

KATARZYNA SZALEWSKA

OD „MIASTA SILNIKÓW” DO „POPIELNIKA HISTORII”

– O FILMOWYM FANTAZMACIE DETROIT
I KRZYSIE IDEI *POLIS*

KATARZYNA SZALEWSKA

Doktor hab., profesor UG, pracuje na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Gdańskiego. Teoretyczka literatury, zajmuje się kulturowymi studiami miejskimi. Autorka monografii *Urbanalia – miasto i jego teksty. Humanistyczne studia miejskie* (2017) oraz *Pasaż tekstowy. Czytanie miasta jako forma doświadczania przeszłości we współczesnym eseju polskim* (2012). ORCID: 0000-0003-2121-9864.

Jeśli w XIX wieku odkrywano przestrzenie emotywne w ruinach wpisanych w malownicze pejzaże groźnej, lecz pięknej natury, to od XX stulecia dostrzegać zaczęto potencjał w połączeniu topiki wanitatywnej z wyobraźnią urbanistyczną. W wieku XIX wzniosłe są więc ruiny opactwa z obrazów Caspara Davida Friedricha, a w kolejnym do rangi wzniosłości awansuje sceneria miejska. Niemalą rolę w tym przesunięciu odgrywa doświadczenie drugiej wojny światowej i zniszczeń, jakim uległy wówczas miasta. Urbanistyczno-wanitatywna topika znajduje więc zastosowanie tam, gdzie mowa jest o nostalgii za przedwojennym miastem i o traumie powojennych pustek i śladów¹. Pisząc o miastach opuszczonych, mam jednak na myśli nie tyle Warszawę, Gdańsk czy Wrocław, ile ponowoczesną fantazmatykę upadku *polis*. Jeśli wiek XX dokonuje reinterpretacji obrazowania ruin, to kolejne stulecie dodaje do tej fantazmatyki jeszcze inne znaczenia.

Znamiennym przykładem tego zjawiska jest Detroit – miasto, które stało się ogólnoswiatowym fenomenem bardzo silnie oddziałującym na masową

¹ Tego typu fantazmatykę analizuje Ewa Rewers, zob. E. Rewers, *Ontologia śladów i pustek: w stronę miasta-palimpsestu*, [w:] tejsze, *Post-polis. Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*, Universitas, Kraków 2005.

wyobrażnię, w pewnym sensie toposem dzisiejszej kultury popularnej). Rangę tę zyskało z kilku przynajmniej powodów. Przede wszystkim nie bez znaczenia okazuje się w tym przypadku dialektyka miasta jako symbolu postępu i znaku regresu. Detroit znakomicie łączy oba te komplementarne toposy.

Jak zwraca uwagę Marta Czapiga, pustka nie istnieje w sensie fizycznym, a wynika z braku spełnienia oczekiwań, które ma dany podmiot w stosunku do jakiejś przestrzeni. Jednocześnie niespełnienie pokładanych w danym krajobrazie oczekiwań sprawia, że dany obszar staje się działaniem szeroko rozumianego Innego, gdzie właśnie sacrum staje się naczelną wartością warunkującą doświadczenie tego miejsca².

Przestrzeń dzisiejszego Detroit w sposób bardzo sugestywny pokazuje dysonans między oczekiwaniami patrzącego (którego oko – poprzez kontakt z licznymi kulturowymi reprezentacjami – przywykło do wizji miasta przemysłowego, ludnego i zamożnego) a niespełnieniem tych oczekiwań, czyli doświadczeniem pustki. Detroit staje się w ponowoczesnej kulturze toposem urbanistyczno-wanitatywnym – kolejne jego reprezentacje petryfikują tylko symboliczne znaczenia tej miejskiej przestrzeni, jakie wiążą się przede wszystkim z pojęciami ruiny i katastrofy (już nie tylko pojedynczego ośrodka miejskiego, ale całej Ameryki, jak w reportażu Charliego LeDuffa *Detroit. Sekcja zwłok Ameryki*, czy nawet całej kapitalistycznej kultury Zachodu, jak sugerują narracje konstruowane po kryzysie lat 2007–2009). Dlatego analizowanie artystycznych reprezentacji Detroit w kulturze współczesnej staje się frapującym zadaniem, pozwalającym na rekonstrukcję nowoczesnej fantazmatyki urbanistycznej, ale przede wszystkim ewokującym refleksję nad kryzysem tradycyjnej idei miasta.

Analizę mitologii Detroit, na potrzeby niniejszych rozważań, wypada rozpocząć od filmu kręconego w Dallas, lecz – na prawach artystycznej fikcji – mającego wpływ na budowanie stereotypu „miasta silników”. *RoboCop* z 1987 roku, w reżyserii Paula Verhoevena, jeśli odjąć sensacyjną fabułę i efekty filmowej techniki lat osiemdziesiątych, okazuje się niezmiernie interesującym przykładem w badaniu idei miasta. Uwidacznia się to zwłaszcza w porównaniu obrazu Verhoevena z późniejszymi filmowymi reprezentacjami Detroit, do których wypadnie jeszcze powrócić. *RoboCop*, co znamienne, jest filmem o prawie i miejskich służbach porządkowych. Bohaterowie są w większości stróżami prawa lub stojącymi poza prawem przestępcami, fabuła ogranicza się do prób ziszczenia fantazmatu idealnego policjanta oraz walki pomiędzy praworządnyymi a prawołomnymi. Takie modelowanie fabuły wpływa na wizję przestrzeni miejskiej, jaka wyłania się z tego obrazu, Detroit ukazane jest bowiem przede wszystkim z perspektywy centrum, to zaś sprowadzone zostaje do ośrodka prawa. W *RoboCopie* wymowna jest fantazmatyka, która przedmiotem modernizacji i narzędziem spełnienia marzeń o futurystycznym mieście porządku czyni właśnie policję. Utopijność

² A. Brylska, *Promieniująca czasoprzestrzeń. O statusie czasu i przestrzeni czarnobylskiej zony*, „Amor Fati” 1(9)/2018, s. 102; zob. też M. Czapiga, *Po-widoki pustki. O sposobach konceptualizacji pustki w kulturze współczesnej*, Universitas, Kraków 2017.

tego wyobrażenia zostaje powtórzona w projekcie Delta City – Detroit przyszłości, miasta idealnego, bo uwolnionego z tego, co stanowi wady wielkomiejskiej społeczności. Makieta Delta City widoczna jest w jednej z pierwszych scen filmu podczas zebrania władającej miastem korporacji.

Makieta to rodzaj wzoru i miniatury świata, który jest „światem przykrojonym do potrzeb narcystycznego podmiotu”³, dając mu uludę panowania nad rzeczywistością. Detroit w tej scenie staje się miastem pomniejszonym, tak by mogło zmieścić się w kadrze spojrzenia. Narcystyczno-utopijne marzenia o mieście „na ludzką miarę”, ale też o władzy spojrzenia widoczne są w próbie stworzenia policjanta, który – jak mówi jeden z jego twórców – będzie na służbie całą dobę, nie śpiąc i nie jedząc. Detroit staje się w wizji Verhoevena nowym wcieleniem Gotham, podobnie jak to komiksowo-filmowe *polis* przeobrażając się w przestrzeń występku i walki ze złem w obronie idei miasta jako synonimu ładu społecznego. Rozważania nad procesem ruinizacji przestrzeni miejskiej skłaniają jednak do odmiennego spojrzenia na film z lat osiemdziesiątych XX wieku, tak jakby obraz ten dokonywał „ukrytej i paradoksalnej krytyki mieszczańskiego paradygmatu kulturowego, który go wytworzył”⁴. Czytając znany esej Tadeusza Sławka, *Akro/nekro/polis: wyobrażenia miejskiej przestrzeni*, znajdujemy wiele uwag, które nieoczekiwanie znajdują zastosowanie w przypadku *RoboCopa*. Można więc powtórzyć za autorem, że „to, co miało być przejawem stabilności i potęgi merkantylnej społeczności kupieckiej [w wypadku Detroit – przede wszystkim przemysłowej – przyp. KS], wylańało ze swego wnętrza ikony zagłady”⁵.

Trudno dziś inaczej patrzeć na sceny, w których filmowe Detroit ma się stać złączkiem futurystycznych rozwiązań technologicznych i forpocztą zmian społeczno-ekonomicznych. U Verhoevena korporacja przedstawiona zostaje w sposób charakterystyczny dla ostatnich dekad poprzedniego stulecia (nestorzy biznesu w roli prezesów, młode wilki czyhające na ich stanowiska, biura i sale konferencyjne w wieżowcach z widokiem na miasto itp.), nade wszystko zaś obraz korporacji uosabia siłę, postęp i wiarę w długofalowe perspektywy rozwojowe. W zestawieniu z pokryzysowymi narracjami amerykańskimi, uwidaczniającymi się także w kinie, wizerunek ten staje się szczególnie wymowny. Jeśli *RoboCop* „wylańało ze swego wnętrza ikony zagłady”, to czyni to również w dosłownym obrazowaniu – poza należącymi do centrum przestrzeniami kumulacji władzy i kapitału (ratusz, biurowiec, komisariat, nade wszystko zaś prezentowany w niektórych ujęciach futurystyczny *skyline*), Detroit składa się z industrialnych przedmieść i niebezpiecznych ulic, na których mogą wybuchnąć wzniecone przez przestępców pożary. Te wizualne motywy filmu uznać można za prefigurację o kilkadziesiąt lat młodszych, spetryfikowanych już dziś ujęć płonącego, postfabrycznego i heterotopijnego miasta, które LeDuff nazwie „popielnikiem historii”⁶, łącząc

3 M. Nieszczerzewska, *Narracje miejskiej wyobraźni*, Wydawnictwo Naukowe Bogucki, Poznań 2009, s. 130.

4 T. Sławek, *Akro/nekro/polis: wyobrażenia miejskiej przestrzeni*, [w:] *Pisanie miasta. Czytanie miasta*, red. A. Zeidler-Janiszewska, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań 1997, s. 29.

5 Tamże.

6 Ch. LeDuff, *Detroit. Sekcja zwłok Ameryki*, tłum. I. Noszczyk, Czarne, Wołowiec 2015, s. 62.

w tej metaforze zarówno aspekt dawnej chwały, upadku, kryzysu i procesu ruinizacji, jak i fakt szczególnie częstego nawiedzania miasta przez żywioł ognia.

RoboCop przedstawia historię przejścia: śmierć człowieka prywatnego (jakim był główny bohater – policjant, ale jednocześnie mąż i ojciec, mieszkaniec idyllicznych przedmieść) staje się początkiem narodzin człowieka publicznego (stróża prawa, pozbawionego wszystkich aspektów egzystencji poza tym związanym z walką w obronie ładu społecznego). Cieleśność zostaje zastąpiona technologią. Ten ruch – od jednostki do społeczeństwa, od życia prywatnego do publicznego – przywodzi na myśl filozoficzne koncepcje *polis*. Dlatego *RoboCop* może być obrazem kultury miejskiej, z jądra którego wyłaniają się „ikony przyszłej zagłady” i której – przywrócona w zakończeniu filmu – stabilność (Verhoeven tworzy czarno-białą rzeczywistość, typową dla gatunku sensacyjnego i pozwala swojemu bohaterowi zatriumfować, a zło zostaje ukarane) już trzy dekady później zostanie przez filmowych twórców zdekonstruowana. Innymi słowy to, co w *RoboCopie* stanowiło koło zamachowe fabuły – groźba strajku policji i zdominowania ulic przez przestępców, w późniejszych obrazach stanie się narzędziem do kreowania wizji miasta po katastrofie, spełnionej apokalipsy, która u Verhoevena była tylko przeczuwana „między filmowymi klatkami”.

Dzisiaj to miasto sukcesu jest miastem plaży. Jest upiornym i groźnym miejscem, pełnym opuszczonych fabryk i domów oraz zapomnianych ludzi. Detroit – onegdaj miasto z największą liczbą posiadaczy domów własnościowych – teraz jest stolicą nieruchomości zajętych przez komorników. Jego centrum to muzeum widmowych drapaczy chmur. Drzewa, preriowa trawa i dzikie zwierzęta wróciły, by odzyskać swoje prawowite miejsce. Mieszkają tu też kojoty, za to znikają gołębie. Ktoś mi kiedyś powiedział, że w puste parcele Detroit można by wygodnie wpasować całe miasto wielkości San Francisco i Manhattanu razem wziętych⁷.

W ten sposób LeDuff podsumowuje stan, w jakim znajduje się dzisiejsze Detroit, miasto po zapaści. Jednocześnie, jak pisze Amelia Wichowicz, „jeszcze nigdy Detroit tak mocno nie fascynowało artystów. Jego upadek stał się źródłem inspiracji i tłem dla opowieści o smutku, melancholii i rezygnacji, zaś samo miasto celem pielgrzymek wrażliwców z całego świata”⁸.

Lost River – film z 2014 roku w reżyserii Ryana Goslinga – stanowi jeden z licznych głosów mitologizujących upadłe Detroit. Już pierwsze sceny pokazują istic apokaliptyczną wizję miasta: ruiny domów, wybite okna, śmieci. Przywodzi to na myśl wspomniany już, głośny swego czasu, reportaż LeDuffa, którego lektura pozwala na zrekonstruowanie pola semantycznego katastroficznego fantazmatu (post)miasta. W tekście LeDuffa odnajdujemy bowiem następujące określenia używane w kontekście Detroit: „czuwanie przy zmarłym”⁹, „postindustrialny

⁷ Tamże, s. 12–13.

⁸ A. Wichowicz, *Detroit w kole melancholii*, „Fragile” 4(30)/2015, s. 115.

⁹ Ch. LeDuff, *Detroit...*, dz. cyt., s. 11.

grobowiec”¹⁰, „upiorne i groźne miejsce”¹¹, „gdzie rozkład stanowi ciągły, otepiający fakt”¹², „niemożliwie depresyjne miasto zapadające się w śmierć”¹³, „Martwe Miasto”¹⁴, „ruina przemysłowa”¹⁵, „popielnik historii”¹⁶, gdzie „jakieś trzy czwarte tych sklepów zginęło już śmiercią tragiczną”¹⁷, pełne „martwych fabryk, które gniły” i „wraków zakładów”¹⁸, miasto, w którym panuje „kultura ciszy i śmierci”¹⁹, „jakby się żyło w Pompejach”²⁰.

Powyższe fragmenty, oddające ducha reportażu LeDuffa, i pewne tendencje w konstruowanym przez niego obrazowaniu urbanistycznym wpisują się w symbolikę tanatyczną i wanitatywną. Odniesienie do fantazmatyki zmarłego ciała jest znamienne, zważywszy na silną obecność metaforyki somatycznej w opisie miast w ogóle. Gnicie, martwota, grobowiec i cisza niosą w sobie wizję organizmu urbanistycznego, który chorował, i choroba ta okazała się śmiertelna. LeDuff wskazuje jednak również na krajobraz postapokaliptyczny po końcu Historii – do czego odnoszą się z kolei frazy: „postindustrialny”, „ruina”, „wrak” czy „Pompeje”. Ten somatyczno-technologiczny mariaż, obecny w deskrypcji Detroit, które jest jednocześnie rozkładającym się ciałem i ruiną poprzemysłową, podsumowuje w metaforycznej formie z jednej strony industrialną historię samego ośrodka, z drugiej zaś – odwieczne prawidła wyobraźni urbanistycznej (czego śladem jest choćby popularna nie tylko w literaturze fraza „tkanka miejska”). Podtytuł reportażu LeDuffa – *Sekcja zwłok Ameryki* – oraz koncept rozpoczęcia tekstu od znalezionych zwłok (*pars pro toto* trupa miasta) uznać można za sugestywne *post-scriptum* do rozważań prowadzonych w pierwszej części tego artykułu. *RoboCop* opowiada bowiem o przemianie ciała prywatnego w ciało publiczne (w służbie wspólnocie miejskiej), *somy* – w technologię; LeDuff natomiast tworzy historię transformacji żywego ciała (tkanki) miasta w trupa, na którym dokonuje się sekcja zwłok – *somę* zastępuje więc w tym wypadku *nekros* albo widmo²¹.

We wspomnianym już *Lost River* widzieć można filmową wersję obserwacji reportażysty, chociaż u Goslinga dzięki baśniowo-apokaliptycznemu sztafażowi Detroit ulega odrealnieniu. Przywołane wcześniej początkowe kadry (pustostany, ruiny, wyludnione ulice przedmieść) tworzą jednoznaczną ramę, w jakiej

10 Tamże.

11 Tamże, s. 12.

12 Tamże, s. 14.

13 Tamże, s. 28.

14 Tamże.

15 Tamże, s. 59.

16 Tamże, s. 62.

17 Tamże, s. 48.

18 Tamże, s. 116.

19 Tamże, s. 134.

20 Tamże, s. 181.

21 Pojęcie *nekrosu* rozumiem za Ewą Domańską jako formułę do oznaczania różnych form martwego ciała i szczątków. W wypadku Detroit martwym ciałem staje się miasto, a zważywszy na charakterystyczny dla zrujnowanego pejzażu architektonicznego proces odzyskiwania przestrzeni urbanistycznej przez naturę, wątek ten pozwala na ujmowanie postkastroficznego *polis* właśnie w kategoriach zaproponowanych przez badaczkę, zob. E. Domańska, *Nekros. Wprowadzenie do ontologii martwego ciała*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2017.

osadzone zostaje „miasto silników”. Rama ta pozwala na interpretację przestrzeni urbanistycznej właśnie w kategoriach upadku, katastrofy, ruiny, końca Historii i apokalipsy spełnionej. Ta popularna w ostatnich dekadach fantazmatyka Detroit zostaje uruchomiona nie tylko w *Lost River*, lecz także w powstałych w podobnym czasie filmach: *Tylko kochankowie przeżyją* w reżyserii Jima Jarmuscha (2013), *Coś za mną chodzi* w reżyserii Davida Roberta Mitchella (2014) czy *Nie odychaj* w reżyserii Fede Álvareza (2016). Co więcej, doczekała się już zbioru rozpoznawalnych wśród odbiorców i powtarzanych przez kolejnych twórców toposów budujących obrazowanie wanitatywno-urbanistyczne. Jednym z takich powtarzalnych motywów jest apokaliptyczne z ducha wyobrażenie pożaru miasta. Jak pisze LeDuff: „Od momentu założenia Detroit nieustannie stawało w płomieniach. Trzykrotnie wybuchały tu zamieszki na tle rasowym i we wszystkich trzech przypadkach miasto zostało spalone aż do fundamentów. Potwierdzał to nawet sztandar miejski z dewizą Speramus Meliora; Resurget Cineribus: «Miejmy nadzieję na lepsze jutro, które z popiołów powstanie»”²². Żywioł ognia wpisany jest w mitologię Detroit, tak jak wyobrażenia akwaticzne leżą u podstaw narracji wielu innych miast²³. Sceny płonących domów z *Lost River* odsyłają do apokalipsy tak jak wyobrażenia popiołu (*vide* sztandar miejski, „popielnik historii”, ponowoczesne Pompeje u LeDuffa), a zatem ponownie wiążą wyobrażnię urbanistyczną z *vanitas* i wynikającą z niego melancholią.

Postkatastroficzne obrazowanie miejskie zakłada także pustkę i wyludnienie. W mitologię Detroit wpisany jest więc brak. *Lost River* rozpoczyna się radą udzieloną jednemu z głównych bohaterów, aby wyjechał, gdyż w tym mieście nikt nie mieszka, wszyscy je opuszczają. W klamrowej kompozycji motyw ten powraca w końcowej scenie wyjazdu z Detroit. Identyczną ramę widzimy w filmie Mitchella. Rozpoczyna go dialog bohaterów o powszechnym exodusie z miasta („Wszyscy inni wyjechali”, „Chcesz stąd wyjechać?”, „Tak szybko, jak się da”), który okazuje się zapowiedzią ostatniej sceny, rozgrywanej na dworcu, kiedy bohaterka wyjeżdża do wymarzonej Kalifornii. Detroit opuszcza również Adam, artysta-wampir z dzieła Jarmuscha, dając sobie tym samym szansę na ocalenie. W mitologię dzisiejszego Detroit wpisane jest więc jego opuszczenie jako przestrzeni nienadającej się do życia. Miasto – ukazane w omawianych filmach jako pełne złomowisk, graffiti i widmowych ulic – zamieszkują ponadto szczególnego typu ludzie. Jeśli w mieście urbanistycznego optymizmu bohater jest superpolicjantem, to miasto ruina domaga się innego typu postaci. Jednym z głównych bohaterów *Lost River*

22 Ch. LeDuff, *Detroit...*, dz. cyt., s. 50.

23 Jak pisze Jurij Lotman o mieście leżącym „nad brzegiem morza, u ujścia rzeki”: „Tutaj aktualizuje się nie antyteza ziemia – niebo, lecz opozycja naturalne – sztuczne. Jest to miasto, które powstało wbrew Naturze i znajduje się z nią w konflikcie, co stwarza możliwość podwójnej interpretacji miasta: z jednej strony jako zwycięstwa rozumu nad żywiołami i z drugiej jako wypaczenia porządku naturalnego. Wokół nazwy takiego miasta będą gromadzić się mity eschatologiczne; przepowiednie zagłady, idea skazania na zgubę i triumfu żywiołów będą nieodłączne od tego cyklu miejskiej mitologii. Z reguły jest to potop, «pograżenia na dnie morza»” (cyt. za B. Żyłko, *Wstęp tłumacza. Miasto jako przedmiot badań semiotyki kultury*, [w:] W. Toporow, *Miasto i mit*, wyb., wyd., tłum. B. Żyłko, Słowo/obraz, terytoria, Gdańsk 2000, s. 19). W przypadku Detroit widoczne jest szczególne połączenie obu żywiołów – wody (ze względu na położenie geograficzne) i ognia. Podwójna interpretacja przekłada się zaś na dwa mity tego miasta: stolicy technologii („zwycięstwo rozumu nad żywiołami”) i ruiny („idea skazania na zgubę i triumfu żywiołów”).

jest więc złomiarz, który zarabia na życie, wymontowując nadające się do sprzedaży elementy z opuszczonych domów. Widzieć w tym można metaforę rozkładu i degrengolady miasta jako wspólnoty mieszkańców oraz ponowoczesne wciele nie Benjaminowskiego *flâneura*.

Jak bowiem zauważa Blanka Brzozowska:

Aktywność flâneura jako śmieciarza jest formą oporu wobec prędkości zapominania. On w świecie cierpiącym na amnezję uczy się na nowo pamiętać. Fascynuje go przemijalność rzeczy, zmienny charakter miejskiego pejzażu, zakłócenia jego wewnętrznego rytmu, które same stają się przyczynkami dla nowych, ukrytych miejskich opowieści. [...] Gdy same miasta zyskują charakter widm [...], przestając być bezpiecznym „miejszem” w opozycji do groźnej „przestrzeni”, stają się placeless – przestrzeniami nieumiejscowionymi. Są tym samym swoistymi składowiskami niepotrzebnych resztek kultury, w tych resztkach zaś flâneur/śmieciarz odnajduje historie ukryte w przedmiotach/pamiętkach²⁴.

Bohater złomiarz zagłębia się w opowieść miasta śmietnika, jakim jest Detroit. Miasto widziane jego oczami skazane jest na amnezję i przemianę w widmo. Chociaż dom babci jednej z bohaterek (symbolizujący przeszłość, kruche trwanie, nostalgię i resztki dawnej kultury mieszczańskiej Detroit) czeka zagłada, to uważne oko *flâneura*/śmieciarza (złomiarza u Goslinga, artysty-wampira u Jarmuscha) dostrzega ukryte miejskie opowieści i schowane pod gruzami resztki/pamiętki/ślady. W pustym i niebezpiecznym Detroit mieszkają – jak w *Lost River* – śmieciarze buszujący „na marginesie konsumpcji”²⁵. „Wirują wśród odpadów”²⁶, przegrzebują pamiętki po dawnej (przemysłowej, kapitalistycznej, mieszczańskiej) kulturze miasta, które przemienia się w przestrzeń *placeless* (stąd we wszystkich omawianych filmach brak jest szczegółów topograficznych umożliwiających umiejscowienie). Detroit to przestrzeń (a więc niebezpieczeństwo, otwartość), a nie miejsce, które konotuje zakorzenienie i stabilność tożsamości²⁷.

Placeless jako cecha miasta po katastrofie wyraża się również w zachwianiu tradycyjnej dla filozofii *polis* opozycji centrum i peryferii. Uwidacznia się to w omawianym obrazie Goslinga oraz równie silnie w horrorach *Nie oddychaj* i *Coś za mną chodzi*. Centrum tradycyjnego, niedotkniętego katastrofą *polis* kumuluje w sobie różnorakie funkcje: społeczne, turystyczne, ekonomiczne, prawne, które sprowadzić można do idei praworządności, rozumu i porządku: „centrum miasta» jest dysponentem prawa, a porządek miejski jest nie tylko widoczną uładowaną strukturą ulic starannie oznaczonych na planie miasta, ale przede wszystkim

24 B. Brzozowska, *Spadkobiercy flâneura. Spacer jako twórczość kulturowa – współczesne interpretacje*, Wydawnictwo UE, Łódź 2009, s. 67.

25 Tamże, s. 80.

26 Tamże.

27 Zgodnie z rozróżnieniem Yi-Fu Tuana, według którego „przestrzeń» jest bardziej abstrakcyjna niż «miejsce». To, co na początku jest przestrzenią, staje się miejscem w miarę poznawania i nadawania wartości [...]. Dla definicji pojęcia «przestrzeń» i «miejsce» potrzebują siebie nawzajem. Bezpieczeństwo i stabilność miejsca zwraca naszą uwagę na otwartość, wielkość i grozę przestrzeni – i na odwrot» (Y.F. Tuan, *Przestrzeń i miejsce*, tłum. A. Morawińska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1987, s. 16).

niewidzialnym porządkiem prawa i administracyjnych decyzji emanujących z «centrum»²⁸ – napisze Sławek, objaśniając filozoficzny model *polis*. Miasto po katastrofie rządzi się jednak innymi prawami. W *Lost River* jedyną specjalną figurą reprezentującą miasto, a nie przedmieście (gdzie rozgrywa się większa część akcji), jest klub nocny, którego właściciel deklaruje: „Robię tak zawsze [zakładam klub – przyp. KS], gdy przyjeżdżam do rozsypujących się miast”. W przybytku tym erotyka miesza się z okrucieństwem i strachem, a striptiz odbywa się w sztafażu horroru. Jednocześnie wewnątrz klubu (i ozdobna brama, którą przekracza się w swoistym rytuale przejścia do świata nocy i fantazji) jest centrum/niecentrum, miejscem po centrum, które nie pełni już swoich funkcji. „Miasto bez centrum jest skandalem, koszmarnym snem”²⁹ – pisze Sławek, i takie właśnie Detroit widzimy u Goslinga, ale również u Jarmuscha, Mitchella i Álvareza.

Tyle że w *Lost River* puste miejsce po centrum zostaje zapełnione przez to, co stanowi przeciwieństwo atrybutów środka miasta, czyli jasności, rozumu i prawa. Jeśli dokonałoby się swoistej psychoanalizy filmowego Detroit, zobaczyłoby się kompensacyjną funkcję klubu nocnego, w którym odgrywane są sceny z ukrytą agresją, uwidaczniają się pragnienia i lęki mieszkańców „popielnika historii”. W zrujnowanym mieście, jak pisze Sławek, centrum:

przynależy do sfery mroku, niewyraźnego przebłysku, migotania, a nie porażającego światła i blasku. Ujmując rzecz inaczej, „centrum” takie jest pustym miejscem, miejscem, które tylko przeczuwamy, natomiast które dawno opuściło już „swoje miejsce”, przenosząc się gdzie indziej; [...] jest miejscem bez miejsca, pustym grobem pozostałym po „śmierci” tego, czego spodziewaliśmy się po śródmieściu³⁰.

„Postindustrialny grobowiec”, jakim jest Detroit, to właśnie owo miasto bez centrum, z grobem w miejscu śródmieścia, w którym zamiast jasności *polis* dominuje mrok (nocą zwykle mają miejsce wypadki ukazane w *Nie oddychaj, Tylko kochankowie przeżyją, Coś za mną chodzi*; nocą też prowadzi swoją działalność klub w *Lost River*), zamiast praworządności króluje bezprawie (bohaterowie filmu Álvareza są włamywaczami, także źródła utrzymania postaci Goslinga są nielegalne), a zamiast władzy rozumu mamy do czynienia z teatrem popędów w formie horrorowego striptizu.

Fundamentalne wyobrażenie przestrzeni miejskiej polega na opozycji między centrum a przedmieściem. Powtarzając za Sławkiem: „Miasto kreśli swój plan na opozycji «peryferii» i «centrum», oraz na zapomnieniu (przypisywanemu pierwszemu biegunowi) i pamięci (której *sanctum* stanowi środek miasta)”³¹. Takiemu podziałowi pozostawało wierne wyobrażenie miasta w filmie Verhoevena – centrum symbolizowało tam władzę, pieniądze i prawo, przedmieście zaś przynależało do idyllicznego wyobrażenia o życiu rodzinnym, prywatnym. W wypadku

28 T. Sławek, *Akro/nekro/polis...*, dz. cyt., s. 12.

29 Tamże, s. 17.

30 Tamże, s. 24.

31 Tamże, s. 19–20.

postkatastroficznego obrazu Detroit opozycja ta ulega odwróceniu. Wszystkie omawiane reprezentacje „miasta silników” ukazują przede wszystkim jego przedmieścia. Jednak w konsekwencji przemiany centrum w „pusty grób” także suburbia ulegają ruinizacji (co ilustrują uliczne zdjęcia w filmie Álvareza, czyli puste ulice, pola chwastów zamiast ogrodów, figura „ostatniego domu na ulicy”). Liczne sceny *Nie oddychaj*, *Coś za mną chodzi* czy *Lost River* ukazują puste, zrujnowane domy, w których nikt nie mieszka, z wybitymi szybami, zamalowanymi graffiti ścianami i niekoszonymi trawnikami. Daleko stąd do powielanej przez amerykańską kinematografię wizji *American dream*, tak często reprodukującej sielskie willowe dzielnice z bawiącymi się dziećmi oraz wszechobecnym poczuciem bezpieczeństwa i stabilności.

W *Coś za mną chodzi* przedmieście, które powinno stanowić ostoję spokoju, staje się przestrzenią pełną zdarzeń znanych z horrorów. Zarówno w filmie Mitchella, jak i w *Nie oddychaj* znana konwencja gatunku *home invasion* znajduje w postindustrialnym Detroit właściwą dla siebie przestrzeń, co pozwala wzmocnić efekt grozy. W *Coś za mną chodzi* bohaterowie wspominają ostrzeżenia rodziców, aby nie zapuszczać się do miasta, gdyż – w domyśle – czai się tam niebezpieczeństwo. W mieście po apokalipsie zło dotarło na przedmieścia, ale też wniknęło do wnętrza domów³². Miasto po katastrofie straciło swoją niewinność. W filmie Álvareza nie ma już podziału na dobrych i złych, a groza nie wnika do domu-twierdzy z zewnątrz (jak w klasycznych realizacjach *home invasion*), lecz tkwi w samym jego środku, głęboko w tkance miasta.

Detroit uznać można za heterotopię ponowoczesności, ale jeśli – za Foucaultem – heterotopia jest rewersem utopii³³, to w projekcie Delta City, zwizualizowanym w makiecie pojawiającej się w *RoboCopie*, a jeszcze silniej w micie zatopionego miasta, o jakim opowiada film Goslinga, dochodzi do głosu taka właśnie dialektyka. O ile jednak Delta City wizualizuje optymizm i wiarę w przyszły rozkwit Detroit, o tyle zatopiony lunapark ma związek z figurą Atlantydy. I Pompeje, i Atlantyda z kolei wzmacniają topikę wanitatywno-urbanistyczną, uzupełniając ją po raz kolejny o obrazy prochu, apokalipsy i nostalgii za dawną świetnością. W *Lost River* nad przestrzenią ciąży klątwa, którą zatrzymać można, nurkując do zatopionego miasta w mieście i wyławiając przedmiot należący do przeszłości. Baśniowa konwencja, w jakiej motyw ten został przedstawiony u Goslinga, stanowi fantazmatyczne przetworzenie zupełnie zwyczajnej klątwy Detroit – upadku miasta, pochłaniania przestrzeni przez żywioły i nostalgii za przeszłością. Raz jeszcze modelowym mieszkańcem Detroit okazuje się śmieciarz – tym razem połączony z archeologiem miasta. O ile bowiem Delta City (podobnie jak cały film Verhoevena) wskazuje na perspektywę przyszłościową, o tyle motyw miasta w mieście z *Lost River* wyraźnie kieruje nas ku przeszłości. W artystycznych

32 Tę atmosferę strachu, poczucia zagrożenia, które w każdej chwili może pojawić się w domu, opisuje też LeDuff: „W domu Dużej Marthy unosił się ten dławiący, zatechły zapach strachu, który tak często można spotkać w Detroit. Strachu przed otwieraniem drzwi i okien. Strachu, że ktoś może zechcieć się włamać, by odebrać ci telewizor... lub życie” (Ch. LeDuff, *Detroit...*, dz. cyt., s. 212).

33 M. Foucault, *Inne przestrzenie*, tłum. A. Rejniak-Majewska, „Teksty Drugie” 6/2005.

reprezentacjach Detroit nie ma bowiem czasu przyszłego, pozostaje jedynie – tak ważna dla kondycji *flâneura*-śmieciarza – melancholia, rodząca się na gruncie tego, co minione. Pisze o tym – w kontekście *Coś za mną chodzi* – Wichowicz: „Wydaje się, że we współczesnym Detroit czas się zatrzymał. Przedmioty, które tam występują, pochodzą sprzed kilku dekad: nastolatki oglądają na kineskopowym telewizorze horrory z lat 50., jeżdżą starymi autami, wyprodukowanymi w czasach świetności miasta, używają stacjonarnych telefonów, wewnątrz ich domów są przestarzałe”³⁴.

Wyróżnione są te fragmenty miasta (co znamienne – związane z przeszłością, prywatnością i wnętrzem), w których rozgrywa się teatr melancholii, z właściwymi mu maskami, sztucznymi dekoracjami i figurą kolekcji³⁵. Melancholijny będzie więc dom babci w *Lost River* – graciarnia pełna resztek, a także gruzów po mieszczańskiej kulturze – i dom pułapka weterana z *Nie oddychaj*. Bohaterowie obu filmów oglądają zresztą kompulsywnie taśmy wideo, które utrwaliły ich przeszłość. Także nastolatki z filmu Mitchella poruszają się, jak zauważyła Wichowicz, wśród przedmiotów i sprzętów pochodzących z minionej epoki. Najbardziej bodaj ten temporalny aspekt został uwydatniony w *Tylko kochankowie przeżyją*. Bohater Jarmuscha mieszka w domu pełnym pamiątek, resztek i odłamków dawnego świata. Odmawia udziału w terażniejszości, żyje w muzealnym wnętrzu, wśród melancholijnych kolekcji³⁶.

Miasto po katastrofie jest zatem nie tylko przestrzenią nieumiejscowioną (*placeless*), lecz także istniejącą poza czasem (*timeless*). Bohater *Lost River* eksploruje miejskie ruiny, stając się figuracją podmiotowości ponowoczesnego *flâneura*-śmieciarza. Ale także dla bohaterów *Coś za mną chodzi*, a nade wszystko *Tylko kochankowie przeżyją*, przestrzeń postindustrialnych budynków i postmieszczańskich pustostanów stanowi tło aktywności. Filmowi mieszkańcy Detroit ukazani są jako śmieciarze-kolekcjonerzy odpadów – pamiątek po życiu przed katastrofą, ale też – w czym również upatrywać można spadku po tradycji *flânerie* – miejscy odkrywcy uprawiający *urban exploration*³⁷. Małgorzata Nieszczerzewska, analizując to kulturowe zjawisko, zauważa:

Eksplorowanie i fotografowanie miejsc opuszczonych w przestrzeni miasta wiąże się, jak czytamy w albumie Beauty in Decay, z poszukiwaniem odpowiedniego miejsca do medytacji i kontemplacji, przestrzeni istniejących poza czasem życia miasta i jednocześnie

³⁴ A. Wichowicz, *Detroit...*, dz. cyt., s. 117.

³⁵ O atrybutach obrazowania melancholijnego, zwłaszcza w jego „steatralizowanym” i „kolekcjonerskim” wydaniu pisał Marek Bieńczyk, zob. M. Bieńczyk, *Melancholia. O tych, co nigdy nie odnajdą straty*, Świat Książki, Warszawa 2012.

³⁶ Bohater Jarmuscha wpisuje się zresztą w formułę *flâneura* melancholika i kolekcjonera, który – zgodnie z tym, co pisze Brzozowska – swoją postawę czyni „formą oporu wobec prędkości zapomnienia”.

³⁷ *Urban exploration* to praktyka kulturowa polegająca na „miejskiej eksploracji, jednej z odmian tak zwanej «alternatywnej turystyki», określanej również jako *urbex* (skrót od *urban exploration*) lub nazywanej wymiennie miejską penetracją lub infiltracją. Oznacza ona przede wszystkim odkrywanie zazwyczaj niewidocznych, opuszczonych lub niedostępnych wytworów ludzkiej cywilizacji, takich jak postindustrialna architektura wielkich zakładów przemysłowych, szpitale, świątynie, pałace i domy, podziemne sieci tuneli i kanalizacji miejskich” (M. Nieszczerzewska, *Turystyczna eksploracja alternatywnego dziedzictwa*, „Turystyka Kulturowa” 3/2016, s. 42).

poza klasycznie pojętym miejscem [...]. Ruiny, jako przestrzenie ciszy i metafora współczesnych marności, idealnie spełniają swoje zadanie. Nie bez powodu zatem Michael Roth stawia tezę, że tylko w świecie zsekularyzowanym [...] ruiny mogą stać się obiektem uznanym za przedmiot fascynacji i kontemplacji³⁸.

Po raz kolejny Detroit odczytywać można w kategoriach *placeless* – skupiska miejsc istniejących poza czasem i codzienną przestrzenią urbanistyczną, wypełnionych ciszą (znamienny jest w tym kontekście tytuł i sama fabuła filmu *Nie oddychaj*) i poczuciem *vanitas*. Ruiny w Detroit stają się zwyczajnym tłem dla codziennego życia mieszczan, miejscem, w którym spędza się czas wolny – postapokaliptyczną wersją *flânerie*, zastępującą przechadzanie się po pasażach pełnych witryn z bogatymi towarami. Na „marginiesach konsumpcji”, na postprzemysłowym i postkapitalistycznym śmietniku *flânerie* możliwa jest tylko w formie, o jakiej wspomina LeDuff:

Przyjaciel mojego brata był jednym z tych dziwaków z Detroit, którzy sami siebie nazywają miejskimi odkrywcami. On i podobni jemu dorośli faceci tworzą grupę, której wielką frajdę sprawia włóczenie się po pozostałościach budynków, robienie im zdjęć i zbieranie skrawków różnych różności, z których tworzą dziwaczne dzieła sztuki. W innych miastach taką funkcję spełniają turyści³⁹.

Zestawienie turystyki i *urban exploration* wyjaskrawia różnicę, jaka dzieli dobrze prosperujące *polis* i miasto, w którym wyobrażenie ruiny łączy się z figurą wysypiska. Trafnie podsumowują to słowa bohaterki *Nie oddychaj*: „Ta okolica to miasto duchów, a dom wygląda jak śmietnisko”.

Ruiny Detroit dobrze sprawdzają się nie tylko w roli przestrzeni umożliwiającej spędzanie wolnego czasu, rozrywkę i praktykę kulturową (nierazko też artystyczną), jaką jest *urban exploration*. Stają się one także paradoksalnie największą atrakcją miasta, wypierając klasyczne zabytki (jak zauważa LeDuff – turystę zastępuje miejski odkrywca):

W tym miejscu warto [...] przywołać kwestię tak zwanej „pornograficzności” związanej z ukazywaniem zdegradowanej architektury. Chodzi tu przede wszystkim o anglojęzyczną frazę „ruin porn”, która zrobiła swoistą karierę we współczesnym, przede wszystkim internetowym dyskursie na temat ponowoczesnych ruin. Jako jej autora podaje się Jamesa Griffioena, który użył sformułowania „ruin porn”, krytykując dziennikarzy nagminnie i bez żadnego uzasadnienia wykorzystujących fotografie zrujnowanej architektury Detroit do zobrazowania ogólnościatowego kryzysu finansowego w 2008 roku, ignorujących jednocześnie długą historię i przyczyny upadku samego Detroit⁴⁰.

38 M. Nieszczerzewska, *Miejska eksploracja. Aktywacja bez interwencji?*, „Kultura i Historia” 30/2016, <https://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/5980> (25 lutego 2020).

39 Ch. LeDuff, *Detroit...*, dz. cyt., s. 128.

40 M. Nieszczerzewska, *Miejska eksploracja...*, dz. cyt.

Ruiny i pustostany stanowią dominujący element przestrzeni i *genius loci* Detroit we wszystkich omawianych filmach. Choćby w *Coś za mną chodzi* kluczowa scena rozgrywa się w pustostanie, co zwiększa jej grozę, a spojrzenie przez szybę samochodu (powtarzalny w kinematografii motyw kadrowania spojrzenia bohatera i widza) kieruje się na całe ulice opuszczonych domów-ruin. Analogiczne sceny znajdziemy w filmie *Tylko kochankowie przeżyją*, w którym nocne przejażdżki po mieście (i kierowania wzroku widza na to, co bohaterowie widzą za szybą) stanowią wręcz osobne minietudy, będące wynikiem estetyzacji zrujnowanego Detroit. U Mitchella, a najsilniej bodaj w filmie Jarmuscha, postapokaliptyczna przestrzeń Detroit odzwierciedla emocje i stan ducha bohaterów. Ten pejzaż mentalny mówi zarówno o stanie miasta, jak i jego mieszkańców, a w szerszym planie – o kondycji człowieka (po)nowoczesnego. Ruina służy jako swoiste narzędzie do wywoływania znaczeń i emocji, staje się szczególną przestrzenią emotywną, ale też śmierć miejsca sprzyja „nekrofilmiskim zapędom”. LeDuff pisze: „Nagle oczy całego narodu zwróciły się znów w stronę tego postindustrialnego grobowca, w którym po bezwładnych ulicach i korytarzach władzy hulają zbrodnia, korupcja, niegospodarność i chaos. Detroit stało się epickie, historyczne, hipsterskie, a nawet symboliczne”⁴¹. Hipsterskie Detroit okazuje się atrakcyjnym miejscem, w którym bieda i upadek ulegają estetyzacji, a zjawisko *ruin porn* przyczynia się do popularności miasta jako pleneru dla filmowych produkcji.

Ruina staje się środkiem filmowej ekspresji, przemawia swoistym pięknem, fascynuje. Jeszcze większy efekt przynosi zestawienie architektury monumentalnej z procesem jej ruinizacji. W *Coś za mną chodzi* taki kontrast zastosowany został przy prezentacji budynku basenu. Jednak proces estetyzacji zrujnowanej przestrzeni Detroit najlepiej pokazują starannie sfotografowane sceny w filmie Jarmuscha. Michigan Theatre i fabryka Packarda, liczne postindustrialne pustostany tworzą obraz „pięknej katastrofy”, który skłania do kontemplacji, doświadczenia estetycznego, fascynacji rozkładem. Detroit jako miasto metafora, przywodząc na myśl jednocześnie problematykę urbanistyczną i wanitatywną, służy w *Tylko kochankowie przeżyją* wywołaniu refleksji zarówno nad upadkiem *polis*, jak i nad melancholijnym wymiarem egzystencji. Tym jednak, co nade wszystko uwidacznia się we fragmentach fabuły rozgrywających się w Detroit, jest ruino-filia. Jak pisze Nieszczerzewska:

*Do wszechobecności ruin w kulturze współczesnej odnosi się również [...] Boym, pisząc, że początek XXI wieku charakteryzuje szczególnie ruinofilia, intelektualna i zmysłowa fascynacja ruinami i procesem rozkładu. [...] Obecna ruinofilia nie jest jedynie neoromantyczną niemocą i refleksją nad wnętrzem jednostki, a ruiny odkryte w późnonowoczesnej epoce nie są tylko objawem niedomagania kultury, zwłaszcza miejskiej, ale również miejscem nowych poszukiwań i produkcji znaczeń*⁴².

⁴¹ Ch. LeDuff, *Detroit...*, dz. cyt., s. 11.

⁴² M. Nieszczerzewska, *Vanitas. Ruina jako przestrzeń (bez)graniczna*, „Studia Poetica” 3/2015, s. 70.

Wydaje się, że upadek (po)nowoczesnego miasta tworzy inne znaczenia niż utrwalone tradycją ruiny, jakie znamy z tradycyjnych kulturowych reprezentacji. Powtarzając za Timem Edersonem: „estetyka zrujnowanej przestrzeni industrialnej jest czymś całkowicie odmiennym od [...] średniowiecznych ruin, które były przedmiotem spojrzenia romantycznego”⁴³. Nie mając możliwości omówienia interesującej typologii ruin, przypomnę jedynie, że ruiny powstałe po gospodarczym i społecznym upadku miasta różnią się w swej ontologii i estetyce zarówno od tych dziewiętnastowiecznych, jak i tych, które znamy z krajobrazów powojennych⁴⁴. W każdym z tych przypadków proces ruinizacji wiąże się z odmienną etiologią, a w związku z tym – z innym nacechowaniem aksjologicznym. Zjawisko ruinofilii jako fascynacji rozkładem wiązać więc należy nie tylko z „pornografią ruin”, niezdrową fascynacją tym, co umarłe, właściwą ponowoczesności nostalgią i obsesją na punkcie kolekcji czy melancholią, ale też z poszukiwaniem nowego modelu estetyzacji przestrzeni miejskiej. W tej perspektywie umarłe Detroit może stać się miejscem początku procesu „produkcji znaczeń”.

W *RoboCopie* „miasto silników”, choć już toczona chorobą, zwizualizowane zostało jako amerykańskie centrum postępu, najlepsza przestrzeń do konstruowania futurystycznych wizji i pracy nad nowymi supertechnologiami. W Detroit lat osiemdziesiątych zawsze można „odnaleźć «centrum», w którym panuje porządek prawa i światła potwierdzony obecnością lamp i policyjnych patroli”⁴⁵. Choć porządek ten jest zagrożony w związku z potencjalnym strajkiem policji, końcowe sceny ratują ideę *polis*. U Jarmuscha widzimy miasto po upadku idei i katastrofie, która objęła zarówno życie ekonomiczne, jak i społeczne. Nie ma już porządku prawa, nie ma policyjnych patroli i nie ma też światła – postapokaliptyczne Detroit jest bowiem miastem nocy (nocne sceny dominują we wszystkich omawianych filmach), ciemność staje się tu synonimem irracjonalności, żywiołów, występku, grozy życia i melancholii mieszkańców. Film Verhoevena ukazuje silną i nastawioną na przyszłość korporację, której zadaniem jest budowa miasta. W ciągu trzech dekad przeszklone wieżowce „miasta silników” zastąpi jednak obskurne i ponure wnętrza banku w *Lost River*, optymizm – echo kryzysu finansowego, a wiarę w przyszłość – scena burzenia domu. Detroit dwukrotnie awansowało do roli metafory – raz stając się forpocztą sukcesu przemysłowego, technologicznego i kapitalistycznego, a drugi raz będąc znakiem kryzysu, załamania się wiary w postęp oraz w tradycyjną filozofię *polis*.

Sławek, opisując modele wyobrażeń urbanistycznych, wskazuje również na proces trywializacji miasta, którego symptomami są:

43 Cyt. za B. Frydryczak, *Historyczne formy waloryzacji ruin*, „Studia Europaea Gnesnensia” 3/2011, s. 193.

44 O różnicy między ruinami a powojennymi gruzami, w kontekście twórczości Małgorzaty Baranowskiej, pisze Małgorzata Czermińska: „Baranowska, nadając indywidualny, poetycki wyraz pokoleniowemu doświadczeniu powojennego dzieciństwa, znakomicie uchwyciła różnicę pomiędzy ruinami a gruzami. Ruiny są zabytkiem, pamiątką, mają swoją filozofię i estetykę. Czasem z braku prawdziwych budowano przecie w romantycznych parkach ruiny sztuczne, dla malowniczości i gotyckiego nastroju. Gruzów nikt nigdy nie budował, były wyłącznie z burzenia i pełno ich było nie w magnackich parkach, ale na każdej najwykleszej ulicy powojennego dzieciństwa” (M. Czermińska, *Autobiograficzny trójkąt. Świadectwo, wyznanie i wyzwanie*, Universitas, Kraków 2000, s. 175).

45 T. Sławek, *Akro/nekro/polis...*, dz. cyt., s. 17.

(a) zanik roli „centrum” jako metaforycznego skrzyżowania tego, co boskie, z tym, co śmiertelne; (b) stopniowe przesuwanie się akcentów projektowania z miasta jako miejsca „do mieszkania” na miasto jako schemat przejść i traktów komunikacyjnych [...]; (c) intensyfikacja różnicy między ideologią prawa a jego praktycznym funkcjonowaniem na ulicy [...]. Jedno prawo dla wszystkich okazuje się taką samą mistyfikacją jak jedna wspólnie doświadczana przestrzeń miasta teraz podzielonego na dzielnice, sektory, sfery wpływów grup etnicznych, gangów etc.⁴⁶

Diagnoza ta doskonale wpisuje się w rozważania nad zdegradowaną, postapokaliptyczną przestrzenią Detroit – miasta, którego upadek choć ma wiele złożonych przyczyn, to objawia się właśnie w wypunktowanych przez Sławka aspektach: zaniku roli centrum (nieobecnego w omawianych filmach), zamianie miasta dziennego, przeznaczonego do zamieszkania, w miasto nocne, przeznaczone do polowania (jak w analizowanych obrazach utrzymanych w konwencji kina grozy), oraz w rozpadzie wspólnoty – etnicznej, przestrzennej i opartej na praworządności (zatomizowani, opanowani przez lęk i melancholijni bohaterowie filmowych reprezentacji „miasta silników” są tego znamienym przykładem). Jednak to, co czyni Detroit symbolem (po)nowoczesnej katastrofy, może stać się też powodem jego rozkwitu – zgodnie ze słowami bohaterki Jarmuscha, że „to miasto jeszcze się odrodzi” i zgodnie z ujęciem ruiny jako miejsca produkcji nowych znaczeń (i nowych artystycznych wypowiedzi).

BIBLIOGRAFIA

- Bieńczyk, Marek. *Melancholia. O tych, co nigdy nie odnajdą straty*. Warszawa: Świat Książki, 2012.
- Brylska, Aleksandra. „Promieniująca czasoprzestrzeń. O statusie czasu i przestrzeni czarnobylskiej zony”. *Amor Fati* 1, 9 (2018).
- Brzozowska, Blanka. *Spadkobiercy flâneura. Spacer jako twórczość kulturowa – współczesne interpretacje*. Łódź: Wydawnictwo UŁ, 2009.
- Czapiga, Małgorzata. *Po-widoki pustki. O sposobach konceptualizacji pustki w kulturze współczesnej*. Kraków: Universitas, 2017.
- Czerwińska, Małgorzata. *Autobiograficzny trójkąt. Świadectwo, wyznanie i wyzwanie*. Kraków: Universitas, 2000.
- Domańska, Ewa. *Nekros. Wprowadzenie do ontologii martwego ciała*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2017.
- Foucault, Michel. „Inne przestrzenie”. Tłum. Agnieszka Rejniak-Majewska. *Teksty Drugie* 6 (2005).
- Frydryczak, Beata. „Historyczne formy waloryzacji ruin”. *Studia Europaea Gnesnensia* 3 (2011).
- LeDuff, Charlie. *Detroit. Sekcja zwłok Ameryki*. Tłum. Iga Noszczyk. Wołowiec: Czarne, 2015.
- Nieszczerzewska, Małgorzata. „Miejska eksploracja. Aktywacja bez interwencji?”. *Kultura i Historia* 30 (2016). <https://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/5980>.
- Nieszczerzewska, Małgorzata. *Narracje miejskiej wyobraźni*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe Bogucki, 2009.

⁴⁶ Tamże, s. 40.

Nieszczerczewska, Małgorzata. „Turystyczna eksploracja alternatywnego dziedzictwa”. *Turystyka Kulturowa* 3 (2016).

Nieszczerczewska, Małgorzata. „Vanitas. Ruina jako przestrzeń (bez)graniczna”. *Studia Poetica* 3 (2015).

Rewers, Ewa. „Ontologia śladów i pustek: w stronę miasta-palimpsestu”. W: Ewa Rewers. *Post-polis. Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*. Kraków: Universitas, 2005.

Sławek, Tadeusz. „Akro/nekro/polis: wyobrażenia miejskiej przestrzeni”. W: *Pisanie miasta. Czytanie miasta*, red. Anna Zeidler-Janiszewska. Poznań: Wydawnictwo Fundacji Humaniora, 1997.

Tuan, Yi-Fu. *Przestrzeń i miejsce*. Tłum. Agnieszka Morawińska. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 1987.

Wichowicz, Amelia. „Detroit w kole melancholii”. *Fragile* 4, 30 (2015).

Żyłko, Bogusław. „Wstęp tłumacza. Miasto jako przedmiot badań semiotyki kultury”. W: Władimir Toporow. *Miasto i mit*. Wybór, tłum. Bogusław Żyłko. Gdańsk: Słowo/obraz, terytoria, 2000.

Data wpłynięcia: 2 marca 2020 r. Data zatwierdzenia do druku: 18 maja 2020 r.

FROM THE 'MOTOR CITY' TO THE 'ASHTRAY OF HISTORY': ON THE FILM PHANTASM OF DETROIT AND THE CRISIS OF POLIS

This article analyses the cultural phenomenon of Detroit. The author tries to reconstruct the phantasm of the fall of this metropolis based on artistic representations (primarily film productions) of the 'Motor City', while reflecting on the crisis of the idea of polis in the times of postmodernity. The analysis opens with *RoboCop* by Paul Verhoeven which is contrasted with 21st-century film productions, such as *Lost River* by Ryan Gosling, *Only Lovers Left Alive* by Jim Jarmusch, *It Follows* by David Robert Mitchell and *Don't Breathe* by Fede Álvarez. Studying *RoboCop* through the prism of topographical turn and philosophy of the city makes it possible to see this picture as a testimony of how polis was perceived in the late 20th century (technological optimism, crisis of the idea of the centre pointing to its strong embedment in urban imagination). Juxtaposed with Verhoeven's picture, the features by Gosling, Mitchell, Álvarez and Jarmusch show how urban phantasms have changed in the 21st century, coinciding with the newly developed forms of urban aesthetics (urban exploration, ruin porn, fascination with the post-catastrophic urban form).

SŁOWA KLUCZOWE: Detroit, katastrofa, ruina, *urban exploration*, fantazmatyka przestrzeni miejskiej

KEY WORDS: Detroit, disaster, ruin, urban exploration, phantasm of urban space