

ER(R)GO

varia | kontynuacje | antycypacje



## Cyberarkada: obrazy miasta cyfrowego. Marzenie o formie doskonałej

Powszechnie używany w refleksji nad współczesną architekturą termin hyper-architektura, którego pierwsza część niepokojąco zbliża nas do granic możliwości językowych przedstawienia tego co „naj”, równie niebezpiecznie przemieszcza nasze pojmowanie tego co „arche” (przynajmniej w klasycznym rozumieniu). Oznacza i wyznacza on jednak kierunki badań, zarówno teoretyczne, jak i związane z praktyką architektoniczną, nad architekturą w „wieku informacji”. Jego istoty nie określa, zwłaszcza w kontekście analiz architektonicznych, samo pojęcie bitów informacji jako takich, ich ilość – określa ją za to zdolność do stałej ich wymiany oraz możliwość kreowania wzajemnych powiązań i relacji, tworzących złożoną i interaktywną strukturę hipertekstu.

W tym kontekście zasadnicze wyzwanie współczesnej praktyki architektonicznej nie polega na kreowaniu architektury w swej istocie narracyjnej czy metaforycznej, lecz skupia się na pytaniu, „co dla architektury oznacza interaktywność” oraz „w jaki sposób i na jakim poziomie interaktywność może zachodzić”? Pytania te nie dotyczą lub też nie mogą już dotyczyć problemu techniki i technologii takiej kreacji. Dyskusja, zatem w zasadniczy sposób powinna unikać uwikłania w konkretne rozwiązania technologiczne, pozostawiając jako drugorzędne pytanie o to, jak budować inteligentne i interaktywne domy, ponieważ jest ono pochodne i egzemplifikuje zasadniczą kwestię: budynki takie powstają i nieustannie poszerzają się możliwości dostosowawcze przestrzeni architektonicznej do indywidualnych potrzeb jego mieszkańca zarówno na „banalnym” poziomie obsługiwanym wszelkiego rodzaju instalacji, jak i zdolności zmiany i reorganizacji samej przestrzeni. Zasadnicze wyzwanie nie leży jednak (jak zwykle) w ograniczeniach technicznych, które są w miarę potrzeb rozwiązywane i być może przykuwają od czasu do czasu naszą uwagę jako wyjątkowo „sprytne”, lecz ma charakter estetyczny i dotyczy zasadniczych przewartościowań w koncepcji architektury i architektoniczności. W jaki sposób dokonuje się przemieszczenie i przewartościowanie tego, co nazwiemy doświadczeniem architektury i architektoniczności, a w konsekwencji jak kształtować architekturę, która „potrafi” być interaktywną, posiadać strukturę, przestrzeń i położenie, które są nawigowane i modyfikowane jako hipertekst?

Podobnie jak zastosowanie konstrukcji żelbetowych w dwudziestowiecznej architekturze nie wymagało zasadniczych zmian zarówno estetycznej

wizji architektury, jak i formy architektonicznej, również rewolucja w technologii cyfrowej nie wymaga kardynalnych przekształceń. Co więcej, możemy przytoczyć wiele przykładów, które obrazują „niewłaściwe”, z punktu widzenia modernistycznej estetyki, wykorzystanie tej nowej technologii. Na początku dwudziestego wieku znajdujemy przykłady wykorzystania betonu do tworzenia detali architektonicznych czy imitacji klasycznych porządków. Beton, podobnie jak „sztuczny kamień” w średniowiecznej architekturze nie spełniał tu roli konstrukcyjnej, do której jest „predysponowany”, lecz wspierał dotychczasową technologię, tym samym konserwując pewną koncepcję estetyczną. Zmiana, jaka dokonała się za sprawą idei modernistycznych, była pochodną nowego rozumienia zarówno znaczenia, jak i roli nowego materiału oraz pojawiających się przed architekturą nowych możliwości i perspektyw z tym związanych, a także oczekiwań nowych rozwiązań formalnych, które powinny towarzyszyć temu procesowi. Poprzez poszukiwanie innych rozwiązań oraz doświadczanie nowoczesnej formy, od Glass Pavilion Bruno Tauta przez Maison de Verre Pierre’a Charreau, pojawiło się także odmienne rozumienie roli konstrukcji i funkcji, które stało się kluczowe dla definiowania nowej wizji rzeczywistości, a w konsekwencji porzucenie sztywnego podziału na to, co zewnętrzne i wewnętrzne, na rzecz bardziej swobodnych relacji architektury i otoczenia. Transparencja, odkąd stała się elementem fundamentalnym estetyki modernistycznej architektury, stała się również jej postulatem etycznym, gotowa do podjęcia zadania „obiektywnego” opisu rzeczywistości.

Obecnie zyskaliśmy, wraz z pojawieniem się technologii cyfrowej, nie tylko potężne narzędzie oraz technologię umożliwiającą wyobrażenie (sobie), analizę i manipulację na poziomie reprezentacji oraz, w konsekwencji, nowe kreacje formy. Zyskaliśmy również możliwość postawienia pytania o estetyczny sens technologii cyfrowej w architekturze a w efekcie o koncepcję architektonicznej interaktywności. Być może jej rola okaże się równie przełomowa dla współczesnej architektury, jak transparencja dla modernizmu. Pozwoli to użytkownikom tej architektury stać się jednocześnie aktorami i kreatorami, podejmować interakcję nie tylko z monitorem komputera, lecz także z otoczeniem i środowiskiem, zwłaszcza jednak z przestrzenią architektoniczną w nowym wymiarze naszej w niej obecności.

## Materialne czy wirtualne, City czy CyberCity

Pytanie, jakie należy zatem zadać, wobec wykorzystania zaawansowanych technologii cyfrowych w architekturze, powinno dotyczyć skutków ich implementacji, rozumianych jako ewentualne, zasadnicze przemieszczenie w rozumieniu architektury od czasów modernizmu.

Od chwili porównania przez Williama Gibsona nowej sieci informacyjnej czy przestrzeni, wygenerowanej wewnątrz systemu komputerowego, nazwanego przez autora *cyberspace* do Los Angeles, widzianego z wysokości pięciu tysięcy stóp, staliśmy się świadkami nieustającej metaforyzacji (a następnie prób literalizacji tej metafory) przestrzeni wirtualnej postrzeganej jako miasto<sup>1</sup>. Miasto postindustrialne oraz zdeindustrializowane, którego przestrzeń w tempie nieprawdopodobnym jest zapominana i na nowo odkrywana. Cyberprzestrzeń jest również nazywana ogromnym megapolis bez centrum, miastem niekontrolowanego wzrostu, bądź miejską dżunglą<sup>2</sup>. Cóż zatem wyrażają te porównania? Ta nieporęczna mieszanka miejskiej dystopii i cyberprzestrzeni, nazywana przez apologetów *CyberCity*, próbuje przekraczać znane i rozumiane pojęcie czasu i przestrzeni, proponując w zamian wizję komputerowego matrixa, zacierającego pojęcie miejsca i odległości (poprzez hipertekstowe powiązania) pomiędzy wszelkimi miejscami, przekazując w sposób interaktywny i niesekwencyjny rozległy asamblaż informacji gromadzonych w postaci kodu elektronicznego. Co jednak znaczy, że elektroniczna symbolika generuje wyjątkowy porządek mentalny, który wydaje się równoległy do znanej i rozumianej wizji rzeczywistości, nie zaś ją reprezentujący? Problem dotyczy zatem wyimaginowanej rzeczywistości informacji, poszukiwania znaczenia *CyberCity*, docierającego do nas pod postacią cyberprzestrzennego przekazu danych.

We współczesnej refleksji nad architekturą często podkreśla się podobieństwa pomiędzy narracją *science-fiction* a współczesną urbanistyką, podejmując rozliczne spekulacje na temat możliwości powiązania takich zjawisk jak sztuczna inteligencja i cyberprzestrzeń, które mogłyby wywierać wpływ na materialną rzeczywistość projektowania architektonicznego, konceptualizację modeli przestrzennych czy wreszcie na intuicję architektoniczną czy urbanistyczną<sup>3</sup>. Większość spośród tych teorii *implicite* bądź *explicite* zakłada pojawienie i nasilanie się zasadniczych mutacji, które w efekcie prowadzą do transformacji modernistycznego miasta-maszyny w postmodernistyczne (bądź post postmodernistyczne) miasto-informację. Ta transformacja polega na zastępowaniu tradycyjnej (bądź klasycznej) przestrzeni geometrii, dominacji siatki-ramy ulic i budynków, wreszcie samej idei maszyny, przez nieliniowe, nieeuklidesowe, symultaniczne generatory przestrzeni, dominację sieci informatycznych, potęgujących poczucie przestrzennej „eteryzacji” czy „efemeryzacji”, w której zasady czasoprzestrzennego uporządkowania ulegają rozmyciu, stając się trudne do rozpoznania<sup>4</sup>. Jeżeli zgodzimy się, że owo zjawisko transformacji od maszyny ku komputerowi zachodzi, nawet jeśli głównie na poziomie wyobraźni, to powstaje pytanie, w jaki sposób owe zmiany na nowo aranżują architekturę w strukturze miasta. Michael Heim

zauważa, że w owej nowej, cyfrowej infrastrukturze sen o formie doskonałej staje się snem o informacji, przefiltrowanej przez matrix komputera. Cała zaś rzeczywistość staje się wzorem informacji.

W konsekwencji absorbowania idei, teorii oraz fascynacji architektonicznych przez język komputerowy możemy stać się świadkami zasadniczego paradoksu, który objawia się, z jednej strony, powszechnym niemal porównywaniem współczesnych miast do *cybercity*, utrzymywaniem, iż mamy do czynienia z tworem niematerialnym, podczas gdy kiedy indziej (jeśli metaforę odwracamy), wirtualne twory architektoniczne i urbanistyczne stają się równie materialne. Potrzeba zbliżenia wirtualnych koncepcji architektonicznych do ich materialnych korzeni jest związana nie tylko z chęcią uzyskania legitymizacji, ale ze wskazaniem na pragmatyczny charakter tej aktywności. Paradoks objawia się zatem, z jednej strony, potrzebą zacierania i ukrywania, możliwie najbardziej przekonująco, wszelkich możliwych aspektów fizycznej obecności architektury (dzieła architektonicznego jako przedmiotu fizycznego i fizyczność tę definiującego), z drugiej zaś, potrzebą poszukiwania w wirtualnych przejawach aktywności architektonicznej wszelkich możliwych zbieżności z tradycyjnie pojętą działalnością architekta i funkcją architektury. Czasem porównanie dokonane zostaje na poziomie kreowania sieci informatycznych, to znów przechodzi na poziom kreacji przestrzeni. To „rozdygotanie” wprowadza zasadnicze nieścisłości, z jednej strony odrzucania w całości tej metaforyki jako bezużytecznej, z drugiej zaś do nieodpowiedzialnych prób literalizacji owych metafor. Oba te działania sprawiają, że wirtualny dyskurs w architekturze przypomina nieco początkowe dyskusje nad architektonicznym postmodernizmem.

## Maszyna *versus* komputer

Zarówno maszyna, jak i komputer, stają się metaforami, które zakorzeniły się w sposobie reprezentacji i wyobraze(a)nia miasta modernistycznego i miasta wieku informacji.

Wydaje się, że pisanie obecnie o mieście modernistycznym w kontekście metafory maszyny, może uchodzić za zdecydowanie wtórne, lecz w kontekście dyskusji nad miastem cyfrowym nie sposób nie przywołać tej metafory miasta, rozumianego jako nieorganicznie i mechanicznie ukształtowane środowisko, generowane przez inżynierów za pomocą matematycznych narzędzi. Admiratorami tej wizji stały się wszelkie, mniej lub bardziej awangardowe ruchy artystyczne.

Zadziwia jednak, że podczas gdy „narracja” cybermiasta dokonuje próby dematerializacji pojęcia przestrzeni fizycznej i czasu linearnego, samo pojęcie przestrzeni staje się dominującym problemem współczesnych analiz.

David Harvey utrzymuje, że kompresja czasu i przestrzeni jest przyczyną narastającego kryzysu reprezentacji, podkreślając przy tym, iż każda rewolucja w technologii komunikacji doprowadza do anihilacji czasu i przestrzeni<sup>5</sup>. W tej i wielu innych analizach pojawia się wizja ciała bombardowanego i otoczonego przez niespójne fragmenty czasu i przestrzeni, który to proces z perspektywy CyberCity ulega dodatkowemu wzmocnieniu, przybierając formę, która zmusza do przeformułowania naszej percepcji czasu i przestrzeni, w związku z doświadczeniem utraty granic i rozróżnień przestrzeni. Resultatem staje się niemożność wykreślenia mapy współczesnego miasta.

### Skojarzeniowe asemblaże

Wielu wierzy, że nowe elektroniczne technologie, które dokonują syntezy obrazu w czasie rzeczywistym, pozwolą na stereo-widzenie (w odróżnieniu od monokularnej perspektywy geometrycznej) oraz dostarczą innych zmysłowych doświadczeń na skalę rewolucji kopernikańskiej. Nie tylko oferują komputerową nawigację po nowym, trójwymiarowym świecie (lub kontynencie), umożliwiając niekończącą się jego eksplorację, lecz również wiążą (kojarzą) nowe komputerowe modele dające sposobność pojawiania się nowych idei i obrazów, umożliwiając przekształcanie podróży i podróżnika w sposób namacalny.

W tym wynurzającym się, wysoce interaktywnym, wirtualnym świecie, nawigatorzy – użytkownicy nie są już zadowoleni jedynie z percypowania obrazu, oczekują możliwości w pełni interaktywnych relacji z owymi reprezentacjami, penetrowania ich granic oraz dowolnego poruszania się wewnątrz nich. Postulat pełnej immersji to jednocześnie potrzeba bezpośredniego uczestnictwa, jak i poczucie władzy związanej ze zdolnością dyslokacji i transformacji świata wirtualnego. Wirtualne wyobrażenia prezentują „rzeczywistość” będącą zarówno „obrazem”, jak i substancją, w której widz może przyjąć dowolny punkt widzenia. Stąd nieustanna potrzeba zrozumienia zarówno natury tych nowych medialnych doświadczeń, jak i złożoność rzeczywistości przez nie kreowanej. Jednocześnie wydaje się być coś niepokojącego w tych pochopnych opisach „wirtualności” lub w każdej innej formie entuzjazmu, która robi aluzję do tego, w jaki sposób nowy świat wirtualności zostanie nam dostarczony. Mimo że w fazie prób i testów, ta „postmodernistyczna technologia” już oferuje nowe sposoby percepcji i otwiera nowe przestrzenie wyobraźni.

Nie należy jednak zapominać, iż wcześniejsze ruchy awangardowe również występowały z podobnymi autoreferencyjnymi żądaniami, dotyczącymi niekonwencjonalnych form reprezentacji rzeczywistości i nowych stanów artystycznej wrażliwości. Warto w tym szczególnym przypadku porównać

te hołdy składane nowej technologii, z rozważaniami Waltera Benjamina, które mogą dostarczyć szerszej perspektywy, która, obok obietnic rozwoju, nieuchronnie zapowiada zniszczenie czy utratę. Innymi słowy, dostarczają zarówno progresywny, jak i regresywny czynnik w każdym nowym rozwoju technologii.

Próbując wykreślić analogię między „wirtualnością” a benjaminowskim widzeniem modernizmu, sięgnijmy po jego „abstrakcyjne podobieństwa”<sup>6</sup>, pierwotną, zanikającą już niemal wrażliwość na podobieństwa, przechowaną jeszcze w „inwentarzu wskazówek, dostarczanych przez pismo a także w grach i zabawach dziecka”<sup>7</sup>. Sięgnijmy jeszcze po jedną metaforę Benjamina, która ujmuje Paryż jako miasto luster. W tym przypadku intymność buduaru staje się nieskończoną ilością, bezkresem obrazów, gromadzonych przez wieki z wielu zakątków świata. Paryż pragnie być czytany jak książka za pośrednictwem wspomnień historycznych, fantasmagorycznych bibelotów lub peanów pisanych ku jego czci. Czyż to nie przypomina wirtualnego świata sieci, narzucając nam szereg analogii z hypertextem, ogromnym assemblagem, który umożliwia użytkownikowi stałe interaktywne podróżowanie poprzez słowa, dźwięki, obrazy, mapy i diagramy<sup>8</sup>. System oparty jest na skojarzeniowym indeksowaniu, bardziej na powiązaniu modeli myślowych (abstrakcyjne podobieństwa) niż na tradycyjnej metodzie kategoryzacji podobnej do katalogu bibliotecznego. George Landow, objaśniając teorię hypertextu, rozumiał ją jako porzucającą podział na centrum i margines, hierarchię i linearność, zastępując je koncepcją multi-linearności, węzłów, połączeń i sieci<sup>9</sup>. Wewnątrz interaktywnego hypertextu, powiązania pomiędzy przestrzennymi komponentami, będącymi tekstem, fotografią, animacją, filmem bądź dźwiękiem, mogą zostać ustanowione w sposób losowy za pomocą kliknięcia myszą komputera. Ten typ myślenia skojarzeniowego, podobnie jak odniesienia do wrażeń sennych, jest miejscem wspólnym pomiędzy wirtualnością a rozważaniami Benjamina.

Zdolność do redukcji obrazu do liczby pikseli, cyfrowo zapisanego w matriksie komputerowej pamięci oznacza, że ów obraz może być zapamiętany, transmitowany i transformowany. Edmond Couchot zauważył, że cyfrowy obraz może zostać oszacowany bezpośrednio z danej sieci elektronicznej oraz poddany morfogenicznym zmianom, w których czas szybko zostaje „zanieczyszczony” przez różne użycie, manipulacje i refiguracje. W konsekwencji obrazy przestają już być oknem na świat, przestają być kontrolowane przez linearną perspektywę i postrzeganie dystansu. Widz może je spenetrować bezpośrednio wewnątrz cyfrowej przestrzeni, zyskując dostęp do reprezentacji wewnątrz sieci, tym samym zdolność przekształcania obrazów, które przez to stają się formami niestabilnymi, stale w procesie stawania się, tworzenia



i przetwarzania, formowania i deformowania. Stąd ustanowiona zostaje nowa topologia obrazu, proponując wielokrotność i paradoksalną hybrydyzację pomiędzy modelem generowania obrazów i sposobem ich percepcji, pomiędzy myśleniem figuratywnym a logiką kodu lub języka cyfrowego.

Metafory obficie pojawiające się w opisach „wirtualności” lub cyberprzestrzeni, owej *non-space*, definiowanej całkowicie wewnątrz matrixa pamięci komputera, w pewien sposób referują je jako stale morfujące otoczenie, z równie płynną architekturą, której ściany i rozpostarte pasaże niosą na sobie ślady, które pozostawiają po sobie inni podróżnicy. Wirtualny świat przedstawia labirynty, które konfrontują naszą cielesność i nasze doświadczenia przestrzeni z paradoksami nowego porządku.

W przeszłości idea labiryntu, rozumianego jako metafora dezorientacji, miała nieodłącznie przestrzenne konotacje, podczas gdy wirtualność nadaje mu znaczenie meta-labiryntu dziwnego węzła i irracjonalnego „zawrotu głowy”. Quéau zauważa, że owe meta-labirynty mają charakter abstrakcyjny i formalny, nie zaś materialny: znajdują się w stałym ruchu, zmieniając się w struktury niemożliwe do wyobrażenia. Nie jest to już raczej materia dezorientacji albo zagubienia drogi, lecz proces rozwijania się nowego języka, z którym wyruszamy w podróż pomiędzy modelami formalnymi i generowanymi obrazami „wirtualności” oraz zmysłowych doświadczeń, jak przemierzanie, stykanie się, widzenie, słuchanie syntetycznych aspektów tych wirtualnych światów. Pełna immersja w wirtualność oznacza, że wszystko odnosi się do syntetycznej rzeczywistości cyberprzestrzeni, nie zaś do zewnątrz przestrzeni fizycznej<sup>10</sup>.

Tak oto znaczenie – albo w benjaminowskim abstrakcyjnym podobieństwie, albo w „wirtualności” – nie pojawia się na powierzchni, lecz znajduje się w (wewnątrz) surrealistycznej płaszczyzny miasta lub w efemerycznej konstrukcji sieci elektronicznych. Benjamin wierzył, że analiza formy i konstrukcji, sekretnej architektury sennych wyobrażeń pozwoliłaby odkryć ukryte relacje, analogie i opozycje, pozwalając uczynić widzialnym to, co niewidzialne, by przebudzić się zarówno z upojenia urokiem tych wyobrażeń, jak i przymusu ich mitycznej siły. Ten sen jest metaforą arkady-pasażu, który był odwiecznym krajobrazem konsumpcji, w który wpisuje się uwodząca, somnambuliczna postać *flanêura*. Reprezentuje również arkadę jako alegorię snu oraz śniącego, który mógłby zagubić się w zagmatwanym wnętrzu, odwracającym, zamieniającym to, co zewnętrzne z tym, co wewnętrzne oraz przemieszczając pojęcie czasu i przestrzeni. Z każdym krokiem *flanêura* pojawia się nowa konstelacja obrazów przypominających obrót kalejdoskopu.

W jaki jednak sposób ów niekończący się spektakl miasta zostaje uformowany? W wyobraźni *flanêura* obrazy te ulegają dewaluacji, wymieszanu

i odhierarchizowaniu, w rezultacie kształty i ilustracje pojawiają i mieszają się niczym sennie wyobrażenia. To, co w marzeniach sennych wydaje się interesujące, to sposobność, jaką dają do tworzenia swobodnych skojarzeń (asocjacji), pozwalają czynić jasnym i zrozumiałym to, co wydaje się nieprzejrzyste i niezrozumiałe (irracjonalne). Pozostawiając problem ich interpretacji, skupia się na przedmiotach, przestarzałych i zapomnianych fragmentach trudnych do zidentyfikowania całości, porzuconych i ponownie znalezionych na ulicach wielkich miast. Ujawnienie jak one, wydające się być w przeszłości doskonale użytecznymi, pozostawiają w tym kontekście surrealistyczny posmak marzenia sennego. Wydobywane z nich zdolności do pełniejszej analizy świata były dla Benjamina tymi, które umożliwią wyzwolenie spod dyktatu mechanicznych technik reprodukcji, ucząc widzów, jak być twórcami, ekspertami, poprzez ujawnienie tego, jak zostały konstruowane obrazy – to znaczy badanie ich logiki ekspresji<sup>11</sup>.

Tak oto Benjamin starał się odkryć coś, co nigdy nie zostało napisane, „inny, wirtualny” tekst, który może zostać objawiony jedynie poprzez metodę nieustających przerw, pozwalających zamrozić przelotne spojrzenie benjaminowskiego, niematerialnego podobieństwa. Podtytuł tego eseju „Surrealizm: Ostatnie migawki z życia europejskiej inteligencji”<sup>12</sup> jest lakonicznym, ale doskonałym opisem jego metody. Migawka reprezentuje natychmiastowe, czyste wrażenie, uchwycenie aury przemijającej i chwilowej. Roland Barthes tłumaczył to jako *punctum* obrazu fotograficznego, zaś Benjamin mówił o tym jako o czymś, co może zostać przemilczane. Migawka przerywa przepływ czasu zamrażając to, co pozostaje zawsze w stanie napięcia tak, że oglądający może analizować to, co mogłoby pojawić się inaczej jako rozmyte, przemijające<sup>13</sup>.

Jeden ze sposobów uczynienia widzialnym tego, co niewidzialne, dawała technologia fotograficzna i filmowa. W końcu dziewiętnastego wieku uchwycenie tego, co niewidzialne dla oka, jak bicie serca, lot ptaka, koński galop, ujęte w formie zapisu, było raczej marzeniem Etienne-Jules Mareya. Możemy go, przy odrobinie wyobraźni, traktować jako prekursora badań nad wirtualnością. Aby przetłumaczyć problem niewidzialnego ruchu na widzialne ślady, Marey używał złożonej technologii fotograficznej by uchwycić obraz w przestrzeni i metody graficznego opisu, który wyrażałby upływ czasu.<sup>14</sup> Benjamin również dostrzegał rewolucyjny potencjał fotografii i kina, wiążąc te wynalazki ze zmianami w sposobie percepcji i reprezentacji, które uczynią widzialnym to, co niewidzialne. W przewrotnym obrazie surrealistycznym zamazane zostają werbalne i wizualne różnice umożliwiające pojawienie się spontanicznych zdarzeń oraz występowanie rewolucyjnych w swej innowacyjności doświadczeń. Powiązania powstające pomiędzy nimi stają się miejscem

„krytycznej świadomości”, która motywuje działania rewolucyjne (działania w sensie politycznym i moralnym) w teraźniejszości<sup>15</sup>. Jest to próg pomiędzy snem a przebudzeniem, pomiędzy subiektywnością wnętrza i obiektywnością rzeczywistości, pomiędzy mityczną siłą, jaką posiadają obrazy a ich autentycznym oddziaływaniem. To rozdroże musi zostać wyeliminowane tak, żeby doświadczenia surrealistyczne mogły posunąć się naprzód.

Zrozumienie i propozycja działań, podobnie jak zatajanie, powtórzenie i przemieszczenie, obecne w praktyce surrealistycznej, znaleźć możemy również w wirtualności. Dla jednych jest to zanurzenie w technologicznie ujętej hyperprzestrzeni wirtualności, ostrzega Quéau. Wyodrębnienie siebie oraz zyskanie perspektywy na lub uznawanie rzeczywistości tu i teraz staje się niewyobrażalnie trudne. Wirtualność opisuje i reprezentuje kompletny świat, nasycając świadomość jednostki, otaczając ją wyobrażeniem, blokuje całą jej uwagę. Owe praktyki przywłaszczania sobie niepodzielności uwagi i wrażliwości graniczyć mogą z rodzajem przemocy. Wielu teoretyków traktuje wirtualność jako formę halucynacyjnej sublimacji, podkreślając rozszerzanie horyzontów na nieskończoność, gdzie grunt (ziemia) ustępuje, zaś przestrzenne i intelektualne położenie stają się relatywne. Jednakże to, co przedstawia surrealizm, to możliwość zrozumienia, w jaki sposób dobieramy nowe informacje, dostosowując je do istniejącej ramy, poprzez którą percepujemy rzeczywistość. Być może zatem najbardziej nurtujący problem wirtualności dotyczy właśnie zdolności użytkowników do dopasowania nowych informacji do tworzonego przez nich schematu świata, gdzie zacierane są granice pomiędzy prawdą i fałszem, pomiędzy materialnością i digitalnością<sup>16</sup>. Benjamin dowodził, że „rewolucje technologiczne są miejscami zerwania w rozwoju sztuki”. Rodzą one progresywne i przeciwstawiające się trendy polityczne. Proponował, by radio i kino wspomagały kreowanie tych nowych modeli recepcji, począwszy od zastosowania w sztuce technik montażu, wzmacniających w dziele element ekspresji, umożliwiającą rozbudzenie nowych reakcji.

## Systemy pamięci a obraz miasta

Zrekonstruowanie obrazu miasta w epoce wizualnej saturacji wydaje się być problemem niezwykle złożonym, zwłaszcza że znika bądź dematerializuje się świadomość przestrzeni fizycznej miasta jako efektu związanego z obecnością i powolną, lecz coraz bardziej zauważalną dominacją nowych technologii digitalizacji oraz komunikacji. Paul Virilio mówił, że każde miasto jest prześwietlane, a fizyczny sens jego przestrzeni zostaje zdekomponowany w wyniku stałego bombardowania naszego wzroku efemerycznymi i zmieniającymi się z „prędkością karabinu maszynowego” obrazami, wyobrażeniami, które stale poruszają przestrzeń przepływów, nazywaną „mia-

stem informacyjnym”<sup>17</sup>. Nieprzypadkowo gibsonowski obraz cyberprzestrzeni przypomina miasto, które nie posiada już żadnej wyobraźalnej formy lub dających się określić granic. Gibson przedstawia nam amerykańską przestrzeń „zdezintegrowaną” przez odwzorowanie cyberprzestrzeni komputera w przestrzeni fizycznej miasta.

Moglibyśmy zapytać o współcześnie istniejące amerykańskie, bezgraniczne miasta, niczym BAMA (Boston-Atlanta Metropolitan Area). Ich pojawienie wydaje się przypominać skomplikowaną tablicę rozdzielczą, łączącą strefy i krawędzie miast za pomocą skomplikowanej sieci autostrad, sieci telefonicznych, komputerowych banków danych, linii światłowodowych, telewizji kablowej itd. Intencją Gibsona wydaje się przyznanie, że istnieje przepaść, luka, pomiędzy miastem, które możemy wizualizować a niewidzialnym miastem budowanym „w” i „przez” przepływ informacji. Ponadto, skrajnie zdecentralizowane *nie-miejsca metroscape* zostają określone jako wyobraźalna forma, z powodu ich wielkiego rozproszenia, matrixa cyberprzestrzeni. Modernistyczny proces planowania – projektowania miasta, zakładający skuteczne rozwiązywanie problemów w dużych skupiskach ludzkich, przypominał wielopoziomowy, stale komplikujący się mechanizm w swej idei przypominający maszynę. Jednak jak organizować ten nowy *metroscape* (krajobraz metropolis), który nie definiuje żadnych wyobraźalnych form, w czasie, gdy rola planisty, kojarzonego mniej lub bardziej słusznie z formacją nadzorującą i kontrolującą przestrzeń miasta, została wyparta? Obraz, wyobrażenie i pamięć miasta są z sobą dokładnie powiązane, stąd można by się pokusić o zmianę opisu dwu różnych typów sztucznej pamięci, co da nam pogląd na współczesny kryzys reprezentacji widzialnych miast. „Klasyczna sztuka pamięci,” opisana przez Frances Yates<sup>18</sup>, polegała na kreowaniu konstrukcji mentalnej, jako złożonej formy architektonicznej, która zawierała serię miejsc bądź *loci*. Te miejsca, zapełniane przez żywe obrazy lub ikony, symbolicznie reprezentują to, co zostało zapamiętane i dzięki tej konstrukcji możliwe jest do przywołania. Aby pamiętać, na przykład część mowy, orator-mówca podążał w wyobraźni ścieżką przez sekwencję pomieszczeń, gdzie zostały zgromadzone symbole. Spotykając się z nimi ponownie przywoływał pożądane idee lub argumenty reprezentowane przez obrazy<sup>19</sup>.

Yates opisała także inną, mniej znaną sztukę zapamiętywania. Rozwinięta przez Ramona Lulla, różni się znacznie od klasycznej metody, nie ma w niej przywoływanych obrazów, pobudzających myśl za pomocą skojarzeń czy podobieństw. Zamiast tego, pojęcie projektują litery, nadając tej sztuce zapamiętywania wymiar bardziej abstrakcyjny. Ruch i zmiany były wprowadzane do tego statycznego systemu nie poprzez działanie prowadzące przez ustalone i zapamiętane przestrzenne „biblioteki” ikon, lecz przez użycie ze-

stawu obracanych koncentrycznych kół z zaznaczonymi literami oznaczającymi pojęcia, które umożliwiały grę rekombinacji owymi pojęciami. W tej matematycznej sztuce zapamiętywania, znaczenie zmieniało się w zależności od tego, na którym poziomie okręgu znajdowała się dana litera (co oznacza zmianę kontekstu w jakim występowała). Wymagała ona dokładnego zapamiętania zasad postępowania z modelem Lulla, którego nadrzędną zasadą badania kombinacji były serie pytań i odpowiedzi. Przywołane przeze mnie dwa modele sztuki zapamiętywania, mogą stać się pomocne w analizie wyobrażenia miasta w wieku komunikacji elektronicznej. Klasyczna sztuka pamięci Yates może reprezentować modernistyczne wyobrażenie przestrzeni miasta, zaś jej kombinatoryczna odmiana wydaje się być bliższa współczesnej wizji nieustannie znikającego (zanikającego), niewidzialnego miasta.

*Image of the City* Kevina Lyncha<sup>20</sup> może dostarczyć przykładu, w jaki sposób klasyczna sztuka pamięci odnosi się do wizualnego aspektu miasta. Lynch interesował się zdolnością obrazu miasta do generowania pewnego rodzaju porządku, który uczyni miasto bardziej czytelnym, możliwym do zapamiętania oraz silniej powiązanych. Innymi słowy, szukał możliwości opisanego miasta, rozumianego jako kolektor ikon pamięci. Ta struktura systematyczna czy rodzaj kognitywnej mapy mógłby być użyty jako przewodnik dla dalszych działań/interwencji projektowych. Analizy miasta, prowadzone przez Lyncha, oparte były na pięciu różnych elementach: ścieżce (*path*), krawędzi (*edge*), punkcie orientacyjnym (*landmark*), węzle (*nodes*), oraz dzielnicy/okolicy (*districts*). Zauważył, że problemy dotyczące zrozumienia i interioryzacji struktury pojawiają się w tych systemach, w których zostaje zaburzona krusza równowaga między definiowanymi przez niego elementami struktury. Na przykład krawędź mogłaby być zbyt wąska lub zbyt szeroka, by opisać, zdefiniować miejsce, landmark może być zbyt duży lub obcy, by scharakteryzować dystrykt, ścieżka może wieść do przodu, lecz nie w kierunku węzła itd. Stąd zadaniem planisty – urbanisty jest przywracanie i odbudowywanie porządku przestrzennego, rezerwuaru ikon pamięci, dokonywane za pomocą eliminowania owych wizualnych niekonsekwencji w wyobrażonej formie miasta.

Miasto, w ujęciu kombinatorycznej sztuki zapamiętywania, doskonale przedstawił Italo Calvino w *Niewidzialnych Miastach*<sup>21</sup>. We wcześniejszej jednak rozmowie, zatytułowanej „Cybernetyka i Duchy” Calvino opisując świat w jego złożonych, różnorodnych aspektach użył pojęcia „dyskretny”, nie zaś ciągły w formie<sup>22</sup>. Użył go w matematycznym znaczeniu, jako zestawienie oddzielnych, podzielnych części. Zamiast serii linearnych obrazów, które formują sekwencję albo system miejsc, myśli są serią niepowiązanych

z sobą stanów oraz kombinatorycznych zmian – transmutacji. Calvino uważał, że wcześniejsi badacze, pracujący nad rozwojem cybernetyki, jak Claude Shannon, Norbert Wiener, John von Neumann czy Alan Turing, radykalnie zmienili teoretyczny obraz procesów mentalnych. Komputer zdolny był do natychmiastowego tworzenia kombinatorycznych złożoności, nieosiągalnych dla ludzkiego umysłu. Zdaniem Calvino, ci prekursorzy informatyki ostatecznie zastąpili klasyczną sztukę pamięci, realizując jej kombinatoryczną wersję, którą jako pierwszy zaproponował Ramon Lull. *Niewidzialne Miasta* Calvino ukazuje ową sztukę w działaniu: prezentowana przez autora seria opisów miast traci geograficzne powiązanie poprzez ulokowanie wewnątrz nich dyskretnych elementów. Każdy element zostaje ufundowany na zaskakująco wizualnej formie obecności, przez co ich asemlowanie ogranicza się do zwykłego katalogowania ikon. Nie jest to mapa mentalna, wiążąca obrazy tak, by opisywały lub dokonywały strukturyzacji nieuchwytniej (wymykającej się) podróży od miasta do miasta. Zamiast tego otrzymujemy jedynie kombinatoryczny system relacji i zasad gry. Rekombinowane i na nowo uporządkowane wizualne konfiguracje angażują ich własną siłę wyobraźni, pomagając pokonać niewydolność wizji w kulturze przesyconej formami wizualnymi. Niewidzialne miasto jest odpowiednikiem sieci, podobnie jak matrix lub hipertekst, w którym czytelnik może wybierać liczne drogi i wyciągać różne wnioski.

Skoro wszystkie reprezentowane formy mogą być obecnie podporządkowane algorytmicznej manipulacji przez abstrakcyjną logikę komputera, nie jest dla nas zaskoczeniem, że współczesne tłumaczenie porządku miasta, Michaela Sorkina w *Local Code*<sup>23</sup>, bazuje na wydruku, liście dyskretnych zestawów miejsc, które nie posiadają związku, relacji między sobą, wspólnych zestawów zasad czy regulacji, które generują relacje wewnątrz nich. Porównywanie „sąsiadujących granic” jest podstawą *modus operandi* w owej grze zestawów teorii. Każdy zestaw jest wektorem informacji, który napotyka i przekształca inny wektor tworzący (konstytuujący) matrix miasta. Mimo że teoria Sorkina czerpie wiele z opracowań Lyncha, Sorkin zawarł w swoich rozważaniach istotne problemy wyobraźniowości przez rozwój własnego wokabularza planowania urbanistycznego. Dystrykt zostaje zmieniony w „Nabes” a dzielnica mieszkaniowa staje się fizycznym miejscem zamieszkiwania lub „Habs”, ścieżki w ujęciu Sorkina zmieniają się w „Nets”. Problemy dotyczące powietrza i światła są etykietowane jako „heliotropizm”, model urbanistyczny „miasto ogród” jest tłumaczony jako „Territory and Ring”, centrum miasta „Civic Center” rozumiany jest jako „mosaic”, zorientowany w stosunku do stron świata itd.<sup>24</sup> To chłodne, matematyczne podejście do problemu współczesnego miasta jest rezultatem indywidualnych „niepowodzeń” autora zwią-

zanych z możliwością pełnej reprezentacji miasta, wraz z jego bogactwem symboliki i „katalizatorów wyobraźni”, dostarczanych przez słowa i znaki. Sorkin przyznał się do porażki, uznał po wielu próbach, że należy wykluczyć formy obrazowania wizualnego jak rysunek czy diagram. Podkreślając swoją ambiwalentną postawę względem siły obrazu, zarówno werbalnego jak i wizualnego, zauważył, że „medium tekstowe posiada swe ograniczenia. Tekstowi brakuje tego wymiaru precyzji, który mogą dostarczyć bardziej dosłowne architektoniczne media”. Kod, który staje się dla niego podstawą wykreślenia struktury miasta, sprawia, że wyobrażenie już w nim skonkretyzowane udaremnia większość możliwości otwarcia na inne interpretacje. Zrównoważone, pomiędzy fantazją i konstrukcją, kody, jeśli są zarówno wystarczająco ogólne, jak i wystarczająco precyzyjne, mogą jednak stać się „przestrzenią” urbanistycznej inwencji. Pytanie jednak, czy kody są obrazami-generatorami wyobrażeń i pamięci? Czy struktura miasta, tak rozumiana, nie jest zestawem relacji, odniesień, które regulują układy wektorów i elementy wewnątrz każdego wektora, nie przypomina jednak statycznego systemu pomieszczeń i ikon, które odwołują nas do klasycznej sztuki pamięci?

Ponownie możemy teraz wrócić do Calvino. W jednym punkcie jego tłumaczenia niewidzialnego miasta, opisuje on Chana Bubiłaja, który przyglądając się szachownicy, jej czarnym i białym polom zbyt blisko, dostrzega, że znaczenie gry „wymyka mu się” – stają się one czysto abstrakcyjnym zestawem pól. Marco Polo zauważył, że szachownica została wyłożona dwoma rodzajami drewna: hebanem i klonem, po tym stwierdzeniu Chan pogrążył się w myślach, wyobrażając sobie klonowy las, trawy uginające się pod ciężarem kłód, rzekę, kobietę i tak dalej. Powołując się na Calvino możemy zapytać, czy w obecności niewidzialnych obrazów miasta i w rodzaju kombinatorycznej gry, którą zaproponował Sorkin, nie istnieje czasem rozległy błąd rozumienia ewokatywnej siły obrazu, który jest skutkiem stępienia wizualnej wrażliwości, zbyt przyzwyczajonej do postrzegania miasta przez dystansujący charakter ekranu telewizora, zbyt nasyconej prefabrykowanymi scenami, prezentowanymi podczas każdej wędrówki przez metropolis.

Powróćmy jednak do problemu hyperwizualności w przestrzeni współczesnego miasta. Jaka może być wizja miasta w kulturze, która ustanawia (konstytuuje) siebie jako obraz, kulturze, w której przestrzeń publiczną konstytuują serie symulacji i wariacji na temat parku czy przestrzeni publicznej, w której każdy aspekt życia metropolii wydaje się gruntownie zaimpregnowany przez logikę rynku? Wydaje się, że interesującą ofertę sposobu analizy zdyslokowanej siły oraz decentracji przestrzeni miasta dają wyobrażenia i opisy twórców *science-fiction*. Zwłaszcza ich rozważania na temat struktury,

która zamienia się w znak graficzny, własne logo dowolnie z sobą zestawiane, „ja już nie widzę matrixa – mówi bohater filmu – tylko brunetki, blondynki i rude”.

Otwarcie uznają oni również fakt, że zarówno cyberprzestrzeń jak i przestrzeń miasta są sztucznie, intencjonalnie skonstruowanymi zonami, strefami spod znaku komputerowych algorytmów, które muszą funkcjonować w na tyle precyzyjny sposób, na jaki pozwalają ich programy czy kody. Jednakże *cyber strefy* i miejskie strefy pozwalają również na współistnienie licznych koegzystujących światów. Na obecność obcych miejsc w dobrze znanym otoczeniu lub zestawionych dwu (lub więcej) niesąsiadujących, nieodpowiednich przestrzeni bez poczucia i potrzeby istnienia bufora. Niczym egzystujące w naszej pamięci dwa różne miejsca internetowych podróży, obrazy miejskiego matrixa stają się obrazami komputerowymi i komputera i *vice versa*. Każdy znak, słowo czy miejsce jest podatne na proces zmieniania, przekształcania w coś innego (bądź w coś, co wygląda prawie tak samo, lecz już na meta-poziomie). W tym sztucznym świecie nie ma centrum, nie istnieją przestrzenne koordynaty zdolne uwiązać przemieszczane strefy i znaczenia miejskiej rzeczywistości. W jaki sposób możemy zacząć opisywać wynurzające się „nie-widzialne królestwo” i sfragmentaryzowane strefy *metroscape*?

Owa „powódź” obrazów miasta nie jest w stanie zaferować odbiorcy stabilnego sensu fizycznej rzeczywistości, ponieważ przestrzeń publiczna okazuje się nietrwała, nieciągła i nieokreślona wewnątrz uporczywego przepływu informacji. Odwracamy nasze oczy, by chronić się przed tyranią stałej wizualizacji. Nasz zmysł widzenia zostaje stępiony przez hyperwyobrażenia, które tworzą wrażenie, iż wszystko jest już znane. To zaufanie do stereotypowego obrazu zaciera złożoność i niuanse form fizycznych żyjącego, istniejącego miasta.

Przykładu dostarczają współczesne amerykańskie miasta, co nie znaczy, że anihilujących strukturę miasta elementów nie odnajdziemy w wielu europejskich miastach, szczególnie tych podlegających gwałtownemu, niekontrolowanemu rozwojowi, który jest efektem absorbowania wszelkich, dostępnych aktualnie inwestycji i kapitału. Chociaż świadomość i użycie przestrzeni publicznej zanika, te typy przestrzeni zostają odtwarzane w „strefach” prywatnych, do których należą ogromne malle, niekończące się labirynty hipermarketów, posiadające nieograniczoną zdolność do rekombinacji przyłączania i wchłaniania nowych elementów. Podczas, gdy stare centra biznesu i handlu, city wielkich miast, zdają się stopniowo zanikać, rozwija się nowa, rozproszona forma ich obecności, która przekształca współczesne miasta w formę, którą Joel Garreau nazwał *edge cities*<sup>25</sup>. Stają się one nowym impulsem w rozwoju miast, który pojawił się wraz z nieprawdopodob-



nym rozwojem wielkich centrów handlowych oraz biur i centrów usługowych, lokowanych na przedmieściach w pobliżu autostrad, tworząc rzadko zabudowaną strukturę *edge city*. Tendencja ucieczki amerykańskiej (lecz nie tylko) klasy średniej w kierunku przedmieść już w latach pięćdziesiątych i sześćdziesiątych, porzucania drogich i coraz trudniejszych do zamieszkiwania centrów, nie tylko nie osłabła, lecz przybrała jakościowo nowy wymiar. Obecnie rezydenci metropolii nie tylko traktują przedmieścia jako sypialnie, lecz również pracują tam i tam też oddają się licznie oferowanym rozrywkom. Garreau uważa, iż w Ameryce pojawiło się ponad dwieście takich *edge cities*, a dwie trzecie amerykańskich biur jest zlokalizowanych właśnie na przedmieściach. Fakt ten zdaje się umykać uwadze większości architektów, pozostających pod urokiem starszej, niestety już nieadekwatnej w pełni wizji miasta, wierząc w jego bliską rewitalizację. Stephen Kieran i James Timberlake w swoim artykule „Paradise Regained” naszkicowali przestrzenną transformację oraz typy morfologiczne, które prezentują *edge cities*. Bliskie relacje budynków lub budynków i drogi, typowe dla amerykańskiej urbanistyki, stopniowo dematerializują się począwszy od pojawienia się Las Vegas wraz z jego typem luźnej zabudowy (Las Vegas strip). Tendencja ta zostaje dodatkowo wzmocniona, nowe centra komercyjne i mieszkalne nie tworzą już bezpośrednich relacji z abstrakcyjnym układem autostrad, zamiast tego ukrywają własne skupiska budynków, izolując je pasami zieleni, zestawiając swe wewnętrzne ogrody tak, by zacierały, dezawuowały istniejącą sieć dróg. Te izolowane i deformujące, istniejące przestrzenne podziały strefy, bez centrów, bądź ich zwielokrotnienie, nietworzące zamkniętej struktury urbanistycznej, stają się ikoną cyberprzestrzeni<sup>26</sup>. Kieran i Timberlake wykorzystali jako przykład rozplanowanie Perimeter Center Mall, centrum handlowego, które rozwija się od lat sześćdziesiątych, kiedy to zaczęto budować nową obwodnicę w północnej części Atlanty, która przecięła drogę krajową. Znaleźli tam kombinację urbanistycznych utopii, począwszy od Miasta-Ogrodu Ebenezera Howarda, Broadacre City Franka Lloyd Wrighta po Radiant City Le Corbusiera. W tym miejscu architektura jest lokowana a czasem zastępowana przez ogród. Projekt odseparowanych kompleksów budynków jest przerysowany z opracowań na temat zasad typologii ogrodów. *Ravinia* jest przykładem kompleksu hotelowo – biurowego w Perimeter Center i stanowi hybrydę dwóch typów założeń ogrodowo-krajobrazowych „ravine” (wąwozu) i „arcadia”. Ów „wąwóz”, ze swoimi potokami i wodospadami, został umieszczony w lesistym krajobrazie arkadii. Przestrzeń nie jest oczywista dla widza, jej złożoność i nawarstwienie sprawia, że jest odkrywana, lecz nie jej „niedoopisaną” strukturą architektoniczną. W tym nowym typie przestrzeni, architektura została zredukowana do prozaicznego tła, sztafażu, niczym

romantyczne altany czy sztuczne ruiny w założeniach ogrodowych, kreując komercyjną wersję rajskiego ogrodu.<sup>27</sup>

Pod względem wyobrażenia, współczesne miasta wydają się ulegać podwójnemu procesowi pamięci i przywołania. Ten proces kładzie silny nacisk na „zonifikację”, gdzie pojawiają się dowolne obrazy i wizje przestrzeni urbanistycznej, przypominające rodzaj archiwum czy baz danych obok braku zainteresowania ową zapomnianą przestrzenią *in-between*, z której wiedza, kapitał, usługi, oraz wizualne zainteresowanie, zostaje wycofane. Obrazy, które naśladują (imitują) teatrum miasta przeszłości, obrazy, które są porządkowane przez niewidoczny *masterkod*, nigdy nie staną przed obliczem przeciętnego widza, oraz obrazy, które separują prywatne miejsca od nadmiaru czy opustoszenia miasta, są konkretnymi projekcjami dezintegrującego planu *metroscap*e. Ponadto mamy do czynienia ze swego rodzaju równoczesną ucieczką, odwrotem z owego świata w kierunku niemożliwego do zaplanowania miejsca poza pamięcią i przywołaniem w przestrzeń, która znika w wyniku rozerwania powiązań struktury miasta, a przez to ujawnieniem się „czarnych dziur”, które towarzyszą rozszerzaniu się (rozrastaniu) terenów zurbanizowanych. Owe „zapomniane miejsca” reprezentują szczególnie układ czasu i przestrzeni, inny porządek rzeczywistości oraz doświadczania, niż ten reprezentowany przez „zony”. Posiadają one amorficzną, szczelinową przestrzeń, która narasta w każdym kierunku poza wizualną świadomością. Planiści, którzy cytują minione (poprzednie, pochodzące z przeszłości) rozwiązania, by popularyzować pejzaż miejski, którzy dokonują stabilizacji wyobrażenia miasta, używając wygodnych i dostosowanych, obrazowych reprezentacji, które obrazują obawę klasy średniej przed niebezpieczeństwami śródmieścia, nie dokonują reinterpretacji *metropolis*. Jest ono (*metropolis*) jedynie prostą replikacją konwencjonalnych form w nowych okolicznościach. Ten rodzaj wizji miasta, skupiony wokół znaku graficznego i billboardów reklamowych do tego stopnia wymyka się tradycyjnemu jego postrzeganiu, iż w konsekwencji wzmacnia jeszcze obraz realistycznego *metroscap*e. Powstaje ona (wizja) poza zasadniczymi oczekiwaniami mieszkańców, a zamiast próby wykreślenia współczesnej mapy, wzmacnia jedynie „zony” i prywatne, uprzywilejowane enklawy miasta.

Z jednej strony, ten typ zestawiania obszarów chronionych, przestrzeni monitorowanych, terenów skomercjalizowanych, oferuje sposób zarządzania danymi przestrzennymi, z drugiej przeszkadza naszej percepcji wizualnej, która nigdy nie sprawi, iż obcować będziemy z zakrzepłą w swej totalności reprezentacją metropolitalnej całości, lecz zostaje nieokreślona, pozostając otwartą na niezliczone rekombinacje samowystarczalnego, autoreferencyjnego procesu, który definiuje i redefiniuje każdą zonę. Od czasu przystosowania

do modelu, każda przestrzeń umożliwia dowolny układ i zaplanowanie, bycie w centrum bądź na peryferiach miasta, nie stwarza specyficznego odniesienia, które może wiązać ową przestrzeń albo definiować ją poprzez relacje do innej, przyległej przestrzeni, jako stosunek centrum do peryferii. Nie istnieją zewnętrzne odniesienia, umożliwiające utrzymanie właściwych, znanych nam relacji przestrzeni urbanistycznych. Ponadto zanikają jasno zdefiniowane i klarowne formy kodów projektowania i procesu symulacji. Z drugiej strony jednak, w każdej z tych zon zostają zaprojektowane perfekcyjne obrazy miasta lub przedmieścia. Doskonale organizują one (obrazy) wizualną percepcję odbiorcy. Stąd „zony” miasta możemy rozumieć jako owe wizualne układy, organizowane przez urbanistów w sieci pamięci, które wymagają swego rodzaju strukturalnej mapy, by być udostępnione. W próbie narzucania systematycznego porządku miastu, zaproponowania form reprezentujących strukturę rzeczywistości, po raz kolejny zdajemy się na przestrzenny kolektor, na archiwa obrazów, które stanowią część klasycznej sztuki pamięci. Na dodatek nie mamy już do czynienia ze statycznym kolektorem pamięci lub mapą, o której mówi postmodernistyczna percepcja wizualna; obecnie przypomina kombinatoryczną grę dyskretnych bitów i części, które mogą być przypadkowo wybrane, zestawiane, powtarzane i ponownie pokazywane. Urządzeniem, które doskonale obrazuje to zjawisko jest nie mapa, lecz matrix, również do pewnego stopnia nieregularna struktura sieci, ze swymi redukcjami, przecięciami, brakiem powiązań, pustymi przestrzeniami, spacjami, interwałami, wstawionymi pomiędzy ciągi i kontynuację szeregów kolumn. To urządzenie ekranuje, ukrywa, generując *hyperspace*, która symuluje całość wraz z jej charakterystyką części, to jest oczywiście repliką pamięci komputera, ale również repliką komputerowego *software*, symulującego rzeczywistość.

W przeciwieństwie do klasycznej sztuki pamięci, komputerowy matrix nie proponuje żadnego ostrego, jasnego obrazu bądź planu, mapy, jedynie wielokrotne i wielostronne skanowania, przestrzenne nieciągłości, pęknięcia i opóźnienia. Nieprzypadkowo współczesne komputery, systemy Windows, nie potrzebują już środowiska DOS, na którym zostaną aplikowane graficzne programy Windows, one same stają się dla siebie środowiskiem.

Stąd rozłączne sekwencje intensywnie realizowanych zon mogą formować, generować matrix planów współczesnych miast, lecz reprezentują one dawną praktykę przypominania i zapamiętywania fragmentów przestrzeni miejskiej, gdy całość łączyła jeszcze materialne części, nie zaś formy wyobrażeniowe.

## Przypisy:

- <sup>1</sup> W. Gibson, *Neuromancer*, New York 1984, s. 51.
- <sup>2</sup> M. Heim, „The Erotic Ontology of Cyberspace”, w: *Cyberspace: First Steps*, ed. Michael Benedikt, MIT Press 1992, s. 77.
- <sup>3</sup> Zobacz: M. Benedikt, „The Erotic Ontology of Cyberspace”, B. Boigon, S. Kwinter, „Manual for 5 Appliances in the Alphabetical City: A Pedagogical Text” *Assemblage* 15/1992, s. 30–42.
- <sup>4</sup> Benedikt, „The Erotic Ontology of Cyberspace”, s. 22.
- <sup>5</sup> D. Harvey, *The Condition of Postmodernity*, Cambridge Mass. MIT Press 1989, s. 15
- <sup>6</sup> B. Witte, *Walter Benjamin: An Intellectual Biography*, Detroit 1991, s. 180.
- <sup>7</sup> A. Zeidler-Janiszewska, „Berlińskie loggie – paryskie pasaże”, w: *Pisanie miasta – czytanie miasta*, red. A. Zeidler-Janiszewska, Poznań 1997, s. 86.
- <sup>8</sup> G. P. Landow, *Hypertext: Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore 1992, ss. 2–8.
- <sup>9</sup> Landow, *Hypertext...*, s. 2.
- <sup>10</sup> F. Quéau, *Le Virtuel: Vertus et vertiges*, Paris 1993, s. 30–44.
- <sup>11</sup> J. McCole, *Walter Benjamin and the Antimonies of Tradition*, Ithaca 1993, s. 237.
- <sup>12</sup> W. Benjamin, „Surrealizm: ostatnie migawki z życia europejskiej inteligencji”, w: *Aniol historii*, Poznań 1996.
- <sup>13</sup> Benjamin, „Surrealizm...”, s. 246.
- <sup>14</sup> M. Braun, *Picturing Time: The Work of Etienne-Jules Marey (1830-1904)*, Chicago 1992, s. 12–13.
- <sup>15</sup> W. Benjamin, „Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej”, w: *Aniol historii*, Poznań 1996.
- <sup>16</sup> Quéau, *Le Virtuel...*, 51–60.
- <sup>17</sup> P. Virilio, *The Overexposed City*, *Zone* 1-2/1987 s. 14–39.
- <sup>18</sup> F. A. Yates, *Art of Memory*, Chicago 1966, s. 3–4.
- <sup>19</sup> Yates, *Art of Memory*, s. 172–194.
- <sup>20</sup> K. Lynch, *The Image of the City*, Cambridge Mass, MIT Press 1960.
- <sup>21</sup> I. Calvino: *Niewidzialne Miasta*, Warszawa, 1975.
- <sup>22</sup> I. Calvino, *La machine literature*, Paris 1984, za: C. Boyer, *CyberCities: Visual Perception in the Age of Electronic Communication*, New York 1996, s. 141.
- <sup>23</sup> M. Sorkin, *Local Code: The Construction of a City at 42° N Latitude*, New York 1993
- <sup>24</sup> Sorkin, *Local Code...*, s. 127.
- <sup>25</sup> J. Garreau, „Cities of the Edge”, *Architecture* 80, December 1991, s. 114–115.
- <sup>26</sup> S. Kieran, J. Timberlake, „Paradise Regained”, *Architecture* 80, December 1991, s. 48–51.
- <sup>27</sup> Kieran, Timberlake, „Paradise Regained”, s. 50.