

## Nowa mapa miasta: między nudą a rewolucją

*Zaczynałem lubić Nowy Jork, jego podniecające, pełne niepokoju wieczory, i doceniać satysfakcję, jaką głodnym oczom nadaje nieustająca migotliwość tłumu mężczyzn, kobiet i pojazdów.*

F. Scott Fitzgerald, *Wielki Gatsby*<sup>1</sup>

Przelewając powyższe słowa na karty swej powieści w 1925 roku, Fitzgerald nie przypuszczał prawdopodobnie, iż owo krótkie zdanie stanowi swoistą zapowiedź zjawisk i problemów, które kilkadziesiąt lat później zdominują zarówno literackie jak i teoretyczne próby ujęcia tego jedyne w swoim rodzaju zjawiska społeczno-przestrzennego, jakim jest miasto. I chociaż przywołane zdanie powstało na długo przed elektronicznym przyśpieszeniem ery postindustrialnej, to wzmianka o „mężczyznach, kobietach i pojazdach” wypełniających przestrzeń ulicy oraz o zadowoleniu, jakie ów widok sprawia głodnym oczom czy raczej „niespokojnemu oku” (w oryginale *restless eye*), zwraca uwagę na jedno z kluczowych zagadnień współczesnych dyskursów miasta, a mianowicie na kwestię podziału i dystrybucji przestrzeni.

Dzieje się tak dlatego, iż współczesne reprezentacje przestrzeni miejskiej, w przeciwieństwie do uporządkowanych ideałów architektury modernistycznej, przedkładających funkcję ponad formę, postrzegają przestrzeń miejską jako miejsce dynamicznego i nieprzewidywalnego współistnienia „mężczyzn, kobiet i pojazdów”, innymi słowy, tego co ludzkie i tego co technologiczne, niekoniecznie przy założeniu o nadrzędnej roli czynnika ludzkiego, w miarę jak sama ulica wymusza na przechodniach dzielenie swojego *locus* z maszynami.

Klarowny podział na obszar aktywności ludzi i aktywności maszyn wydaje się być jednak co najmniej dyskusyjny jeszcze z jednego, o wiele bardziej istotnego powodu. Współczesna przestrzeń miejska została bowiem poszerzona przez swoje cybernetyczne odbicie, przestrzeń elektroniczną tworzącą wirtualne środowisko, które coraz częściej staje się areną spełnienia podstawowej ludzkiej potrzeby – komunikacji. Komunikacja w środowisku wirtualnym, od zwykłej wiadomości elektronicznej po rozgrywane w sieci gry komputerowe, fora internetowe, blogi etc., nie jest jednak zjawiskiem niewinnym. Elektroniczna obecność, sprowadzona do postaci cyfrowego *alter ego*, stanowi bowiem w takim samym stopniu wyzwanie dla stabilności tradycyjnych składników tożsamości, jak i pokusę manipulacji owymi składnikami.

Pokusa cyfrowego ja/nie-ja odzianego w tekstualny bądź wizualny strój zastępczej tożsamości, nawet ograniczonej do chwilowego elektronicznego uczestnictwa w rytuałach bezcielesnej wymiany, nie tylko prowokuje odczytanie kultury cybernetycznej we Freudowskich kategoriach powrotu tego co wyparte czy też w Lacanowskim ujęciu Innego, którego świadomość objawia się w dramatycznym momencie konfrontacji z odbiciem w cyfrowym lustrze, czy raczej ciekłokrystalicznym ekranie monitora. W pierwszym rzędzie bowiem cyfrowy Inny jasno i coraz klarowniej dowodzi tezy, iż w starciu z zaawansowaną i niewidzialną technologią, przedelektroniczna tożsamość ulega radykalnemu przekonstruowaniu i – nawet jeśli tylko na chwilę – musi zostać powtórnie zdefiniowana na podstawie zestawu lokalnych i temporalnych składników, które pomimo swojej z definicji ograniczonej egzystencji zapewniają jednak nieograniczone wręcz wachlarz tożsamościowych możliwości.

Innymi słowy, przestrzeń wirtualna we wszystkich swoich odmianach, postrzegana jako przedłużenie przestrzeni miejskiej, zawiera w sobie zbiór wymiennych komponentów, dostępnych w procesie formowania tożsamości mieszkańca czy raczej użytkownika miasta. Pierwotna tożsamość, naga i bezbronna, wyrażana chociażby Levinasowskim kultem twarzy, zostaje zatem zamieniona w proces nieustannego *utożsamiania*, z zasady niestałego i fluktuującego, w pewien sposób ilustrując cyberpunkowe przepowiednie Williama Gibsona, mówiące o tym, iż nie tylko jednostki ale i „[c]ałe subkultury mogły wyrosnąć w ciągu nocy, kwitnąć przez kilka tygodni, by wreszcie zniknąć bez śladu”<sup>2</sup>.

To właśnie owo odprzeźwienie przestrzeni w kategoriach materialnych na rzecz wirtualnych przyświeca Melwinowi Webberowi, kiedy definiuje on miasto ponowoczesne jako „urbanistyczne nie-miejsce” (*non-place urban realm*)<sup>3</sup>. Pozorna sprzeczność w tej nazwie stanowi w rzeczywistości sygnał istotnej zmiany w sposobie myślenia o mieście, które nie jest już postrzegane przez pryzmat namacalnego terytorium. Koncepcja „nie-miejsca” oddziela ideę miasta od pojęcia lokalności – geograficznej, historycznej lub kulturowej – którą Webber wydaje się traktować jako część nieaktualnego już dziś paradygmatu modernistycznego. Pojęcie samego miasta zastępuje zaś znacznie bardziej dynamiczną wizją „procesu społecznego funkcjonującego w przestrzeni” (*“a social process operating in space”*)<sup>4</sup>.

Ponowoczesne polis ery informacji zostaje zatem uwolnione od balastu przyciągającego je do wymiernego obszaru lokalności. Podejście takie nieuchronnie rodzi jednak konieczność przededefiniowania samego pojęcia miasta, które obecnie składa się z dwóch części – architektonicznej i wirtualnej. Nietrudno zauważyć wspólną nić łączącą reprezentacje przestrzeni cybernetycznej w kategoriach przestrzeni architektonicznej, jak chociażby liczne obrazy literatury cyberpunkowej, by przytoczyć klasyczną już dziś wizję Williama Gibsona, w której cyberprzestrzeń wygląda „[j]ak światła wielkiego miasta, coraz dalsze...”<sup>5</sup>, czy też koncepcję Metawersu Neala Stephensona, w której przestrzeń wirtualna określona jest jednym dosadnym terminem – Ulica (*the Street*)<sup>6</sup>.

Wizja Stephensona wydaje się reprezentatywna w kontekście dyskursu przestrzeni miejskiej jeszcze z jednego, tym razem intertekstualnego, powodu. Opis miasta autora *Zamieci* pobrzmiwa bowiem wyraźnym echem opisu Nowego Jorku w ujęciu Fitzgeralda. Idea Metawersu, oparta na gigantycznym matematycznym konstrukcie „o promieniu nieco większym niż dziesięć tysięcy kilometrów,”<sup>7</sup> regularnie porównywana jest do topografii Nowego Jorku:

Gdy Hiro wychodzi ze swojej dzielnicy na ulicę, gdzie wszystko ma wysokość mili, przeżywa szok. Jest w Centrum, najbardziej zatłoczonej okolicy. Wystarczy jednak przejść się kilkaset kilometrów w dowolnym kierunku, by zabudowa zniknęła, a Ulica wróciła do pierwotnego kształtu łańcucha świateł odbijających się od czarnego aksamitu ziemi. Ale Centrum jest jak tuzin Manhattanów lśniących neonami i nałożonych na siebie<sup>8</sup>.

I w innym miejscu:

Z obliczeń tych wynika, że w dowolnej chwili po Ulicy może poruszać się sześćdziesiąt milionów ludzi. Jeśli dodać do tego kolejne sześćdziesiąt milionów tych, których nie stać na spacer, ale którzy mimo wszystko spacerują wykorzystując w tym celu maszyny publiczne lub należące do ich szkoły czy pracodawcy, wychodzi na to, że w dowolnym momencie po Ulicy porusza się dwukrotna liczba mieszkańców Nowego Jorku. Dlatego jest tu tak cholernie ciasno. Wystarczy postawić na Ulicy budynek czy znak, a codziennie oglądać go będzie sto milionów najbogatszych, najmodniejszych, najlepiej ustawionych ludzi na Ziemi<sup>9</sup>.

Jednakże oprócz inspiracji dyskursywnych, przebiegających od rzeczywistości architektonicznej w stronę wirtualnej, można zauważyć także kierunek odwrotny. Przestrzeń miejska bywa również opisywana w kategoriach przesadzonego i wyolbrzymionego obszaru, wymykającego się ludzkim próbom zrationalizowania i uporządkowania miasta. Dla Jeana Baudrillarda upadek tradycyjnych paradygmatów organizacji przestrzeni zbiega się z równoczesnym pojawieniem się nowej dominanty architektonicznej, która skutecznie znosi wszelkie wewnętrzne i zewnętrzne ograniczenia na drodze nieokiełznanego rozwoju miasta. Wykorzystując współczesny krajobraz miejski Ameryki jako żywą ilustrację swej tezy, wyznacza Baudrillard nową misję dla architektury ponowoczesnej, dziwnym zbiegiem okoliczności odnosząc się ponownie do wizualnej topografii Nowego Jorku:

[...] architektury nie należy humanizować. Prawdziwa antyarchitektura [...], dzika, Nieludzka, która przekracza człowieka, tworzy się sama w Nowym Jorku, nie zważając na potrzebę bezpieczeństwa, dobrego samopoczucia czy ideały ekologii. [...] wykorzystuje technologie twarde, przekracza wszystkie wymiary, idzie o zakład z niebem i piekłem...<sup>10</sup>.

Wizje Webera czy Baudrillarda nie są bynajmniej odosobnione. Ujęcie miasta, które zamiast wrastać w konkretne miejsce unosi się w pozbawionym grawitacji wymiarze, podtrzymywanym przez nieskończony przepływ i produkcję in-

formacji, zadziwiająco przypomina społeczne przepowiednie Michela Foucaulta, który postrzega przestrzeń urbanistyczną jako dynamiczny i interaktywny obszar, zdolny do pomieszczenia wszelkich binarności i opozycji cechujących obecną kulturę Zachodu. Ich różnorodność i ich wszechobecność zmienia ponowoczesne na wespół materialne, na wespół cyfrowe miasto w złożoną i wielowarstwową sieć relacji, zależności i związków, definiując na nowo nie tylko samo pojęcie przestrzeni ale także sposób, w jaki owa przestrzeń doświadczana jest przez zamieszkujący owo nowe miasto podmiot. Trafnie przewidując przyszłe uwarunkowania jako kluczowy symbol i jednocześnie metaforę ujęcia przestrzeni wybiera Foucault ideę sieci:

Obecna epoka będzie prawdopodobnie przede wszystkim epoką przestrzeni. Żyjemy w epoce równoczesności: w epoce przeciwieństw, w epoce tego co bliskie i dalekie, w epoce współegzystencji, w epoce rozproszenia. Uważam, że znaleźliśmy się w momencie, w którym nasze doświadczenie świata jest w mniejszym stopniu doświadczeniem długiego, rozwijającego się w czasie, życia, a bardziej doświadczeniem sieci, która łączy różne punkty i przecina swoje własne pogmatwanie<sup>11</sup>.

Wychodząc od kwestii doświadczenia podmiotu, diagnoza Foucaulta wydaje się także mieć pewien związek z przytoczonym na początku opisem Fitzgeralda, którego wizja wydaje się warta powtórnego przytoczenia jeszcze z jednego powodu, tym razem w równym stopniu odnoszącego się do obu aspektów miasta – architektonicznego i cyfrowego. „Nieustanne migotanie” (*constant flicker*) i „niespokojne oko” (*restless eye*) w równym bowiem stopniu odnoszą się do ulicznego spektaklu jak i do obserwującego podmiotu, wykluczając możliwość zdystansowanego podglądactwa i niezaangażowanego spojrzenia. Akt obserwacji staje się nierozdzielnie związany z aktem bycia obserwowanym w miarę jak ulica ujawnia swoją karnawałową naturę. Obserwować natychmiast oznacza być uczestnikiem ulicznego przedstawienia, gdyż „nieustanne migotanie” odbijać się może jedynie w „niespokojnym oku” równie niespokojnego obserwatora.

\* \* \*

Przy bliższej analizie można jednak dostrzec pewną ewolucję tekstualnych reprezentacji związku pomiędzy namacalnym a wirtualnym. Ewolucję tę ilustrują z jednej strony idee i retoryka Foucaulta, Baudrillarda czy nawet Gibsona, z drugiej zaś liczne poglądy o bardziej współczesnym rodowodzie. Jednym z powodów odejścia od wizji tych pierwszych jest fakt, iż wspólną cechą ich tekstów jest zdecydowanie *metaforyczny* sposób ujmowania miasta, wynikający z retorycznego potencjału pojęć które stosują. Niezależnie bowiem od tego czy weźmiemy pod uwagę proponowaną przez Foucaulta ideę sieci, Baudrillardowskie „przekroczone wymiary” czy też Gibsonowskie „światła wielkiego miasta”, za każdym razem mamy do czynienia z zestawem zabiegów dyskursywnych i konceptualnych metafor, które nie tyle analizują gene-

zę i mechanizmy działania poszczególnych środowisk, ile po prostu opisują je za pomocą konkretnej poetyki.

Bardziej współczesne próby teoretycznego ujęcia obszaru miejskiego nie pozostawiają wątpliwości co do roli środowiska wirtualnego, jako kierunkowskazu rozwoju miasta. William Mitchel w swojej książce *City of Bits*<sup>12</sup> postuluje powstanie nowego, cyfrowego miasta, całkowicie ignorującego tradycyjne wymagania przestrzeni lokalnej na rzecz możliwości jakie oferuje odprzeestrzeniona i globalnie działająca sieć elektroniczna. Cyberprzepowiednie Mitchela ewoluują od gloryfikacji potencjału komunikacyjnego miasta-systemu, który „będzie odgrywał tak kluczową rolę w XXI wieku jak u starożytnych Greków odgrywała przestrzennie ograniczona i architektonicznie celebrowana agora”<sup>13</sup>, do uznania jego społeczno-politycznego potencjału wyrażanego przeświadczeniem, iż nowe miasto będzie „stolicą XXI wieku”. Oto jak Mitchel opisuje cyberprzestrzenną miejskość nowej ery:

Miasto to nie będzie zakorzenione w jakimkolwiek miejscu na powierzchni ziemi, a kształtować je będzie efektywność połączenia i szybkość interfejsu a nie dostępność i wartość nieruchomości. Asynchroniczne w swym funkcjonowaniu, będzie zamieszkiwane przez odcieleśnione i fragmentaryczne podmioty, które będą funkcjonowały jako kolekcja aliasów i pseudonimów. Poszczególne miejsca nie będą powstawać z kamienia lub drewna ale w oparciu o oprogramowanie, które połączy je na zasadzie związków logicznych, które zastąpią drzwi, przejścia i ulice. [...] Zniknie granica, którą tradycyjnie wyznaczała powierzchnia komputerowego monitora [...] Będzie można zanurzyć się w symulowane środowiska zamiast tylko na nie patrzeć przez małe prostokątne okienka. Na tym polega zasadnicza różnica: z obserwatora będzie można stać się mieszkańcem, uczestnikiem<sup>14</sup>.

Pomimo potencjalnych wątpliwości, jakie rodzi wizja Mitchela, a zwłaszcza jego nieskrywany entuzjazm w odniesieniu do fragmentaryzacji i zamiany podmiotu na zbiór elektronicznie warunkowanych relacji, nie należy chyba zapominać, iż jakiegokolwiek postulaty dotyczące ewolucji tożsamości nigdy nie były przyjmowane bezspornie i bez krytycznej refleksji. Tym bardziej że zmiany o których mowa są możliwe jedynie wtedy, kiedy zgodzimy się na wszechobecność kulturowych praktyk symulacyjnych, które nieuchronnie przywołują na myśl technokratyczny reżim, gdzie obywatel/użytkownik jest z jednej strony wolny w wyborze podsuwanych przez system ról, z drugiej zaś jest przez owe role ograniczany. Jedna rzecz wydaje się jednak bezsporna w wizji Mitchela – niezależnie od tego czy zgodzimy się na jego wizje cyberprzyszłości, czy nie, sposób w jaki opisuje przyszłe cyber-polis ilustruje znaczące odejście od języka metafor, którymi posługują się Baudrillard i Foucault, na rzecz analizy konkretnych mechanizmów działania i funkcjonalnych związków wyznaczających rytm życia wirtualnego miasta.

Jednak pomimo faktu, iż wspomniany zbiór społeczno-kulturowych przepowiedni Mitchela wyraźnie wskazuje na odcieleśnioną egzystencję, której

poddany zostaje podmiot w cybernetycznej metropolii, nie należy zapominać, iż, wbrew zapowiedziom autora *City of Bits*, elektroniczna ewolucja „miejskiego nie-miejsca” nie jest bynajmniej zjawiskiem uniwersalnym. Wręcz przeciwnie, postulowana „stolica XXI wieku” to projekt na wskroś zakorzeniony w techno-konsumpcyjnej kulturze Zachodu i jako taki pozostaje w ścisłym związku z całym szeregiem relacji polityczno-ekonomicznych, które z kolei póki co ciągle jeszcze uparcie trzymają się tego co wymierne i cielesne. I chociaż wizja niekończących się (re)konstrukcji tożsamościowych może być niezwykle kusząca, wydaje się ona jednocześnie mocno wątpliwa zwłaszcza w kontekście gotowości do zbiorowego i całkowitego porzucenia namacalnej koncepcji ciała.

Dzieje się tak dlatego, iż, zgodnie z niepokojącą uwagą Paula Virillio, który przypomina, że „wynalezienie kolei było równoznaczne z wynalezieniem wykołejenia”<sup>15</sup>, pokusa wymiennej tożsamości w środowisku wirtualnym nie zawsze sprawdza się w materialnej części miasta, uparcie osadzonej na tym co wymierne i cielesne, innymi słowy na trywialnych rytuałach kultury konsumerystycznej, uosabiającej szczęście z bynajmniej niewirtualnym posiadaniem. I to właśnie w owym z pozoru sielankowym środowisku okazuje się, iż przepowiednia Jamesa Ballarda o możliwości zaspokojenia „jakiegokolwiek żądz, stylu życia, podróży, seksualnej zachcianki czy tożsamości”<sup>16</sup> wcale nie jest tak łatwa do zrealizowania.

Nazwisko Jamesa Ballarda nie jest tu przypadkowe. Jego wydana w 2003 roku książka *Ludzie millennium* precyzyjnie opisuje przedstawioną powyżej kondycję zaawansowanego ekonomicznie społeczeństwa na przełomie wieków. Społeczeństwa z jednej strony przepełnionego poczuciem konsumenckiego spełnienia, z drugiej zaś zdesperowanego, sfrustrowanego i coraz bardziej nihilistycznego. Społeczeństwo o którym mowa, schwyte w sieć satysfakcji nieodróżnialnej od nudy, pełni rolę swoistego znaku ostrzegawczego przed nieograniczonymi możliwościami wyboru ról i tożsamości, na straży których stoją niewidzialne prawidła wymiany ekonomicznej. Innymi słowy, jest to ostrzeżenie przed miastem, w którym nic się nie dzieje, ponieważ wszystko albo już się wydarzyło, albo może się wydarzyć w każdej chwili, a owa potencjalność medialnie transmitowanych katastrof, skandali, mód etc. dawno już przestała budzić jakiejkolwiek emocje w społeczeństwie, które widziało i przeżyło już wszystko. Jak pisze Ballard:

Wszyscy jesteśmy znudzeni [...], koszmarnie znudzeni. Jesteśmy jak dzieci zostawione za długo w pokoju z zabawkami. Po jakimś czasie musimy zacząć niszczyć zabawki, nawet te, które lubimy. W nic nie wierzymy<sup>17</sup>.

I właśnie na tle owej pozornej późnokapitalistycznej sielanki wybuchają znienacka akty bezpodstawnej i niczym nieuzasadnionej przemocy, jak gdyby społeczeństwo żyjące w wymarzonej sianie o przyszłości poprzednich pokoleń wyzwoliło w sobie nagle pierwotny odruch autodestrukcyjny w reakcji na po-

zbawioną potrzeb i pragnień własną egzystencję. Egzystencję, której dekadencji nie jest w stanie pokonać nawet psychiatria, gdyż jak zauważa Ballard „święci [ona] tryumfy, gdy ma do czynienia z porażką, ale nie daje sobie rady z sukcesem”<sup>18</sup>. Nikogo nie powinien zatem dziwić fakt, iż zamieszki wybuchają w najbogatszych dzielnicach Londynu:

Ruchy protestacyjne, zdrowe i obłąkane, rozsądne i absurdałne, dotyczyły prawie każdego aspektu życia w Londynie, organizowały ogromną sieć demonstracji, kanalizujących rozpaczliwą potrzebę nadania światu sensu<sup>19</sup>.

Ballard z pozoru nie proponuje żadnego konkretnego wyjaśnienia przyczyny zamieszek, wydaje się jednak sugerować, iż ich prawdziwe powody tkwią znacznie głębiej niż niezapowiedziana podwyżka opłat parkingowych w jednej z ekskluzywnych dzielnic Londynu, a mianowicie w poczuciu nieuleczalnej i wszechogarniającej frustracji. Frustracji, której przyczyną jest nagła świadomość, iż niezależnie od ilości dostępnych ról, pozycji i pragnień, w konfrontacji z trywialną pozamedialną rzeczywistością, nie są one w stanie zapewnić swoim użytkownikom faktycznego poczucia spełnienia w świecie zamienionym w „niekończący się park tematyczny, w którym wszystko służy zabawie”<sup>20</sup>.

Innymi słowy, modele tożsamościowe generowane przez mechanizmy kultury konsumerystycznej, wspomaganej technologią, okazują się niewystarczające w konfrontacji ze światem trywialnej wymierności, w której mają funkcjonować. Tożsamość, konstruowana na przecięciu technologii i semiotyki, nie przynosi oczekiwanego spełnienia i to właśnie ujawnienie owej powierzchowności konsumpcyjnego projektu, jego tymczasowości i powtarzalności prowokuje, zdaniem Ballarda, zupełnie niewirtualną niechęć wobec kultury, która leży u podstaw owego projektu, i której pozorna wolność jest w istocie pełna bezwzględnych zakazów i ograniczeń:

To nie jest dobre życie pełne możliwości. Wkrótce natkniesz się na przeszkody wzniesione przez system. Spróbuj się upić podczas inauguracji roku szkolnego albo opowiedzieć łagodny kawał na tle rasistowskim podczas rautu dobroczynnego. Spróbuj pozwolić, żeby twój trawnik zarósł i nie odmaluj domu przez kilka lat z rzędu. Spróbuj współżyć z nastolatką albo uprawiać seks z pasierbem. Spróbuj powiedzieć, że wierzysz w Boga i Tróję Świętą albo oddać wolny pokój rodzinie uchodźców z Czarnej Afryki. Spróbuj zrobić sobie wakacje w Benidorm albo jeździć nowiutkim cadillakiem z tapicerką w zebkę. Spróbuj mieć zły gust<sup>21</sup>.

Choć daleki od usprawiedliwiania bezsensownych aktów przemocy, Ballard wydaje się jednak dostrzegać ich genezę nie tylko w tanatejskim masochizmie znudzonego społeczeństwa pogrążonego w odruchach pierwotnej agresji. Przemoc wymierzona przeciwko sobie wydaje się pobrzmiwać echem desperackiej chęci przebudzenia się z hiperkonsumpcyjnego letargu do życia w świecie, pełnego autentycznych, a nie symulowanych przeżyć i doświadczeń. Chęci daremnej a jednak inspirowanej krytyczną reakcją na wszechobecną trywialność abs-

trakcyjnych produktów/wizerunków społeczeństwa konsumpcyjnego. W świecie, którego ramy z jednej strony wyznaczają ideały stabilizacji, a z drugiej voyeurystyczne obsesje i manipulacje tożsamością, jedynie bezpośrednio, cieleśne zagrożenie własnego bezpieczeństwa jest w stanie wywołać jeśli nie zmianę, to przynajmniej chwilową refleksję nad autentyczną ceną, jaką przyszło zapłacić za wolną od faktycznych trosk egzystencję. Takie właśnie stanowisko uosabia jedna z najtragiczniejszych postaci w książce, Richard Gould, doktor-renegat, dobrowolnie pracujący z upośledzonymi dziećmi, notabene zastrzelony w trakcie domniemanej próby zamachu na członka rządu:

Na swój rozpaczliwy i psychopatyczny sposób miał szlachetne motywy. Próbował odnaleźć sens w pozbawionych sensu czasach, był pierwszym z nowego, zdesperowanego gatunku ludzi, którzy odmawiają zginania karku przed arogancją bytu i tyranią czasoprzestrzeni. Uważał, że działania całkowicie pozbawione sensu pobiją wszechświat jego własną bronią<sup>22</sup>.

Tak więc pomimo faktu, iż powyższa interpretacja może zostać niefortunnie odczytana jako zachęta do projektu powszechnej destrukcji, mającej na celu przywrócenie utraconego poczucia rzeczywistości, sam Ballard wydaje się być bardzo daleki od tak radykalnego rozwiązania. David Markham, główna postać książki, po okresie pseudorewolucyjnych wybryków, sam integruje się ponownie z cichą i spokojną oazą klasy średniej, zatroskaną swoimi codziennymi rytuałami brydżowych spotkań i wspinaczki po szczeblach kariery zawodowej. Ów szczególny powrót, będący jednocześnie porażką i zwycięstwem, sugeruje zarówno bezsensowność jakiegokolwiek walki ze światem starannie konstruowanych iluzji, jak również niemożliwość ostatecznego zastąpienia środowiska materialnego wirtualnym. Innymi słowy, parafrazując jeszcze raz słowa Paula Virillio o nieuchronności katastrofy, ekscytacja z pozoru nieograniczonymi możliwościami, jakie czają się w wirtualnym świecie, niekoniecznie musi oznaczać zniesienie wymiaru materialnego w destrukcyjnym geście samouniżenia techno-konsumpcyjnego społeczeństwa. Trudno nie usłyszeć jednak w tekście Ballarda echa takiego niebezpieczeństwa, gdyż, jak złowieszczco zauważa autor *Ludzi millennium*: „[k]ilka dni przyzwoitego życia wystarczy, żeby jakaś część duszy umarła”<sup>23</sup>.

## Przypisy:

<sup>1</sup> Fitzgerald F. Scott, *Wielki Gatsby*, tłum. Adriana Demkowska-Bohdziewicz, Poznań, Dom Wydawniczy Rebis 2004, s. 62. W oryginale fragment brzmi: “I began to like New York, the racy, adventurous feel of it at night, and the satisfaction that the constant flicker of men and women and machines gives to the restless eye”. Fitzgerald F. Scott, *The Great Gatsby*, New York, Scribner Paperback Fiction 1995, s. 61.

<sup>2</sup> Gibson William, *Neuromancer*, tłum. Piotr Cholewa, Poznań, Zysk i S-ka 1999, s. 59.



<sup>3</sup> Webber Melvin M., *The Urban Place and the Nonplace Urban Realm*, W: *Explorations into Urban Structure*, red. Melvin M. Webber et al., Philadelphia, University of Pennsylvania Press 1964, s. 89.

<sup>4</sup> Webber, *The Urban Place...*, s. 89.

<sup>5</sup> Gibson, *Neuromancer*, s. 53.

<sup>6</sup> Stephenson Neal, *Zamieć*, tłum. Jędrzej Polak, Poznań, Wydawnictwo Zysk i S-ka 1999.

<sup>7</sup> Stephenson, *Zamieć*, s. 30

<sup>8</sup> Stephenson, *Zamieć*, s. 32.

<sup>9</sup> Stephenson, *Zamieć*, s. 32-33.

<sup>10</sup> Baudrillard Jean, *Ameryka*, tłum. Renata Lis, Warszawa, Wydawnictwo Sic! 1998, s. 27-28.

<sup>11</sup> Foucault Michael, *Of Other Spaces*, W: *The Visual Culture Reader*, red. Nicholas Mirzoeff, London, Routledge 1998, s. 237. Przytoczony tekst stanowi podstawę wykładu wygłoszonego w 1967 roku. Przekład M.M.

<sup>12</sup> Mitchel William, *City of Bits: Space, Place, and the Infobahn*, Boston, MIT Press 1995. Wszystkie cytowane fragmenty pochodzą z: <[http://www.elon.edu/predictions/william\\_mitchell.aspx](http://www.elon.edu/predictions/william_mitchell.aspx)> 25 lutego 2007. Przekład M.M.

<sup>13</sup> Mitchel, *City of Bits*, <[http://www.elon.edu/predictions/william\\_mitchell.aspx](http://www.elon.edu/predictions/william_mitchell.aspx)> 25 lutego 2007. Przekład M.M.

<sup>14</sup> Mitchel, *City of Bits*, <[http://www.elon.edu/predictions/william\\_mitchell.aspx](http://www.elon.edu/predictions/william_mitchell.aspx)> 25 lutego 2007. Przekład M.M.

<sup>15</sup> Virilio Paul, *Global Algorithm 1.7: The Silence of the Lambs: Paul Virilio in Conversation*, (wywiad z Carlosem Oliveirą), tłum. Patrice Riemens. <<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=38>> 25 lutego 2007. Przekład M.M.

<sup>16</sup> Ballard J. G., *Introduction to Crash*, "Re/Search" 1984, 8/9. Dostępny także: <<http://www.ballardian.com/introduction-to-crash>> 25 lutego 2007. Przekład M.M.

<sup>17</sup> Ballard, J. G., *Ludzie millennium*, tłum. Radosław Januszewski, Warszawa, Amber 2004, s. 93.

<sup>18</sup> Ballard, *Ludzie millennium*, s. 95.

<sup>19</sup> Ballard, *Ludzie millennium*, s. 32.

<sup>20</sup> Ballard, *Ludzie millennium*, s. 51.

<sup>21</sup> Ballard, *Ludzie millennium*, s. 69.

<sup>22</sup> Ballard, *Ludzie millennium*, s. 230.

<sup>23</sup> Ballard, *Ludzie millennium*, s. 215.

