

Marta Habdas – doktorantka w Instytucie Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego; pracuje nad rozprawą doktorską dotyczącą materialności mediów magnetycznych; publikowała m.in. w „Czasie Kultury”, „Przeglądzie Kulturoznawczym” i „Kulturze i Historii”.

MARTA HABDAS

MIESZKAĆ W RENDERZE

Czego chcą
komputerowo generowane
wizualizacje architektoniczne?

Choć świat wizualizacji architektonicznych może wydawać się domeną architektów, grafików i agentów nieruchomości, każdy z nas miał z nimi kiedyś kontakt. Wystarczy przystanąć na chwilę przy placu budowy nowego osiedla mieszkaniowego, biurowca lub centrum handlowego. Tam, na umieszczonym przy ogrodzeniu billboardzie, zapewne będziemy mogli przyjrzeć się graficznej, komputerowo generowanej reprezentacji powstającego w tle budynku. Najprawdopodobniej nie zwrócimy na ten obraz zbyt wiele uwagi, często nie dowierzając temu, że budowany obiekt fak-

tycznie będzie wyglądać tak idealnie jak jego wizualizacja. Co więcej, może się nam jawić jako następny, niewiele znaczący element wizualny naszej przestrzeni – i tak już zbyt „zaśmiecanej” obrazami. Choć w stosunku do przeciętnego odbiorcy brak im wizualnej mocy, wizualizacje architektoniczne nie są jednak „słabymi obrazami” (*poor images*), które niemiecka artystka Hito Steyerl opisuje jako te, których „jakość jest słaba, a rozdzielczość poniżej normy”¹. Wręcz przeciwnie, dążenie do coraz lepszej jakości wykonania, najlepiej takiej, która sprawi, że wizualizacja będzie wyglądać jak fotografia, jest celem większości twórców. Na różnego rodzaju portalach i forach, zajmujących się architekturą lub grafiką komputerową, wizualizacje architektoniczne (a także ich większa rodzina obejmująca różnego rodzaju komercyjne wizualizacje 3D) cieszą się znaczną popularnością, a niektórzy twórcy, na przykład Bertrand Benoit czy Peter Guthrie, osiągnęli wręcz kultowy status. Szukając określeń, które pomogłyby zdefiniować wizualną specyfikę wizualizacji, należałoby odnieść się do estetyki akcelerationizmu, którą Adam Harper opisuje jako „świat emitowany w brutalnym HD”². Sam akcelerationizm jest teorią polityczną, wedle której by zniszczyć kapitalizm nie należy stawiać mu oporu, lecz wręcz przeciwnie – przyspieszyć jego bieg³. Estetyka oddająca ducha owej teorii nie może więc opierać się na stylu niskiej jakości (*lo-fi*), kojarzonym do tej pory z kontrkulturowymi działaniami artystycznymi, ale kontemplować różnego rodzaju przejawy hiperkapitalizmu – nowoczesne gadżety techniczne, reklamy hoteli w Dubaju czy loga wielkich korporacji. Dla Harpera kwintesencją owego stylu jest muzyczny gatunek *vaporwave* i czasopismo „DIS Magazine”. Choć w przypadku wizualizacji architektonicznych nie można mówić o świadomej akcelerationistycznej refleksji, z pewnością można traktować je jako doskonałe ikony owej estetyki. Przestrzenie, które przedstawiają, są bowiem wirtualne, wyabstrahowane z konkretnych lokalizacji i futurystyczne. Pisząc o paradoksalnym stosunku „słabego obrazu” do kapitalizmu, Steyerl zauważa, że: „z jednej strony, operuje on przeciwko fetysyzmowi wysokiej jakości. Z drugiej, to właśnie dlatego kończy jako idealnie zintegrowany z informacyjnym kapitalizmem mającym pożywkę ze skompresowanych momentów uwagi, raczej impresjach, niż imersjach; intensywności, a nie kontemplacji; podglądach, a nie pokazach”⁴. Wizualizacje architektoniczne ze swym uwielbieniem fotorealistycznej jakości mogą wydawać się przeciwieństwem „słabych obrazów”. Jednocześnie łączy je z nimi charakter obrazów konsumowanych w pośpiechu, nieuważnie, częstokroć krytykowanych za brak prawdziwych jakości artystycznych i komercyjny status. Obydwa te porządki wizualne są więc w pewnym sensie dwiema stronami tej samej monety. Teoria „słabych obrazów” – nawet jeśli nie może

1 H. Steyerl, *In Defense of the Poor Image*, „e-flux” 10/2009, <http://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image> (10 października 2016).

2 A. Harper, *Comment: Vaporwave and the Aop-Art of the Virtual Plaza*, „Dummy” 12.07.2012, <http://www.dummymag.com/Features/adam-harper-vaporwave> (17 października 2016).

3 Zob. B. Noys, *Malign Velocities: Accelerationism and Capitalism*, Zero Books, Winchester, Washington 2014.

4 H. Steyerl, dz. cyt.

mówić o wizualizacjach architektonicznych – jest dobrym punktem wyjścia do refleksji. Oferuje ona bowiem podejście, w którym wszystkie obrazy mają znaczenie – nawet te, które mijamy bez zbytniej uwagi⁵. Spróbujmy więc zapytać – parafrazując tytuł słynnej książki W.J.T. Mitchella – czego chcą wizualizacje architektoniczne?⁶ Wydaje się bowiem, że za ich nieco kiczowatą i pozornie bezrefleksyjną powłoką kryje się całkiem dużo treści na temat naszych przestrzeni – zarówno tych wirtualnych, jak i fizycznych.

Wizualizacje architektoniczne – próba definicji

Czym są wizualizacje architektoniczne? Zanim przejdę do opisu konkretnych przykładów, zasadnicze wydaje mi się udzielenie odpowiedzi na to podstawowe pytanie. Na początku chciałabym zaznaczyć, że pisząc o wizualizacjach architektonicznych mam na myśli tylko te, które tworzone są przy użyciu komputera. Terminów „wizualizacji architektonicznych” i „komputerowo generowanych wizualizacji architektonicznych” używam więc zamiennie. Taki skrót myślowy jest nie tylko wygodny, ale odpowiada także obecnej sytuacji. Współcześnie wizualizacje architektoniczne są bowiem w stanowczej większości tworzone przy wykorzystaniu oprogramowania komputerowego. Celowo unikam jednak określenia „cyfrowe wizualizacje architektoniczne”. Choć kwestia „cyfrowości” jest dla mnie istotna, nie jest według mnie wartością, do której można byłoby zredukować wizualizacje architektoniczne. Co więcej, jak zauważa W.J.T. Mitchell:

Architektura, nawet w swych najbardziej archaicznych stadiach obrazowania, zawsze była bardziej związana z rysowaniem niż budowaniem, a rysunek ten od początku był „cyfrowy” w obu swoich znaczeniach – np. w kwestii użycia palców, liczenia i odmierzania, a także binarnych operacji oddzielania światła od ciemności, wnętrza i zewnątrz, jedynek i zer⁷.

W tym ujęciu wizualność architektoniczna zawsze była „cyfrowa”, nawet przed erą komputerów i narzędzi CAD (oprogramowania wspierającego projektowanie). Czym więc są wizualizacje architektoniczne? Można założyć, że są one pewną translacją danych zawartych w projekcie architektonicznym, która sprawia, że staje się on czytelny dla przeciętnego odbiorcy. Szkice architektoniczne, zwłaszcza te wykonane przy użyciu komputera i oprogramowania CAD, nie są bowiem wystarczająco zrozumiałe dla nie-architektów. Nie należy jednak zapominać, że oprócz tej dość pragmatycznej funkcji translacyjnej mają także za zadanie „sprzedać” odbiorcom pewną wizję architektonicznej przyszłości. Co więcej, w przypadku większych przedsięwzięć, nawet już po

5 Zob. Ł. Zaremba, *Męki obrazów*, „Widok. Teorie i praktyki kultury wizualnej” 5/2014, <http://pismowidok.org/index.php/one/article/view/169/284> (17 października 2016).

6 Zob. W.J.T. Mitchell, *Czego chcą obrazy? Pragnienia przedstawień, życie i miłości obrazów*, przeł. Ł. Zaremba, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2013.

7 W.J.T. Mitchell, *Back to the Drawing Board: Architecture, Sculpture, and the Digital Image*, [w:] *Die Realität des Imaginären. Architektur und das digitale Bild*, Universitätsverlag der Bauhaus-Universität Weimer, Weimer 2007, s. 16.

podjęciu decyzji o budowie budynku, znajdują dla siebie nową rolę. Umieszczone przy placach budowy będą przybliżać mieszkańcom miast wizje przyszłych biurowców i nowoczesnych bloków mieszkalnych, stanowiąc jakby ironiczną rekompensatę za zaburzanie miejskiego ładu ciągącymi się pracami konstrukcyjnymi. W tym momencie na pierwszy plan wychodzi estetyzacja i idealizacja, co często krytykują komentatorzy i sami architekci, twierdzący, że „dzięki mediom, architektura stała się fałszywą rzeczywistością”⁸. Zgodnie z tą logiką Lidija Grozdanic zauważa, że wizualizacje przypominają bardziej film niż rzeczywistość. Wymienia siedem najpopularniejszych estetyk: styl Mad Maxa („Wygaszone światła miast, «miejskie pustkowia» czekające na nowy budynek, którego światła są jedynym sygnałem życia”); Whodunit, czyli styl rodem z filmu noir („zachmurzone niebo, zaciemnione sylwetki, silny kontrast”); David odwołujący się do postaci androida z *A.I. Sztuczna Inteligencja* Stevena Spielberga („architektura, która wygląda na nawet trochę zbyt perfekcyjną”); niepokojący Paranormal Activity, w którym budynki przypominają duchy („wyglądają jak odległe echa ich samych”); kolażowa estetyka w stylu filmów Michela Gondry’ego („kombinacja zdjęć, renderów i rysunku”); styl filmu *Ona* Spike’a Jonze („eteryczne przestrzenie i dużo rozproszonego światła”); wreszcie – estetyka komedii romantycznej z Katherine Heigl w roli głównej („romantyczne ulice pełne śniegu, bawiące się dzieci, pary trzymające się za ręce”⁹). Jak widać, przestrzenie wizualizacji architektonicznych zdają się żyć własnym życiem. Na skutek ciągłego dążenia do fotorealizmu, przypominają miejsca, w których mieszkamy, jednak wyzwalają nieuchwytne wrażenie obcości. Za sprawą owego dysonansu poznawczego można włączyć je do zbioru niepokojących zjawisk spod znaku Freudowskiego *das Unheimliche*, czyli tego, co jednocześnie znane i obce¹⁰. Owa „obcość” nie wynika jedynie z faktu, że przedstawiają wyidealizowane wersje naszych przestrzeni – bez wad, zniszczeń, śmieci i brudu – ale także z ich, jak nazwaliby ją postmoderniści z Baudrillardem na czele, hiperrzeczywistej natury wizualnej, w której rzeczywistość i jej symulacja się splatają¹¹. Ukazują bowiem wirtualne przestrzenie, które jeszcze nie powstały, lecz dopiero w przyszłości mają stać się częścią naszych miast lub – co jeszcze bardziej potęguje poczucie „obcości” – zostać skazane na zapomnienie. Tym samym zawieszone są między przeszłością cyfrowych archiwów a wyidealizowaną przeszłością architektury.

8 M. Minkjan, *What this MVRDV Rendering Says About Architecture and the Media*, „Failed Architecture” 15.02.2016, <http://www.failedarchitecture.com/what-this-mvrdv-rendering-says-about-architecture-and-media> (13 września 2016).

9 L. Grozdanic, *The 7 Most Popular Architectural Visualization Styles*, „Architizer” 29.09.2014, <http://architizer.com/blog/7-most-common-architectural-visualization-styles> (13 września 2016).

10 Co znamienne, pojęcie Freudowskiego *das Unheimliche*, czyli „niesamowitości” (także w wersji anglojęzycznej *uncanny*) często pojawia się w kontekście nowych technologii i związanych z nimi artefaktów, np. cyborgów, które będąc jednocześnie podobne do ludzi i nie-ludzkie, wywołują w nas niepokój. Zob. S. Lay, *Uncanny Valley: why we find human-like robots and dolls so creepy*, „The Guardian” 13.11.2015, <https://www.theguardian.com/commentisfree/2015/nov/13/robots-human-uncanny-valley> (1 września 2016).

11 Zob. J. Baudrillard, *Precesja symulaków*, przeł. T. Komendant, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Wydawnictwo Baran i Suszyński, Kraków 1997.

Mieszkańcy renderowych światów

Odnosząc się ponownie do słów-kluczy Adama Harpera, dotyczących akceleracjonistycznej estetyki, wizualizacje architektoniczne można określić jako wizualny odpowiednik muzaka – niewymagającej muzyki tła, charakterystycznej dla węzłowych przestrzeni kapitalizmu takich jak centra handlowe czy lotniska. Oprócz swoistego „eleganckiego” kiczu, łącznikiem jest także sposób produkcji, opierający się na tworzeniu baz danych oferujących gotowe rozwiązania. W przypadku wizualizacji architektonicznych mamy do czynienia z ogromem tego typu bibliotek – od „skrzynek” narzędziowych i efektów oferowanych przez programy do tworzenia grafiki trójwymiarowej, do baz danych wypełnionych fotografiami stockowymi „wklejanymi” do gotowych projektów. Można wręcz mówić tutaj o estetyce bazy danych, formy, która według Lva Manovicha, autora książki *Język nowych mediów*, jest jedną z najważniejszych form współczesnego pejzażu medialnego¹². W jaki sposób owa bazodanowa logika wykracza poza sam obraz? W 2011 roku brytyjski artysta James Bridle rozpoczął swój projekt artystyczny pod nazwą *The New Aesthetic*¹³, który szybko spotkał się z dużym zainteresowaniem i oddźwiękiem w postaci serii tekstów analitycznych i polemicznych¹⁴. Celem projektu było stworzenie cyfrowej bazy danych – z wykorzystaniem internetowego serwisu społecznościowego Tumblr – gromadzącej obrazy, które według Bridle’a wpisywały się w ukuty przez niego termin „nowej estetyki”. Na swoim blogu Bridle pisze:

Jednym z najważniejszych wątków nowej estetyki jest nasza kolaboracja z technologią, czy będą to boty, cyfrowe kamery, czy satelity (i bez względu na to czy ta kolaboracja jest świadoma, czy nie). Użytecznym skrótem wizualnym reprezentującym ową relację stały się glitchowe i rozpikselizowane wizerunki, które zdają się ukazywać rozmycie pomiędzy tym, co „rzeczywiste” i „cyfrowe”, fizyczne i wirtualne, człowiekiem i maszyną¹⁵.

Wśród obrazów reprezentujących nową estetykę znajdziemy między innymi wizualne *glitche*, obrazy z kamer przemysłowych czy grafikę ośmiobitową. Nie zabraknie jednak i miejsca dla wizualizacji architektonicznych. Bridle zwraca szczególną uwagę na te wizualizacje, w których „montaż” różnych elementów – zapewne wbrew zamierzeniom twórców – jest zauważalny, nieudolny, burząc niejako opisywany wcześniej efekt fotorealizmu. W ten sposób pod warstwą obrazu możemy ujrzeć piksele, zamazania, ślady oprogramowania. Jak pisze David M. Berry, który w swej książce *Critical Theory and Digital* szczegółowo analizuje zjawisko Nowej Estetyki:

12 Zob. L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.

13 Zob. *The New Aesthetic*, „Tumblr”, <http://new-aesthetic.tumblr.com> (14 września 2016).

14 Zob. I. Bogost, *The New Aesthetic Needs to Get Weirder*, „The Atlantic” 13.04.2012, <http://www.theatlantic.com/technology/archive/2012/04/the-new-aesthetic-needs-to-get-weirder/255838> (14 września 2016); B. Sterling, *An Essay on the New Aesthetic*, „Wired” 04.02.2012, <https://www.wired.com/2012/04/an-essay-on-the-new-aesthetic> (14 września 2016).

15 J. Bridle, *#xaesthetic*, „booktwo.org” (15.03.2012), <http://booktwo.org/notebook/sxaesthetic> (17 października 2016).

[...] nowa estetyka pokazuje nam, że komputacja jest *pharmakonem*, jednoczesną trucizną i lekarstwem w czasach dopasowywania i przetwarzania wzorców. Jeśli archiwum jest zasadą organizującą skalę ekspresji – powołując się na Foucaulta – a baza danych stanowi ugruntowanie kulturowej logiki kultur oprogramowania w ich „nieustannej rozciągłości”, możemy wywnioskować, że nowa estetyka jest kulturową erupcją gramatyzacji logiki oprogramowania w codziennym życiu¹⁶.

Nowa estetyka i jej reprezentacje ukazują więc to, co jest samym sednem współczesnej kultury medialnej. Jest to świat, w którym cyfrowe i materialne elementy przenikają się do tego stopnia, że trudno mówić o jakiejś stałej cezurze. Bridle porusza ów temat także w swym projekcie *Render Ghost Search*. „Renderowe duchy” to cyfrowe zdjęcia ludzkich sylwetek, które wklejane są przez grafików do przygotowywanych przez nich wizualizacji architektonicznych. Celem projektu Bridle’a była próba odnalezienia ludzkich prototypów owych fotografii, mająca charakter wręcz detektywistycznego śledztwa. Choć spotyka się ona z niepowodzeniem, wskazując niejako na odrębność owych dwóch światów, Bridle dostrzega, że problem ten jest bardziej złożony: „Byłem w złym miejscu, na pustyni, pod szerokim gradientowym niebem i rażącym słońcem, które dawało mocne, pikselowo perfekcyjne cienie bez żadnych szumów, tak jakby wyjęte były z idealnego renderu, domeny czystej formy. Poczułem się tak, jakbym sam znalazł się w wizualizacji”¹⁷. Efektem projektu nie są więc opisy odnalezionych ludzi, ale fotografie pustynnego pejzażu Albuquerque, na którego tle Bridle umieszcza wycięte z kartonu „renderowe duchy”, jeszcze bardziej zamazując podział na to, co cyfrowe i materialne.

Wizualizacje architektoniczne i architektura cyfrowa

W słynnym eseju *Ku uniwersum obrazów technicznych* Vilém Flusser zwraca uwagę na dwa procesy, z którymi możemy łączyć percypowanie obrazów. Jest to wyobrażanie i wyjaśnianie. Wyobrażanie doświadczane jest podczas oglądania obrazu, w momencie, w którym zamiast elementów punktowych – ziaren, śladów elektronów w lampie katodowej czy, odnosząc się do bardziej współczesnego przykładu, pikseli – widzimy sam obraz, który może wywoływać w nas emocje i odpowiada za odczucia estetyczne. Wyjaśnianie natomiast pojawia się podczas „dokładnego przyglądania się”, które może być udziałem naukowców: „obraz telewizyjny ujawnia przed fizykiem tory, po których przebiegały elektrony w lampie”¹⁸. Dla Flussera owe czynności są sobie w pewnym stopniu przeciwstawne. Z wyobrażeniem wiąże się „osobliwa (i nowa) nieufność wobec głębokich wyjaśnień”¹⁹, natomiast wyjaśnianie naukowe jest

16 D.M. Berry, *Critical Theory and the Digital*, Bloomsbury, New York–London 2014, s. 155.

17 J. Bridle, *The Render Ghosts*, „Electronic Voice Phenomena” 14.11.2013 <http://www.electronicvoicephenomena.net/index.php/the-render-ghosts-james-bridle> (17 października 2016).

18 V. Flusser, *Ku uniwersum obrazów technicznych*, przeł. A. Gwóźdź, [w:] *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 1994, s. 55.

19 Tamże, s. 53.

„nieinteresujące”, gdy w grę wchodzi przeżycie estetyczne. Flusser zdecydowanie staje po stronie wyobrażenia, pisząc, że „wyobraźnia nie jest czymś, czego należałoby zaniechać, by popaść w nirwanę, lecz, przeciwnie, stanowi ona odpowiedź na ziejącą pustkę, która na nas czyha”²⁰. Czy jednak faktycznie to, co kryje się za warstwą wizualnych znaczeń i afektu, jest tak mało interesujące? Współczesne obrazy tworzone przy użyciu komputera komplikują ów problem – wydaje się, że bardzo często odbiór wizualizacji architektonicznych wiąże się ze świadomością ich cyfrowej natury. Wbrew temu, co sądzi o cyfrowych obrazach W.J.T. Mitchell, pisząc, że: „Koniec końców, są one wciąż gęstymi, ikonicznymi znakami, które zyskują swe znaczenie w kontekście analogowego, a nie cyfrowego kodu”²¹, uważam, że komputerowy rodowód wizualizacji architektonicznych wcale nie jest przezroczysty. Wydaje się nawet, że to właśnie ona tworzy ich znaczenie. Czy w przypadku fotorealistycznych wizualizacji tworzonych przez grafików takich jak Bertrand Benoit ważne jest to, co dany obraz przedstawia? Wydaje się, że ich znaczenie nie zasadza się jedynie na tym, co reprezentują, ale także na tym, jak to robią, jak chociażby – w tym przypadku – „udają” fotografię. Gdy elementem danej wizualizacji będzie stojący na kuchennym stole kieliszek, wielu odbiorców nie będzie interesować to, co on oznacza, ale jaki zestaw komputerowych efektów pozwolił go w dany sposób przedstawić. Można powiedzieć, że wizualizacje architektoniczne są emblematem o wiele głębszej rewolucji w świecie architektury, która dokonała się za sprawą wprowadzenia narzędzi cyfrowych. Chodzi tutaj o pojawienie się architektury cyfrowej i zdominowanie przez nią rynku architektonicznego. Wykorzystanie programów komputerów typu CAD/CAM/CAE, a szczególnie narzędzi parametrycznych nie tylko prowokuje do pytań nad autorstwem współczesnej architektury, które w coraz większym stopniu staje się udziałem algorytmów i maszyn, ale także jest kolejnym dowodem na zatarcie granic między światem fizycznym i wirtualnym. Co znamienne, James Bridle oprócz wizualizacji architektonicznych i renderowych duchów jako przykład nowej estetyki podaje również architekturę parametryczną, czyli taką, „w której zdeklarowane są elementy danego projektu, a nie jego wyjściowy kształt”²². Za pomocą zmiennych parametrów możliwa staje się algorytmizacja procesu projektowania. Projekt architektoniczny przyjmuje w ten sposób logikę bazy danych, a „architekt staje się programistą”²³. Ciekawym przykładem, w którym architektoniczna wizualność spotyka się z samym procesem projektowania budynku, jest projekt *Embryological House* Grega Lynna. Amerykański architekt stworzył specjalny program oparty na projektowaniu parametrycznym, pozwalający potencjalnym mieszkańcom „embriologicznych domów” na dostosowanie projektu do własnych wymagań, związanych ze stylem życia, miejscem zamieszkania, klimatem atmosferycznym, metodami konstrukcji, materiałem,

20 Tamże, s. 59.

21 W.J.T. Mitchell, *Back to the Drawing Board...*, dz. cyt., s. 14.

22 E. Ots, *Decoding Theoryspeak: An Illustrated Guide to Architectural Theory*, Routledge, London–New York 2011, s. 161.

23 Tamże.

funkcjonalnością i estetyką. Wybór ten nie wymaga profesjonalnego zaplecza – oparty jest na prostym do wypełnienia arkuszu kalkulacyjnym, który przy pomocy algorytmu tworzy odpowiednią „wariację” rezydencji. Jednocześnie mamy tutaj do czynienia z wizualizacją architektoniczną w czasie rzeczywistym – możliwość stałego podglądu modelu pozwala na pełniejsze dostosowanie go do swoich oczekiwań. Każdy projekt jest unikalną mutacją parametrów. W wizji tej nie ma miejsca na oryginalną, podstawową formę – istnieje jedynie program w postaci parametrycznego zbioru wartości. Jest to całkowite zerwanie z modernistycznym założeniem „mieszkania z prefabrykatów”. Jak pisze sam Lynn:

Banalna modernistyczna wizja modyfikowalnego budownictwa mieszkalnego zakładała stworzenie masowo produkowanej struktury bazowej, której personalizację, dodatki, modyfikacje i poprawki mogły być wykonywane przez dodanie uzupełniających komponentów. Tożsamość prefabrykatów [kit-of-parts] była techniką odpowiednią dla tego kulturowego i przemysłowego okresu [związanego z linią produkcyjną – przyp. autorki]. Wraz z postępującym nasyceniem naszej wyobraźni przez zaawansowaną kulturę medialnego marketingu – która staje się coraz bardziej kreatywna, artystyczna i błyskotliwa, tworząc pragnienie formalnej wariacji i unifikacji przy jednoczesnym zachowaniu tożsamości marki – bardziej skomplikowany rodzaj modyfikacji jest nie tylko możliwy, ale i niezbędny²⁴.

Celem Grega Lynna, tak jak wielu innych twórców refleksyjnej architektury cyfrowej, nie jest tylko postęp technologiczny i pragmatyzm, ale także chęć tworzenia środowisk odzwierciedlających społeczno-kulturową rzeczywistość. Choć projekt nie został do końca zrealizowany – nie powstał żaden nadający się do zamieszkania „embriologiczny dom” – pomysł Lynna niewiele różni się od tego, co faktycznie zachodzi we współczesnej architekturze opartej na komputerowym projektowaniu.

Czego chcą więc wizualizacje architektoniczne? Wydaje się, że przede wszystkim chcą wyjść poza swoje własne ramy – pokazać, że nie są jedynie obrazami, ale także zwierciadłami głębszych procesów zachodzących we współczesnych przestrzeniach techno-kapitalizmu. W ich świecie cyfrowy dualizm, polegający na wyraźnym rozdzieleniu tego, co wirtualne i fizyczne, jest nie do przyjęcia. Zamieszkiwanie natomiast nie odbywa się jedynie w czterech ścianach domu mieszkalnego, ale w złożonej sieci cyfrowych baz danych i materialnych przestrzeni.

24 G. Lynn, *Embryological Houses*©, [w:] *The Digital Turn in Architecture 1992–2012: AD Reader*, red. M. Carpo, John Wiley and Sons, New York 2013, s. 126.

MIESZKAĆ W RENDERZE...



LIVE IN A RENDERING

The article is dedicated to architectural renderings and their connection with modern spaces, including the media ones. Although architectural renderings are often criticised for creating their own idealized and “false” reality, they perfectly reflect characteristic features of modernity where the borderline between the digital and material worlds is vanishing. In order to prove the thesis, architectural renderings are presented within the context of artistic projects of James Bridle and digital architecture of Greg Lynn.

