

Agnieszka ZABORSKA-JAGIEŁŁO

Politechnika Krakowska

Wydział Architektury

## PRZEMYSŁ MOŻE STAĆ SIĘ KREATYWNY TRANSFORMACJA PRZESTRZENI POPRZEMYSŁOWYCH W PRZESTRZENIE KREATYWNOŚCI

**Streszczenie.** Artykuł przedstawia przykłady adaptacji obiektów przemysłowych na cele kultury, sztuki i kreatywności. Stare przemysłowe budynki mogą zaoferować idealne warunki dla przemysłów kreatywnych, dzięki swojej symbolicznej wartości i przestrzennych możliwości. Nowa funkcja w starej formie stwarza stałe możliwości kreowania nowych relacji przestrzenno-funkcjonalnych. Stara substancja może stanowić inspirację i niezwykłą ramę dla współczesnych form. W wyniku adaptacji obiektów poprzemysłowych powstaje nowa jakość architektury – architektura wielowymiarowa, gdzie przeszłość przenika się ze współczesnością, zapewniając ciągłość tradycji kulturowej.

## INDUSTRY CAN BECOME CREATIVE CONVERSION POSTINDUSTRIAL SPACES INTO CREATIVE SPACES

**Summary.** The paper presents examples of conversions of postindustrial areas for culture, art and creativities purpose. Old industrial buildings can offer perfect conditions for creative industries, thanks to their symbolic value and of spatial possibilities. A new function in an old form is creating the possibility of constantly creating new functional-spatial values. Old structure can constitute the inspiration and the unusual frame for contemporary forms. As a result of the adaptation of postindustrial buildings is generating a new quality of architecture- multilayerd architecture, where the past intertwines with the present, providing the continuity of the cultural tradition.

### 1. Wstęp

Przemysłowa epoka, kiedy miejscem największej akumulacji kapitału były fabryki wytwarzające dobra materialne, dobiegła końca. Nie oznacza to całkowitego zamarcia przemysłu tradycyjnego, ale to, że to już nie robotnicy stanowią potęgę, nie ich praca decyduje

o rozwoju gospodarczym. W XXI wieku nowym źródłem tworzenia bogactwa i wzrostu gospodarczego staje się działalność twórcza i wiedza, które wypierają w tym zakresie zasoby naturalne i pracę fizyczną. *Kreatywność ludzka jest kołem napędowym dla rozwoju gospodarczego XXI wieku.*<sup>1</sup> Największa akumulacja kapitału następuje w tzw. twórczym sektorze gospodarki (przemysły kreatywne<sup>2</sup>), odpowiedzialnym za wytwarzanie i przetwarzanie symboli. Komisja Europejska w Strategii Lizbońskiej przemysły kreatywne identyfikuje jako *najbardziej konkurencyjną i dynamiczną gospodarkę opartą na wiedzy, zdolną do podtrzymania wzrostu gospodarczego oraz zapewnienia miejsc pracy i spójności społecznej*. W gospodarce postindustrialnej sektor kreatywny staje się równie ważny, jak obecnie sektor motoryzacyjny czy chemiczny. W procesie przemian społeczeństwa przemysłowego w społeczeństwo wiedzy, kreatywność staje się bardzo istotnym czynnikiem konkurencyjności. Miasta, które chcą stworzyć przewagę konkurencyjną nad innymi muszą rozwijać sektory kreatywne, gdzie kreatywność jest kluczowym komponentem innowacyjności. *W dwudziestym pierwszym wieku największy sukces odniosą te gospodarki i społeczeństwa, które będą kreatywne.*<sup>3</sup>

Źródłem kapitału kreatywnego są twórcze jednostki, tworzące klasę kreatywną. Są to osoby, które *kreują znaczące nowe formy*, ludzie, których praca polega na kreatywnym rozwiązywaniu problemów i szukaniu innowacyjnych rozwiązań. Osoby kreatywne wykonują pracę, w której ich podstawowym zadaniem jest samodzielne myślenie, stosowanie niestandardowych podejść do różnorodnych zadań, samodzielna ocena sytuacji i wprowadzanie w życie nowych idei.<sup>4</sup> Jednostki kreatywne zamieszkują pewne miejsca, określane mianem *Creative Centers*. Są to miejsca tolerancyjne, otwarte, o różnorodnej strukturze demograficznej i przyjazne wszystkim grupom ludzi. Istotne są takie czynniki, jak: wielokulturowość, kapitał ludzki i intelektualny oraz przede wszystkim bogate i różnorodne życie kulturalne.

<sup>1</sup> Florida R.: *Cities and the Creative Class*, New York – London 2005.

<sup>2</sup> Termin „przemysły kreatywne” pojawił się w latach 90. Pierwsza definicja przemysłów kreatywnych została opracowana w 1997 roku przez międzysektorowy Zespół ds. Przemysłów Kreatywnych w Wielkiej Brytanii (Creative Industries Taskforce): „Przemysły kreatywne to działania, które biorą się z indywidualnej kreatywności i talentu, i które mają zarazem potencjał kreowania bogactwa oraz zatrudnienia poprzez wytwarzanie i wykorzystywanie praw własności intelektualnej”. Według tej definicji do przemysłów kreatywnych zaliczają się: reklama, film i wideo, architektura, muzyka, rynek sztuki i antyków, sztuki performatywne, gry komputerowe i wideo, rynek wydawniczy, rzemiosło, oprogramowanie, wzornictwo, radio i telewizja, projektowanie mody. Więcej o definicjach przemysłów kreatywnych: Etmanowicz A.: *Co to takiego przemysły kreatywne i przemysły kultury*, [www.kreatywnisamozatrudnieni.pl](http://www.kreatywnisamozatrudnieni.pl).

<sup>3</sup> Queensland Government: *Creativity is Big Business: A framework for the future*, State Development and Innovation, s. 4-9, Ministerstwo Kultury, Narodowa Strategia Rozwoju Kultury na lata 2004-2013, s. 13.

<sup>4</sup> Florida R.: *op.cit.*, s. 34.

Miasta, które chcą nadażyć za zglobalizowaną rzeczywistością muszą posiadać zdolność przyciągania kreatywnych jednostek. Dlatego dzisiaj przemysły kreatywne znalazły się w centrum sceny miejskiej polityki w wielu krajach Europy i Stanów Zjednoczonych. Od kilku lat można zaobserwować rodzaj „kulturalnej gorączki” wśród polityków i decydentów. Praktycznie każde miasto stara się stworzyć wielkie kulturalne instytucje i organizować wydarzenie kulturalne. Każde miasto chce stać się Europejską Stolicą Kultury, określać się mianem „miasta kreatywnego” i chce na swoim terenie tworzyć kreatywne klastry. *Miasta są tyglami kreatywności*.<sup>5</sup>

Z uwagi na potencjalnie ogromny wkład w rozwój kraju i jego społeczeństwa, organizacje kulturalne i przedsiębiorstwa kreatywne, czyli przedsiębiorcy, pracownicy, artyści, wymagają większej uwagi i poparcia ze strony instytucji rządowych. Poza wsparciem o charakterze miękkim (strategie rozwoju, programy pomocy, finansowanie, edukacja, platformy współpracy, międzynarodowe sieci, integracja i klastering), istotne jest stworzenie odpowiednich warunków infrastrukturalnych o charakterze fizycznym, przestrzeni do życia, pracy, wymiany informacji, interakcji osób kreatywnych oraz promocji sztuki i jej kreatywnych, codziennych zastosowań. Przestrzenie kreatywne do życia i pracy są głównym elementem infrastruktury miasta, które mogą przyciągnąć i zatrzymać osoby z sektora kreatywnego.<sup>6</sup>

## 2. Transformacja przestrzeni poprzemysłowych w przestrzenie kreatywności

Epoka przemysłowa pozostawiła po sobie ślad w postaci opuszczonych fabryk, dzielnic przemysłowych czy, tak jak w przypadku Łodzi i Manchesteru, całych przemysłowych miast. Przemysłowe obszary stanowiły do niedawna symbol rozwoju gospodarczego kraju i synonim ciężkiej pracy i trudu. W wyniku dezindustrializacji powstały wyspy zrujnowanych struktur, opustoszałych budynków, powodujących degradację przyległych obszarów i generujących patologię. Dziś tereny te często zajmowane są przez artystów i osoby kreatywne, które wprowadzają w poprzemysłowe obszary nową energię, pomysły i nieoceniony potencjał. Kultura gości w poprzemysłowych miejscach w sposób bardzo naturalny i stopniowo staje się dominującym typem nowego użytkowania. Zajmując stare przemysłowe budynki kreatywność,

<sup>5</sup> *Cities are cauldrons of creativity*, Florida R.: op.cit., s. 1.

<sup>6</sup> Mackiewicz M., Michorowska B., Śliwka A., i in.: *Analiza potrzeb i rozwoju przemysłów kreatywnych (creative industries)*, Raport wykonany na zlecenie Ministerstwa Gospodarki, Warszawa, listopad 2009.

w swej materialnej i niematerialnej formie, zastąpiła starą wytwórczą działalność i produkty. W budynkach poprzemysłowych, zaadaptowanych na potrzeby sztuki i kreatywności, **przemysł staje się kreatywny.**

Stare przemysłowe budynki mogą zaoferować idealne warunki dla twórczej działalności, dzięki swojej symbolicznej wartości i przestrzennym możliwościom. Zbudowane w XIX i na początku XX wieku przemysłowe obiekty lokalizowane były na obrzeżach miast. W wyniku rozwoju i rozrostu miasta zostały wchłonięte w ich strukturę i obecnie znajdują się w bliskim sąsiedztwie śródmiejskiej zabudowy, co czyni ich lokalizację niezwykle atrakcyjną. Wielokubaturowe obiekty doskonale nadają się do adaptacji. Szkieletowa konstrukcja najczęściej występująca w przemysłowych obiektach, pozwala na swobodną aranżację wnętrz. Ogromne okna, wpuszczające do wnętrza duże ilości dziennego światła, tworzą idealne warunki do twórczej pracy. Stara substancja może stanowić inspirację i niezwykłą ramę dla współczesnych form. Uzupełnianie i przenikanie się starych i nowych elementów tworzy niezwykle i zaskakujące struktury. Nowe wykorzystanie starej formy stwarza ciągłe możliwości tworzenia nowych relacji przestrzenno-funkcjonalnych. Oprócz czynników materialnych, dużą rolę odgrywają czynniki niematerialne o charakterze metafizycznym, takie jak historia, *genius loci*, poetyka i symbolika miejsca. Dzięki temu w wyniku adaptacji obiektów poprzemysłowych powstaje nowa jakość architektury – architektura wielowymiarowa, gdzie przeszłość przenika się ze współczesnością, zapewniając ciągłość tradycji kulturowej.

### **3. Przykłady transformacji przestrzeni poprzemysłowych w przestrzenie kreatywności**

Dzięki wzrastającej świadomości społecznej na temat roli dziedzictwa architektonicznego jako integralnej części dziedzictwa kulturowego, w tym obiektów poprzemysłowych, na całym świecie pojawia się coraz więcej przykładów transformacji przestrzeni postindustrialnej. Rewitalizacja przestrzeni postindustrialnej na potrzeby kultury jest nieodłącznym elementem i trendem przekształceń przestrzeni miejskiej XXI wieku na całym świecie, instrumentem i atrybutem ekonomii zintegrowanej rewitalizacji, cechą charakterystyczną trwałego, zrównoważonego rozwoju. Fabryki, dzielnice i całe fragmenty miast, w minionej erze przemysłowej stanowiące fabryczne zaplecza przemysłowe, dziś służą kulturze i przemysłowi kreatywnym. Dziś zamiast zasobów naturalnych, takich jak: węgiel, koks czy gaz, to ludzka kreatywność jest nowym źródłem zasilającym europejskie miasta.

#### 4. Kopalnia i koksownia Zollverein w Essen<sup>7</sup>

Kopalnia węgla i koksownia Zollverein znajduje się w Essen, w samym sercu największego przemysłowego obszaru w Europie – Zagłębiu Ruhry w Niemczech. Zollverein była największym i najnowocześniejszym zakładem wydobywczym węgla kamiennego na świecie. Wychwalano ją jako cud racjonalizacji. Od lat 50. XX wieku węgiel kamienny stracił na znaczeniu gospodarczym. W 1986 roku, pomimo wszelkich zabiegów racjonalizacyjnych kopalnia została zamknięta. Kopalnia Zollverein jest symbolem przemysłowej przeszłości Zagłębia Ruhry. Dziś staje się również symbolem przekształceń, dokonujących się na całym obszarze. Kopalnia przeszła transformację i jest obecnie tym, czym w przyszłości ma stać się całe Zagłębie Ruhry – centrum kreatywności.

Zollverein, od momentu powstania w 1932 roku, uznawana była za najpiękniejszą kopalnię świata. Ta perła architektury przemysłowej została zaprojektowana przez architektów Fritza Schuppa i Martina Kremmera. Architektura zabudowań kopalni w stylu bauhausu przez dziesiątki lat była przykładem nowoczesnego budownictwa przemysłowego. Budynki miały być proste i przede wszystkim funkcjonalne. Symbolem kopalni jest górująca nad głównym, reprezentacyjnym dziedzińcem z regularnych brył 55-metrowa, podwójna wieża szybowa – *wieża Eiffła Zagłębia Ruhry*. W 1986 roku kopalnię Zollverein oficjalnie uznano za zabytek dziedzictwa przemysłowego ze względu na niepowtarzalną architekturę i jej ekonomiczne, społeczne i symboliczne znaczenie dla historii całego regionu i kraju. Wówczas postanowiono na ochronę obiektu poprzez nowe użytkowanie. W 1987 roku powstał pomysł na przekształcenie zabudowań kopalni na centrum kultury i kreatywności jako katalizatora transformacji regionu. Wszystkie budynki zostały odrestaurowane i udostępniono je nowym użytkownikom. Większość z nich to byli artyści i osoby kreatywne. Artystyczna działalność w „zapomnianym mieście” przyciągała coraz więcej odwiedzających.

Wpisanie kopalni na listę Światowego Dziedzictwa Kultury UNESCO w 2001 roku przyspieszyło przekształcenia na tym terenie. W 2002 roku Rem Koolhaas opracował plan zagospodarowania terenu, który w sposób subtelny zintegrował kopalnię z systemem przestrzeni publicznych miasta. W latach 2003-2006 budynek koksowni został przekształcony w muzeum regionu Ruhr. Unikalne konfiguracje przestrzenne budynku zostały świetnie wykorzystane w projekcie adaptacji. W głównej hali z gigantycznymi maszynami można oglądać wystawę prezentującą obecne przemiany, zachodzące w Zagłębiu Ruhry. W pozbawionych okien daw-

<sup>7</sup> Oficjalna strona Zollverein: [www.zollverein.de](http://www.zollverein.de).

nych węglowych, betonowych bunkrach wyeksponowano dziedzictwo regionu. Historię industrializacji pokazano w ciągnących się w nieskończoność galeriach, w których na pasach transmisyjnych transportowano urobek. Istniejące zabudowania i wyposażenie uzupełnia nowoczesny design. Dostawione do budynku nowe, podświetlone na pomarańczowo, ruchome schody o długości 58 m prowadzą odwiedzających do wejścia, znajdującego się na wysokości 24 m. Innym, ciekawym przykładem adaptacji jest kotłownia. W 1997 roku Sir Norman Foster przeprojektował budynek na potrzeby Design Zentrum Nordrhein Westfalen oraz Muzeum Red Dot Design. Na ponad 4000 m<sup>2</sup> i czterech piętrach mieści się największa na świecie wystawa współczesnego wzornictwa użytkowego. Pomiędzy rurami, kotłami, stalowymi schodami prezentowane są lampy, krzesła, stoły, telewizory, zegarki – razem ponad 1500 produktów, które otrzymały nagrodę *red dot award* za wysoką jakość wzornictwa. W 2006 roku na terenie Zollverein powstał pierwszy nowy budynek, prestiżowa szkoła design, projektu japońskiego studia SANAA. Szary, kubiczny obiekt jest statyczny, jasny i przejrzysty. Bryła zawiera 134 okna o charakterystycznych wykrojach, układających się w nieregularnej wielkości kwadraty. W miejscu szybów 1/2/8 powstało *design city n°1*, które oferuje pracownie i atelier dla kreatywnych osób zakładających własny biznes. Cały teren pomiędzy budynkami został przekształcony w park do rekreacji i wypoczynku. Dzięki rewitalizacji kopalnia Zollverein zaczęła nowe życie jako miejsce spotkań ludzi sztuki, kultury i gospodarki.

Transformacja zabudowań kopalni jest przykładem wykorzystania starej struktury, jako bazy do działań, których efektem jest uzyskanie bardzo dobrych rozwiązań dla nowych funkcji, przy jednoczesnym poszanowaniu najbardziej czytelnych elementów i konfiguracji istniejących budynków. Współczesne, nieagresywne elementy, dobrze integrują się z istniejącą strukturą. W ten sposób powstał na wskroś współczesny kompleks, w którym stare i nowe przenika się bezkolizyjnie.

## 5. C-Mine- kopalnia Winterslag w Genk, Belgia<sup>8</sup>

Kopalnia węgla Winterslag w Genk (Belgia) jest ważną częścią przemysłowego dziedzictwa Europy. Tak jak Zollverein w Essen, kopalnia Winterslag, wykorzystuje kreatywność jako narzędzie do transformacji obszaru w innowacyjne, zrównoważone i wysokiej jakości centrum przemysłów kreatywnych oraz do stworzenia nowych możliwości edukacji, rozwoju gospodarczego, kulturalnego i turystycznego.

<sup>8</sup> Oficjalna strona C-Mine: [www.c-mine.be](http://www.c-mine.be).

Zbudowana w 1917 roku była pierwszą kopalnią węgla w regionie. Kopalnia działała prężnie aż do 1988 roku. Po jej zamknięciu, władze miasta Genk, chcąc nadać za gospodarką opartą na wiedzy, zdecydowały o przekształceniu kopalni w nowe centrum stymulujące rozwój całego regionu. Postanowiono wykorzystać silną, monumentalną architekturę o wartości symbolicznej dla miasta i umiejscowić w niej zupełnie nową funkcję, odnoszącą się z szacunkiem do przemysłowej przeszłości.

Projekt rewitalizacji skupiający się na kreatywności i kreacji został nazwany C-Mine<sup>9</sup>. Transformacja kopalni ma opierać się na rozwoju 4 podstawowych funkcji: kultury, przemysłów kreatywnych, edukacji i turystyki. C-Mine ma przede wszystkim stać się inspirującym centrum, miejscem pracy, miejscem dla innowacyjnych i kreatywnych przedsiębiorstw. „Fabryka transformacji” ma stać się inkubatorem, pomagającym w wejściu na rynek przyszłym przedsiębiorcom, organizacjom kultury i artystom, wspierającym i promującym działania z sektora kreatywnego. Ma powstać przestrzeń i infrastruktura lokalowa oraz administracyjna, sprzyjająca powstawaniu innowacyjnych idei. C-Mine ma być instytucją, która tworzy kulturę działania organizacji i kulturę przedsiębiorczości. Na terenie kopalni ma powstać również centrum kultury integrujące środowisko ludzi kultury, sztuki i przedsiębiorców, będące miejscem popularyzacji ich osiągnięć. Kolejnym elementem projektu jest działalność edukacyjna, pełniąca istotną rolę w pobudzaniu kreatywności. Edukacja ma być skupiona wokół Akademii Design i Nowych Mediów. Na terenie kopalni ma powstać eksperymentalne studio projektowe, aby integrować różne edukacyjne funkcje i zwiększać ich wartość dla innowacji i regionalnego rozwoju gospodarczego. Naturalnym uzupełnieniem działalności kopalni ma stać się turystyka i rekreacja. W kopalni powstanie regionalne centrum turystyczne oraz podziemne trasy górnicze. Turyści będą mogli doświadczyć górniczej przeszłości, zaprezentowanej w nowoczesny sposób.

Projekt adaptacji istniejących budynków i rozbudowy infrastruktury opracowało studio projektowe 51N4E. Ceglane ściany monumentalnych budowli zostaną uzupełnione nowoczesnymi elementami, tworząc niesamowicie rzeźbiarskie przestrzenie. Na istniejących, ceglanych kubicznych obiektach zostaną nadbudowane betonowe formy, stanowiące dokładne przedłużenie istniejących. Wprowadzenie nowych brył nie zaburza kompozycji całego układu zabudowań. Poprzez zróżnicowanie materiału, stara i nowa struktura są wyraźnie od siebie oddzielone. Takie kontrastowe rozwiązanie pomaga podkreślić i uwypuklić przemysłowy charakter istniejących budynków. Wewnątrz ma powstać fascynujące zestawienie przestrzeni. Foyer w kształcie labiryntu połączone zostanie z przestrzeniami wystawowymi, biurami, ka-

<sup>9</sup> C-Mine. Litera C odnosi się do słów Creativity and Creation (Kreatywność i Kreacja).

wiarnią restauracją, pokojami spotkań. W dawnej hali maszynowni powstaną dwa nowe teatry.

Projekt adaptacji zabudowań kopalni dowodzi jak wielki potencjał możliwości niesie ze sobą stara struktura, a także jak interesującym może być tworzywem w kreowaniu współczesnych form przestrzeni aktywności człowieka.

## 6. Podsumowanie

Dziedzictwo przemysłowe warte jest ochrony. Szczęśliwie okazuje się, że nowa gałąź gospodarki – przemysły kreatywne – chętnie wykorzystuje stare poprzemysłowe budynki, ze względu na ich nieograniczone przestrzenne możliwości i symboliczną wartość. Jak pokazują prezentowane w artykule przykłady, postindustrialne obiekty świetnie nadają się do przekształcenia na nowe funkcje. W wyniku ich adaptacji powstaje nowa jakość architektury, gdzie stara substancja stanowi interesującą ramę dla współczesnych form. Monumentalna architektura poprzemysłowa przekształcona w przestrzeń kreatywności staje się pomostem pomiędzy przeszłością a przyszłością, stając się trwałym elementem ciągłości kulturowej.

## Bibliografia

1. Etmanowicz A.: Co to takiego przemysły kreatywne i przemysły kultury, [www.kreatywnisamozatrudnieni.pl](http://www.kreatywnisamozatrudnieni.pl).
2. Florida R.: *Cities and the Creative Class*, New York – London 2005.
3. Mackiewicz M., Michorowska B., Śliwka A., i in.: *Analiza potrzeb i rozwoju przemysłów kreatywnych (creative industries)*, Raport wykonany na zlecenie Ministerstwa Gospodarki, Warszawa, listopad 2009.
4. Oficjalna strona Zollverein: [www.zollverein.de](http://www.zollverein.de).
5. Oficjalna strona C-Mine: [www.c-mine.be](http://www.c-mine.be).
6. Queensland Government: *Creativity is Big Business: A framework for the future*, State Development and Innovation.