

MAŁGORZATA DYMNICKA*
Politechnika Gdańska

KULTUROWE WYTWARZANIE PRZESTRZENI PUBLICZNYCH

Streszczenie

W artykule podjęto próbę pokazania wpływu nowych technologii (komputer, media elektroniczne, technologie komunikacyjne) na proces kulturowego wytwarzania przestrzeni publicznych. W dobie rozwoju społeczeństwa informacyjnego i spektakularnych osiągnięć architektury XXI wieku na obraz przestrzeni publicznych nakładają się nieciągłe zdarzenia, różne dyskursy architektoniczne oraz kompleksy zjawisk społeczno-kulturowych, co czyni go zmiennym, niespójnym, hybrydowym (jednocześnie realnym i wirtualnym), jak również pełnym nowych możliwości (cyfrowa konwergencja i interaktywność rozmaitych mediów) w zakresie komunikacji międzyludzkiej. W czasach, gdy zmienia się sposób konstytuowania się miasta, a przestrzenie publiczne tracą ostatecznie funkcję kodu „genetycznego”, według którego mogło się ono w przeszłości odtwarzać, na uwagę zasługują wszelkie próby zachowania równowagi pomiędzy skupionym w przestrzeniach publicznych zespołem wartości materialnych, estetycznych i symbolicznych a konkretną grupą (społecznością). Jest to propozycja spojrzenia na przestrzeń publiczną jako na wytwór współczesnej kultury z jednoczesnymi próbami zachowania najważniejszej i niezmiennej cechy przestrzeni publicznej, której nikt tak świadomie nie cenił jak Ateńczycy – kreowania przestrzeni interakcji i dialogu publicznego.

Słowa kluczowe: przestrzeń publiczna, nowe media, architektura

* Adres do korespondencji: mdymnicka@interia.pl

WSTĘP

Nowe technologie były od wieków wyjątkowo „miejskie”, ponieważ dotyczyły komunikacji i łączności międzyludzkiej na dużą skalę. Usprawniały życie w mieście, wpływając na możliwości operowania jego strukturą, formą, wielkością czy położeniem. Osiągnięcia nauki i techniki inspirowały projektantów, artystów, inżynierów komunikacji i reformatorów społecznych do tworzenia nowatorskich i radykalnych koncepcji urbanistycznych. W dziejach cywilizacji miejskiej, przez większą część ich trwania, miasto było ośrodkiem aktywnego życia społecznego, konfliktów i gry interesów, a także poligonem doświadczalnym dla nowych technologii i „przyszłości wyobrażonych” [Barbrook 2009].

Od wieków przestrzeń publiczna w Europie była fizycznie bardzo wyraźnie określona, pełna architektury i wieloznaczna w oddziaływaniach. Była też przestrzenią nieprzewidywalną, gdzie wszystko mogło się zdarzyć, ale ujętą w solidne ramy, które stanowiły przedłużenie wielowiekowych procesów, leżących u podstaw europejskiej historii miast. Najdoskonalszym wzorcem, jakie zna historia, była grecka agora w mieście antycznym. Wszystkie niemal wysiłki ku osiągnięciu celów materialnych i w znacznej części idealnych znalazły charakterystyczne odbicie na placu głównym – jednym z obszarów najbardziej dostępnych dla ogółu mieszkańców, konstrukcyjnym i plastycznym ośrodkiem kompozycji urbanistycznej. Bogactwo podejmowanych przez agorę ról i funkcji znajdowało odzwierciedlenie w architektonicznym zróżnicowaniu przestrzeni otwartych, półotwartych i zamkniętych. Jak pisze Aleksander Wallis [1979], wytworzyły one wspólnie w ciągu długiej ewolucji całość zharmonizowaną pod względem społecznym, urbanistycznym i artystycznym. Za fundament ich istnienia oraz cechy konstytutywne Wallis uznawał skupianie kulturowych praktyk miejskiej społeczności.

Miasta od czasu rewolucji przemysłowej utraciły wewnętrzną spójność oraz stan względnej równowagi i wkroczyły w stan dynamicznych, globalnych przemian. Pewien rodzaj uporządkowania, jaki towarzyszył rozwojowi struktur miejskich, oparty zazwyczaj na łatwo odczytywalnej zasadzie, swoistym kodzie kulturowym, według którego miasta mogły się odtwarzać, ustępuje nieciągłym elementom zabudowy. Wiąże się z tym zagadnieniem w ostatnich latach żywo dyskutowana kwestia nie-miejsc, jako trwałych już dziś składników wizualnej rzeczywistości w rodzaju parków tematycznych, centrów handlowych, lotnisk, dworców, autostrad, *ghost towns* czy projektów związanych z turystyką kulturową [Augé 2010].

Jak twierdzi Tadeusz Sławek, miasto kartezyjańskie nie „narasta”, lecz „pokonuje” czas, co w rezultacie prowadzi do ograniczenia lub wyeliminowania



przestrzeni publicznej. Jest o tyle „całością”, „o ile nie gubiąc pragnień jednostki, przekształca je w swoje własne pragnienia, i tak przetworzone kieruje na powrót w stronę miejsca, skąd przyszły. Ale to już inne pragnienia, chociaż na ogół nie czujemy tej różnicy i nasza radość z «oferty» miasta jest radością niewolnika” [Sławek 2010: 64].

Idea przestrzeni publicznej opiera się na dziedzictwie, które od starożytności stopniowo wzbogacało miasta europejskie, oddziałując inspirująco także na inne miasta świata. W wieku informacji przestrzenie publiczne jako miejsca skoncentrowanej aktywności ludzkiej nie odgrywają już tak znaczącej roli, ale nadal, choć nieprzerwanie rosną możliwości w zakresie mobilności i dysponowania wolnym czasem, integrują, charakteryzując się szerokim zakresem funkcji i ekspresji. Zauważmy, że „atrybut tego, co publiczne, łączył się i nadal łączy z publicznym miejscem, co razem z kolei tworzy bardziej przedmiotową stronę tego zjawiska” [Frysztański 2005: 151].

FIGURY RETORYCZNE

Gdy w latach 60. ubiegłego wieku ukazała się książka *Zrozumieć media* kanadyjskiego uczonego Marshalla McLuhana [1964], w której roztaczał on śmiało wizję świata kreowanego przez nowe technologie przetwarzania informacji, temat ten stał się nie tylko rynkową sensacją, lecz także stałym elementem dyskursu naukowego. Zdaniem Richarda Barbrooka, autora *Przyszłości wyobrażonych* [2009], książka McLuhana bezbłędnie utrafiła w *Zeitgeist* połowy lat 60. Można w niej znaleźć wszystkie elementy późniejszych filozofii mediów. Dotarł nią do świadomości publicznej, odwołując się przede wszystkim do pojęcia medium jako protezy – rozszerzenia ludzkiego ciała i umysłu. Dowodził, że media są czymś więcej niż technikami: przypominają kompletne środowiska, wpływając na postrzeganie świata, działanie, stosunki międzyludzkie, wartości, normy i struktury myślenia w ogóle. To antropologiczne i socjologiczne zabarwienie refleksji będzie obecne we wszystkich późniejszych analizach i krytykach w obszernej literaturze na temat mediów. Tutaj, w największym skrócie, macłuhanowskie widzenie mediów styka się z teorią rozwoju społecznego, w której pojawia się koncepcja społeczeństwa informacyjnego („społeczeństwa wiedzy”, „społeczeństwa poinformowanego”, „społeczeństwa telematycznego”¹), wskazując na ważny aspekt zjawiska, jakim jest wzrost znaczenia informacji w życiu społecznym [szerzej Kościański 1999: 153; Krzysztofek, Szczepański 2002].

¹ „Telematyka” oznacza „przybliżenie tego, co w oddali” [zob. Mersch 2010].

Wyobrażone przyszłości sztucznej inteligencji i społeczeństwa informacyjnego mają długą historię, sięgającą dziewiętnastowiecznych wystaw światowych [Barbrook 2009]. Od sukcesu pierwszej wystawy, dla której powstał Kryształowy Pałac Josepha Paxtona (*Crystal Palace*), symbol przemysłowej nowoczesności Wielkiej Brytanii, minęło 160 lat. Od tamtego czasu prawie nieprzerwanie trwają wysiłki (na różnych kontynentach, w różnych miastach i w różnych warunkach) związane z planowaniem i realizacją wystaw światowych. Te wielkie tymczasowe przedsięwzięcia, przez niektórych nazywane przestrzeniami publicznymi „na chwilę”, pozostawiają ślady w strukturze miasta nieraz na długie lata, wrastając w miejską tkankę. Z socjologicznego punktu widzenia, jeśli prześledzi się historię owych przestrzeni wyobrażonych, zdołamy odkryć, że stały się też w jakimś sensie podstawą systemu filozofii postindustrialnego społeczeństwa. Dzięki precyzyjnym scenariuszom, budowanym na filmowych i teatralnych środkach wyrazu, wystawy światowe przypominały bardziej przestrzenie reprezentacyjne niż publiczne, bardziej parki tematyczne niż miejsca o charakterze wspólnotowym. Najważniejsze były „owoce” nowego systemu gospodarczego. Prezentowano je nieczym na targowisku. To one – cudowne produkty cywilizacyjnych przemian – okazały się o wiele istotniejsze niż producenci i warunki, w jakich powstawały. Ludzie mogli odtąd interreagować ze sobą przez przedmioty: towary, pieniądze i kapitał [Barbrook 2009: 41; Benjamin 1998]. Wszystkie wystawy były już wtedy w jakimś sensie wydarzeniami tematycznymi, tworząc iluzję miejsca w celu uatrakcyjnienia istniejącej rzeczywistości, chociaż tematyżacja (*theming*) jako zjawisko kulturowe charakterystyczna jest dla czasów późnego modernizmu [por. Sorkin 1992; Hannigan 2009; Lorens 2006].

Tematyżacja to nic innego jak „rynek” domów towarowych, parków rozrywki, osiedli mieszkaniowych zbudowanych wokół jakiegoś wiodącego tematu. Wiele z nich, zwłaszcza w Stanach Zjednoczonych, jest zarządzanych przez koncerny Walta Disneya. Przestrzenie tematyczne produkują obrazy wygenerowane przez media, w filmowych kulisach symbolizujących miasta, w których znakomicie odnajdują siebie turyści, kierując się na bezpieczne i „ufortyfikowane” szlaki, które charakteryzuje automatyzacja percepcji, uprzemysłowienie widzenia oraz fuzja świata realnego z wirtualnym. Fenomen owych praktyk konsumpcyjnych polega na tym, że powstają w dowolnym miejscu, pozostając całkowicie wy-preparowane z tych aspektów rzeczywistości, które mogłyby rzucić choćby cień niepewności i dyskomfortu wynikającego z warunków społecznych, kulturowych, ekonomicznych czy klimatycznych. Niektórzy twierdzą, że mamy do czynienia z kopią dziewiętnastowiecznego *flaneryzmu*, ze względu na swoisty typ oglądu rzeczywistości i szczególną relację obserwatora ze środowiskiem.

Jednym z symboli postmodernistycznego kulturowego wytwarzania przestrzeni publicznych jest park La Villette (1983–1989) w Paryżu, zaprojektowany przez Bernarda Tschumiego. Koncepcja parku wyrosła z inspiracji architekturą dekonstruktywistyczną, jest także refleksją teoretyczną. Destabilizując czystą formę architektoniczną, Tschumi usytuował ją niemal na pograniczu użyteczności i bezużyteczności, przybliżając do dzieła sztuki. Park La Villette, zaliczany do „tematycznych”, miał przede wszystkim stanowić miejsce nieoczekiwanych spotkań, budować atmosferę odkryć, wpisując się tym samym w nurt postmodernistycznej kultury. Według Tschumiego [1996] przestrzenie zdarzeń są tak samo ważne jak forma. Oddzielnym zagadnieniem pozostaje wpisanie się parku w program rewitalizacji, której miał być częścią. Przypomnijmy tylko, że bez towarzyszących temu procesowi programów odnowy życia społecznego i publicznego, w którym „kreatywność i bezinteresowne zaangażowanie w kulturę artystyczną stanie się potrzebą codziennego życia”, nieprędko europejski *homo oeconomicus* zamieni się w *homo culturalis* [Taborska 2010: 33].

We wczesnych latach 80. kwestię tę w odniesieniu do miast amerykańskich (głównie Nowego Jorku) podnosiła m.in. Sharon Zukin [2008], dostrzegając niebezpieczeństwo kryzysu przestrzeni publicznych w rozwoju zestandaryzowanych wzorów kultury miejskiej opartych na „inżynierii wyobraźni” Walta Disneya (*imaginereeing*) i najbardziej widocznych w architekturze „gotowych tradycji” oraz ofercie produktów i usług. Silne podobieństwo między festiwalizacją miasta (*festival market place*) a parkami tematycznymi (*Disney theme parks*) dostrzegał również krytyk neoliberalizmu David Harvey [1991: 60; 2008: 32], upatrując w zjawisku fragmentacji, prywatyzacji i gettoizacji przestrzeni publicznej konsekwencje konsumpcyjnego kapitalizmu, który nie potrafi zaspokoić rzeczywistych potrzeb ludzi ubogich, a nieistniejące potrzeby konsumentów w krajach rozwiniętych zaspokaja w sprywatyzowanych quasi-publicznych przestrzeniach. Fragmentacja przestrzeni miejskiej i atrofia jej obszarów publicznych dokonywała się stopniowo za sprawą modernistycznej doktryny urbanistycznej z Kartą Ateńską na czele. Elementami strukturującymi współczesne miasto, zwłaszcza przestrzeń metropolii, „nie są już jak kiedyś, miejsca wytwórczości i wymiany handlowej, ale budynki biurowe, w których znajdują się węzły światowych sieci, łączy i infostrady; świątynie kultury, muzea i sale wystawowe; stadiony i miejsca zgromadzeń; miejsca tranzytu, międzynarodowe lotniska i dworce kolejowe; obszary zabytkowe; centra handlowe i parki tematyczne” (Jałowiecki 2007: 15).

Czym byłyby współczesne technologie dla czołowego przedstawiciela modernistycznego stylu międzynarodowego, Le Corbusiera? Zapewne z zadowoleniem. Zapewne „z zadowoleniem zobaczyłby fasady medialne budynków,



czyli obiekty wizualne umieszczone na powierzchniach znacznych rozmiarów. Budynek był wszak dla niego wielkim spektaklem. Czy jednak nieskończone możliwości wirtualizacji przestrzeni naprawdę przypadłyby do gustu artyście, którego celem było wyzwolenie swoich najbardziej fantastycznych pomysłów z piętna wirtualności? A gdyby się okazało, że wirtualność jest ostatecznym celem, a nie środkiem czy formą wypowiedzi? Cyfrowa przestrzeń mogłaby się stać dla niego efektną pułapką, podobnie jak chętnie wznoszone przez Le Corbusiera, następnie demontowane efemeryczne pawilony wystawowe, ulotne jak – sztuczny, komputerowy świat – figury retoryczne” [Jędruch 2009: 79].

Od czasu powstania kultury digitalnej formuje się obszar, „pokrywający się z czymś jeszcze nie do określenia, gdzie pod hasłem «nowe media» elementy digitalizacji, struktury sieci, niedyskursywności i gry łączą się w całość będącą symbolem «wolności», lecz także ukrywania za ich fasadą życia społecznego i stwarzania fałszywej iluzji rzeczywistości” [tamże: 79; zob. Hopfinger 2002]. Niematerialność świata oglądanego przez media i dzięki mediom opisują Jean Baudrillard, Jean-François Lyotard, Paul Virilio i wielu innych.

Krytyczny stosunek do Baudrillardowskiej „agonii realności” i wszechobecnej symulacji [Baudrillard 2005] przedstawia Virilio [1991], jeden z najważniejszych francuskich teoretyków kultury, wskazując na niebezpieczeństwa wynikające z rosnącego poczucia przyspieszania życia społecznego. Twierdzi on, że dwójstej rzeczywistości (realnej i wirtualnej) nie da się już sprowadzić do jednego wymiaru [Leach 1999]. Podobnie jak Baudrillard przekonuje, że kultura traci związek z rzeczywistością, wytwarzając obrazy obrazów – hiperrzeczywistość [Baudrillard 2005; Leach 1999]. Virilio [1991] z rozwojem technologii wiąże kryzys miejsca w sensie geograficznym i antropologicznym. Upatruje go w ślepych zachwycie nad panoptycznymi i cybernetycznymi narzędziami globalnej komunikacji. Utrzymuje, że ciągła teleobecność wydarzeń nie tworzy już jakiegokolwiek uporządkowanej sekwencji, „gdyż momentalna przestrzenność trwania pokonuje głębię historycznego następstwa czasowego” [Virilio 2006: 119]. Ewa Rewers w *Post-polis* zwraca uwagę na moment, w którym dyskurs architektoniczny „przyspieszył rozprawę z materialnością architektury, z obecnością miejsca, z zakładaną *a priori* tożsamością miasta, z heideggerowskim «przywiązaniem do domu każdej dziedziny życia»” [Rewers 2005: 122]. Na jednym z seminariów dał temu wyraz Virilio, wygłaszając zdanie: „Publiczna przestrzeń budynku znika nagle w tle niestabilnego publicznego obrazu” [tamże]. Powiązał kryzys miasta i przestrzeni publicznej z procesem fragmentacji, dematerializacji, rozproszenia i transcendencji miejsca. W innym miejscu pyta retorycznie: „Cóż pozostało zatem z historycznego znaczenia przestrzeni publicznej Miasta w epoce owego metacity,

w którym wszelką władzę sprawuje publiczny wizerunek?” [Virilio 2006: 111]. Podobnymi wypowiedziami prowokuje do ogólniejszej refleksji na temat istoty przestrzeni publicznych we współczesnym mieście. Czy w swojej fizyczności przestrzenie te stają się dzisiaj mniej relewantne w stosunku do sfery wirtualnej? Próbę odpowiedzi zawiera w twierdzeniu, że dzisiejsze relacje miasto–świat albo świat–miasto odbierają wszelki sens opozycjom w rodzaju miasto–wieś, miejski–niemiejski, centrum–peryferie [1991]. Dzieje się tak, odkąd „miejsce materialnej i geometrycznej formy przedmiotu zajmuje niematerialna i elektroniczna forma informacji: informacji dźwiękowej, wizualnej, lecz również dotykowej, możliwej dzięki *data gloves*, «cyfrowym rękawicom», oraz węchowej, dostępnej dzięki niedawno wynalezionym cyfrowym czujnikom chemicznym” [Virilio 2006: 112].

Nie mniej krytyczne refleksje formułuje Guy Debord, przedstawiciel ruchu społeczno-artystycznego, który narodził się pod koniec lat 50. ubiegłego wieku. Poglądy tego autora skupiają się głównie na krytyce kapitalistycznej kultury Zachodu. W książce *Społeczeństwo spektaklu* [2006] tworzy on wizję wyalienowanego społeczeństwa, wprzęgniętego w bierny konsumpcjonizm. Pisząc o ludziach bezwładnie dryfujących w świecie zaprojektowanym i przyciąganym przez ideologię oraz reklamy, sztucznie wytwarzane potrzeby i pragnienia, krytykuje miejską przestrzeń reprezentacji [por. Lefebvre 1994]. Mógłby powiedzieć, że „miasto bombarduje oko reklamami, a jednak nie oferuje tak naprawdę niczego do oglądania” [Urry 2009: 131–132]. Sytuacjoniści, poszukując oryginału, postulowali praktykę polegającą na umieszczaniu dzieł sztuki, produktów masowej kultury, również form architektonicznych poprzez umieszczenie ich w nowym kontekście w celu stworzenia nowego znaczenia, nazywając ją przechwyceniem (*détournement*). Kombinacje polegające na „braniu w nawias” pierwotnych sensów miały zakłócać pierwotny przekaz informacji, służąc wyrażaniu dezaprobaty wobec międzynarodowych korporacji, agresywnie zawłaszczających przestrzenie publiczne. Przenosząc je do większej urbanistycznej skali, proponowali na przykład otwarcie na całą noc publicznych parków i metra, zbudowanie dróg spacerowych na dachach paryskich domów lub zburzenie muzeów i przeniesienie zgromadzonych w nich dzieł sztuki do barów i restauracji. Wszystko w jednym – odcięcie się od świata absurdu, iluzji i biernej akceptacji oraz ofert składanych przez rynek kapitalistyczny [Debord, Wolman 2010: 316–325]. Bliskie tej idei wydają się późniejsze „prowokacje kulturowe” (culture jamming), *street art*, czy praktyka *coolhunting*, którą można odebrać jako „odwrócenie” samego przechwytywania [tamże].

PRZESTRZEŃ BEZSZWOWA

Według teoretyka mediów Timothy'ego Druckreya współczesne przestrzenie publiczne to efekt architektury relacyjnej (*relational architecture*), którą można określić „jako rodzaj technologicznej aktualizacji budynków i przestrzeni publicznych z użyciem obcej pamięci. Architektura relacyjna dezorganizuje wzorcową narrację budynku; manipuluje jego bryłą za pomocą efektów audiowizualnych, poddając ją w ten sposób rekontekstualizacji” [Lozano-Hemmer 1998, za: Dietz 2010: 393]. Budynki relacyjne poszerzają przestrzeń publiczną, kreując zmienną i dynamiczną narrację dzięki aktywnemu udziałowi odbiorców. Aktywne uczestnictwo ludzi „nie stanowi produktu ubocznego, ale jest siłą napędową tworzenia dynamicznej agory, gdzie każda pozycja określana jest za każdym razem w otwartym systemie, który rozsadza istniejące hierarchie i rozbija w pył twierdzenie, że publiczność jest niezróżnicowaną masą, że media tworzą utopijną globalną wioskę, że interaktywność to opium dla klientów” [Druckrey 2004, za: Dietz 2010: 393–394].

Na problem ten można również spojrzeć z perspektywy zarządzania współczesną metropolią. W ciągu ostatnich dekad radykalnie zmieniły się miasta i ich mieszkańcy. Edwin Bendyk w artykule *Moloch miejski* [2011] zauważa, że „choć główne ulice i place ciągle nazywają się tak samo, to jednak w miejską przestrzeń wkroczył jeszcze jeden, niewidoczny wymiar: informacja. Podaje przykład: „Go 2 EDSA. Wear Blk”, czyli „Idź na Epifanio de los Santos Avenue. Ubierz się na czarno” [tamże: 48]. Pokazuje on głębokie zmiany, jakie zachodzą w relacji między tym, co stałe w morfologii przestrzeni (ulice, place, budynki, szlaki komunikacyjne), i tym, co zmienne, czyli ludźmi, którzy przemieszczają się nieustannie, by się spotykać [tamże: 48]. Co to jednak znaczy w tym kontekście dobrze zarządzać współczesną metropolią? Dziś, jak twierdzi Bendyk, kluczową kategorią ludzkiej aktywności jest spotkanie. Służy wytwarzaniu wartości ekonomicznej, wymianie wiedzy i zaspokajaniu wielu różnych potrzeb. Miasta, które są dobrze zarządzane generują ludzką energię, a inne je rozbijają ”wypychając mieszkańców do jałowych enklaw bezruchu” [Bendyk 2011: 48].

W nurt architektury relacyjnej wpisują się zapoczątkowane w 2009 roku przez Biuro Europejskiej Stolicy Kultury Gdańsk 2016, Miasto Gdańsk, Gdańską Galerię Miejską i Nadbałtyckie Centrum Kultury – *Narracje* – czyli projekty sztuki wizualnej realizowane w przestrzeni publicznej miasta. Za ich cel artyści obrali poszukiwanie i odczytywanie na nowo miejskich opowieści zapisanych w tkance miejskiej. Zaprezentowane na murach i podwórkach, oparte na mediach cyfrowych instalacje interaktywne, realizowane są z udziałem publiczności. Artyści



z Polski, Niemiec, Szwajcarii, Holandii, Francji i Meksyku drugą edycję festiwalu (*Lost and Found*, 2010) zadedykowali zapomnianym skwerom, zaniedbanym podwórkom, ruinom i innym pozostawionym sobie miejscom (*terrains vague*). Przestrzenie te, gdzieś pomiędzy rzeczywistością fasadowej struktury Głównego Miasta a rzeczywistością znajdujących się tuż obok miejsc mocno zaniedbanych, między ulicą Szeroką a Świętego Ducha, obok szlaku turystycznego, a jakby w zapomnieniu, próbowali wpisać się w narracje o mieście, w dyskurs publiczny o Gdańsku i kierunkach jego rozwoju.

Fot. Philipp Haas²

Sigrid Sandmann, Wyspa Spichrzów- przestrzeń niezdefiniowana, przestrzeń pomiędzy

Gdańsk w porównaniu z innymi miastami europejskimi jest słabo doświetlony nocą. Instalacje świetlne na Wyspie Spichrzów ożywiły wizerunek ciemnej plamy na mapie miasta. W tym samym projekcie artystycznym odnalazł należne sobie miejsce w przestrzeni miasta kościół św. Jana. Instalacja artystyczna Danuty Kiewłan pt. „Płynna architektura” zaprezentowana na ceglanych ścianach wieży elewacji kościoła była projekcją zestawu slajdów z kroplami kolorowej cieczy zamkniętymi między warstwami folii. Ciepło żarówki wprawiało plamy w powolny ruch, upodabniając je do ogromnych ameb. Wykreowana płynna

² Fot. z dokumentacji festiwalu *Narracje 2010*, udostępniona dzięki uprzejmości Gdańskiej Galerii Miejskiej.

przestrzeń należała do tego, co zewnętrzne i tego, co wewnętrzne. Była zarazem publiczna i miejska.

U zbiegu ulic Szklary, Lawendowej i Świętojańskiej w Gdańsku niczym hologramy, tym razem za sprawą instalacji holenderskiej artystki Hermelinde Hergenbahn, został pokazany codzienny rytm życia okolicznych mieszkańców, pełen cyklicznie powtarzających się rytuałów. „Codziennie o tej samej porze dwie sąsiadki ucinają sobie pogawędkę, a ktoś inny idzie sobie po gazetę. Postacie-widma były na tyle realistyczne, że wciągały w swoje życie zwierzęta – psy z zaciekawieniem podbiegały do tych, których obraz utrwaliło nagranie wyświetlane na asfalcie” [Nikołow 2011: 22].



Hermelinde Hergenbahn, **Day in Day out**

Fot. Hermelinde Hergenbahn³

Wszystkie tego typu ekspresje, od najgorszych do najlepszych, „wkraczają razem w cyfrowy wszechświat”. I co z tego wynika dla miasta i jego użytkowników? Podkreślmy za Steve’em Dietzem, że aby przekształcić dzisiaj przestrzeń publiczną w nowy obszar aktywności, wystarczy poddać dekonstrukcji wirtualnej ścianę budynku, zaprojektować instalację, udostępniając w ten sposób kolejne

³ Fot. z dokumentacji festiwalu *Narracje 2010*, udostępniona dzięki uprzejmości Gdańskiej Galerii Miejskiej.

obszary obecności sztuki w sferze publicznej. Struktura fizycznych miejsc publicznych poddana „obróbce” świetlnej pozwala dostrzec całkiem nowe detale. Nie jest już więc nawet ważne, co się dzieje w przestrzeni, ale to, że w coraz większym stopniu przestrzenie publiczne podlegają hybrydyzacji, stają się reaktywne i wirtualne. Procesy te, kontynuuje autor, dotyczą wszystkich tradycyjnie pojmowanych miejsc publicznych, począwszy od placów, przez kawiarnie, budynki, a na mieście samym w sobie skończywszy [Dietz 2010]. Z pewnością budują atmosferę trochę nieuchwytnych wrażeń poprzez grę światła, rytm, wzór, dotyk, zmienność. Znajdziemy coraz więcej przykładów medialnych fasad, które pogłębiają relacje budynku z szerszym otoczeniem, wzbogacając pejzaż miasta o nowe przestrzenie wykorzystywane w celach komercyjnych jak również jako projekty informacyjne i społeczne.

Jak przewidują eksperci, w niedalekiej przyszłości wzrośnie liczba tego typu instalacji, dla których tłem będzie fasada budynków. Graficzno-strukturalne impresje różnych elementów na elewacjach, tworzone komputerowo, coraz częściej obecne w przestrzeniach publicznych (zamkniętych i otwartych), pokazują siłę i rozmach technicznych możliwości wykorzystywanych przez miasta w konkurencji z innymi ośrodkami (np. projekt Richarda Wilsona *Turning Place Over* w Liverpoolu).

Wątpliwości mogą budzić wizje projektantów, w których to same budynki są celem, natomiast ludzie i ich problemy pozostają gdzieś obok. W tradycyjny „porządek interakcyjny”, polegający według Ervinga Goffmana na możliwości odbierania ucieleśnionych kontaktów od danej osoby, został wpleciony niefizyczny, zapośredniczony kontakt [Goffman 2008: 18]. Podstawowa zmiana, jaka się dokonała w myśleniu urbanistycznym i architektonicznym, przede wszystkim z inspiracji technologią, polega na produkcji zdarzeń jako elementarnej jednostki tkanki miejskiej [Rewers 2005: 74; Tschumi 1996]. To zdarzenia produkują miejsca. „W architekturze rozumianej jako zdarzenie w przestrzeni miejskiej zanika jednocześnie dystans między budynkiem i użytkownikiem sprawiający, że jeden staje się częścią drugiego...” [Rewers 2005: 73]. Przestrzeń staje się bezszwowa albo, jak niektórzy twierdzą hybrydowa, ponieważ łączy to, co fizyczne, i to, co cyfrowe. Jest wytwarzana przez użytkowników będących stale w ruchu i noszących ze sobą urządzenia cyfrowe, zwane interfejsami (miniaturowe komputery, telefony komórkowe, piloty itp.)⁴, permanentnie połączone z Internetem, służące do podtrzymywania kontaktów społecznych, pisze Adriana de Souza e Silva

⁴ Interfejsy: „środki pośredniczące w komunikacji, reprezentują informację w wymianie między dwoma uczestnikami i nadają jej znaczenie” [Souza de Silva 2010: 628], *Mobilne technologie*

[2010]. Przestrzeń w ten sposób definiowana nie jest jednak tworem technologii. Zdaniem autorki „buduje ją połączenie mobilności i komunikacji, a materializuje się ona pod postacią sieci społecznych, które rozwijają się jednocześnie w przestrzeniach cyfrowych i fizycznych” [2010: 638].

Dzięki laptopom i smartfonom następuje reaktywacja przestrzeni publicznej. Za przykład może posłużyć futurystyczny obraz zaprezentowany na festiwalu filmów trójwymiarowych w londyńskiej galerii Barbican (2010), na którym Keiichi Matsuda, projektant i filmowiec, przedstawił film pt. *Augmented City* (Rozszerzone miasto), nawiązując do pojęcia rzeczywistości rozszerzonej (*augmented reality*). Bohaterowie filmu, kobieta i mężczyzna, poruszają się z nieodłącznym, zawieszonym w powietrzu interfejsemi dowolnie manipulują widzianym przez siebie obrazem otoczenia, zmieniając nie tylko kształt relacji komunikacyjnej, lecz także samą przestrzeń, w której ta relacja zachodzi. Eksperyment z miastem rozszerzonym pokazuje architekturę w nowym świetle jako sztuczną przestrzeń wytwarzaną przez systemy informacyjne (*immersive interface*). Jak twierdzi Ewa Rewers, „miasto rozszerzone” to rodzaj zawieszenia pomiędzy generowaniem nowoczesnych „maszyn widzenia” a tworzeniem nowych narzędzi komunikacyjnych. Zaznacza też, że popularne w ostatnich latach *smart mobs* i *flash mobs* zawierają w sobie niebezpieczeństwo wykluczenia. Ci, którzy nie otrzymali informacji, nie wiedzą, co się wokół nich dzieje [Sądel 2009]. Nowe możliwości komunikacyjne, jak dowodzą inni badacze kultury, z jednej strony „rozszerzają” przestrzeń publiczną, a z drugiej przyczyniają się do jej kurczenia (*shrinking cities*).

Czy w związku ze zmianami, jakie zachodzą w kulturowej przestrzeni miast, powinniśmy pożegnać bez nostalgii stary model monumentalnej przestrzeni publicznej? Wytwory wyobraźni, zauważa Kazimierz Korab, powstawały również w zamierzchłej przeszłości, i to na wiele sposobów. W starożytności były to mity. W czasach nowożytnych, z inspiracji Platńskiej, projekt idealnej rzeczywistości przedstawił Tomasz Morus. „Trzeci wysyp” masowo wytwarzanych światów wirtualnych przypada na nasze czasy [Korab 2010: 27] – epokę rozwijających się „bytów pochodnych”, zapośredniczonych, stwarzających iluzję realności. Według Michaela Heima, autora *The Metaphysics of Virtual Reality* [1993], wirtualną rzeczywistość cechują symulacja, interakcja, sztuczność, zanurzenie (*immersja*), teleobecność, pełnocieleśna *immersja* i komunikacja sieciowa [tamże: 109–128, za: Korab 2010: 19].

jako interfejs przestrzeni hybrydowych, [w:] E. Rewers (red.), *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, Kraków: Universitas, s. 628.



Proces związany z nagromadzeniem w tkance miasta różnych narzędzi komunikacji (billboardów, platform interakcyjnych, ekranów wideo itp.) domaga się w związku z tym odpowiadającego mobilnym technologiom, nowego języka architektury. W sytuacji, gdy formy niefizycznych „ciał” stapiają się z tkanką miasta, wytwarzając przestrzeń hybrydalną, „w której na siatkę ulic nakłada się siatka danych z sieciowych serwerów”, miasto staje się nowym, cyfrowym narzędziem poznania [Filiciak 2009: 59]. Ulica, poza tym, że nadal pozostaje przestrzenią doświadczeń, konfrontuje ludzi z informacją, fragmentami opinii medialnych, jak w wypadku projektu *Energie Passagen* (2004) autorstwa niemieckich artystów, pionierów interaktywnej sztuki mediów, Moniki Fleischmann i Wolfganga Straussa. Idea tego projektu polegała na zaangażowaniu przypadkowych mieszkańców Monachium, którzy ze strumienia gazetowych informacji rzuconych na ekran i odczytywanych przez sztuczne głosy wybierali słowa według własnego uznania. Zbiorowy zapis ich werbalnych „typów” konfrontowany był z językiem mediów. Zamierzeniem artystów posługujących się interfejsami (tzw. *Knowledge Discovery Tools*) było włączenie widza w zdarzenie.

Fleischmann i Strauss w technologiach cyfrowych odnaleźli narzędzie do podejmowanych przez siebie dyskursów czy dyskutowanych zagadnień. Wyznacznikiem tworzonych przez nich projektów artystycznych jest, oprócz interaktywności, balansowanie pomiędzy rzeczywistością realną a wirtualną (*mixed reality*) i kreowanie rzeczywistości poszerzonej (*augmented reality*). W ich ocenie media interaktywne wspierają wielozmysłowe mechanizmy ludzkiego ciała i dlatego właśnie przedłużają przestrzeń zabawy i aktywności człowieka.

Jest to ten etap rozwoju i przetwarzania informacji, który według Castellsa [2007] zamazuje podział na „rzeczywistość” i reprezentację symboliczną. Istota nowoczesnych procesów komunikacyjnych tkwi jego zdaniem w integracji wszystkich typów komunikacji, od typograficznych do multisensorycznych. To, co lokalne, zostaje uwolnione od swych geograficznych, kulturowych oraz historycznych znaczeń i zarazem odradza się na nowo w przestrzeni przepływów, która zastępuje przestrzeń miejsc. Rzeczywistość kultury jest więc całkowicie wpisana w media, a logika tego związku polega na fakcie, że każda wirtualność staje się w końcu rzeczywistością, a każda rzeczywistość zostaje wciągnięta w świat wirtualny [tamże]. Owa dwoistość jest immanentną częścią współczesności. Teza ta pokrywa się z Platonską ideą jako podstawą świata i wtórnością względem niej materii. Zasadnicza różnica pomiędzy podejściem greckiego filozofa do problemu natury świata a współczesną koncepcją jego symulakryzacji tkwi w tym, że u Platona „cały system relacji jest trzymany w ryzach, a wszelkie zagrożenia – jak na przykład twórczość mimetyków – eliminowane. Wystarczy



jednak usunąć Idee, czyli stabilizujący element całego systemu, i – jak chciał Nietzsche – odwrócić ów system do góry nogami, by znaleźć się w Baudrillardowskiej przestrzeni symulacji i wirtualności. Wirtualność podważa tradycyjny podział na model i przedstawienie, wzór i odwzorowanie, oryginał i kopię. Nie chodzi o to, że kopia przykrywa sobą oryginał, że pozór bierze górę nad modelem, a reprezentacja koncentruje naszą uwagę na swej powierzchowności, lecz o to, że ów dialektyczny spłot między dwoma elementami rozpuszcza się w maszynie generującej rzeczywistość pozbawioną źródła i realności. Przestrzeń wirtualną zasiedlają kopie, których nie można odróżnić od oryginałów, przedstawienia, które odsyłają do samych siebie, reprodukują się w nieskończoność” [Jankowicz 2009: 16].

Historycznie specyficzna dla nowego systemu komunikacyjnego jest zatem integracja wszystkich przekazów we wspólny wzór poznawczy i konstrukcję rzeczywistej wirtualności. Tej ostatniej z dużą uwagą przyglądają się krytycy mediów elektronicznych, próbując dowieść, że nowe środowisko symboliczne nie przedstawia „rzeczywistości”. Castells broni konsekwentnie tezy, że rzeczywistość, czyli materialna/symboliczna egzystencja ludzi, „jest całkowicie schwytna, w pełni zanurzona w wirtualnym układzie obrazów, w świecie wyobraź-sobie-że, w którym pozory nie tylko znajdują się na ekranie, za pośrednictwem którego komunikuje się doświadczenie, lecz stają się tym doświadczeniem” [2007: 378]. Zaawansowane systemy komunikacyjne generują w związku z tym nowe zjawiska w przestrzeni miasta.

CYFROWA AGORA

Ryszard Kluszczyński, jeden z czołowych badaczy fenomenu sztuki interaktywnej, sytuujący przedmiot swoich zainteresowań w szerokim kontekście kulturowym, zwraca uwagę na coraz bardziej znaczącą obecność form interaktywnych w sztuce publicznej oraz na ich konsekwencje i rolę w sferze życia codziennego. Dowodzi, że wprowadzanie technik medialnych do publicznych praktyk twórczych jest w wielkim stopniu związane z przeobrażeniami świata społecznego i wyłanianiem się nowych zakresów przestrzeni publicznej, „a nie tylko eksperymentowaniem z narzędziami pracy artystycznej” [Kluszczyński 2010: 278]. Wskazuje na dwie ogólne tendencje, odnoszące się do współczesnych fenomenów cyberkultury, w tym do tematu interaktywności i sztuki interaktywnych mediów. Pierwsza, związana z modernistycznym paradygmatem estetycznym, utrzymuje dominującą w stosunku do odbiorcy pozycję artysty.



Demiurgiczny kreator tworzył dzieło w swojej intencji skończone i ostateczne. Odbiorca był widzem. W nowym modelu komunikowania się artysty z odbiorcą role się odwracają. Ten ostatni uczestniczy w procesie powstawania dzieła. Jest po części także artystą, ponieważ buduje przedmiot swojego doświadczenia i jego sens, wywodząc go ze wskazanego przez twórcę kontekstu [Kluszczyński 1997]. Sztuka interaktywna – inaczej niż w modernistycznym podziale na Autora i Odbiorcę – uzależnia poziom estetycznych doświadczeń w dużym stopniu od aktywności odbiorcy. Włączanie użytkowników w proces kreacji przestrzeni nie kończy się na jej zaprojektowaniu (*design of space*), lecz polega na jej doświadczaniu (*experience of space*).

Współczesne interaktywne doświadczenia opierają się więc, coraz częściej, na założeniu współkreacji. Pozostają też w związku z wszelkimi środkami ekspresji obrazowych, dźwiękowych i tekstowych, tworząc – jak pisze Kluszczyński [tamże] – integralną dziedzinę kreacji artystycznej. Interaktywne multimedia charakteryzują się nieliniową strukturą doświadczenia estetycznego, która jest nieprzewidywalna, zależy bowiem od decyzji i wyborów odbiorców. Interaktywność – dowodzi Kluszczyński – warunkuje zarówno strukturę samego dzieła, jak i przebieg odbioru. Proces recepcji sztuki interaktywnej bardzo często przybiera postać i charakter gry, zakładającej współuczestnictwo i aktywne przeżywanie. Jest ona przy tym dostępna dla każdego i prosta w obsłudze. Wysoki stopień interwencji i możliwości wyborów, dokonywanych przez użytkowników zainteresowanych sposobem, w jaki dociera do nich informacja, stoi w sprzeczności z wcześniejszymi formami mediów masowych, w których odbiór przekazywanych informacji był w dużym stopniu pasywny [Kluszczyński 2010].

W projektowanie przestrzeni publicznych, wytwarzanych przez ludzi, którzy komunikują się z sobą, nie dzieląc w sposób ciągły przestrzeni fizycznej, włączają się także architekci, współpracując z przedstawicielami różnych dyscyplin, specjalistami od najnowszych technologii. Rodzą się dzięki temu twórcze kompozycje balansujące na granicy możliwości podejmowanych przedsięwzięć. Zauważmy jak sztuka i architektura dołączyły dzisiaj do tych dziedzin aktywności ludzkiej, które stymulują rozwój nowych technologii. Według pozytywistycznej teorii *Trzeciej Kultury* Johna Brockmana, chodzi o koegzystencję sztuki, nauki i technologii. Nauka oddaje coraz więcej pola innym obszarom praktyk społecznych, w których produkuje się wiedzę. „Efektem tej migracji są takie między innymi tendencje artystyczne, jak bio-art, sztuka robotyczna, transgeniczna bądź nanotechnologiczna. Dzieła wywodzące się z tych tendencji, łącząc w sobie atrybuty twórczości artystycznej i naukowej, stanowią nową, znaczącą jakość w obu tych obszarach. Przede wszystkim jednak wprowadzają nowe, znaczące



właściwości do społecznego środowiska, w którym tendencje te się rozwijają” [Kluszczyński 2011; por. Vesna 2001: 121–125; Krajewski 2005; Dziamski 2010; Taborska 2010].

Jak z kolei zauważa Lidia Pańków, dominujące wrażenie, jakie wynika z mariażu sztuki, nauki i technologii, nie jest jednak takie szczęśliwe. To bardziej „oszołomienie, które przechodzi w znużenie i poczucie bezradności. A ofiarowana możliwość wpływania na przebieg akcji nie przynosi ulgi. Jesteśmy daleko od tekturowych klocków, brzęczących torebek i jarzących się na machnięcie ręki żarówek” [Pańków 2011: 125]. Konsekwentnie krytyczny stosunek do owej przestrzenności „teleobecnego” wydarzenia, które zyskuje przewagę nad bezpośrednią obecnością tu i teraz, dostarczając rozrywki albo będąc środkiem promocji kultury, prezentuje przywoływany wielokrotnie Virilio. Według niego ta nowa transhoryzontalna optyka pozwala ujrzeć to, co przez wieki pozostawało poza zasięgiem naszego wzroku. Jednakże interaktywność w obecnej rewolucyjnej formie przekazu – pod pozorem propagowania wolności komunikowania się w jak największym zakresie – budzi sporo wątpliwości. Międzynarodowa korporacja, najmocniejsze ogniwo w globalnej kulturze, pozostawia najslabszemu, czyli „obywatelowi świata”, konsumentowi swego rodzaju społecznej gry, jedynie naciśnięcie przycisku „OK”, pozbawiając go możliwości podzielania wspólnej refleksyjności [Virilio 2006: 63].

Artyści, projektanci zawsze sięgali po nowe technologie, próbując rozszerzyć przestrzeń publiczną i krąg potencjalnych odbiorców. W architekturze współczesnej niemal każdy jej element jest zaaranżowany nowoczesnymi i multimedialnymi rozwiązaniami, umożliwiając użytkownikom czy zwiedzającym odbiór przestrzeni w sposób zindywidualizowany. Dzięki wielkoformatowym środkom przekazu przed oczami widzów może się rozegrać multimedialny spektakl, dając złudzenie doznań charakterystycznych dla funkcjonowania maszyny, głosu, wydarzeń. Dostęp do pulpitów sensorycznych daje możliwości przeprowadzenia symulacji, takich jak uruchomienie sprzętu grającego czy zapalenie latarni. Tworzy się też symulacje dawnych odgłosów ulicy, rozmów po polsku i francusku, krzyki nauczyciela gry na fortepianie czy dźwięk odstawionej filiżanki, jak w wypadku Muzeum Chopina w Warszawie. Architektura, podążając za rozwojem mediów, oferuje Baumanowskiemu „odbiorcy wrażeń” estetykę wizualną, zapewniającą wciąż nowe bodźce [Bauman 1993; 2005]. Są to przede wszystkim środki audiowizualne, głównie angażujące wzrok i słuch.

Architektura interaktywna nie jest już tylko medium, ale sama staje się podmiotem, który aktywnie, autonomicznie komunikuje się ze swoim otoczeniem. Ma zatem zdolność gromadzenia informacji i „uczenia się”. Eksperymentowanie

z przestrzenią powoduje, że jej cyfrowa forma przekształca ją w „żywą” i plastyczną strukturę (np. *Aegis Hyposurface*, *Muscle Project* i in.). Obecność w niej ludzi gotowych do podjęcia (inter)akcji wpływa na kształt, kolor czy dźwięk nowej i „wrażliwej” informacyjnie powierzchni (budynków, fasad, nawierzchni ulic, placów etc.). Interaktywność jawi się jako konkretna zmienna wartość, w sytuacji komunikowania się dwóch podmiotów wprost proporcjonalna do liczby informacji, do których aktualnie przekazywany komunikat w jakikolwiek sposób nawiązuje. Jednakże instalacje, takie jak na przykład *Dexia Tower* (Belgia), mają wciąż ograniczoną moc w tym zakresie. Przybierają co najwyżej formę media-fasad, a więc nieco bardziej zaawansowanych technologicznie billboardów [Dymnicka 2010]. Przestrzeń interaktywna odrzuca model komunikowania rozumianego jako jednokierunkowa transmisja znaczeń. Odbiorca negocjuje znaczenie i ostateczny kształt dzieła. Sam może zdecydować, czy dzieło pozostanie w sferze wirtualnej, czy zaktualizuje się w kreatywnym doświadczeniu odbiorczym. Częściej jednak zachowania widzów/użytkowników przypominają chaotyczne klikanie myszką na polach wielkiej szachownicy. Agnieszka Szeffel [2005: 36] pisze: „Czujemy się, jakbyśmy byli wewnątrz trudnego do ogarnięcia, sztucznego środowiska. Zarówno widzowie, jak i aktorzy są pionkami w tej grze i dopiero nasza ingerencja, nasze spontaniczne zachowania, przełamywanie barier obecnych w przestrzeni publicznej, z której przychodzimy (a przecież i ta ma swoje kody), pozwala dostrzec, w pozostawionych nam lukach systemu, ślad autentyczności”. Widzowie-uczestnicy powoli oswiają się z sytuacją zdarzenia, spektaklu, co daje im możliwość odejścia od rygorów własnego ciała i uwolnienia potrzeby ruchu. Twórca, porzucając rolę przekaziciela gotowego artystycznego komunikatu, roznieca w widzu pragnienie wyjścia poza panujący schemat postępowania, poza sztywny model sytuacji komunikacyjnej. Spektakl „staje się” w kontakcie z widzami [tamże].

Prezentacja zaawansowanych technologicznie i artystycznie nowych kierunków współpracy artystów, architektów i specjalistów od nowych mediów pokazała, że widz skonfrontowany z możliwością interaktywnego uczestnictwa w różnych projektach wynikających z niestandardowego użycia środków elektronicznych i cyfrowych nie tyle reaguje zdumieniem, ile oczekuje uzasadnienia takich realizacji [Stasiowski 2009]. Wciąż jednak pozostaje kwestią dyskusyjną to, na ile przetworzone, wykreowane środowiska generują autentyczne przeżycia. Może jednak jest już tak, jak pisze Elizabeth Diller [2002: 282], że coraz trudniej jest zdefiniować kryzys przestrzeni publicznej utraconej na rzecz mediów bez ich udziału.





Carmen Einfinger, **Zapach koloru** (*Scent of Color*), 2009⁵. Źródło: z archiwum CSW Łaźnia, Gdańsk

Architektura zdominowana oddziaływaniem informatyki poprzez system urządzeń informacyjnych pozwala na coraz bliższe związki między przestrzeniami fizycznymi i wirtualnymi, a także coraz bardziej przemyślane wykorzystanie zmysłów postrzegania wizualnego, słuchowego, dotykowego i węchowego. „To dzięki nim, a także za sprawą przeżywających gwałtowny rozkwit technologii geolokacji sfera bezcielesnych danych stopniowo scala się z fizyczną tkanką miasta” [Filiciak 2009: 59], co w połączeniu z naturalnymi źródłami energii (woda, wiatr, słońce) daje nieraz zaskakujące wrażenia. Park Millennium w Chicago, zlokalizowany w centrum miasta, jest tego dobrym przykładem. Przestrzeń publiczna, stworzona w trosce o podniesienie jakości życia mieszkańców, zawiera oprócz sali koncertowej (*Jay Pritzker Pavilion*) projektu Franka Gehry’ego i ogrodu Lurie Garden także interaktywną fontannę *Crown Fountain* autorstwa Jaume’a Plensa. Park jest symbolicznym wyrazem transformacji miasta-przemysłu w miasto-ogród.

⁵ Zwycięski projekt III edycji Międzynarodowego Konkursu „Galerii Zewnętrznej Miasta Gdańska” wpisuje się w działania rewitalizacyjne podjęte na Dolnym Mieście. Jury projekt ujął wyrazistością, sensualnością, ferią barw oraz silnym odniesieniem do lokalnego kontekstu. Autorka „ubiera” zaniedbany skwer na ulicy Dolnej w śmiało, wyraziste kolory.



Na szczególną uwagę zasługuje fontanna skonstruowana z kinetycznych elementów architektury tworzących interaktywną instalację, w której wykorzystano twarze mieszkańców Chicago. W projekcie, dzięki nawiązaniu do starożytnych gargulców, udało się napisać współczesną historię z połączenia nowych technologii, sztuki, architektury i ludzkiej aktywności. Fontanna składa się bowiem z dwóch identycznych słupów ustawionych *vis-à-vis*, na których za pomocą diod wyświetlane są twarze mieszkańców miasta. Przestrzeń parku w szczególności odnosi się do idei przekształcania miejsc publicznych w obszary działań i interakcji. Portrety ludzi sfotografowanych uprzednio także w innych miastach (Nowym Jorku, Singapurze, Rotterdamie, Linzu i Brisbane), pokazywane na elektronicznych billboardach w miejscach połączonych projektem, zmieniały przestrzeń placowe w przestrzeń transkulturowe.

Na podobnej zasadzie, choć w zupełnie innym kontekście, opierał się projekt Krzysztofa Wodiczki *The Tijuana Projection* (2001), w którym dokonał on zapisu trudnych osobistych przeżyć kobiet zamieszkujących przygraniczne meksykańskie miasto. Uczynił to w formie audiowizualnej, na monumentalnej kopule budynku El Centro Cultural, „zmieniając ten znaczący element przestrzeni publicznej w świadka «obcej pamięci»” [Dietz 2010: 394]. W przestrzeniach tych urzeczywistnia się dyskurs publiczny, w którym jakiś problem społeczny zostaje wykryty, wzięty pod lupę lub w ostatecznym rachunku odrzucony [tamże]. Interesującym przykładem innych przestrzeni granicznych są hole i korytarze budynków użyteczności publicznej pełniące funkcję międzystrefy w strukturze miasta. Miasto w roli „ekranu” służącego do prezentacji różnorodnych projektów i produkcji artystycznych jest przestrzenią jednocześnie reaktywną i immersyjną. Jako eksperymentalne pole wydarzeń i przepływów odsłania co chwilę nowe obszary mediacji, interakcji i działań.

W tzw. architekturze wirtualnej podstawą procesu projektowania jest oparcie się na parametrach umożliwiających ciągle modelowanie projektu i dostosowywanie go do zmieniających się sytuacji. Granica pomiędzy fizycznie określoną przestrzenią zrealizowanego budynku a jego istniejącym w komputerze projektem przestaje mieć znaczenie. Czy wirtualność wyłącza jednostkę z kontekstu miejsca, z rytmu czasowo-przestrzennego? Giddens w refleksjach na temat nowoczesności podkreśla, że przesuwamy się w kierunku takiego okresu, w którym jej konsekwencje stają się o wiele bardziej radykalne i uniwersalne niż kiedykolwiek wcześniej. Okres *high* to zradykalizowana nowoczesność, to czas intensyfikacji procesów globalizacyjnych i wyłaniania się posttradycyjnych form organizacji [2008].

Podkreślmy za Mirosławą Marody, że opozycja „sztuczne *versus* naturalne” tworzy jedną z warstw znaczeniowych pojęcia wirtualności i stanowi podstawę



ważnych pytań ontologicznych. Prowadzi też do drugiej warstwy znaczeniowej, jaką jest przeciwstawienie „materialne *versus* symboliczne” [Marody 2010: 42]. Ta dwoistość ludzkiego bytowania, rozgrywająca się w rzeczywistości fizycznej i symbolicznej, rozważana na płaszczyźnie socjologicznej oznacza, że rozdział na to, co materialne i niematerialne, traci sens. Marody pisze: „Rzeczywistość, jakiej doświadczają jednostki, jest bowiem zawsze rzeczywistością społecznie wytworzoną i symbolicznie zakodowaną, a tym samym jest rzeczywistością *par excellence* wirtualną...” [tamże: 44].

Zarówno według optymistycznych, jak i pesymistycznych analiz, nie-ludzkie przedmioty (produkty globalizacji) i nie-ludzkie procesy przekształcają stosunki społeczne, które są przetwarzane i tworzone za pomocą maszyn, technologii, obrazów czy środowisk fizycznych. Stwarzają tym samym całkowicie nowe w swej ontologicznej głębi i sile transformacji warunki koegzystencji ludzi i rzeczy, miejsca i przestrzeni [Urry 2009]. Pojawia się tu ważny społecznie problem, jak minimalizować ryzyko i zagrożenia wynikające z coraz większego włączania technologii w życie codzienne. „Nowe technologie bardzo ułatwiają życie, rozwiązują wiele problemów, ale powodują też wielki wzrost społecznych oczekiwań, które na ogół nie w pełni mogą być spełnione” [Mucha 2010: 14]. Przypomnijmy za Peterem L. Bergerem i Thomasem Luckmannem, autorami *Spolecznego tworzenia rzeczywistości* [1983], że żadna forma kontaktów społecznych nie może odtworzyć tak wielu subiektywności jak bezpośrednie kontakty. „Tylko one pozwalają subiektywność innego odczuwać jako *bliską*. Wszystkie pozostałe formy kontaktów z innymi są w różnym stopniu *odległe*” [tamże: 62]. Wynika z tego, że rzeczywistość społeczna jest kreowana w procesie nieustannej interpretacji i negocjacji.

Przestrzeń publiczna za sprawą technologii lokacyjnych zostaje wzbogacona o nowe informacje wyświetlane na elektronicznych transponderach, wymaga też fizycznej obecności w miejscu, do którego one napływają. „Znalazłeś intrygujące miejsce? Umieść w nim małą żółtą strzałkę, sugerującą innym ludziom, którzy się tam znajdują, że towarzyszy mu jakiś opis w sieci. Dostaną go na telefon, jeśli wyślą SMS z umieszczonym na strzałce kodem. Widziałeś gdzieś na murze kwadracik z mozaiką pikseli? Zrób mu zdjęcie telefonem. Jeśli zainstalowałeś wcześniej odpowiedni czytnik kodów kreskowych, obrazek przekieruje cię do strony internetowej, gdzie znajdziesz informacje związane z obiektem oznaczonym naklejką” [Filiciak 2009: 61]. Możesz się też zatrzymać, co umożliwi ci *Media Flow* – narzędzie służące do zatrzymania przepływu informacji. „Chwilowa pauza spowodowana wyborem konkretnej ikonki pozwala na reorientację. Co wiemy? Dokąd dalej?” [Pańków 2011: 125].



ZAKOŃCZENIE

W sytuacji, gdy przestrzeń publiczna roi się od znaków i informacji wskazujących na rzeczy i zjawiska, które są nie w pełni zrozumiałe, ponieważ ostatecznie okazują się znakami tychże, wciąż aktualne pozostaje pytanie o możliwości i zakres identyfikacji jednostek z przestrzenią, przede wszystkim w kategoriach społecznych i kulturowych. Im są one większe, tym bardziej wzrasta wartość danej przestrzeni dla tych samych bądź odmiennych zbiorowości. Od zarania dziejów immanentną cechą architektury było poszukiwanie nowości. Należy jednak pamiętać, że ta pozornie nieograniczona wolność ma swoje granice. Architektura poza tym, że jest sztuką kształtowania przestrzeni, jest też sztuką dialogu oraz komunikowania znaczeń i emocji. Język, jakim się posługuje, powinien być zrozumiały dla odbiorców. Obecne jej formy, choć dostarczają wrażeń, wynikających z operowania formalnymi zabiegami technologicznymi, pozbawione są często kontekstu miejsca, kontynuacji, nawiązania do istniejącej tkanki miejskiej.

Zapewne technologia ułatwia funkcjonowanie miast i poprawia jakość życia mieszkańców, lecz paradoksalnie w obliczu coraz lepszych możliwości zaspokajania ludzkich potrzeb nie znikają problemy gospodarcze, społeczne i środowiskowe [szerzej Majer 2010]. W Europie Zachodniej od dawna realizowane są projekty przestrzeni publicznych w ścisłym związku z kulturą i ekonomią informacji oraz ze społeczeństwem sieci. Chodzi jednak o takie ich kształtowanie, aby miasto w pogoni za marketingowym wizerunkiem, w ramach globalnych przepływów obrazów, nie odrywało się od lokalnych kontekstów. Jak zauważa Rewers [2010: 101–102] coraz częściej zastępują je wykreowane przypadkowo, z różnych przekazów, nowe narracje – reprodukowane i transmitowane na wiele sposobów, kwestionujących nierzadko autentyczność i oryginalność miejskich doświadczeń.

Powtórzmy za Tadeuszem Sławkiem [2010: 41], że „miasto spełnia się wtedy, gdy odkrywa przestrzeń jako powołaną do bycia miastem. Na powołanie to składają się dwie zdolności: do uczynienia horyzontów mojego działania szerszymi od horyzontów moich własnych interesów («ja» wypracowuje relację bliskości i zaufania z «my») oraz do tego, aby moje czyny stanowiły przejście do działania siły wspólnej, większej ode mnie i od każdej innej jednostki”. Siła miasta tkwi nie w budowlach, choć nikt nie kwestionuje, że są ważne, lecz w stwarzanych przezeń możliwościach odnajdywania w nim pierwiastków wspólnotowych. Transformacje, jakim jest dzisiaj poddawane, nie pozostawiają złudzeń, że przestrzeń miejska jest całkowicie heraklitejska [tamże].

Przestrzenie publiczne powstają, odradzają się dzisiaj na całkiem nowych zasadach, lecz bez ambicji wypełniania całości, a bardziej jako kolejne fragmenty



postrzępionej miejskiej tkanki, w nowych wyobrażeniach czasu i przestrzeni. Polemiczne głosy, które dotyczą rozmaitych koncepcji tego, co „publiczne” i jednocześnie fizyczne i niematerialne, poddawane są teoretycznej refleksji przynajmniej od starożytności, a w epoce procesów globalnych i ich konsekwencji, nabierają szczególnego znaczenia. Jak trafnie ujmuje problem Dietz [2010], bez względu na to, z jakimi koncepcjami tego, co „publiczne”, mieliśmy do czynienia (z refleksją teoretyczną od czasów Greków, „sferą publiczną” Jürgena Habermasa czy „opinią publiczną” Waltera Lippmanna), niemal zawsze pozostawały one w ścisłym związku z równoległymi konstrukcjami przestrzeni publicznej: od agory przez plac po publiczny skwer lub park. Choć z fenomenologicznej perspektywy ludzkiego podmiotu „stare”, fizyczne korelaty, wciąż mogą mieć przewagę, to z „perspektywy technologii, jej społecznych, politycznych i ekonomicznych zastosowań, nie są one już ważniejsze niż inne jej współrzędne” [Manovich 2010: 604]. Innymi słowy, jesteśmy obecnie w sytuacji, w której przestrzeń fizyczna oraz przestrzeń elektronicznie konstruowana nie zajmują już oddzielnych obszarów. Na skutek zmian i nowych możliwości, jeśli chodzi o współczesną architekturę, przestrzeń publiczna zawiera teraz o wiele więcej wymiarów niż wcześniej i znajduje się w obszarze społecznych oraz kulturowych znaczeń, wykraczając poza sferę technologii.

BIBLIOGRAFIA

- Appadurai A. [2005], *Nowoczesność bez granic*, Kraków: Universitas.
- Augé M. [2008], *Architektura jako iluzja i aluzja*, [w:] A. Budak (red.), *Co to jest architektura?*, t. II, Kraków: Muzeum Sztuki i Techniki Japońskiej Manggha.
- Barbrook R. [2009], *Przyszłości wyobrażone. Od myślącej maszyny do globalnej wioski*, Warszawa: Wydawnictwo Literackie MUZA.
- Baudrillard J. [2005], *Symulakry i symulacja*, Warszawa: Sic!
- Bauman Z. [1993], *Ponowoczesne wzory osobowe*, „Studia Socjologiczne”, nr 2.
- Bauman Z. [2005], *Płynne życie*, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Bendyk E. [2011], *Moloch Miejski*, [w:] *Cywilizacja 2.0. Świat po rewolucji informatycznej*, *Niezbędnik Inteligenta*”, nr 8.
- Benjamin W. [1998], *Paris, capital of the nineteenth century*, [w:] N. Leach (red.), *Rethinking Architecture: A Reader in Architectural Theory*, New York: Princeton Architectural Press.
- Bokszański Z. [2006], *Tożsamości zbiorowe*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Castells M. [2007], *Spółczesność sieci*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Debord G. [2006], *Spółczesność spektaklu oraz rozważania o społeczeństwie spektaklu*, Warszawa: PIW.
- Debord G., Wolman G.J. [2010], *Przechwytywanie – instrukcja obsługi*, [w:] E. Rewers (red.), *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, Kraków: Universitas.



- Dietz S. [2010], *Sfery publiczne*, [w:] E. Rewers (red.), *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, Kraków: Universitas.
- Diller E. [2002], *This is not now*, [w:] A. Budak (red.), *Co to jest architektura?*, Kraków: Bunkier Sztuki.
- Druckrey T. [2004], *Relational architecture: The work of Rafael Lozano-Hemmer*, [w:] T. Goryucheva, E. Kluitenberg (red.), *Debates & Credits – Media/Art/Public Domain*, De Balie: Version 6.0.
- Dymnicka M. [2010], *Sztuka w przestrzeni publicznej miasta – konfrontacja czy dopełnienie?*, [w:] E. Rewers (red.), *Sztuka – kapitał kulturowy polskich miast*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Dziamski G. [2010], *Artystyczne interwencje w przestrzeń miejską*, [w:] E. Rewers (red.), *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, Kraków: Universitas.
- Farulli L. [2011], *Głosy, gesty, kontakt*, [w:] *Performing Data*. Monika Fleischmann & Wolfgang Strauss, Gdańsk: NCK, CSWŁ.
- Filiciak M. [2009], *Wirtualne nie jest niematerialne*, „Autoportret”, nr 2.
- Frysztański K. [2005], *Między przestrzenią i publicznością miejską*, [w:] B. Jałowiecki, A. Majer, M.S. Szczepański (red.), *Przemiany miasta. Wokół socjologii Aleksandra Wallisa*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.
- Giddens A. [2001], *Nowoczesność i tożsamość. „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Giddens A. [2008], *Konsekwencje nowoczesności*, Kraków: Eidos Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Goffman E. [2008], *Zachowanie w miejscach publicznych*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Gwóźdź A. [2010], *Przestrzenie miejskości – od kina jako sztuki miasta do interpolis nowych mediów*, [w:] E. Rewers (red.), *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, Kraków: Universitas.
- Hannigan J. [2009], *Fantasy City. Pleasure and Profit in the Postmodern Metropolis*, London – New York: Routledge.
- Härtung K. [2010], *Corso-Avenue Boulevard. Utopia bulwaru*, [w:] E. Rewers (red.), *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, Kraków: Universitas.
- Harvey D., [1991], *The Urban Face of Capitalism*, [w:] J.F. Hunt (red.), *Our Changing Cities*, Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Harvey D. [2008], *The right to the city*, „New Left Review”, nr 53, wrzesień–październik.
- Heim M. [1993], *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York: Oxford University Press.
- Hemmer-Lozano R. [1998], *Relational Architecture*, [w:] „Nettime”, 30 stycznia.
- Hopfinger M. (red.) [2002], *Nowe media w komunikacji społecznej XX wieku*, Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Jałowiecki B. [2007], *Fragmentacja i prywatyzacja przestrzeni*, [w:] B. Jałowiecki, W. Łukowski (red.), *Gettoizacja polskiej przestrzeni miejskiej*, Warszawa: Academica, Wydawnictwo Naukowe Scholar.
- Jameson F. [1991], *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*, London: Verso.
- Jankowicz G. [2009], *Reguły ekfrastycznej gry*, „Autoportret”, nr 2(27).
- Jędruch D. [2009], *Poemat elektroniczny, czyli futurystyka i kosmologia według Le Corbusiera*, „Autoportret”, nr 2.

- K l u s z c z y ń s k i R.W. [1997], *Komunikowanie w sztuce interaktywnej*, [w:] S. Krzemień-Ojak (red.), A. Kisielewska, Z. Suszczyński (współred.), *Kultura i sztuka u progu XXI wieku*, Białystok: Trans Humana.
- K l u s z c z y ń s k i R.W. [2010], *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- K l u s z c z y ń s k i R.W. [2011], *W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii*, maszynopis.
- K o r a b K. [2010], *Filozofia i socjologia wirtualnej rzeczywistości*, [w:] K. Korab (red.), *Wirtualny czy nowy wspaniały świat?*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.
- K o ś c i a ń s k i A. [1999], *Spoleczeństwo informacyjne. Propozycje konceptualizacji*, „Kultura i Społeczeństwo”, nr 3.
- K r a j e w s k i M. [2005], *Co to jest sztuka publiczna*, „Kultura i Społeczeństwo”, nr 1.
- K r z y s z t o f e k K., S z c z e p a ń s k i M.S. [2002], *Zrozumieć rozwój. Od społeczeństw tradycyjnych do informacyjnych*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- K u b i ń s k i G. [2008], *Narodziny podmiotu wirtualnego*, Kraków: Nomos.
- L a s h S., U r r y J. [1991], *Economies of Signs and Space*, London: Sage.
- L e a c h N. [1999], *Virilio and architecture*, „Theory, Culture & Society”, t. 16, nr 5–6.
- L e f e b v r e H. [1994], *The Production of Space*, Oxford: Basil Blackwell.
- L o r e n s P. [2006], *Tematyzacja przestrzeni publicznej miasta*, Gdańsk: Wydawnictwo Politechniki Gdańskiej.
- M c L u h a n M. [1964], *Understanding Media*, London: Routledge.
- M a j e r A. [2010], *Socjologia i przestrzeń miejska*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- M a n o v i c h L. [2010], *Poetyka powiększonej przestrzeni*, [w:] E. Rewers (red.), *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, Kraków: Universitas.
- M a r o d y M. [2010], *Wirtualność rzeczywistości, rzeczywistość wirtualności*, [w:] K. Korab (red.), *Czy nowy wspaniały świat?*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.
- M e r s c h D. [2010], *Teorie mediów*, Warszawa: Wydawnictwo Sic!
- M u c h a J. [2010], *Nowe technologie. Przyroda a nowe postacie kultury na początku XXI wieku*, [w:] J. Mucha (red.), *Nie tylko Internet. Nowe media, przyroda i „technologie społeczne” a praktyki kulturowe*, Kraków: Nomos.
- N i k o ł o w G. [2011], *Szlakiem miejskich narracji*, „Architektura & Biznes”, nr 1.
- P a ń k ó w L. [2011], *Aktywne dane*, „Art & Business”, nr 5.
- R e w e r s E. [2005], *Post-Polis. Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*, Kraków: Universitas.
- R e w e r s E. [2010], *Miasto-twórczość. Wykłady krakowskie*, Kraków: Akademia Sztuk Pięknych im. J. Matejki, Wydział Architektury Wnętrz.
- S a s s e n S. [2007], *Globalizacja. Eseje o nowej mobilności ludzi i pieniędzy*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- S ą d e l M. [2009], *Poszerzanie miasta*, „Architektura & Biznes”, nr 9.
- S e n n e t t R. [2009], *Upadek człowieka publicznego*, Warszawa: Wydawnictwo Literackie MUZA.
- S ł a w e k T. [2010], *Miasto – próba zrozumienia*, [w:] E. Rewers (red.), *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, Kraków: Universitas.
- S o r k i n M. [1992], *See you in Disneyland*, [w:] M. Sorkin (red.), *Variations on Theme Park*, New York: The Noonday Press.
- S t a s i o w s k i P. [2009], *Metafory miasta*, „Art & Business”, nr 6.

- Szeffel A. [2005], *Interakcje. O spektaklu „deleted messages” chorwackiej grupy BADco*, „Autoportret. Pismo o Dobrej Przestrzeni”, Kraków: Małopolski Instytut Kultury.
- Souza de Silva A. [2010], *Mobilne technologie jako interfejs przestrzeni hybrydowych*, [w:] E. Rewers (red.), *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, Kraków: Universitas.
- Taborska H. [2010], *Kultura artystyczna w procesach rewitalizacji europejskich miast metropolitalnych*, [w:] L. Nyka, J. Szczepański (red.), *Kultura dla rewitalizacji*, Gdańsk: CSW „Łaźnia”.
- Tschumi B. [1996], *Architecture and Limits I* (1980), [w:] K. Nesbitt (red.), *Theorizing a New Agenda for Architecture. An Anthology of Architectural Theory 1965–1995*, New York: Princeton Architectural Press.
- Urry J. [2009], *Socjologia mobilności*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Vesna V. [2001], *Toward a Third Culture: Being in between*, „Leonardo”, t. 34, nr 2.
- Virilio P. [1991], *The Lost Dimension*, New York: Semiotext(e).
- Virilio P. [2006], *Bomba informacyjna*, Warszawa: Wydawnictwo Sic!
- Wallis A. [1979], *Informacja i gwar*, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Wilkoszewska M. (red.) [1999], *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, Kraków: Universitas.
- Zukin Sh. [2008], *The Cultures of Cities*, Oxford: Blackwell Publishing.

Małgorzata Dymnicka

CULTURAL PRODUCTION OF PUBLIC SPACES

Abstract

The article attempts to show the impact of new technologies (computers, electronic media, and communication technologies) on the process of cultural production of public spaces. In an era of developing information society and the spectacular achievements of twenty-first century architecture, the image of public spaces is overlapped by some discrete events, a variety of architectural discourses and complexes of socio-cultural phenomena. This overlap is making public space variable, inconsistent, and hybrid (both real and virtual), as well as providing new opportunities (digital convergence and interactivity of various media) in the field of interpersonal communication. In this era, when the way of constituting a city has changed, public space may eventually lose its function as a materialistic and symbolic code by which it could have been reconstructed. Therefore, attempts to strike a balance between the group of aesthetic, symbolic and tangible values closed in public spaces, and a concrete group (community) require special attention. The issue is complex and difficult with respect to the way of finding possible solutions, resulting from the desire to keep the most important and immutable feature of public space, that no one has ever knowingly valued as much as the Athenians - being together in a space of social interaction and public dialogue.

Key words: public space, architecture, new media/technology

