

Marta Smolińska

„Alien city”. Miasto w procesie

Próg miasta

Fenomen miasta od wieków fascynuje nie tylko architektów i urbanistów, lecz także filozofów, socjologów, antropologów i artystów, którzy – wnikliwie przyglądając się jego strukturze – dostrzegają w jego transformacjach odzwierciedlenie znaczących zmian zachodzących w ludzkiej kondycji. Zagadnienie to staje się szczególnie frapujące od czasów nowoczesności, gdy miasto przemienia się w tętniącą życiem, gigantyczną metropolię, skupiającą jak w soczewce newralgiczne aspekty egzystencji jej mieszkańców. Klasyczną figurą, kojarzoną z miastem dziewiętnastowiecznym, jest *flâneur* – spacerowicz, poruszający się wolnym krokiem i obserwujący spektakl metropolii. Według Waltera Benjamina przeżywa on krajobraz miejski jako labirynt: „Miasto stanowi ucieleśnienie odwiecznego snu ludzkości o labiryncie. Nie wiedząc o tym, *flâneur* udaje się na poszukiwanie tej rzeczywistości”¹. Niemiecki filozof sugerował, iż miasto jest spójne tylko pozornie, ale w zasadzie pozostaje nieuchwytnie i nieodgadnione, mimo swojej materialnej obecności, ucieleśnianej przez architekturę. Dla miasta ponowoczesnego natomiast, określanego jako *post-polis*, kluczową postacią

¹ W. Benjamin, *Gesammelte Schriften*, red. R. Tiedemann, t. 6, Frankfurt am Main 1983, s. 541.

staje się obcy², poruszający się w skomplikowanej i dynamicznej przestrzeni współczesnej metropolii. Dynamika ta, w miastach takich jak Las Vegas, prowadzi tak daleko, iż to, co wirtualne przekształca się w realne, a to, co realne w wirtualne³, coraz bardziej zacierając granice pomiędzy tym, co rzeczywiste a tym, co pozorne i przenosząc egzystencję tego typu hybrydy w sferę *pomiędzy* rzeczywistością a wirtualnością.

Kolejny krok zostaje postawiony, gdy miasto funkcjonuje jedynie w obszarze wirtualnym i zostaje powołane do życia w cyberprzestrzeni, nie dysponując realną tkanką architektoniczną na powierzchni Ziemi. A tak właśnie dzieje się w przypadku *alien city* – wirtualnego miasta „unoszącego się” w cyberprzestrzeni pod adresem <http://alien.mur.at/aliencity/index.php>. „Problem wirtualności oznacza, że dzieło sztuki jest niematerialne i wymaga interfejsu, by go doświadczyć. Istnieje w formie kodu na serwerze i przejawia się w formie wizualnej, a niekiedy także dźwiękowej. Aby zostało poprawnie odebrane, może być oglądane za pośrednictwem komputera połączonego z Internetem”⁴.

Preferowanym przez fenomenologów sposobem obcowania z miastem i percypowania jego struktury jest natomiast zanurzenie się w sieć ulic własnym ciałem, fizyczne bycie pomiędzy budynkami i przemieszczanie się obranymi trasami: „Miasta obserwowane z wysoka w naturalny, wynikający z określonej perspektywy sposób są do siebie podobne. Aby doświadczyć specyfiki konkretnej przestrzeni miejskiej, trzeba zanurzyć się w jej tkance, przemierzając ulice, patrząc na fasady”⁵. Trzeba w dosłowny sposób przekroczyć próg miasta, wniknąć w nie, doznać jego odgłosów, zapachów, atmosfery, twardości chodnika pod stopami. W rozważaniach o Pradze Jacques Derrida zapytuje: „Czymże jest próg dla miasta?”⁶ Pytanie to komplikuje się jeszcze bardziej, gdy miasta nie można doznać własnym ciałem ze względu na jego wirtualność, jak dzieje się to wobec *alien city*. Francuski filozof zauważa, iż „niekiedy miasto jest właśnie na progu,

² E. Rewers, *Post-polis. Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*, Kraków 2005, s. 6.

³ *Ibidem*, s. 137.

⁴ E. Wójtowicz, *Net art*, Kraków 2008, s. 111.

⁵ J. Zimpel, *Od reprezentacji do symulacji – migoczące powierzchnie*, [w:] *Nowoczesność po ponowoczesności*, red. G. Dziamski, E. Rewers, Poznań 2007, s. 240.

⁶ E. Rewers, *op. cit.*, s. 63.

nie tylko w figurze progu, ale u progu nowej figury, niewidocznej jeszcze konfiguracji, którą samo musi dla siebie pozyskać, by nie poddać się prawom czegoś innego”⁷. Mimo iż stwierdzenie to powstaje w kontekście rozmyślań o Pradze, to wydaje się potencjalnie trafne, także w odniesieniu do *alien city*, które pozyskuje dla siebie nową przestrzeń i niewidoczną jeszcze konfigurację, by zaistnieć na nowych prawach jedynie w cyberprzestrzeni. „Progiem miasta staje się adres jego strony w Internecie, zanurzenie ciała w wirtualnej przestrzeni miasta to być może najbliższa, lecz jednak jeszcze przyszłość, w której nawet z perspektywy Ikara nie sposób już wykreślić linii oddzielającej miasto od nie-miasta. Pozostaje perspektywa monitorów komputerowych, okien, które nadal stanowią przepustkę do ‘lepszego świata’”⁸.

Lepszy świat

Poszukiwanie owego „lepszego świata” w kontekście miasta ma swoją długą i ciekawą tradycję, objawiającą się w próbach projektowania tzw. miast idealnych, zaplanowanych perfekcyjnie oraz mających zapewnić szczęście i dobrobyt ich mieszkańcom. Rozkwit tego typu idei przypada na czas renesansu, a za pierwszą egzemplifikację uważana jest wykreślona na planie ośmioramiennej gwiazdy pełna harmonii i symetrii Sforzinda, rozrysowana przez florentczyka Antonia di Pietro Averlino, zwanego Filarete, dla mediolańskiego rodu Sforzów w połowie XV wieku. Mimo iż Sforzindy nigdy nie zrealizowano, podobną ideę podjął w końcu XVI wieku Vincenzo Scamozzi, budując – na zlecenie Wenecjan – miasto Palmanova w prowincji Udine, którego plan przypomina gwiazdę lub płatek śniegu. Zdecydowanie najciekawszy wydaje się na tym tle niezrealizowany projekt idealnego miasta autorstwa Leonarda da Vinci, który, powołując się na funkcjonalność, przemyslał nawet szerokość ulic w stosunku do wysokości przyległych pałaców. Ze względu na dogodność transportu i możliwość zachowania higieny osadził miasto nad rzeką. Najbardziej radykal-

⁷ J. Derrida, *Pokolenia jednego miasta*, „Lettre Internationale”, zima 1993/1994, s. 13.

⁸ E. Rewers, *op. cit.*, s. 69.

nie i futurystycznie jawi się jednak zaproponowana przez artystę struktura wielopoziomowa, umożliwiająca swobodne funkcjonowanie arterii komunikacyjnych, przewozu towarów i skomunikowanie z żeglownymi kanałami. Miasto idealne było swoistym mikrokosmosem, „lepszym światem”, mającym często za zadanie wdrażanie utopijnych idei – w jego tkance miały znaleźć się wszelkie potrzebne urzędy, instytucje, świątynie, domy mieszkalne, a nawet burdele. Większość spośród tego typu projektów pozostała w sferze wirtualnej, nigdy się nie ucieleśniając, choć budowom wielu rzeczywistych miast często przyświecały idee wykreowane przez Filaretego i Leonarda da Vinci.

Na tle tradycji w kategoriach miasta idealnego może być postrzegane także *alien city*. Powstałe w cyberprzestrzeni, z progiem określonym przez adres strony internetowej, jest aglomeracją wychodzącą naprzeciw utopijnym założeniom, często niemożliwym do zrealizowania w realnej rzeczywistości i zamieszczonym w sieci jako postulaty rządu tej metropolii w cyberprzestrzeni. Dezyderaty te dotyczą kwestii przemodelowania społeczeństwa na bazie kreacji nowych sposobów życia, opartych na liberalizacji oraz abolicji wszelkich osi statycznych, założeń i granic. O ile więc uporządkowane projekty renesansowych miast idealnych opierały się na harmonii, symetrii, ładzie i statyce – zarówno form architektonicznych, jak i ustroju społecznego, o tyle *alien city* jest miastem-procesem, cechującym się nieustanną zmiennością, płynnością i nieuchwytnością.

„Alien city” – miasto monada

Alien city składa się z nałożonych na siebie obrazów rozmaitych rzeczywistych miast świata oraz z futurystycznych widoków, wygenerowanych komputerowo. Aspekty wizualne są uzupełniane przez dźwięki, nagrane na ulicach różnych metropolii lub stworzone za pomocą nowoczesnych technik. Jest więc metropolią o charakterze hybrydalnym, warstwowym i powstającym w wyniku kumulacji zarówno aspektów zaczerpniętych z realnej rzeczywistości, jak i sztucznie wykreowanych. Wciąż się zmienia, nie ma stałego planu ani raz na zawsze ustalonej topografii, gdyż każde kliknięcie na jego mapę w Internecie zmienia jej konfigurację, nieodwracal-

nie przeorganizowując rozkład ulic i instytucji. Podobnie rzecz się ma z jego granicami, które – zamiast obudować aglomerację trwałym murem – przemieszczają się i pozostają nieuchwytne. *Alien city* nieustannie wibruje, drga, tętni przemianą; chociaż przekształca się wewnętrznie, paradoksalnie, wciąż pozostaje sobą. Zespół cech o takim profilu otwiera możliwość porównania tego typu dynamicznej struktury z pojęciem monady, zaproponowanym przez Gottfrieda Wilhelma Leibniza na potrzeby jego filozofii budowy świata: „Podobnie jak miasto z różnych stron oglądane wydaje się coraz to inne i stanowi jakby zwielokrotniony perspektywicznie widok, tak dzięki nieskończonej mnogości substancji prostych tyle samo jest jakby rozmaitych wszechświatów, które są wszelako widokami tego samego wszechświata odpowiadającymi rozmaitym punktom widzenia każdej monady”⁹. Monada ma to do siebie, iż cały czas może się wewnętrznie zmieniać w obrębie własnych granic, a zmiany te są skorelowane z przeobrażeniami innych monad, które – jakby odbijając się w sobie nawzajem – przyczyniają się do modyfikacji w całości struktury. Leibniz, porównując monady do miasta, otworzył drogę do odwrócenia tej relacji i zestawienia *alien city* z monadą, co z kolei umożliwia dostrzeżenie wyróżników konstytutywnych dla tej aglomeracji unoszącej się w cyberprzestrzeni i pozostającej w ciągłym procesie. Monady są definiowane w filozofii jako byty duchowe, pozbawione charakteru czasowego i przestrzennego, co z kolei idealnie spotyka się z jedną z głównych literackich inspiracji powstania *alien city*, czyli *Niewidzialnymi miastami* Italo Calvino, w których włoski pisarz nakreślił sylwetki metropolii nieciągłych w czasie i przestrzeni, jawiących się niczym suma wielu miast świata.

„*Alien city*” – miasto zdelokalizowane i nomadyczne

Alien city egzystuje w cyberprzestrzeni, a ta jako „rzeczywistość wirtualna istniejąca po drugiej stronie komputerowego monitora i oferująca alternatywny byt konwencjonalnej modalności ludzkiego doświadcze-

⁹ Cyt. za: A. Renaut, *Era jednostki – przyczynek do historii podmiotowości*, przekł. D. Leszczyński, Wrocław 2001, s. 44.

nia, niewątpliwie reprezentuje nowy, radykalnie odmienny etap historii ludzkości¹⁰. Dochodzi w niej do likwidacji ograniczeń obowiązujących w świecie rzeczywistym i wyzwolenia z balastu materialności – miasto unosi się bowiem w bezkresnym obszarze, pozbawione ciężaru konkretnej architektury, uchwytniej lokalizacji i cielesnych mieszkańców. Jak zauważa Paul Virilio „sztuka może być »nigdzie«, istnieć tylko w emisji i odbiorze znaków”, a współcześni artyści to „ludzie wykorzystujący w swojej pracy fakt, iż sztuka nie ma już miejsca, że stała się czystą energią”¹¹. Spostrzeżenia te zdają się trafnie charakteryzować sytuację *alien city*, które funkcjonuje jako miasto zdelokalizowane czy zdyskolowane, a jego próg nie jest materialny, lecz stanowi go adres strony internetowej. Osadzenie tej wirtualnej metropolii w cyberprzestrzeni zbiega się z kolejnym stwierdzeniem Virilio, w którym podkreśla on, iż „dzisiejsze instalacje same się dyslokują, delokalizują, jest w nich dążenie do utraty miejsca, znalezienia się »nigdzie«”¹². Analogiczną tezę stawia Pierre Lévy, wedle którego wirtualna jednostka jest zdeterytorializowana, a dzięki temu może występować w potencjalnie nieskończonej liczbie chwil i miejsc, nie mając postaci materialnej oraz trwałej lokalizacji¹³. O ile więc renesansowe miasta idealne znamionowały symetria i centralizacja oraz usytuowanie w starannie wybranym i określonym terenie, co korelowało ze światopoglądem epoki, o tyle *alien city* z jego monadycznym, nieuchwytnym, zdecentralizowanym i niematerialnym charakterem zestraja się z duchem współczesności i jej płynnością.

Co jakiś czas zdarza się jednak, iż *alien city* przekracza ów próg i „materializuje się” w formie projekcji video, „lądując” w rozmaitych galeriach na całym świecie. Podejmując wędrówkę ku realności, ta wirtualna metropolia za każdym razem zjawia się w odmiennych okolicznościach i stosownie do nich podlega ciągłym przeobrażeniom – w jej istotę wpi-

¹⁰ A. Myszala, *Cyberspace: Cyberprzestrzeń (wprowadzenie)*, „Magazyn Sztuki”, 1998, nr 17, http://magazynsztuki.eu/old/archiwum/post_modern/postmodern_2.htm, dostęp: 13 V 2012.

¹¹ *Ślepe pole sztuki. Rozmowa Paula Virilio i Catherine David*, „Magazyn Sztuki”, 1997, nr 15, http://magazynsztuki.eu/old/archiwum/nr_15/paul%20virilio_david.htm, dostęp: 13 V 2012.

¹² *Ibidem*.

¹³ Za: E. Wójtowicz, *op. cit.*, s. 108.

sana jest niemożliwość zastygnięcia w bezruchu lub osiedlenia się na stałe w jednej z instytucji wystawienniczych. Przed każdym „lądowaniem” w rzeczywistej przestrzeni *alien city* wysyła coraz intensywniejsze sygnały, coś w rodzaju końcowego odliczania, sygnalizującego wybór miejsca i stopniowe zbliżanie się ku niemu. Fenomen przemieszczania się i swoistego nomadyzmu *alien city* polega także na tym, iż jego wizerunek pojawia się jako zmieniony w stosunku do wersji pokazanej w poprzedniej galerii. Wędrująca hybryda „wysysa” bowiem widoki ulic, budynków, sylwetki mieszkańców oraz dźwięki miast, w których gości, zabierając ze sobą fragmenty otoczenia w dalszą nieustającą podróż i tym samym podając w wątpliwość stałość dzieła sztuki oraz stabilność jego struktury. Tak pomyślana metropolia – mimo iż „wchłania” w siebie fragmenty konkretnie zlokalizowanych organizmów miejskich – ze względu na ich transformację i przeniesienie w cyberprzestrzeń jest kwintesencją dyslokacji, uznanej przez Virilio za znak obecnej epoki.

Inspirację dla tego rodzaju myślenia o mieście grupa *alien productions* znalazła jednak nie tylko we współczesnej ikonosferze, lecz już w tekście Friedricha Kieslera z 1925 roku, zatytułowanym *Miasto w przestrzeni*. Niemiecki artysta postulował bowiem metropolię swobodnie unoszącą się w zdecentralizowanej przestrzeni i pozbawioną ścian, ucieleśniających według niego broje dla ciał i dusz, zamykające ludzi w domach przypominających trumny. Czynności życia codziennego miały być zmechanizowane, a podział na miasto i wieś definitywnie zniesione. Miasto powstałe w sferze imaginacji Kieslera jest więc swego rodzaju forpocztą *alien city*, jego zapowiedzią czy przecuciem.

Historia „alien city”

„Historie miast tworzą sieć zdarzeń rozgrywających się w czasie i przestrzeni, na którą nakładają się inne sieci, łączące drobne epizody, proste narracje w gęstą tkankę opowieści historycznej”¹⁴. Opowieści te narastają, z czasem ewoluują lub są weryfikowane i uzupełniane, by jak najbar-

¹⁴ E. Rewers, *op. cit.*, s. 80.

dziej zbliżyć się do tak zwanej prawdy historycznej. W przypadku *alien city* rzecz ma się jednak nieco inaczej, gdyż każde wejście na stronę internetową, rozumiane jako przekroczenie progu miasta przez „spacerowicza” czy „obcego”, powoduje zmiany nie tylko w topografii aglomeracji, lecz także w jego historii. Historia nie jest więc wartością daną¹⁵, ustaloną i raz na zawsze usystematyzowaną, lecz zmienną, nieokreśloną i w zasadzie nieprzewidywalną, zależną od ruchu odwiedzającego wirtualne miasto. Przy założeniach tego rodzaju staje się więc nieobliczalna, gdyż może rozwijać się w rozmaitych kierunkach i nieoczekiwanie zmieniać bieg. Kronika miasta nigdy nie przyjmie formy księgi, w której chronologicznie spisane byłyby jego dzieje – wirtualna specyfika *alien city*, dryfującego w cyberprzestrzeni, podaje w wątpliwość ciągi przyczynowo-skutkowe i chronologiczne osie, płacząc i komplikując układ zdarzeń. W wybranych miejscach słysząc różne języki i całą paletę dźwięków, a koryto rzeki oraz wszelkie budynki i ulice po każdym kolejnym kliknięciu znajdują się w innym miejscu. Przy każdych następnych odwiedzinach jest to już więc inna tkanka, a takie „organizmy”, wciąż pozostające w procesie, nie mogą legitymować się przecież określoną historią. Pamięć i orientacja w topografii okazują się więc kompletnie nieprzydatne, a nawet mogą mylić, zwodzić i wieść na manowce, gdyby „spacerujący” po cybermetropolii próbował odnaleźć ścieżki, którymi poruszał się wcześniej. W kontekście *alien city* wyjątkowo wyraziście rysuje się stwierdzenie Heraklita z Efezu, iż nigdy nie można dwa razy wejść do tej samej rzeki, a „klasyczna” wiedza i przyzwyczajenia działają niczym nieużyteczny balast. Zarówno potencjalny mieszkaniec *alien city*, jak i przekraczający jego próg na stronie internetowej, muszą wyzbyć się wyuczonych nawyków i otworzyć się na jedyną stałą, jaka w tej strukturze jest uchwytana, a mianowicie na zmienność i nieprzerwane przeobrażenia.

Skrupulatnie i systematycznie odnotowywane są natomiast „ładowania” w realnej przestrzeni, gdy miasto „materializuje się” w konkretnych galeriach i wampirycznie zasysa nowe widoki, by odświeżyć swój wizerunek. To jedyny aspekt historii, który zachowuje zarówno zgodność z tak zwaną rzeczywistością, jak i z chronologiczną osią. Poza tym ta hybrydalna, zde-

¹⁵ Por.: *Mind the Map! History Is Not Given. A Critical Anthology based on the Symposium*, red. M. Grzanic, G. Heeg, V. Darian, Frankfurt am Main 2006.

lokalizowana i nomadyczna monada kpi sobie z porządków, wciąż wymykając się jakimkolwiek próbom jej okiełznania.

Za progiem „alien city”

Miasto w cyberprzestrzeni tętni, pulsuje, przeobraża się. Trwa w ustawicznym procesie, niemożliwym do ogarnięcia i opisania. Jest procesualne, niestałe, nieuchwytnie i bezgraniczne. Za jego progiem rozgrywa się spektakl zmian, które fundują jego istotę i odzwierciedlają transformacje zachodzące we współczesnym świecie, określanym często jako kultura płynności. Inspiracje do jego powstania przychodzą z różnych kierunków: z literatury i filozofii, futurystycznych wizji historycznej awangardy, redefiniowania narracji historycznych czy sposobów pisania historii, ze sfery nauki i Internetu oraz z tradycji miast idealnych. Twórcza synteza tego rodzaju aspektów prowadzi do powstania nowej jakości miejskiego organizmu, który rozgrywa się za progiem świata materialnego i pozostaje w interakcji z odwiedzającymi go internautami. Każdy, kto przez kliknięcie „stawia swoją stopę” w *alien city*, automatycznie staje się jego współtwórcą, aktywnie włączając się w proces jego przeobrażeń. Każdy ruch ma swoje konsekwencje – nie można wtopić się w tłum czy pozostać jedynie obserwowanym z dystansu spektakl miasta *flâneurem*, nie odciskając swojego piętna na substancji miasta. Nie jest się także „obcym”, zasiedlającym *post-polis*, lecz raczej *alienem*, który musi mieć świadomość skutków własnych posunięć oraz przewartościowania stereotypów, następującego w konfrontacji z prekursorskim typem miasta, dryfującym w cyberprzestrzeni. Struktura ta staje – parafrazując Derridę – u progu nowej figury i nie poddaje się prawom czegoś innego, czegoś znanego; kreuje własne, nieznanne dotąd pryncypia.

Marta Smolińska

‘Alien city’. City in process – summary

The phenomenon of a city has been fascinating for ages not only architects and town planners, but also philosophers, sociologists, anthropologists and artists,

who see in their transformation processes the reflection of changes taking place in human conditions. These changes' dynamics intensifies, when a city functions only in virtual space, not having on its disposal a real architectonic tissue. This is the case of an *alien city* – a virtual city 'floating' in cyberspace of <http://alien.mur.at/aliencity/index.php>, created by Viennese group 'alien productions'.

As Ewa Rewers remarks: „Its Internet address becomes the doorstep [...] There is a perspective of computer monitors, windows, which are the pass to 'the better word'. Searching for 'a better word' in the context of a city has its long tradition, expressed in attempts of designing so called ideal cities. In the background of that tradition *an alien city* can also be perceived in categories of an ideal city. Made in cyberspace, it is an agglomeration meeting the utopian assumption and placed in the Net as postulates of the metropolis authorities. These desiderata touch the problem of society remodeling on the grounds of new ways of life creations, based on liberalization and abolition of all static axes and boundaries. When the ordered projects of Renaissance ideal cities based on harmony, symmetry and statics, not only in architectonic forms but a social system as well, *an alien city* is a city-process, characterized by constant changeability, fluctuation and imperceptibility.

An alien city consists of images of real cities of the world and futuristic views generated by computer, overlapping one another. Visual aspects are completed by sounds, recorded in streets of various metropolises or created by the means of modern techniques. Therefore, it is a metropolis of a hybrid, multilayer character, being created as a result of accumulation of aspects taken from the reality, but also artificially created. Permanent and fixed topography and history does not exist, because every click on its map in the Internet changes its configuration, reorganizing the streets and public buildings' location. Similar problem concerns its boundaries, which dislocate and remain elusive. *An alien city* vibrates perpetually, shakes and bustles with changes, but paradoxically it still remains itself, being a monad, in the meaning suggested by Gottfried Wilhelm Leibniz, and also refers to 'City in space' by Friedrich Kiesler from 1925.

An alien city functions as a dislocated city and its doorstep is not material but virtual as the Internet address. The Renaissance ideal cities were characterized by symmetry, centralization and situating in a carefully selected area, *alien city* with its monadic, undefined, decentralized and immaterial character is compatible to the spirit of contemporary times and its fluctuation.