

Każdy jest architektem!

Wirtualna Utopia

Anna Krenz & Anna Noonan, 2007

Second Life oferuje zabawę w dom, w sklep czy po prostu 3-wymiarowy „Monopol”. W Second Life każdy może żyć tak, jak chce i robić to, co chce.



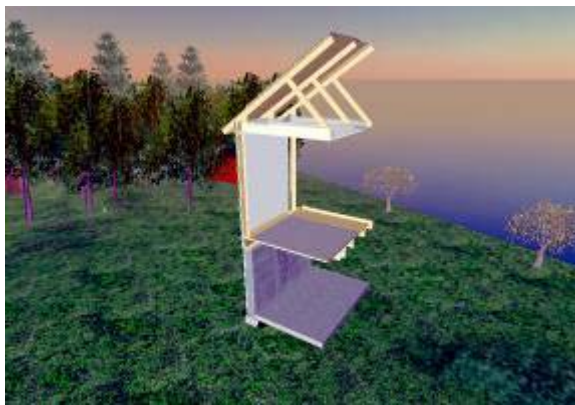
Second Life to trójwymiarowa gra symulująca wirtualny świat w internecie (“massively-multiplayer online real-life game”) z populacją prawie 6 milionów graczy. Second Life ma przewagę nad innymi tego typu grami, że pozwala użytkownikom (“rezydentom”) na budowanie i stwarzanie przedmiotów i miast. Świat SL jest w ciągłym ruchu, rozwija się i rozrasta właśnie dzięki rezydentom.

Cały wirtualny świat zbudowany jest głównym lądzie i na otaczających wyspach, gdzie istnieją miasta, osady, osiedla i drogi. Mieszkańcy Second Life – avatary, poruszają się (prawie) bez ograniczeń poprzez teleportację. Posiadają domy, biura, kluby, sklepy i samochody. Cokolwiek sobie można zamarzyć i zbudować – istnieje w Second Life.

Jako, że waluta Second Life – dolary Linden, jest wymienialna na prawdziwe dolary, biznes kwitnie. Istnieją sklepy, firmy, kluby, kina i oczywiście media. Polski „Przekrój” również posiada tam swoją siedzibę. W Second Life avatary kupują ziemię, znajdują mieszkania w wieżowcach czy też budują własne wymarzone domy z ogródkiem. Można też zamówić i kupić dom z katalogu, oparty na prawdziwym lub wirtualnym projekcie.



Zaletą posiadania domu w SL jest możliwość zmieniania wszystkiego, wedle swoich upodobań. W sklepach można kupić umeblowanie lub dostać za darmo w wyznaczonych miejscach. W świecie zbudowanym z wirtualnych jednostek mieszkania i domy mogą być łatwo zmieniane, są elastyczne i dają się łatwo modyfikować. Dodawanie pomieszczeń, okien, kominków i balkonów, zmienianie kolorów i materiałów nie jest żadnym problemem.



W Second Life każdy przedmiot i każdy budynek stworzony został przez konkretną osobę, posiadającą zdolności budowania w 3D, pomysły i nieskrępowaną wyobraźnię. Niektórzy eksperymentują wykorzystując do granic albo i poza, możliwości wirtualnych narzędzi, inni tworzą domy swoich *realnych* marzeń. Wirtualny świat daje wolność podążania swoją własną ścieżką. Wyobraźnia i pomysłowość wydają się nie mieć granic.



Jednakże ta wolność wyboru powoduje, że w wielu przypadkach zbudowane wirtualne struktury są mało oryginalne a nawet banalne. Nie ma wielu olśniewających rozwiązań. Ludzie dopiero muszą przystosować się do nowego narzędzia, tak, jak kiedyś architekci do programów CAD. Tutaj każdy może być twórcą, każdy może być architektem. Nie trzeba kończyć uczelni ani posiadać dyplomu architekta. Oczywiście w Second Life rezyduje wiele prawdziwych architektów, którzy projektują i prezentują swoje budynki w wirtualnym

świecie. Na podstawie wirtualnych modeli w Second Life powstają nawet prawdziwe budynki w realnym świecie. Dzięki nowej metodzie importu plików CAD do Second Life możliwe jest również stawianie cyfrowych replik rzeczywistych budowli.

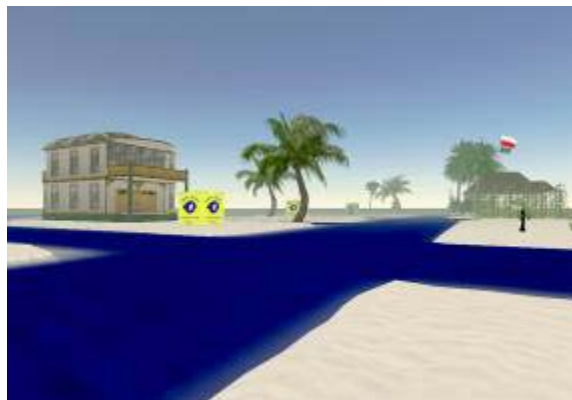


Ta nowa platforma dla kreatywności nie znalazła jeszcze odpowiedniego wyrazu w przestrzennych kreacjach rezydentów. Zaskakująco w 3-wymiarowej graficznej manifestacji nieskończonego wszechświata wirtualnego, jakim jest Second Life, panuje brak porządku przestrzennego. Obok dobrze zaprojektowanych osiedli, częściowych rekonstrukcji miast, fantastycznych krain czy wariacji na temat historycznych osad, w Second Life ogólnie istnieje chaos przestrzenny. Brak urbanistyki i myślenia planistycznego właścicieli wysp i regionów powodują w wielu przypadkach dezorientację. Skutkiem tego teleportacja jest ogromnym ułatwieniem i poruszanie się po bezładnie zaplanowanych regionach staje się mniej skomplikowane. Rozrost terenów w Second Life przypomina dzikie płoczące się suburbia współczesnej Ameryki. W rzeczywistości rozrastające się przedmieścia („urban sprawl”) są krytykowane przez dzisiejszych planistów, szczególnie europejskich. Kulturę zwartych miast, powierzchniowo miniejszej Europy, odnaleźć można w poszczególnych regionach Second Life, jednak o planowaniu w szerszej perspektywie nie ma na razie mowy.

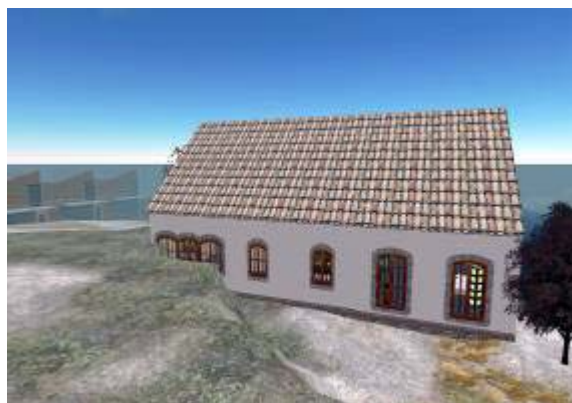
Często rezydenci, kupując czy dzierżawiąc działki, bez zastanowienia zaśmiecają je nieskładnymi strukturami i niepotrzebnymi przedmiotami. Sama architektura, w większości przypadków, jest nudna i nieciekawa. Oczywiście nie można się temu dziwić, skoro każdy może nauczyć się tworzyć bryły i każdy może postawić sobie dom swoich marzeń, jakiegokolwiek by one nie były.



Istnieją oczywiście i wspaniałe przykłady architektury, tworzone przez prawdziwych architektów, zdolnych informatyków czy rezydentów z wyczuciem estetycznym. Cypher Kidd, Polak z pochodzenia, mieszkający obecnie w Nowym Jorku, założył wyspę Little Poland, gdzie rozparcelowane działki czekają na dzierżawców. Jak podkreśla Cypher Kidd, rezydentów dobierać będzie starannie, ponieważ jego założeniem jest stworzenie cichego i spokojnego miejsca tylko do mieszkania i odpoczynku. Na razie jeszcze Mała Polska to szereg piaszczystych wysp z parcelami, palmami i widokiem na morze.



Crescendo Design, amerykańskie biuro architektoniczne, jak i wiele innych realnych firm, otworzyło swoją siedzibę w SL. Sprzedają tu modele wirtualnych domów, które następnie budują w rzeczywistości. Klient ma szansę obejrzenia 3-wymiarowego modelu a także bezpośredniej ingerencji w proces projektowy. Klienci z umiejętnościami budowania w SL mogą również sami ingerować w projekt. Crescendo Design proponuje w rzeczywistości i w wirtualnym świecie rozwiązania ekologiczne i budownictwo energooszczędne. Dyskurs na temat zrównoważonej architektury cieszy się dużą popularnością w Second Life, ale odbywa się tylko na skalę budynków.



Czasami oczywiście trudno zrozumieć, po co wirtualny człowiek miałby sobie budować wirtualny dom i w nim mieszkać. Siedzieć na wirtualnym krześle przy wirtualnym stole i oglądać cyfrową telewizję. Jednak pierwotna ludzka potrzeba, ta z pierwszego życia, by stworzyć sobie dom – organizować najbliższe otoczenie, oraz tęsknota za krainą marzeń stanowi sukces tej wirtualnej utopii. W dzieciństwie dziewczynki bawią się lalkami, chłopcy budują modele samochodów. Dziś to wszystko dorosłym oferuje Second Life. Cyfrowe domki dla lalek istnieją tutaj pozbawione fizyczności, która na ekranie monitora jest wszak nieistotna. Nie muszą odpowiadać wymogom ani normom, nie muszą mieć poprawnej konstrukcji, nie zawalą się.



W świecie rzeczywistym, gdzie produkcja marzeń i potrzeb zastąpiona została kompletnie przez rynek i ekonomię, myślenie o architekturze często następuje poprzez różne media, a nie samą jej istotę. „Prawdziwa” przestrzeń istnieje jako obraz, rendering, filmy czy gry komputerowe. Dlatego też architektura jest tak ważna w grach typu SL, gdzie dominuje obraz, a nie prawdziwa rzeczywistość. Second Life to wirtualna, 3-wymiarowa utopia, stworzona z pikseli przez nas samych i dla nas samych.

Anna Krenz i Anna Noonan
2007

