

Magda Garncarek

Szczeliny ekranu : o wpływie nowych mediów na kontekst lokalny

Media, Kultura, Społeczeństwo nr 1 (2), 109-120

2007

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

MAGDA GARNCAREK

Wyższa Szkoła Humanistyczno-Ekonomiczna w Łodzi
mgarncarek@tlen.pl

SZCZELINY EKРАНU. O WPŁYWIE NOWYCH MEDIÓW NA KONTEKST LOKALNY

Celem niniejszego tekstu jest próba analizy przemian, które za sprawą elektronicznych technologii mają miejsce w polskich, i nie tylko, miastach. Przykładem są elektroniczne ekrany montowane na fasadach budynków. Pytania, na które szukam odpowiedzi brzmią: Czy definicja lokalności ulega zmianie? Czy jej ewentualna nowa formuła powinna uwzględniać także nowe aspekty sąsiedztwa, które nie musiałyby już polegać na fizycznej bliskości?

Jedną z najbardziej charakterystycznych konsekwencji gwałtownego rozwoju nowych, elektronicznych technologii jest zanik kategorii dystansu rozumianego jako przeszkoda w szeroko rozumianym procesie komunikowania się. Proporcje naszego świata zmieniły się z wymiaru lokalnego na globalny. W obrębie technosfery rozmaite przekazy elektroniczne docierają do najodleglejszych miast, omijając tradycyjne szlaki i graniczne bramy. Dodatkowo, uproszczona dzięki mediom cyfrowym konwersja informacji, a także uwolnienie procesu przekazu od przymusu przesyłania informacji wraz z jej materialnym przekąźnikiem, nadały czynności komunikowania niesłychanie szybki i dynamiczny rytm. Błyskawicznie rozszerza się zasięg widzialnego dla nas świata: wspomagany technologicznie „wzrok” może przypatrywać się coraz większym jego obszarom. Media zapewniły dostęp do tego, co dotychczas było poza naszym bezpośrednim polem widzenia.

Nawet w czasach usług lokalizacyjnych GPS nie istnieje precyzyjny szkic trasy, jaką pokonuje w przestrzeni zakodowana w bitach rzeczywistość. Widzimy jedynie etap ostatni, w którym cyfrowa treść „objawia się” na monitorach telewizorów, komputerów, coraz częściej także telefonów komórkowych lub na wielkoformatowych telebimach, będących stosunkowo jeszcze nowym zjawiskiem w pejzażu polskich miast.

Istotny jest fakt, że owe „odbiorniki” – w przeciwieństwie do bliżej niezidentyfikowanych nadajników, o których przeciętny odbiorca wie tylko, a raczej jedynie z przymusu ufa, że „gdzieś są” – posiadają znany nam adres. Z tego wynika niezachwiana zasada: przyswajanie komunikatów następuje zawsze na poziomie lokalnym.

Miasto rewitalizowane

Jednym z najbardziej „inwazyjnych” działań elektronicznych, cyfrowych technologii jest nowa waloryzacja przestrzeni. Ważność współczesnego miasta nie zależy już w takim stopniu od rozwiniętego przemysłu i jego wydolności produkcyjnej, co od możliwie jak największego udziału we wszelkich procesach związanych z produkcją i transmitowaniem informacji. Władza polega na produkcji nowych kodów i wartości kulturowych (por. m.in. Appadurai 2005, Castells 2000), a zatem ośrodki wytwarzania rozmaitych informacji, które są nośnikami tychże kodów i wartości, stają się zarazem współczesnymi centrami. Prowadzi to do nowego rodzaju asymetrii społecznej: niektóre ośrodki dominują jako producenci medialni, zaś reszta świata jest jedynie biernym odbiorcą tych „produktów”. (Immanuel Wallerstein wprowadza dodatkowo kategorię „pół-peryferiów” odnoszącą się do miast i rejonów aspirujących do miana kolejnego centrum). Nowi „władcy” świata zdecydowanie określają (narzucają) aktualny porządek rzeczy, który jest zarazem układem sił. Z jednej strony, lokalne społeczności zyskują dostęp do „ogólnoludzkiego dziedzictwa kulturowego” oraz szansę otwarcia się na świat, zasmakowania jego różnorodności. Żyjemy we własnych czasoprzestrzeniach, pozostajemy w lokalnych kontekstach, a jednocześnie przynależymy do wspólnoty globalnego świata. Z drugiej zaś, nasze uczestnictwo w niej nie jest pełnoprawną interakcją, praktycznie nie możemy zareagować; zamiast komunikacji mamy więc do czynienia z transmisją, monologiem.

Nowe media nie tylko wytwarzają we współczesnej kulturze nowe wartości, ale także posiadają zdolność przetwarzania starych, od dawna już obecnych i – jak mogło się do tej pory wydawać – doskonale oswojonych, opanowanych. Dlatego też wpływy wywierane przez najnowocześniejsze technologie podzieliłabym na: a) takie, które polegają na stworzeniu i dodaniu nowego elementu (którego obecność była na wcześniejszych etapach technologii po prostu niemożliwa) oraz na b) wpływy będące modyfikacją zastanego, istniejącego już wcześniej stanu rzeczy. Druga z wymienionych odmian często bywa spełnieniem (obecnego w rozmaitych dziedzinach kultury, m.in.: w literaturze, sztukach plastycznych czy w architekturze) postulatu dekonstrukcji ustalonych znaczeń i poszukiwania ich aktualizacji.

W celu zilustrowania obu odmian posłużę się przykładami z najbliższego, polskiego „podwórka”. Szybki rozwój i perspektywy związane z sektorem informacji i technologii stawiają go na dominującej pozycji w gospodarce. Przemysł informatyczny wypiera i zastępuje obecnie dawny przemysł wytwórczy. Jak już wcześniej wspominałam, współczesne centra są ustalane właśnie na podstawie posiadanego potencja-

łu informatycznego i informacyjnego. Wytwórcy nowych technologii anektują przestrzenie tradycyjnego przemysłu nie tylko symbolicznie. Bardzo często ten proces przybiera formę bardziej namacalną i może polegać – na przykład – na wykorzystywaniu starych, zniszczonych, przemysłowych budynków i przetwarzaniu ich na nowoczesne kompleksy kulturalno-rozrywkowe. Rewitalizacja jest atrakcyjna nie tylko z pragmatycznego czy finansowego punktu widzenia (aranżacje dbające o zachowanie unikalnych cech starych zabudowań kosztują nierzadko więcej niż kosztowałaby budowa obiektu od nowa). Posiada także walory oryginalnej estetyki i – co najcenniejsze – wymiar symboliczny. Podobnych przykładów nie brakuje w Polsce, szczególnie ostatnie dziesięciolecie obfitowało w tego typu inwestycje; wymienię zaledwie kilka najbardziej znanych przykładów: poznańskie Centrum Handlu i Sztuki „Stary Browar”, warszawska Fabryka Trzciny, śląski dom-lampiarńia Bolko-Loft, czy łódzka Manufaktura¹.

Miasto mediatyzowane

Jednak w niniejszej pracy chciałabym zająć się bardziej dosłownymi przykładami oddziaływania technologii na otoczenie, a za taki właśnie uważam wielkoformatowe ekrany, które coraz częściej instalowane są w przestrzeni publicznej polskich miast. Ze względu na stopień „inwazyjności” ekranów w zastaną, miejską tkankę, istotne jest rozróżnienie na ekrany umieszczane na zewnątrz (najczęściej na fasadach bądź dachach budynków) i wewnątrz (firmy, centra handlowe, dworce, lotniska etc.); za tym podziałem następuje najczęściej kolejny, który jest zogniskowany wokół pytania: na jak długo dany ekran zostaje zamontowany (zewnętrzne najczęściej są instalowane z myślą o długotrwałym użytkowaniu, wewnętrzne zaś mają przypisane cele dożalne, np. uatrakcyjnienie imprezy, wydarzenia specjalnego).

W tym tekście moje zainteresowania będą koncentrować się na pierwszym z wymienionych rodzajów ekranów. Głównym uzasadnieniem jest dla mnie fakt, że właśnie one w najbardziej wyraźny sposób wydają się współuczestniczyć w lokalnej przestrzeni publicznej i ingerować w nią. Jednocześnie konieczne wydaje mi się w tym miejscu zastrzeżenie dotyczące nadal znikomej (niestety) ilości ekranów w polskich miastach: najczęściej można mówić o pojedynczych przypadkach, co – w porównaniu z miastami Europy Zachodniej, nie wspominając już o miastach amerykańskich, takich jak Nowy Jork Las Vegas czy Los Angeles, w których nierzadko ekrany zasłaniają całe fasady, dematerializując architekturę – brzmi (z badawczego punktu widzenia) dość śmiesznie.

¹ Warto zauważyć, że Łódź – miasto o typowo industrialnej przeszłości – w świetle poruszanego w niniejszej pracy zagadnienia stanowi wyjątkowy materiał badawczy. Wspomniana przez mnie Manufaktura to tylko jeden z widocznych w mieście przykładów; na dodatek tak jaskrawy i zakrojony na tak imponującą skalę, że zasługuje na oddzielne opracowanie. Nie należy zapominać, że w podanej – nie ukrywajmy: częściowo z konieczności – na tego typu realizacje łódzkiej tkance powstały już wcześniej m.in.: nowy budynek redakcji lokalnej „Gazety Wyborczej”, centrum handlowe Galeria Łódzka, czy Łódź Art Center tworzone na terenach Księżego Młyna.

Jednak mając na uwadze początkową fazę oddziaływania ekranów na pejzaż polskich miast i ich możliwości, które, miejmy nadzieję, będą w przyszłości wykorzystywane, łódzki ekran pozostaje wystarczającą egzemplifikacją. Zamontowano go już we wrześniu 2001 roku (na ścianie Domu Handlowego Central II); jego dalsza historia miała dość burzliwy przebieg: był kilkakrotnie demontowany i instalowany ponownie (jako powód podawano najczęściej konieczność renowacji, ale przy okazji kolejnego remontu zaczęły krążyć po mieście pogłoski, że nie chodzi o naprawę czy konserwację, ale o względy finansowe); w końcu znowu zniknął i wygląda na to, że tym razem już bezpowrotnie (pojawił się za to nowy, na terenie Centrum Handlowo-Rozrywkowego Manufaktura).

Sąsiedztwo, w jakim występował, stanowi bardzo urozmaiconą strefę, „mozaikę” miasta. Przede wszystkim należy wymienić ulicę Piotrkowską – wciąż chyba jeszcze dumę łodzian, a przynajmniej jeden z tych punktów orientacyjnych, o których istnieniu większości nie-łodzian także coś, kiedyś musiała usłyszeć. Ulica będąca kiedyś przede wszystkim miejscem zakupów, ostatnio – pod wpływem wspomnianej już Galerii Łódzkiej i Manufaktury – najczęściej jest miejscem spotkań towarzyskich. Nieco dalej: pochodzący z XIX wieku kościół o.o. Jezuitów przy ulicy Sienkiewicza, na wysokości wylotu z ulicy Roosevelta, pięknie przegląda się w stojącym po przeciwnej stronie nowoczesnym biurowcu, którego fasada pokryta jest niebieskim refleksyjnym szkłem (bardzo plastyczny, natrętnie wywołujący skojarzenia i interpretacje symbol, do którego za chwilę powrócę). Nieopodal znajduje się Dom Handlowy Central i dwa bliźniacze biurowce – niemal podręcznikowe przykłady brzydszego nurtu w architekturze realnego socjalizmu (podjęto próby poprawienia jednego z nich, ale powiedziałybyśmy, że raczej z mizernym skutkiem). Po przeciwnej stronie ulicy Sienkiewicza powstał niedawno nowy kompleks budynków, w których siedzibę ma holenderski koncern Philips (jego łódzka działalność to Centrum Transakcyjno-Księgowe na Europę). Nieco dalej widać – nieporywające wcale architektonicznym wyrefinowaniem, ale na pewno już nowoczesne, powstałe w latach 90., budynki hotelu Ibis, multipleksu kinowego Silver Screen (w którym mieści się również sieć sklepów) oraz oszklony biurowiec Echo Investment (siedziba m.in. oddziału BZ Wielkopolskiego Banku Kredytowego i koncernu medycznego). Trzeba jeszcze dodać najbardziej masywny element mozaiki: Galerię Łódzką, która swoim pojawieniem się narobiła swego czasu prawie tyle samo zamieszania, co kilka miesięcy temu Manufaktura (m.in. kwestia nowego, konkurencyjnego wobec „starej, dobrej Pietryny” centrum). Jeśli ktoś chciałby dodać jeszcze kolejną warstwę do tej miejskiej układanki, może wybrać się na zakończenie spaceru do wypełnionego polsko-wietnamskim gwarem i zapachem sajgonek „zagłębia azjatyckiego” (przy Piotrkowskiej; od kilku lat także mówi się o zrewitalizowaniu go i przekształceniu w zakątek z eleganckimi, małymi restauracjami, na których wynajem obecnych właścicieli zapewne nie będzie już stać), nazywanego – jak wszędzie – Chinatown, a będącego błędym remakiem wielokulturowej Łodzi.

Usytuowane w opisanym obszarze obiekty tworzą swego rodzaju przekrój przez kolejne fazy rozwoju miasta. Elektroniczny ekran stanowi kolejny, radykalnie różny od poprzednich etap tworzenia barwnego kolażu miasta. Wprowadza do analiz i opisu

miejsca zupełnie nowe wartości. Jego odsłona jest momentem przełomowym ze względu na pojawienie się w miejskim krajobrazie obrazów pochodzących spoza lokalnego kontekstu (nie licząc szyldów przedstawicielstw zachodnich przedsiębiorstw). Dialektyczna interakcja między technologiami a stosunkami społecznymi implikuje nowe zjawiska; konstruuje – przynajmniej teoretycznie – wirtualny pomost między tym, co globalne, uniwersalne, w pewnym sensie też anonimowe, a tym, co najbliższe, bezpośrednio i na co dzień doświadczane, oswajane.

Charakter sytuacji poznawczych współczesnego człowieka jest w dużej mierze zdefiniowany dyfuzją treści i symboli na skalę globalną (którą telewizja dodatkowo intensyfikuje, a media elektroniczne przyspieszają, usprawniają). Ta niepowstrzymana cyrkulacja rozmaitych treści, wzorów i symboli wytwarza nowy – opisany przez Castellsa – format przestrzeni.

Nasze społeczeństwo jest zorganizowane wokół przepływów: kapitału, informacji, technologii, interakcji organizacyjnych, obrazów, dźwięków i symboli. Przepływy te nie są jedynie elementem społecznej organizacji: są wyrazem procesów dominujących w naszym ekonomicznym, politycznym i symbolicznym życiu (Castells 2000).

Owa przestrzeń przepływów – sama w sobie pozostając niewidzialną – potrzebuje jednak materialnych „ujść”, na powierzchni których zaprezentuje transmitowane informacje. W świetle przytoczonej koncepcji nieuchronnie pojawiają się pytania: czy elektroniczny ekran wpleciony w tkanę miasta jest swoistą szczeliną, pęknięciem, przez które treści globalne przenikają do warunków lokalnych i wpływają na specyfikę zastanego terytorium? Czy sam fakt obecności ekranu w lokalnej przestrzeni społecznej przesądza o przynależności jej mieszkańców do globalnej wioski? Innymi słowy: czy miejski telebim jest narzędziem globalizacji – a być może także wirtualizacji – lokalnej (w tym przypadku: łódzkiej) społeczności i jej kulturowej świadomości?

Oddzielnym wątkiem jest fakt, że ekran nie tylko może być kanałem transmisji treści, wzorów i symboli globalnych, ale sam w sobie jest fenomenem charakterystycznym dla globalizacji: międzynarodowa struktura własnościowa firmy Videowall, ponadnarodowe koncerny w roli reklamodawców.

„Ramówka” ekranu składa się z emisji dwojakiego rodzaju: transmitowane są treści komercyjne i informacyjne. Czasami reklamują się także instytucje kulturalne – na przykład Muzeum Narodowe z Krakowa pokusiło się o zwiastun wystawy grafik Francisca Goi za pośrednictwem „telewizji zewnętrznej”. Zanim wstąpiliśmy do Unii Europejskiej, Videowall udostępniał też powierzchnie ekranów na potrzeby proeuropejskich kampanii. Serwisy informacyjne (dostarczane przez TVN24; zarówno krajowe, jak i światowe), wiadomości sportowe i prognozy pogody były emitowane w regularnych, 15-minutowych odstępach. Do wymienionych punktów programu trzeba jeszcze dodać projekcje promujące regiony z całego świata (w Łodzi prezentowano m.in. Portugalię i Chorwację). Krótkometrażowe „turystyczne” filmy zapoznające widzów z lokalnym folklorem wybranych miejsc, kuszące egzotycznymi widokami stanowiły najbardziej wyrazisty przykład tego, jak radykalnie ekran może urozmaicać pejzaż miasta: pośród białoczerwonych plastikowych budek z „fast

foodami”; między starą, dość ponurą kamienicą z podwórzem a socrealistycznym, zaniedbanym biurowcem pojawia się niespodziewanie rażąca odmiennością „pocztówka” z nadmorskich brzegów słonecznej Portugalii albo z górzystych pasm Półwyspu Bałkańskiego...

Szczególne właściwości ekranu wystrzają się na tle porównań z kategorią lustrzanego odbicia, zwierciadła. Lustro – w miejskim krajobrazie chętnie wykorzystywane w postaci refleksyjnego szkła, którym pokrywa się przede wszystkim biurowce – reprodukuje i zniekształca najbliższe otoczenie (wspomniany wcześniej kościół jezuicki *vis-a-vis* błękitnego biurowca: niemal podręcznikowa metafora dialektyki tradycji i nowoczesności). Każda płyta projektuje inny fragment okolicy. Zagęszcza się nasza rzeczywistość – wypełniona już nie tylko realnymi przedmiotami, zdarzeniami, ale także lustrzanymi cytatami ich obrazów. Lustrzane odbicia są piękną ilustracją zjawiska autoreferencjalności miasta. Tafle refleksyjnego szkła w budowlanych magazynach są zwyczajne, niezapisane; ich późniejszy wizerunek jest konstruowany w oparciu o elementy zastane **na miejscu** zaplanowanej lokalizacji.

W szklanych fasadach rozgrywa się trochę karykaturalny, a trochę metafizyczny spektakl miasta. Powstaje sceneria wymarzona dla przechadzki *flâneura* – modernistycznego (później także ponowoczesnego) wzoru mieszkańca metropolii. Spacerowicz wybiera się na przechadzkę bez ustalonej trasy; ma prawo poddać dowolnej interpretacji wszystko, co przypadkiem napotka po drodze. „Szuka obrazów, gdziekolwiek jest ich domostwo” (Walter Benjamin). Jego największą radością jest samo widowisko przechadzki, a lustrzane odbicia intensyfikują tę przyjemność patrzenia. Lustrzane powierzchnie projektują nowe obrazy, ponieważ przepuszczają przeglądające się w nich obiekty przez filtr własnych parametrów i właściwości technicznych. Jednak bez względu na stopień deformacji oryginał, to, co jest wyświetlane na refleksyjnej fasadzie, zawsze istnieje blisko, a przede wszystkim naprawdę.

Z kolei ekran elektroniczny jest przestrzenią prezentacji komputerowych symulacji.

„Ekran mechaniczny” (lustro) wchłania tylko to, co znajduje się w jego zasięgu. Tymczasem „ekran komputerowy” nie odbija niczego poza operacjami ludzkiego umysłu (Baudrillard 1999).

Elektroniczny ekran nie tylko nie potrzebuje – w przeciwieństwie do luster – naturalnego słonecznego światła do rozpoczęcia projekcji, ale wręcz traktuje je jako przeszkodę, która zakłóca, „zanieczyszcza” krystaliczność projektowanego obrazu i którą trzeba za wszelką cenę pokonać, bezustannie ulepszając technologiczne właściwości modułów diodowych.

W epoce lustra kryterium autoreferencjalności dotyczyło miasta; refleksyjne szkło pozostaje aktywną częścią miasta – może odbijać niemal nieskończoną kombinację przedstawień zależnych od punktu widzenia przechodnia, od pory dnia i roku, od pogody. W dobie obrazów elektronicznych zasięg tego pojęcia ogranicza się do samego tylko ekranu: jego lokalizacja, pozycja przechodnia i pozostałe czynniki nie mają żadnego wpływu na projekcję, nie są w stanie zmienić konfiguracji komputerowego programu. Doskonała rozdzielczość obrazu wyświetlanego na ciekłokrystalicznym

podłożu, zapewniająca jego czytelność i jednoznaczność, nie pozostawia już miejsca na domysły, zabawę w skojarzenia. Pod tym względem ekran komputerowy mimo zaawansowanej technologii wydaje się mniej skomplikowany od miejskiego lustra. Otaczające ekran miasto nie bierze udziału w tym spektaklu; architektura, która wcześniej przyciągała wzrok niespodziewanymi sytuacjami rysowanymi na szklanych powierzchniach budynków, teraz dematerializuje się, pokornie skrywa się w cieniu przekazów elektronicznych. Jaskrawy ekran zasłania wszystko, co znajduje się za nim; liczy się sama projekcja. Pojedynczy ekran w Łodzi nie wywołuje jeszcze tego dziwnego – trochę zachwycającego, a trochę też przerażającego – wrażenia zaniku materialnych budynków, ale już – na przykład – nowojorski Times Square (turystyczno-rozrywkowa część Manhattanu), gdzie niemal na każdej kamienicy na wysokości kilku kondygnacji zawieszono są elektroniczne telebimy, a fasady niektórych budynków w całości są ekranami, stanowi prezentację wizerunku zaawansowanych technologicznie miast w elektronicznej przyszłości.

Zatem wizerunek miast epoki ekranów opiera się nie na autoreferencjalnych cytatach, ale na hybrydalnej konstrukcji, która łączy w sobie treści z najbliższego otoczenia, jak i treści wobec niego zewnętrzne, globalne. Ta nowa sytuacja poznawcza wywołuje dwa typy reakcji. Pierwsza z nich – określe ją roboczo jako zachowawczą i defensywną – koncentruje się na zagrożeniach wynikających z wpływów, jakie globalizacja wywiera na środowisko lokalne. Anthony Giddens przypisuje lokalnej przestrzeni łatwość poddania się zewnętrznym wzorom, w odwołaniu do których ma ona rekonstruować własną tożsamość: „następuje wykorzenianie instytucji społecznych; relacje społeczne są wysadzane z kontekstów lokalnych i odtwarzane na niezmiernych obszarach czasu i przestrzeni” (Giddens 2001). *Globally connected, locally disconnected* (zjednoczone globalnie a lokalnie rozdzielone, rozdarte) – tak brzmi diagnoza Giddensa dotycząca współczesnej kondycji regionalnego układu społeczno-przestrzennego. W takim ujęciu redefinicja pojęcia lokalności powinna uwzględniać przede wszystkim jej kryzys. Nieuchronnie towarzyszyć jej będzie wizja utraty tego, co lokalne, a więc świata codziennych praktyk. Wdzierający się świat globalny zwłaszcza nam nasze naturalne środowisko, a przynajmniej gwałtownie je przysłania, nie oferując w zamian właściwie niczego poza perspektywą tak szeroką, że aż nie do ogarnięcia. Przede wszystkim zaś: zamiast poczucia bezpieczeństwa, daje nam jedynie poczucie zagubienia.

W stronę post-polis

Po przeciwnej stronie sporu dotyczącego relacji między globalizmem a bezpośrednio dostępnym wymiarem przestrzeni stoi przekonanie, że globalizacja nie tylko nie oznacza eliminowania lokalności:

Nie istnieje żadna sprzeczność między uniwersalnym a lokalnym, między logiką systemu światowego a poszukiwaniem „zadomowienia” przez jednostki funkcjonujące w wymiarze lokalnym (Kempny 1998).

Co więcej, jedną z proponowanych w tym nurcie strategii rozumienia nowego układu jest – opisane między innymi przez Piotra Winskowskiego – analityczne podejście do globalizacji, które

[...] pozwoli wprowadzić w globalną przestrzeń wiele różnych pierwiastków lokalnych. Stwarza to podstawy dla tożsamości nie tyle rozproszonej, ile wielopoziomowej (Winskowski 2000).

W procesach globalizacji można zatem też dostrzec potencjał wzbogacający, urozmaicający lokalność; zapewniający jej adaptację do ogólnoświatowych tendencji, zachowujący jej „żywość”, kreatywną elastyczność, a także zdolny nadać jej nowe znaczenia i otworzyć przed nią możliwość promieniowania na zewnątrz, uzupełniania, wzbogacania sobą treści zewnętrznych.

Nowe obiekty, w których przeważają elementy nawiązania do kontekstu, wzmacniają i rozbudowują tożsamość zastaną; nowe budowle, w których przeważają komponenty różnicy i kontrastu tworzą nową tożsamość – spluralizowaną (Tarnowski 2000).

Autorzy opowiadający się za tym optymistycznym wariantem zauważają, że napływ treści, wartości i symboli globalnych wcale nie odciąga uwagi od kontekstu lokalnego. Wręcz przeciwnie: odświeża społeczną świadomość i potrzebę tego, co bliskie, poznane, stałe i niezawodne.

Wobec elektronicznych hiperprędkości uczymy się dzisiaj na nowo doceniać powolność [...] Elektroniczna wszechobecność i kosmos wirtualnych możliwości powodują tęsknotę [...] za pojedynczym zdarzeniem (tamże).

Przyjęcie takiej perspektywy, w przeciwieństwie do poprzedniej, sprawia, że w nowej definicji lokalności odnajdujemy – nieco niespodziewanie, a nawet paradoksalnie – elementy kosmopolityzmu rozumianego w następujący sposób: w jednej przestrzeni mogą występować różne lokalności. Na przykładzie Łodzi: lokalność tradycyjna, łódzka „miesza się” z lokalnością przedstawioną na turystycznych pocztówkach, z folklorem bałkańskim, z egzotyką Portugalii. Przestrzeń ulega reintegracji, także w nowym sensie: integruje się to, co realne, a więc fizycznie namacalne z tym, co wirtualne, dostępne tylko za pośrednictwem technologii.

Na marginesie warto wspomnieć, że podobne myślenie może mieć pozytywne konsekwencje także w wymiarze nieuwzględniającym obecności technologii: akceptacja współistnienia wielu światów lokalnych to przecież fundamentalny krok dla tolerancji różnych kultur, grup etnicznych etc.

Obie postawy – zarówno „zachowawcza”, jak i „entuzjastyczna” – wynikają z faktu przecięcia dwóch perspektyw. Powstaje specyficzna, globalno-lokalna, oś symboliczna; następuje zespolenie nowych informacji, komunikatów z wiedzą już posiadaną. Zygmunt Bauman dialektyczne współdziałanie tych dwóch wymiarów rzeczywistości społecznej zawarł w pojęciu „glokalizacji”, czyli „procesu restratyfikacji świata; ponownego jego, na innych niż dotąd zasadach opartego uwarstwienia”; „procesu budowania nowej, samoodtworzającej się hierarchii o ogólnoświatowym zasięgu” (Bauman 1997). W oparciu o etymologię słowa można określić glokalizację jako syn-

tezę globalnego rozpowszechniania i lokalnego przyswajania komunikatów. Anthony Giddens do opisu nowej sytuacji dodaje pojęcie doświadczenia zapośredniczonego (*mediated experience*), które wyraża się w postaci „wpływu odległych wydarzeń na to, co dzieje się w bezpośredniej nam bliskości” (Giddens 2001).

Marian Malikowski, podając definicję lokalności w *Encyklopedii socjologii* zaznacza, że pojęcie to jest zawsze rozpatrywane w kontekście szerszych układów społeczno-przestrzennych:

[...] miejscem, przestrzenią lokalną może być dom w stosunku do osiedla, osiedle w stosunku do dzielnicy, dzielnica w stosunku do miasta [...] region w stosunku do kraju, czy wreszcie kraj w stosunku do kontynentu lub świata (Malikowski 1999).

Sądzę, że w przypadku omawianej problematyki implikowanej przez media relacji między tym, co lokalne a treściami globalnymi, sytuacja jest o wiele bardziej skomplikowana. Dotyczy nie tylko układu między mną a innym; między znanym i oswojonym a zewnętrznym, a więc i obcym; między „okiełznanym” topograficznie miejscem a niezinternalizowaną, nienaznaczoną indywidualnie przestrzenią. Różnica polega na tym, że tym razem chodzi o układ między dwoma formatami rzeczywistości: między wymiarem bezpośredniego doświadczenia a wymiarem medialnie zapośredniczonym.

Wbrew pozorom i obawom, nie jesteśmy na to wcale tak nieprzygotowani, jak mogłoby się wydawać. Lev Manovich zalecający ostrożność w mianowaniu nowych zjawisk bezwzględnie innowacyjnymi i przekonując, że w każdej nowości można odnaleźć starsze formy kulturowe, częściowo objaśniał nasze doświadczenie nowych mediów nawykami wyniesionymi z sali kinowej. Kino

[...] oswajało nas stopniowo z manipulacją czasem i przestrzenią, z arbitralnym (reżyserskim) kodo-
waniem przekazu i z redukcją rzeczywistości do postaci ruchomego obrazu. [...] Gdy tylko zaakceptowaliśmy ruchomą fotografię jako rzeczywistość, dalsza droga do tak dziś popularnej w mediach elektronicznych symulacji została otwarta (Manovich 1996).

Nie dość więc, że jesteśmy już z tematem obeznani, to przenosimy pewne praktyki w coraz to nowe konteksty. Na przykład, dokonujemy operacji na istniejącej już przestrzeni miejskiej, wytwarzając, a raczej: namnażając, czy też – używając komputerowego słownictwa – wklejamy kolejne jej fragmenty. Różnica między wytwarzaniem a namnażaniem polega na tym, że drugi z wymienionych procesów

[...] nie troszczy się o zachowanie związku między rzeczami i obrazami, lecz – przeciwnie – ułatwia obrazom ucieczkę od rzeczy (Rewers 2005: 103).

Pytanie, czy jest to pierwszy, zaledwie wstępny krok do post-polis definiowanego przez Ewę Rewers jako konstrukcja o nie tak wyraźnych, jak w metropolis granicach. Konstrukcja, która funkcjami społecznymi, kulturowymi, ekonomicznymi musi dzielić się w coraz większym stopniu z przestrzeniami wirtualnymi? Ponadto, jeśli, jak twierdzi autorka, kluczową postacią nowego rozumienia miasta jest już nie *flâneur*, ale obcy, należałoby owym obcym umożliwić wstęp na nasze terytorium także przez wirtualne bramy? Kilka lat temu pojawił się na arenie europejskiej projekt wybudowania

w wybranych miastach (chodziło między innymi o Warszawę) konstrukcji ekranowych o kształcie pawilonów, na powierzchni których miały być wyświetlane transmitowane *live* obrazy z pozostałych miast biorących udział w przedsięwzięciu. Pawilony miały stać w miejscach publicznych i często uczęszczanych – tak, aby przechodzący obok ludzie mogli odnieść wrażenie, że spacerowicze z oglądanej projekcji idą z nimi właściwie krok w krok. Niestety, projekt, który miał otwierać konkretną miejską tkankę i wprowadzać w nią fragmenty innych, odległych miejsc, nie został do tej pory zrealizowany.

Jeśli faktycznie jesteśmy na drodze do post-polis (a ominięcie pełnej technologicznej rewolucji wydaje się prędzej czy później niemożliwe), nie panikujemy:

Post-polis w dalszym ciągu pozostaje miastem realnym, które z powodzeniem eksperymentuje z technologiami cyfrowymi (tamże: 7).

Nie mamy zatem powodów do obaw: lokalne znaki nadal są obecne i – co ważniejsze – nadal potrafimy przecież odczytać ich znaczenie. Nie należy jednak przymykać oczu na fakt, że

[...] miasta zmierzające do utożsamienia się z węzłami komunikacyjnymi w każdym sensie tego określenia nie potrafią nawiązać fizycznego kontaktu ze swym najbliższym otoczeniem (tamże: 141).

Lecz skoro, jak autorka dalej przypomina za Jamesonem, współczesna produkcja przestrzeni jest coraz silniej związana z technologiami widzenia (tamże: 126), to może spróbujemy wyreżyserować własny film – o mieście, w mieście?

Reżyseria miasta

Dematerializacja i rozproszenie, delokalizacja i rozpad miasta na dziesiątki efemerycznych tożsamości wymykały się interpretacji opartej na retoryce usytuowanych przestrzennie, lustrzanych powtórzeń, kierując naszą uwagę ku niekończącemu się procesowi duplikacji, podsuwanemu i narzucanemu przez nowe media. Stanowiły wyraźne zaproszenie do rozmowy o dynamicznej, kinetycznej percepcji przestrzeni miejskiej, o projekcji dostosowanej do „ruchomych obrazów” miasta, „wyświetlanych” przez samo miasto (tamże: 122).

Taka rozmowa w Polsce nie została jeszcze podjęta.

Kilka miesięcy temu Google ogłosił, że zamierza opatentować elektroniczne billboardy. Nie trzeba przekonywać o ich zaletach w stosunku do tradycyjnych wielkoformatowych tablic reklamowych: podłączone do komputerowej sieci będą mogły zmieniać program projekcji w czasie rzeczywistym, bez potrzeby wysyłania na miejsce ekipy, a przede wszystkim zaś bez wydawania pieniędzy na wydruki.

O ile jednak mnożą się komercyjne pomysły na wykorzystanie ekranów, o tyle brakuje możliwości ich alternatywnego użycia, przez artystów w ogóle, ale też artystów-mieszkańców. Jeśli obawiamy się, że wtargnięcie wymiaru globalnego w naszą codzienną lokalność doprowadzi nas z czasem do schizofrenii rodem z *Matriksa*, gdzie ekrany rozpoznawały przechodniów, ich nastrój, poziom zmęczenia, a jednocześnie status materialny, i kusily przechodzących: „panie Anderson, może czas odpocząć

i pojechać na egzotyczną wycieczkę wykupioną w naszym biurze podróży?”, spróbujemy nadać im własne treści. Fakt, że przestrzenią spaceru stał się dla nas ekran telewizyjny i komputerowy, nie oznacza, że nie możemy posunąć się jeszcze krok dalej (Bauman 1994). Przeszliśmy z fizycznej przestrzeni, realnego spaceru, podczas którego widzimy realne obrazy do wymiaru, w którym zarówno przestrzeń, sam spacer i „mijane po drodze” obrazy są wirtualne. Kolejny etap mógłby zatem polegać na powrocie do realnej przestrzeni (publicznej przestrzeni miasta), ale zaoferowaniu nie tylko realnych scenografii, ale uzupełnionych także o projekcje wirtualne. Mogłyby to być na przykład filmy pokazujące, jak mieszkańcy widzą przestrzeń albo jak w wyobraźni przekształcają ją. Mogłyby to być pojedyncze albo zbiorowe zapisy biograficzne. Być może największe pożądane otwarcie osiągniemy przenosząc na ekrany to, co znajduje się tuż za nimi, w pomieszczeniach budynków, na których są zainstalowane? Oczywiście nie chodzi o stylistykę *reality-show*, ale o wydobycie na wierzch tego, co ukryte, a jednocześnie decydujące w dużym stopniu o charakterze miasta i jego mieszkańców. I wreszcie: mogłyby to być wizje miasta, które prezentowane w przestrzeni publicznej mogłyby być zachętą do przyjrzenia się im i dyskusji.

Poddając to, co lokalne hiperrealności, tworzymy jednocześnie nowe poczucie realności, które bierze się ze styku obu wymiarów. Jak pisze Rewers:

[...] ta granica, jej doświadczanie i przekraczanie, jest nam potrzebna do budowania wielowymiarowego kontaktu ze światem. Każda próba zaprzeczenia jej istnieniu w rezultacie tylko ją pogłębia, prowadząc do redukcji doświadczenia (Rewers 2005: 140).

Naiwnością byłoby przekonywanie, że oto stoją przed nami nowe światy, po których możemy spacerować na równi z deptaniem po chodnikach własnego miasta, że doświadczanie ich dorówna materialnemu doświadczeniu przestrzeni lokalnej. Jednak prawdą jest, że świadomość ich istnienia wymusza rozciągnięcie naszego horyzontu, naszych wewnętrznych map – nie tyle fizycznie, co mentalnie.

Bibliografia

- Appadurai A. (2005), *Nowoczesność bez granic. Kulturowe wymiary globalizacji*, Universitas, Kraków.
- Baudrillard J. (1999), *Ameryka*, Wydawnictwo Sic!, Warszawa.
- Bauman Z. (1994), *Dwa szkice o moralności ponowoczesnej*, Instytut Kultury, Warszawa.
- Bauman Z. (1997), *Glokalizacja, czyli komu globalizacja, a komu lokalizacja*, „Studia Socjologiczne”, nr 3 (146).
- Castells M. (2000), *The Rise of Network Society*, Blackwell, Oxford.
- Giddens A. (2001), *Nowoczesność i tożsamość. „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Kempny M. (1998), *Globalizacja*, „Encyklopedia Socjologii”, tom I, Oficyna Wydawnicza, Warszawa.
- Malikowski M. (1999), *Lokalność*, hasło w: *Encyklopedia Socjologii*, tom II, Oficyna Wydawnicza, Warszawa.

- Manovich L. (1996), *Cinema and digital media*, [w:] Shaw J., Schwarz H.P. (red.), *Perspectives of Media Art*, Cantz Verlag, Ostfildern.
- Rewers E. (2005), *Post-polis. Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*, Universitas, Kraków.
- Thompson J.P. (2000), *Wstęp do teorii komunikowania*, Astrum, Wrocław.
- Tarnowski J. (2000), *Architektura w poszukiwaniu tożsamości lokalnej*, materiały z konferencji „Kultura wobec kręgów tożsamości”, 19–21 X, Poznań, <http://www.wtk.poznan.pl.Orw/Archiwum/20001019/Tarnowski.html>.
- Winskowski P. (2000), *Architektura wobec kręgów tożsamości*, materiały z konferencji, materiały z konferencji „Kultura wobec kręgów tożsamości”, 19–21 X, Poznań, <http://www.wtk.poznan.pl.Orw/Archiwum/20001019/Winskowski.html>.