

Doświadczenie kulturowych wizualizacji. Antropologia (re-) konstrukcji.

Marta Leśniakowska

Szkice

Marta LEŚNIAKOWSKA

Doświadczenie kulturowych wizualizacji. Antropologia (re-)konstrukcji¹

Chodzi o podstawienie w miejsce rzeczywistości znaków rzeczywistości, to znaczy operację, gdzie zamiast realnego procesu na pierwszy plan wysuwa się jego operacyjny sobowtór. To właśnie symulacja stawia pod znakiem zapytania różnicę między „prawdziwym” a „fałszywym”, między światem „rzeczywistości” a światem „wyobraźni”.

Jean Baudrillard *Precesja symulaków*²

Są to kształty, jakie mogło przybrać miasto, gdyby z tego czy innego powodu nie nadano mu jego dzisiejszej postaci.

Italo Calvino *Miasta niewidzialne*³

Sprawy sztuki zaczynają się często tam, gdzie kończą się sprawy życia. Życie rozpoczyna się od narodzin; dzieło może narodzić się pod panowaniem zniszczenia: pod rządami popiołów, podczas ucieczki w żałobę, w związku z nieobecnością.

Georges Didi-Huberman *Génie du non-lieu*⁴

Podjęta tutaj, w generaliach, analiza kategorii nowoczesności w perspektywie ponowoczesnej krytycznej historii sztuki zmierza do pokazania, jak zmienia

-
- ¹ Tekst jest rozszerzoną wersją referatu wygłoszonego na XXXVI Konferencji Teoretycznoliterackiej *Kulturowe wizualizacje doświadczenia*, zorganizowanej przez Zakład Poetyki Historycznej i Sztuki Interpretacji Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach i Pracownię Poetyki Historycznej Instytutu Badań Literackich Polskiej Akademii Nauk, Złoty Potok, 18-21 września 2008.
 - ² J. Baudrillard *Precesja symulaków*, przeł. T. Komendant, w: *Postmodernizm. Antologia przekładów*, wyb., opr. i wstęp R. Nycz, Wydawnictwo Baran i Suszczyński, Kraków 1997, s. 177-178.
 - ³ I. Calvino *Miasta niewidzialne*, przeł. A. Kreisberg, Collegium Collumbinum, Kraków 2005.
 - ⁴ G. Didi-Huberman *Génie du non-lieu. Air, poussière, empreinte*, Hantise, Paris 2001, s. 9.

==

to relacje z obrazem. Co stanie się, gdy problem obrazu jako kulturowej wizualizacji doświadczenia, czyli jako języka, którym można mówić, zostanie odwrócony ku pytaniu o doświadczanie obrazu? Polem obserwacji będzie analiza doświadczenia pewnego obrazu (konkretnego) miasta jako takiego „protokołu społecznego współnictwa” (jak powiedziałby Bourdieu), w którym oglądana jest pamięć, tzn. pamięć staje się widoczna jako kategoria performatywna. Pojawi się tu kategoria medialnej inscenizacji, czyli prezentacji, a nie reprezentacji, a tytułowa antropologia (re-)konstrukcji będzie odnosiła się do analizy doświadczenia estetycznego, które prowadzi do wytworzenia pamięci jako doświadczenia kulturowego. A także do rehabilitacji pojęcia emocji w postrzeganiu/doświadczaniu sztuki. Czyli, odwołując się do estetycznej teorii usytuowań bądź atmosfer Gernota Böhme, chodzić będzie o kwestię uczuciowego zaangażowania. Pozwoli to pokazać zmysłowe/cielesne usytuowanie w o b e c i w obrazie, i w konsekwencji ujawnić rolę obrazu jako części zestetyzowanej rzeczywistości, czyli tej przestrzeni, której twórca świadomie wytwarza nastroje, a więc realizuje politykę nastroju z jej ukrytym działaniem⁵.

James Donald, radykalny krytyk kultury, w swojej książce *Imagining the Modern City* (1999) traktuje miasto jako „wyobrażone środowisko”. Nie tracąc z pola widzenia, że „oczywiście miasta realne istnieją”, pyta:

Dlaczego jednak redukować rzeczywistość miast do ich rzeczowości, a ich rzeczowość do kwestii cegły i zaprawy? Stany umysłu mają konsekwencje materialne. Sprawiają, że rzeczy się dzieją. To, co interesuje mnie szczególnie, to siła miasta jako kategorii umysłowej. Miasto jest abstrakcją, która chce coś identyfikować [...]. Miasto, którego doświadczamy – miasto jako stan umysłu – jest zawsze już przybrane w symbole i metafory.⁶

Projekt młodej artystki Aleksandry Polisiewicz zatytułowany *Wartopia* (2005) dotyczy właśnie „miasta wyobrażonego”, symulakry, miasta jako stanu umysłu. W pierwszym oglądzie odczytuje się go jako typowe komputerowe renderingi wirtualnej urbanistyki. Dopiero wiedza o genezie tego projektu zmienia radykalnie odbiór i ustawia widza w niepokojąco dwuznacznej sytuacji [il. 1-12].

Punktem wyjścia *Wartopii* są planistyczne koncepcje nazistowskich urbanistów z okresu drugiej wojny światowej, które przewidywały całkowite zburzenie

⁵ Por. G. Böhme *Filozofia i estetyka przyrody w dobie kryzysu środowiska naturalnego*, przeł. J. Merecki, Oficyna Wydawnicza, Warszawa 2002; *Współczesna rehabilitacja estetyki przyrody. Na marginesie projektu Gernota Böhme*. Dyskusja redakcyjna, „Sztuka i Filozofia” 2004, s. 5-54; S. Czerniak *Pomiędzy szkołą Frankfurcką a postmodernizmem. Antropologia filozoficzna Gernota Böhme na tle klasycznych stanowisk antropologii filozoficznej XX wieku*, przedm. do: G. Böhme *Antropologia filozoficzna. Ujęcie pragmatyczne [wykłady z Darmstadt]*, przeł. P. Domański, przedm. i red. nauk. przekładu S. Czerniak, Wydawnictwo IFiS PAN, Warszawa 1998, s. VII-XLVII.

⁶ J. Donald *Imagining the Modern City*, University of Minnesota Press, Minnesota 1999, s. 8, 17, cyt. za: J. Wolff *Kobiety i nowoczesne miasto. Refleksje na temat flaneuse*, w: *Co to jest architektura? Antologia tekstów*, red. A. Budak, Kraków 2002, s. 260.

Warszawy i zbudowanie na jej miejscu nowego niemieckiego miasta (*Die Neue Deutsche Stadt Warschau*), zredukowanego do około 40 tysięcy mieszkańców i przeznaczonego wyłącznie dla Niemców [il. 13]. Radykalizm tych zamierzeń, bynajmniej nieutopijnych, bo genetycznie wywodzących się w tym samym stopniu z urbanistycznych fantazji osiemnasto- i dziewiętnastowiecznych wizjonerów, jak z utopii pierwszej awangardy XX wieku [il. 14-16] przefiltrowanych przez germańskie mity kulturowej kolonizacji, kreował całkowicie nową przestrzeń, która miała zastąpić wymazane z mapy miasto. Za pomocą takiego proceduru, któremu patronowało marzenie o *tabula rasa* oraz corbusierowska teoria „chirurgii urbanistycznej”⁷, realizowany był stary mit założycielski Nowego Początku, „od założenia miasta”, tożsamy z Nową Historią pisaną dla Nowego Człowieka, który „zmienia swoje środowisko, a wraz z nim samego siebie”⁸ [il. 17]. Z trzech wymiarów czasu: przeszłego, teraźniejszego i przyszłego, pierwszy nie miał już racji bytu. Wpływowi niemieccy urbaniści i historycy sztuki Republiki Weimarskiej: Hans Hildebrandt, Cornelius Gurlitt, oraz instytucje: Freie Deutsche Akademie des Staedtebaus (Wolna Niemiecka Akademia Urbanistyki) czy Hamburgska Komisja Budownictwa Nadziemnego, od lat dwudziestych XX wieku uważnie analizowali oparte na koncepcji *tabula rasa* modernistyczne idee Le Corbusiera, znajdując tu potwierdzenie dla tezy, że „miasto dnia dzisiejszego, a już na pewno miasto jutra, niewiele mają wspólnego z miastem przeszłości”⁹. Teorie nowej urbanistyki, wpisane w program narodowosocjalistyczny (i równoległe komunistyczny), stały się podstawą budowania nowego porządku XX wieku.

Nazistowskie plany dla Warszawy Huberta Grossa, Oskara Dengla, Hana Huberta Leufgena, Friedricha Gollerta (autora książki *Warschau unter deutscher Herrschaft – Warszawa pod panowaniem niemieckim*, 1942) i Friedricha Pabsta, powstałe w latach 1939-1943 w ramach hitlerowskiego projektu „z Niemczenia Wschodu” i kulturowej kolonizacji, są dobrze znane historykom sztuki [il. 18]. Błędnie nazywane „Planem Pabsta”, w latach 90. ubiegłego wieku zostały poddane wnikliwej analizie przez dwuosobowy zespół polsko-niemieckich badaczy, którzy w swoich interpretacjach świadomie przyjęli perspektywę „sprawców”, a nie ofiar. Jednak uświadomiona przez Adorna kulturowa sytuacja po Holokauście okazała się w tych analizach niemożliwa do pominięcia lub zignorowania. Czy urbanistyka jest możliwa po doświadczeniach Auschwitz? – pyta Niels Gutschow, architekt z generacji

⁷ Według Le Corbusiera wizja Nowego Paryża – „Plan Voisin” z 1923-1925 roku, oparta na „chirurgii” wycięcia starego miasta, „wyzwała” miasto i wprowadza geometrię do natury albo do chaosu tradycyjnych skupisk miejskich (*Le Corbusier, Urbanisme*, 1925).

⁸ Le Corbusier *Urbanisme*, 1925, cyt. za: N. Gutschow, B. Klein *Zagłada i Utopia. Urbanistyka Warszawy w latach 1939-1945*, Muzeum Historyczne m.st. Warszawy, Warszawa 1995, s. 15.

⁹ Hans Hildebrandt we wstępie do niemieckiego wydania Le Corbusiera, *Urbanisme Staedtebau* (Berlin–Leipzig 1929, za: N. Gutschow, B. Klein *Zagłada i Utopia*, s. 15.

Szkice

powojennej i syn architekta, który w czasie wojny działał w duchu programu narodowosocjalistycznym. I odpowiada:

Pytania tego pewnie dlatego nigdy nie postawiono, że architekci i urbaniści, tak w Niemczech jak i w Polsce, nie bali się *tabula rasa*. Przeciwnie, jako przedstawiciele grupy zawodowej, która czuła się powołana do planowania miast przyszłości w każdych warunkach – oczekiwali jej. Jednocześnie zagłady i utopii wydaje się niepojęta i zdumiewająca dopiero dla następnej generacji.¹⁰

Aleksandra Polisieicz, młoda polska artystka, sięga do archiwów, by dokonać dzisiaj nowej lektury tych nazistowskich projektów urbanistycznych przygotowanych dla Warszawy. Ukrywając swoją kobiecą tożsamość, przyjmuje postawę pozornego obiektywizmu i zdystansowania, typową dla współczesnej sytuacji postkolonialnej. Dzięki temu może osiągnąć to, co jest jej celem: dokonać freudowskiego odsłonięcia, czyli wydobyć na wierzch to, co było i/lub miało być skrywane po to, by prze/pisać na nowo historię. Taktyka artystyczna Aleksandry Polisieicz porusza się w obszarze tych strategii sztuki współczesnej, które odnoszą się do kwestii (re-)konstruowania historii i odwołując się do praktyk psychanalytycznych, zmierzających do uwolnienia obrazów reprezentacji, problematyzując kwestie medializacji pamięci. Taka optyka sytuuje *Wartopię* w obszarze krytycznej sztuki postpamięci¹¹.

Na pierwszy rzut oka Aleksandra Polisieicz robi „tylko” komputerowe rekonstrukcje historii, które za pomocą trzeciego wymiaru i ruchu aktualizują nazistowskie wizje. Tworzy obrazy o specyficznej dla grafiki komputerowej estetyce: z płaskim bezwalorowym kolorem o ograniczonej palecie i stereometrycznymi, pozbawionymi detalu, „nagimi” bryłami o twardym modelunku, który zostaje wydobyty za pomocą ostrego, kontrastowego światła pochodzącego z niedającego się zlokalizować, jakiegoś „kosmicznego” źródła. Te syntetyczne obrazy wprost manifestują zamiar zawładnięcia widzem: ich wizualna atrakcyjność sprawia, że nazistowska architektura staje się owym „fascynującym faszyzmem”, jak Susan Sontag określiła estetykę nazizmu¹², i który wprowadza widza w konstатовaną z kolei przez Benjamina i Adorna sytuację „powtórnego zaczarowania świata” i „reaktywacji sił mitycznych”¹³. Nie mamy tu bowiem do czynienia z obrazem komputerowym traktowanym jako medium transparentne, rzekomo obiektywne, za pomocą którego dokonuje się wiernej ze źródłem historycznym rekonstrukcji/makiety. Wyświetlane na ekranie animacje i komplementarne z nimi statyczne obrazy-kadry są inscenizacją, pejzażem odgrywanym, architektonicznym spektaklem „czystej formy” geome-

¹⁰ Tamże, s. 10-11.

¹¹ Por. B. Korzeniecki *Medializacja i mediatyzacja pamięci – nośniki pamięci i ich rola w kształtowaniu pamięci przeszłości*, „Kultura współczesna” 2007 nr 3, s. 5-23.

¹² S. Sontag *Fascynujący faszyzm*, „Magazyn Sztuki” 1996 nr 12, s. 123-136.

¹³ W. Benjamin *Anioł historii. Eseje, szkice, fragmenty*, wyb., oprac. H. Orłowski, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1996; Th. Adorno, M. Horkheimer *Dialektyka Oświecenia. Fragmenty filozoficzne*, przeł. M. Łukasiewicz, Czytelnik, Warszawa 1994.

trii brył, zawieszonych w abstrakcyjnym, bezkresnym pejzażu. Cybermiasto Aleksandry Polisieвич kreuje ambiwalentny obraz fikcyjnego, jak w grze komputerowej, świata, ufundowany na monumentalnym, zmodernizowanym klasycyzmie jako stereotypowej ikonie architektury faszystowskiej, kojarzonej z nadwornym architektem Hitlera, Albertem Speerem. Kulturowa klisza tzw. architektury nazistowskiej, wydobyta z „systemu pamięci” jako *ready mades*, „obraz gotowy”, który zostaje następnie poddany odpowiedniej obróbce, odnosi się zatem w tym samym stopniu do problemu fałszu/utopii modernistycznej „prawdy” jako kulturowej hipostazy i fantazmatu (problem fałszu „rekonstrukcji”), jak do obecnych w zbiorowej wyobraźni emocji i obsesji, które kierują życiem społecznym. Podejmując problem mitologizacji systemów totalitarnych i ruin pamięci, Polisieвич nieprzypadkowo posługuje się obrazem „nagiej” architektury: skrajnie syntetyczne, pozbawione *decorum* bryły są figurą nagiego ciała architektury w całym jej esencjalizmie, wiążąc architekturę i ciało w system władzy¹⁴.

Wykonane w technologii 3D urbanistyczne wizje „Wartopii” posługują się animacją. Mają więc wszystkie cechy fikcji projekcji filmowej. To kwintesencja tego, co teoria filmu, badająca problem percepcji obrazu, określa jako „dynamiczny ekran” (Lev Manovich): związek ruchomego obrazu i nieruchomego ciała widza, przeżywającego ruchomy świat w obrazie za pośrednictwem oka złączonego z kamerą, która przenosi go w wirtualną przestrzeń. W tym związku „między ciałem i obrazem”, powiada Hans Belting, reprezentacja obrazu pozostaje związana z ekranem, natomiast obraz syntetyczny – z użytkownikiem i jego pragnieniami obrazowymi, sięgającymi do haptycznego wrażenia zmysłowego, mistycznej metafory i hiperrealnej przestrzeni. Dlatego w procesie percepcji cyberobrazów Aleksandry Polisieвич konieczne wydaje się przywołanie tych cech nowości obrazu syntetycznego, które właśnie wydobywa Belting, wskazując na widza i jego zachowanie recepcyjne. Zwłaszcza wobec tego, co Bernard Stiegler nazywa „dyskretnym obrazem”, skoro „obraz w ogóle nie istnieje”, a jest tylko „pozostałością”, „ślądem i inskrypcją” obrazów zapośredniczonych nam przez aktualne media. Ta perspektywa pozwala dzisiejsze doświadczenia obrazu ufundować antropologicznie. Belting przypomina przy tym, że dekonstrukcja mimetycznej prawdy obrazu, jaka dokonuje się w obrazie digitalnym, nie zapoczątkowała się bynajmniej wraz z pojawieniem się technologii cyfrowej; zajmowały się tym wszystkie awangardy XX wieku, burząc tradycyjne „zaufanie do obrazu” i zastępując je „fascynacją medialną inscenizacją”, która eksponuje swoje efekty i wytwarza własną rzeczywistość obrazową¹⁵. W perspektywie antropologicznej, powiada Belting, obrazy techniczne są zatem rozpatrywane z punktu widzenia ich roli w medialnym dialogu z widzem. Kluczową rolę odgrywa tu symulacja i animacja, czyli dwa osiągnięcia fantazji, w których następuje poszerzenie granic imaginacji, zapoczątkowane w renesanso-

¹⁴ Por. J.A. Isaak *Representation and its (Dis)contents*, „Art History” 1989 nr 3, s. 362-366.

¹⁵ H. Belting *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie*, Universitas, Kraków 2007, s. 54.

Szkice

wym obrazie malarskim jako konstrukcji ściśle wymierzonego pola widzenia. Ruchomy obraz nowoczesnych mediów (animacja komputerowa), pokazując to, „co dzisiaj wydarza się między obrazami”, nie może zatem uchylić się od perspektywy wyznaczonej przez psychologię percepcji i Deleuze’a teorię filmu, gdzie wprowadza się do gry sytuację sensomotoryczną, w tym obrazy senne i wspomnienia¹⁶. W tej perspektywie daje się sytuować także *Wartopia*: jako obraz senny w znaczeniu deleuzańskim.

Z dwóch rodzajów obrazów, którymi posłużyła się artystka: animacji i nieruchomych renderingów, powstał hybrydalny twór złożony z różnych mediów: filmu i fotografii. Niezależnie jednak od medium chodzi zawsze o obraz. W *Wartopii* jest to obraz „znaleziony”: wydobyta z archiwum, niezrealizowana wizja Warszawy, jaką w początkach drugiej wojny światowej zaprojektowali nazistowscy architekci i ideolodzy w zamiarze zastąpienia historycznej stolicy Polski w garnizonowe miasto dla „herrenmenschów” Nowych Niemiec. *Wartopia*, można powiedzieć za Bellingem, jest więc zarówno obrazem wspomnienia, jak obrazem wyobrażania¹⁷. W komputerowej animacji odbieramy oto cyberprzestrzeń łącznie z obrazem miasta hipotetycznego, ale jednak możliwego do realizacji.

Ważniejsze jednak jest tutaj dystopijne nacechowanie *Wartopii* jako narzędzia do interpretacji świata. Można przyjąć (za Andrzejem Turowskim via Foucault), że urbanistyczne projekty Huberta Grossa i Friedricha Pabsta to pseudoheterotopie. Turowski w swojej interpretacji *Wartopii* przypomniał różnicę między utopią a dystopią: pierwsza powstaje na ruinach rzeczywistości, druga na ruinach utopii. Utopie i dystopie to miejsca bez rzeczywistej przestrzeni, ale to tylko pozornie pozwala zaliczyć projekty nazistowskie, a już zwłaszcza *Wartopię*, do jednej lub drugiej kategorii. Raczej do pseudoutopii i pseudoheterotopii, urbanistycznych hybryd bez konkretnej lokalizacji, bowiem wskazanie geograficzne miejsca w istocie jedynie pozoruje umiejscowienie „tam gdzie była Warszawa”.

Heterotopie, które pasożytują na utopiach, są próbą ich przestrzennej lokalizacji, wpisując przestrzeń w porządek mityczny lub polityczny, który wiąże przestrzeń z czasem i ludźmi. [To rodzaj] efektywnie odgrywanej utopii, w której wszystkie inne rzeczywiste miejsca, jakie można znaleźć w ramach kultury, są jednocześnie reprezentowane, kontestowane i odwracane¹⁸.

Ta Foucaultowska perspektywa, określająca heterotopie jako miejsca, które odnoszą się antytetycznie lub alternatywnie do tych, w których żyjemy, pozwala zdiagnozować proces zastępowania dzisiaj heterotopii przez wirtualną rzeczywistość

¹⁶ Tamże, s. 52-59.

¹⁷ Tamże, s. 103, 113.

¹⁸ A. Turowski *Ekran miasta*, w: *Aleksandra Polisieicz Wartopia, Berlin – 518, Moskwa – 1122*, Katalog wystawy, Galeria Le Guerr, Warszawa 2006-2007, s. 63-64; M. Foucault *Inne przestrzenie*, przeł. A. Rejniak-Majewska, „Teksty Drugie” 2005 nr 6, s. 120.

obrazów, „wirtualną przestrzeń na zewnątrz przestrzeni świata”, jak to ujmuje Belting, czyli jako obraz pewnego miejsca, na przykład miasta, który przenosi się na jego kontrobraż. Zaś „wszędzie tam, gdzie za pomocą oczu szukamy miejsc, do których nasze ciała nie mają dostępu, powstaje niemożliwy niemal do rozwikłania splot odniesień między miejscami i obrazami miejsc”¹⁹. Z taką sytuacją mamy do czynienia w *Wartopi*. Jako rzeczywistość wirtualna (VR), projekt wprowadza widza w inną rzeczywistość, której modelowaną estetycznie sztuczność²⁰ odczuwamy tak silnie, że jesteśmy w stanie zanurzyć się w niej głębiej niż w przypadku obrazu filmowego, zaś jednym z powodów jest to, że nie funkcjonują tu zmysły dystansu, na których oparty jest obraz filmowy i telewizyjny. W VR dystans ten zostaje zniesiony, dzięki czemu widz doświadcza stanu zanurzenia w obraz do tego stopnia, że VR uzyskuje status środowiska naturalnego o działaniu podobnym do erotyzmu²¹, którego pojawienie się wywołało „przesunięcie ontologiczne”: ten świat nie istnieje, ale istnieją jego skutki²², ponieważ rzeczywistość wirtualna, kontynuując tradycję symulacji, wprowadza jedną zasadniczą różnicę: to nie jest już przestrzeń fałszywa, która jest rozwinięciem „normalnej” przestrzeni, ale przestrzeń, w której fizyczna rzeczywistość jest ignorowana, zanegowana lub porzucona²³.

¹⁹ H. Belting *Antropologia obrazu*, s. 82-83.

²⁰ W. Welsch *Procesy estetyzacji – zjawiska, rozróżnienia, perspektywy*, w: tegoż *Estetyka poza estetyką*, przeł. K. Guzalska, red. K. Wilkoszewska, Universitas, Kraków 2005, s. 51.

²¹ Zob. J. Walewska *Wirtualność jako przyszłość mediów. Spojrzenie estetyczno-filozoficzne*, „Pośrodku. Pismo Instytutu Sztuk Audiowizualnych UJ”, Kraków 2006, s. 18-23. „Unosząc się w komputerowej przestrzeni [odbiorca] wydostaje się z więzienia własnego ciała i wkracza w świat cyfrowych zmysłów” (M. Heim *Erotyczna ontologia cyberprzestrzeni*, w: *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 2001, s. 287. Heim wymienia siedem cech VR: symulacja, interaktywność, sztuczność, immersja, teleobecność, całkowite zanurzenie zmysłowe, komunikacja sieciowa.

²² T. Miczka *O zmianie zachowań komunikacyjnych. Konsumenci w nowych sytuacjach audiowizualnych*, Księgarnia św. Jacka, Katowice 2002, s. 107. „Rzeczywistość nie może być bowiem jednocześnie realna i nierealna, a skoro jest ona nierealna, a realne są jej efekty sprawcze, to trudno określić jednoznacznie jej status ontologiczny”, M. Miczka-Pajestka *Podmiot i jego cyfrowa egzystencja*, w: *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowiecki, Universitas, Kraków 2005, s. 421.

²³ L. Manovich *Ku archeologii ekranu komputerowego*, w: *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 2001, s. 187: „Do tej pory symulacja przedstawiała przestrzeń fałszywą, która stanowiła rozwinięcie i przedłużenie normalnej przestrzeni. [...] W przypadku rzeczywistości wirtualnej albo nie ma łącznika pomiędzy dwoma przestrzeniami (przykładowo, jestem w przestrzeni fizycznego pokoju, podczas gdy wirtualna przestrzeń jest jednym z podwodnych pejzaży), albo na odwrót – obydwie całkowicie się ze sobą łączą. W obydwu przypadkach bieżąca fizyczna rzeczywistość zostaje zignorowana, zanegowana i porzucona”.

Szkice

Między obrazami i miejscami, powiada Belting, istnieją związki, które nie znalazły jeszcze swojego interpretatora: „Podobnie jak możemy mówić o ciele jako miejscu obrazów, możemy też mówić o miejscach geograficznych, które zyskiwały swoje znane oblicze dopiero dzięki znajdującym się w tych miejscach dziełom plastycznym”²⁴. To dobry punkt wyjścia do przyjrzenia się, w jaki sposób *Wartopia* sublimuje pojęcie miejsca, będąc jedynie obrazem miejsca, które istnieje wyłącznie jako obraz. Sytuację taką wyjaśnia antropologia obrazu wskazując, że odwiedzanie miejsca istniejącego tylko w obrazie powoduje przesunięcie relacji obraz-miejsce: obraz staje się „miejscem nieumiejscowionego”, któremu nie odpowiadają już żadne realne miejsca i które istnieje tylko jako metafora. Obrazowa obecność nieobecnych miejsc to oczywiście stare doświadczenie antropologiczne, w którym zmienia się stosunek miejsc wyobrażeniowych do realnych²⁵. Proces ten, zdaniem Beltinga, daje się wyjaśnić za pomocą pojęcia „etnologii własnego środowiska” (M. Auge), znajdującego swój odpowiednik „w spojrzeniu tych, którzy nagle na nowo odkrywają obrazy własnej kultury w muzeach i archiwach i gdzie historia obrazów domaga się wyjaśnienia, podobnie jak czynią to obrazy innych kultur, otwarte na interpretację hermeneutyczną”²⁶. Tutaj analizowany jest problem relacji obrazów-wspomnień i kolektywnej pamięci kultury, która posiada swoje techniczne ciało w instytucjonalnej pamięci archiwów i która zostaje uruchomiona (ożywiona) przez kolektywną wyobraźnię w trybie zarówno zapominania, jak wspomnienia, przysnając przeszłości widzialne miejsce w teraźniejszości.

W tym też kontekście lokuje się kwestia podobieństwa „rekonstrukcji” do muzeum jako rezerwuaru obrazów-pamięci. Nie ma sporu co do Foucaultowskiej tezy, że muzea, przez swój związek z cezurami czasu, są „miejscami alternatywnymi lub heterotopiami, które wytworzyła epoka nowoczesna”²⁷: heterotopiczność muzeum polega na tym, że należy ono do innego czasu niż gromadzone w muzeum rzeczy, zaś jego funkcja polega na stwarzaniu miejsca poza czasem, w którym rzeczy te uczestniczyły w procesie życiowym. Jako miejsce wyłączone z upływającego czasu, precyzuje Belting, muzeum jest przeznaczone dla obrazów, które reprezentują inny czas i dlatego stają się symbolami wspomnienia, niosąc w sobie określone rozumienie obrazu przeszłości:

W muzeum zamieniamy świat, w którym aktualnie żyjemy, na miejsce rozumiane przez nas jako obraz miejsca innego rodzaju. Oglądane w muzeum dzieła odbieramy jako obrazy namalowane dla innego czasu, które jednak dzisiaj wyłącznie w muzeum posiadają swoje miejsce. Wydaje się, jakby kultury świata odchodziły do księzek i muzeów, gdzie są archiwizowane, ale już nie ożywiane.²⁸

24 H. Belting *Antropologia obrazu*, s. 76.

25 Tamże, s. 77, 80-81.

26 Tamże 2007, s. 83-84, i nast.

27 Foucault, cyt. za: H. Belting *Antropologia obrazu*, s. 86.

28 Tamże, s. 86.

W tej pesymistycznej idei imaginacyjnego miejsca, miejsce istnieje zatem tylko jako obraz wpisany w doświadczenie współczesne (indywidualne lub kolektywne). *Wartopia* jako „rekonstrukcja” pamięci/miejsca w oczywisty sposób odwołuje się do tej idei. Jako miejsce imaginacyjne jest tym, co Benjamin określa jako „zawładnięcie przypomnieniem”²⁹: jest podobna do obrazów tworzonych we śnie, niedostępnych na jawie, a percypowanych wyłącznie jako obraz. To nadaje *Wartopii* właściwość ekranu filmowego.

Scenariusz *Wartopii* jest skonstruowany za pomocą zestawienia/komplementarności dwóch rodzajów obrazu: animacji komputerowej i nieruchomych obrazów powtarzających ujęcia pochodzące z animacji. Ten prosty pomysł odwołuje się do dwóch rodzajów czasu i percepcji: aktywnej i pasywnej. Opisywany przez teoretyków filmu, zwłaszcza przez Marca Auge i Christiana Metz, bliski halucynacji i snu stan, w jaki popada widz w trakcie oglądania filmu, jest szczególnie odczuwany właśnie w komputerowych animacjach, które wciągają widza do wnętrza obrazu. Ruchoma wizualizacja architektury, tworząc tylko sugestię doświadczenia realnego, jest więc najbardziej podobna do stanu, w jakim znajdujemy się we śnie. Radykalne uczasowanie obrazu, o którym mówi Belting³⁰, typowe dla każdego seansu filmowego, podczas którego widz identyfikuje się z wyobrażeniową sytuacją tak, jakby sam znalazł się w obrazie, zaś mentalne obrazy widza utożsamiają się z obrazami technicznej fikcji – wprost wzorcowo oddaje *Wartopia*, która mieszając realne z fikcyjnym, ujawnia swoją niejednoznaczność. Realnie istniejące, choć niezaistniałe projekty prowadzą oto do technofikcji, cyberutopii, która, jak można powtórzyć za Beltingiem, „z technologicznym patosem obiecuje uwolnienie z referencyjności wobec realnego świata”³¹.

Wartopia to zatem czysta Virtual Reality (VR), obdarzona nowym technologicznym autorytetem fikcji, przy pozorach realności. Projekt Aleksandry Polisie-wicz można postrzegać jako bezpośrednie odniesienie do sytuacji, którą Belting zdiagnozował, przyglądając się, jak sztuka współczesna wchodzi w obszar technologiczny po to, by za jego pomocą wytwarzać obrazy mentalne i obrazy wspomnień, które są oferowane następnie naszej pamięci obrazowej jako cytaty.

Projekt Aleksandry Polisie-wicz jest polemiczny wobec obrazu dwudziestowiecznej historii sztuki, jaką znamy z instytucjonalnych dyskursów i przestrzeni. „Rekonstrukcja” ta (świadomie używam cudzysłowu) opowiada historię niedokonaną, której ocena, przeprowadzona przez oficjalną polską historiografię, jest jednoznacznie negatywna w odniesieniu do idei *tabula rasa*, wcielanej w życie w ramach niemieckiej polityki kolonizacyjnej. Jednak komputerowe obrazy *Wartopii* ujaw-

²⁹ „Wyartykułować historycznie to, co minione, nie oznacza, że trzeba je poznać takim, jakie naprawdę było. Oznacza natomiast zawładnąć przypomnieniem takim, jakie rozbłyska w chwili zagrożenia”, W. Benjamin *O pojęciu historii*, przeł. K. Krzemienowa, w: tenże *Anioł historii*, s. 416.

³⁰ H. Belting *Antropologia obrazu*, s. 96-97.

³¹ Tamże, s. 102, 105.

niąją także to, co jest poza i ponad tą sfunkcjonalizowaną politycznie oceną: przeksztalcają się w krytyczną historię sztuki, której celem jest coś więcej niż tylko stwierdzenie dwuznaczności oficjalnie obowiązującej wykładni. Nazistowskie plany, wydobyte z archiwum jako rezerwuaru historii, to typowe *objet trouvé*, które opowiadają nową historię. Poddane obróbce *stricte* estetycznej, ze swej istoty „malarzkiej”, cyberweduty pokazują to, co dotąd było w interpretacjach nazistowskich projektów świadomie pomijane i/lub wykluczane: już nie tylko, czy nie wyłącznie grozę totalitarnego miasta, ale niebezpiecznie uwodzicielskie piękno „fascynującego faszyzmu”, którego ikoną jest monumentalny zmodernizowany neoklasycyzm. Zawieszane w czarnej, kosmicznej pustce bezgranicznego pejzażu, klinicznie czyste, pozbawione ludzi budowle uwodzą, hipnotyzują i fascynują. Cybermiasto gubi swoją tożsamość i związek z rzeczywistością jako miejsce geograficzne i staje się abstrakcyjną przestrzenią czystej fikcji a zarazem „nowym lustrem”, w którym architektura pojawia się jako obraz-metafora świata. Pytanie o „prawdę rekonstrukcji” traci tutaj ostatecznie prawomocność, skoro wyjściowe projekty niemieckie uzupełnione są przez artystkę o nieistniejące w pierwowzorach elementy, na przykład zacytowane z tzw. Wilczego Gardła, wzorcowego osiedla dla członków SA i SS z lat 1937-1941, zbudowanego w Gliwicach (rodzinnym mieście artystki).

W wirtualnej makiecie *Wartopii* jako „miasta pozorowanego”, stereotypowy obraz tzw. architektury faszystowskiej ma na celu wywołanie pożądanych reakcji psychoemocjonalnych u odbiorcy. Odsłonięty zostaje mechanizm falsyfikowania historii, której artystyczną reprezentacją są „rekonstrukcje”. Nieprzypadkowo zachowują one przy tym wszystkie cechy „pięknych wedut”, idealnych obrazów topograficznych. Nowe medium ujawnia tu swoją ukrytą cechę: nie usunęło bynajmniej starego sporu piktorializmu i dokumentalizmu, a jedynie zdezonizowało roszczenia dokumentalne na rzecz zainscenizowanego komputerowo spektaklu (prezentacji), w którym główną rolę zajmuje, wchodząc tylnymi drzwiami, stara kategoria piękna.

Projekt Aleksandry Polisieicz jest narracją, która odsłania wszystkie reguły psychologicznego oddziaływania architektury. Druga część *Wartopii*, według zamierzeń artystki, ma być sarkastycznym „ciągłem dalszym” jej krytycznej historii totalitaryzmów w tej części Europy. Plany nazistowskie pozostały bowiem co prawda na papierze, ale rządząca nimi idea *tabula rasa* doczekała się realizacji przez drugi totalitarny reżim. Dalsza część *Wartopii* ma więc dotyczyć „rekonstrukcji” Warszawy socrealistycznej, jaką opracował w Moskwie absolwent Moskiewskiego Instytutu Architektury i główny ideolog socrealizmu w Polsce, architekt Edmund Goldzamt. Niemal w tym samym czasie, kiedy Hubert Gross rysował plan „Abbau der Polenstadt” („Likwidacja miasta Polaków”), przewidując w jego centrum narodowosocjalistyczną wieżę Gauforum, a Friedrich Pabst szkicował Halę Ludową (Volkshalle) na miejscu Zamku Królewskiego, w tym samym duchu *tabula rasa* Goldzamt projektował nową Warszawę Socrealistyczną, z wieżą-pomnikiem Wyzwolenia sąsiadującym z Panteonem Bojowników Rewolucji [il. 19-20]. A lewicowi architekci z kręgu Heleny i Szymona Syrkusów i ich Pracowni Architektury

i Urbanistyki na warszawskim Żoliborzu konsekwentnie rozwijali wizję funkcjonalistycznego „Warszawskiego Zespołu Miejskiego” (1940-1945), wprowadzając także za Le Corbusierem, jak naziści, „geometrię do chaosu” historycznej struktury miasta. Niektóre z tych pomysłów zostały zrealizowane podczas powojennej tzw. „odbudowy” jako figury nowego porządku.

Dwie totalitarne wizje: faszystowska i komunistyczna, jakim poddane zostało w krótkim czasie jedno europejskie miasto, to coś więcej niż sygnatury dystopijnego wymiaru historii XX wieku. Za pomocą digitalnego medium użytego przez Aleksandrę Polisiewicz przekształcają się one w krytyczny dyskurs nad kryzysem przedstawienia i reprezentacji, zamkniętym pomiędzy problemem modernistycznej prawdy, postmodernistycznego przedstawienia i post-postmodernistycznego doświadczenia jako spektaklu³².

Abstract

Marta LEŚNIAKOWSKA

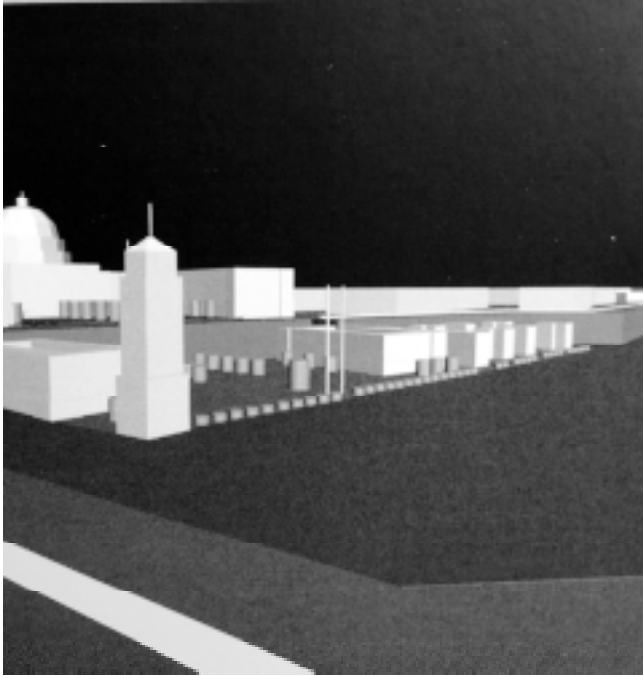
Institute of Art, Polish Academy of Sciences (Warszawa)

Experiencing Cultural Visualisations: An Anthropology of (re)Construction

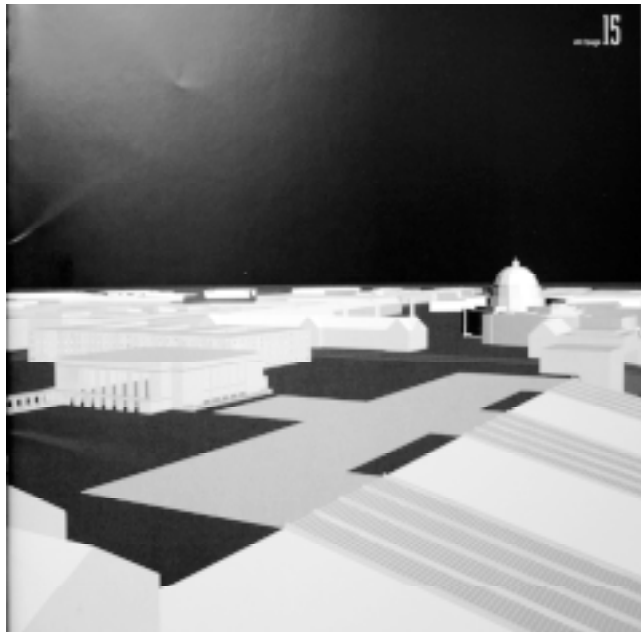
The proposed analysis of the category of modernity within the perspective of post-modern critical history of art aims at showing how the relations with an image change where the issue of image as cultural visualisation of experience – i.e. as the speakable language – has been reversed toward a question of experiencing the image. The field of the observation is analysis of the image of a certain (specific) town as a record of social participation in which memory can be watched, i.e. memory becomes visible as a performative category. This is effectuated by means of an aesthetic experience which leads to generation of memory as a cultural experience and to rehabilitation of the notion of emotion and sentimental involvement in perceiving/experiencing art (as in Gernot Boehm). Analysed is a project by young Polish artist Aleksandra Polisiewicz titled *Wartopia*, a project referring to plans and realisation of a Socialist Warsaw appears as a continuation of the project in question. The idea of *tabula rasa* which governed the fascist plans has namely been implemented by the other totalitarian regime – i.e. communism and its own visions of a Socialist Warsaw that led to an experiment materialised.

³² Por. F. Ankersmit *Narracja, reprezentacja, doświadczenie. Studia z teorii historiografii*, Universitas, Kraków 2004.

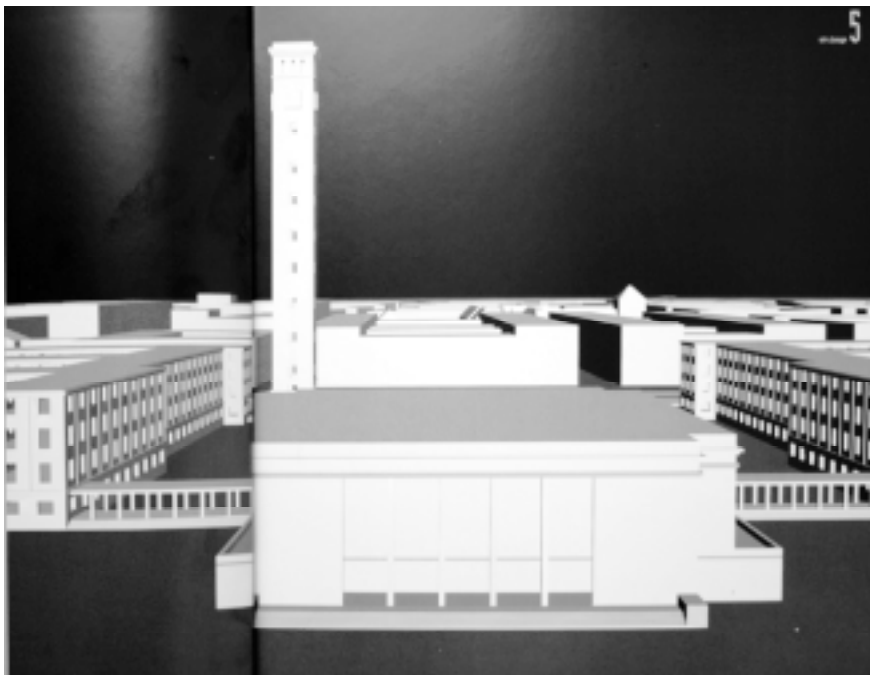
Szkice



II. 1.
Aleksandra Polisieicz,
Wartopia, 2005



II. 2.
Aleksandra Polisieicz,
Wartopia, 2005



Il. 3.
Aleksandra Polisieicz,
Wartopia, 2005

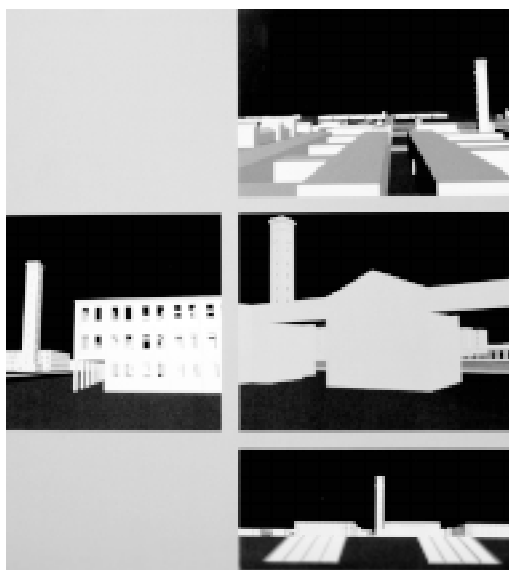


Il. 4.
Aleksandra Polisieicz,
Wartopia, 2005

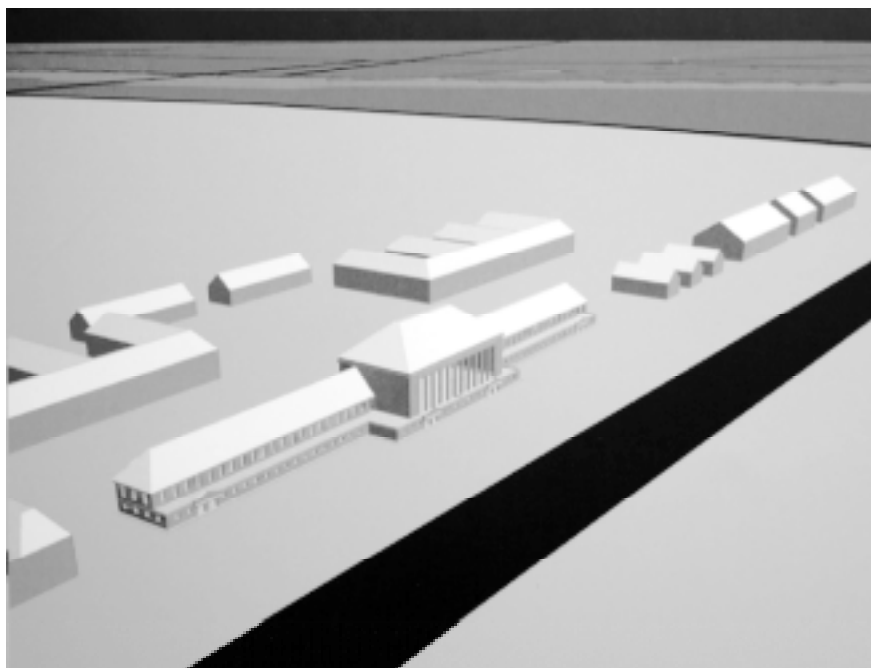
Szkice



Il. 5. Aleksandra Polisiewicz, Wartopia, 2005



Il. 6. Aleksandra Polisiewicz, Wartopia, 2005

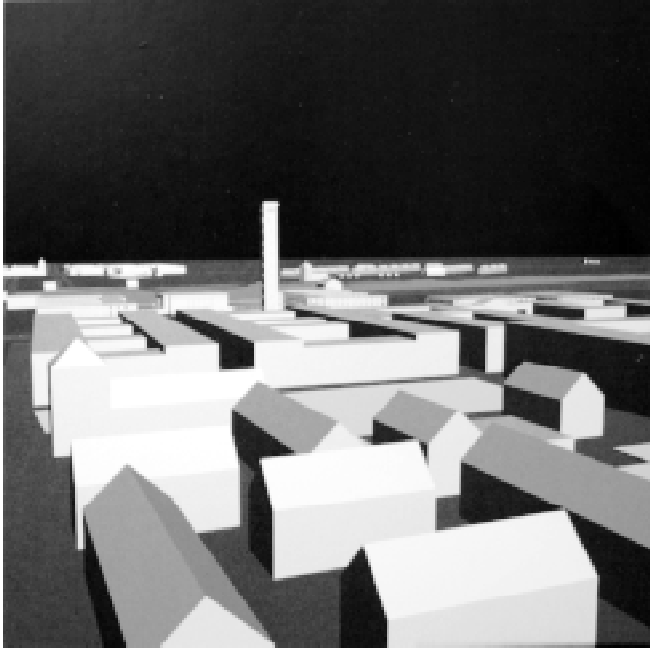


Il. 7. Aleksandra Polisiewicz, Wartopia, 2005

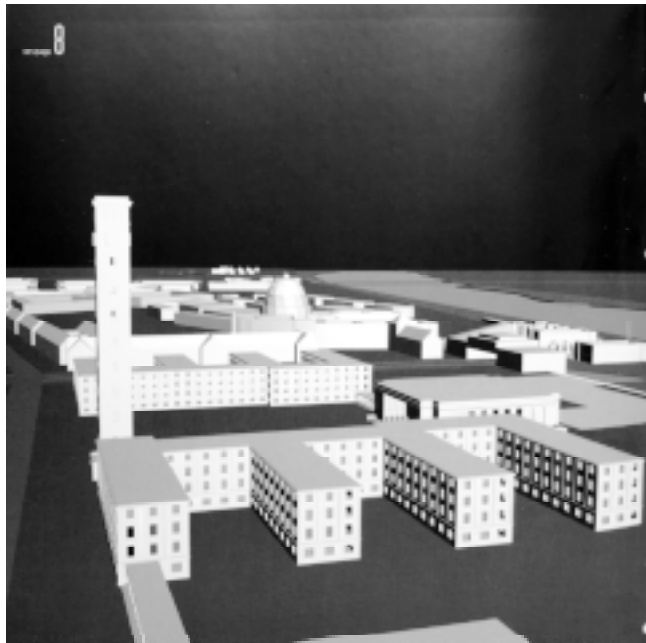


Il. 8. Aleksandra Polisiewicz, Wartopia, 2005

Szkice



Il. 9.
Aleksandra Polisieicz,
Wartopia, 2005



Il. 10.
Aleksandra Polisieicz,
Wartopia, 2005

Leśniakowska Doświadczenie kulturowych wizualizacji

II. 11.
Aleksandra Polisiewicz,
Wartopia, 2005



II. 12
Aleksandra Polisiewicz,
Wartopia, 2005

Szkice



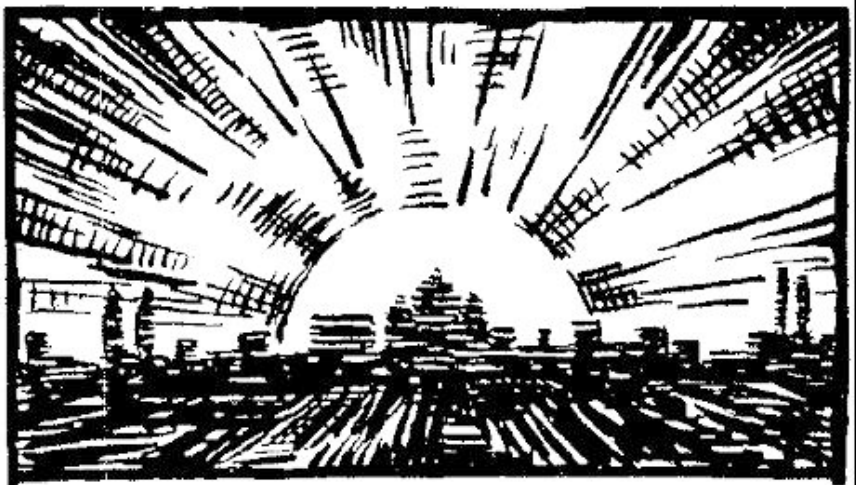
Il. 13. Panorama Warszawy, akwarela Ernsta Vollbehra, z wystawy „Wyprawa do Polski w obrazach i fotografiach”, Berlin 1940



Il. 14. Le Corbusier, Miasto nowoczesne dla 3 milionów, projekt wystawiony na Salonie Jesiennym Paryż 1922



Il. 15. „Chirurgia urbanistyczna” wg Le Corbusiera: Le Corbusier wskazujący na wieżowce na makiecie nowego Paryża – Planu Voisin (1922-1925), kadr z filmu z 1925 r. Pawilon L’Esprit Nouveau, Paryż 1925



Il. 16. Bruno Taut, Stadtkrone, projekt idealnego miasta, 1917



II. 17. Adolf Hitler i arch. Albert Speer przy makiecie pawilonu Niemiec na Wystawę Światową w Nowym Jorku, 1939



II. 18. Die Neue Deutsche Stadt Warschau, plan, 1939/40

Leśniakowska Doświadczenie kulturowych wizualizacji

II. 019.
Warszawa Socjalistyczna,
projekt,
rys. Edmunda Goldzamta,
Moskwa 1945



II. 20. Panorama Warszawy Socjalistycznej, projekt, rys. Edmunda Goldzamta, Moskwa 1945