

MAŁGORZATA NIESZCZERZEWSKA
Instytut Kulturoznawstwa UAM

MIASTA NIE-MIASTA

„Jeżeli metropolia jest nadal miejscem, terenem geograficznym, to nie ma już nic wspólnego z klasycznymi opozycjami miasto/kraj, centrum/periferia”.

Paul Virilio

CENTRUM NIE-CENTRUM

Architekci i geografowie, kulturoznawcy i socjologowie zajmujący się kwestią prywatyzacji przestrzeni publicznej opisują współczesne miasto jako obszar spekulacji, dużych inwestycji, spektaklu i nierówności społecznych. Jak twierdzi Michael Sorkin, miasto staje się parkiem tematycznym, w którym korporacyjna przestrzeń publiczna sprawia, że demokracja i tradycyjna ulica przestają istnieć¹. W minionym stuleciu przestrzeń miejska stawała się także coraz bardziej kinematograficzna, iluzoryczna i wirtualna. Przez ostatnie pięćdziesiąt lat mogliśmy zaobserwować również zanik znaczenia centrum metropolii. W wyniku przemian społecznych i architektonicznych miasta traciły swoje tradycyjne centra na rzecz nowych miejsc spotkań i konsumpcji. Centrum miasta formowało się niegdyś wraz z jego narodzinami i stanowiło jego integralną część. Jerzy Jarzębski pisał, iż miasto opisywane w historii urbanistyki jest niejednorodne i zhierarchizowane, o centralistycznym układzie, rozwijające się koncentrycznie. Miejskie centrum przez wiele stuleci było miejscem fascynującym i przyciągającym tłumy, miejscem, gdzie zagęszcza się i nakłada na siebie ruch pieszych. To gęstość i intensywność kontaktów międzyludzkich jest czynnikiem generującym rozwój miast, zwłaszcza ich centrów. Tak rozumiana przestrzeń miejska jest również, a może przede wszystkim, tworem demokracji, bo to mieszkańcy

Adres do korespondencji: ingella@gazeta.pl

¹ M. Sorkin, *Introduction*, w: M. Sorkin (red.), *Variations on a Theme Park. The New American City and the End of Public Space*, Hill & Wang, New York, 1992, s. xiv.

spontanicznie decydują o tym, które miejsca w przestrzeni miejskiej napełnić swym gwarem². To właśnie w centrum miasto zyskuje swoje oblicze i daje się zapamiętać. To ten obszar metropolii sprawia, że jest ona odróżnialna od innych, bo — jak pisze Norbert Leśniewski — są miasta, które przyciągają i rozciągają wokół siebie niepowtarzalny urok dzięki swej wyjątkowości. Te miasta imponują rozmachem swych centrów, różnorodnością i bogactwem architektury, a przede wszystkim niezwykłością historii obecnej na ulicach.

„Siła i niewyczerpywalność tradycji, która w miastach zagaja nas każdą niemal kamienicą, zaułkiem, w którym wszystko mogło się wydarzyć, placem, na którym dziać się musiały rzeczy niewyobrażalne, ulicą, po której chodzili miejscowi notable, stanowi dla nas nieprzebrany skarbiec — powód do dumy i poczucie pewności — bogate i stabilne miejsce zakotwiczenia naszej teraźniejszości”³.

Aleksander Wallis w *Informacji i gwarze* nazywa centrum miasta wielką księgą historii i czasu. Obejmuje ono bowiem wiele warstw czasu przeszłego, co objawia się w bogactwie zabytków architektonicznych, statuach oraz pamiątkach po poprzednich pokoleniach. Występuje tu również mnogość zjawisk eksponujących teraźniejszość, takich jak stale przeobrażająca się szata informacyjna miasta, przebudowy, moda. Ta część miasta jest także jego „okiem” zwróconym ku przyszłości (witryny i wystawy nowości, pokazy dzieł sztuki i wynalazki techniczne)⁴. Tradycyjne centrum miasta to najczęściej obszar odrębny pod względem infrastruktury instytucjonalnej, kompozycji urbanistycznej i architektury od pozostałych części przestrzeni miejskiej, względnie nieduży i najlepiej usytuowany z uwagi na komunikacyjną dostępność. To obszar o kluczowym znaczeniu dla funkcjonowania społeczności miasta, identyfikowany przez nią jako miejsce, w którym przebiegają najważniejsze procesy życia publicznego⁵.

Widzimy więc, że centrum miasta opisywane w historii urbanistyki jest obszarem dość ściśle zdefiniowanym. Współczesne przestrzenie miejskie mają już jednak niewiele wspólnego z tym tradycyjnym, monocentrycznym miastem i tworzą nowe, policentryczne metropolie. Mówi się nawet, iż rozrost obszarów miejskich bez zdefiniowanego centrum stał się tendencją dominującą w urbanistyce. Ta nowa tendencja otwiera trzecie stadium ewolucji nowoczesnego miasta. Pierwsze związane było ze wzrostem populacji na nieprzewidywalną skalę i przemysłowym kapitalizmem. Miasto nowoczesne przeszło wówczas gwałtowną metamorfozę związaną z przebudową projektowaną tak, aby centrum stało się bardziej przyjazne dla przechodniów. Poszerzone ulice miały stać

² J. Jarzębski, *Zniszczenie centrum*, w: M. Kitowska-Łysiak (red.), *Miejsce rzeczywiste, miejsce wyobrażone*, Towarzystwo Naukowe KUL, Lublin 1999, s. 420–421.

³ N. Leśniewski, *Miasto i jego miejsca*, w: A. Zeidler-Janiszewska (red.), *Pisanie miasta — czytanie miasta*, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań 1997, s. 51.

⁴ A. Wallis, *Informacja i gwar. O miejskim centrum*, PIW, Warszawa 1979, s. 14.

⁵ Tamże, s. 19.

się azylem dla wielkomiejskiego tłumu oraz stwarzać możliwość bezkolizyjnej komunikacji, a nowo powstające domy towarowe, które przejęły funkcję pasażu, miały stanowić miejsce konsumpcji na większą skalę. Drugim etapem było tworzenie na przedmieściach dzielnic rozłożonych wokół tradycyjnego centrum miasta, tzw. suburbiów. Stadium trzecie wiąże się z powstaniem nowych, radykalnie zdecentralizowanych, ponowoczesnych środowisk miejskich⁶. Te nowe przestrzenie to między innymi shopping-malle, miasta krańcowe (analogiczne) oraz centra miast tradycyjnych, które zaczynają przypominać park tematyczny. W ostatniej dekadzie ogromną popularnością cieszą się motywy-tematy oparte na tradycyjnej tkance miejskiej. Można tu wyróżnić rozmaite typy struktury, takie jak historyczne zespoły uzupełniane nowymi elementami oraz specjalnie tworzone „sztuczne” przestrzenie, które mają zastępować nieistniejące oryginały, uważane za „idealną wersję struktury miejskiej”⁷.

Nawiązując do terminu „nie-miejsca”, zapożyczonego od Marca Augé, nazwałabym owe sztucznie tworzone przestrzenie miejskie „nie-miastami” oraz zaryzykowałabym twierdzenie, że — podobnie jak hotel, autostrada czy lotnisko — są one charakterystyczne raczej dla epoki supernowoczesności niż ponowoczesności. Wskazuje na to kilka czynników, które Augé wymienia, charakteryzując supernowoczesność. Po pierwsze, nie-miasta nie mają historycznej struktury, gdyż w większości są budowane od nowa. Chcą być uznane za najszcześniejsze miejsca na Ziemi, dlatego wszystkie problemy społeczne są z nich dyskretnie eliminowane. O nie-miejskach, zdaniem Augé, możemy mówić wówczas, gdy są to przestrzenie tworzone w relacji do określonych granic, miejsca wiążące jakieś dwa odległe krańce lub też, co jest znamienne w przypadku miast analogicznych lub parków tematycznych, gdy mamy do czynienia z dominacją takich zjawisk, jak komercja, konsumpcja lub czas wolny, czas wypoczynku. To, co jest tak charakterystyczne dla nie-miejsca, czyli kategoria nadmiaru, w miastach takich jak Orange County czy Las Vegas manifestuje się właśnie poprzez nadmiar czasu wolnego od pracy i nadmiar wypełniającej go konsumpcji. Szczególną uwagę należy przy tym zwrócić na dwa istotne czynniki kształtujące nie-miejsce, czyli nadmiar „wytwarzanej” historii i przestrzeni. Na ulicach miasta-parku rozrywki, którym miasto analogiczne w istocie jest, wytwarzana historia przybiera rozmaite postaci, a proces ów służy jedynie przygotowaniu spektaklu podporządkowanemu konsumpcji. Miasto analogiczne scala również przestrzeń, która stała się dostępną w każdym momencie, co zmienia skalę jej doznawania. Wszystko to, co w rzeczywistości usytuowane jest w odległości tysięcy kilometrów, możemy odnaleźć na ulicach jednego miasta, czego znakomitym przykładem jest Las Vegas. W Ceasar’s Palace współczesny i an-

⁶ Za: M. de Waal, *An Essay on the Experience of the Millennial City* (1996), <http://www.mw.dds.nl/november2019/stad9.htm>

⁷ Por. P. Lorens, *Przestrzenie tematyczne*, w: M. Kochanowski (red.), *Przestrzeń publiczna miasta postindustrialnego*, Wydawnictwo Politechniki Gdańskiej, Gdańsk 2002, s. 138.

tyczny Rzym współegzystują w tym samym miejscu. Inne uliczne malle są kolażem kopii dzielnic handlowych z całego świata. Architektoniczne wariacje na temat różnych okresów historycznych i regionów geograficznych (Egipt, Nowy York) zostały zgromadzone w jednym mieście, wywołując w ten sposób uczucie wiecznie trwającej teraźniejszości i zlokalizowanego „wszędzie”, kondensując czas i przestrzeń w jedno wizualne doświadczenie. Rozwój nie-miast charakterystycznych dla supernowoczesności jest również ściśle związany ze sprawowaniem kontroli oraz fascynacją spektaklem społecznym⁸.

PERYFERIE: NIE-MIASTA DLA WYBRANYCH

Począwszy od lat pięćdziesiątych XX wieku uwaga badaczy przestrzeni miejskich była skupiona przede wszystkim na rozrastających się w ogromnym tempie przedmieściach. Ideologię suburbiów można wywieść w prostej linii z ogłoszonej w 1898 r. koncepcji miasta-ogrodu angielskiego urbanisty Ebeneзера Howarda. Autor porównał w niej zalety i wady miasta z wadami i zaletami wsi. W konsekwencji postulował utworzenie trzeciej formy osadniczej, która połączy owe zalety, a wyeliminuje wady⁹. Podobnie jak miasta-ogrody, przedmieścia miały na celu uwolnienie ludności miejskiej od hałasu i zatłoczenia, dymu i zanieczyszczeń, ruder, braku natury i zagrożenia patologią społeczną. Obiecywały spokój, wielkie zielone przestrzenie, niższe podatki, swobodę, powietrze bez smogu, brak przestępczości i slumsów¹⁰. Jak pisze Aleksander Wallis, powstanie suburbiów, które wchłonęły ponad jedną trzecią ludności Stanów Zjednoczonych, wywołało daleko idące następstwa w rozwoju samych miast. Przedmieścia powstały w wyniku kryzysu metropolii i, niestety, jeszcze go pogłębiły. Masowe wyprowadzki przedstawicieli klasy średniej do suburbiów, nazywane ucieczką z miasta, wywołały dalszy przestrzenny podział zbiorowości miejskiej. Mniej zamożni i biedni, przedstawiciele tzw. marginesu społecznego, pozostali w starej części miasta. Owocem tego procesu był spadek handlowych i mieszkaniowych funkcji obszarów centralnych. Tradycyjne centra miast zaczęły tracić na znaczeniu i atrakcyjności w oczach inwestorów. Szybko odkryto skalę tego procesu, co uświadomiło społeczeństwu i naukowcom, że suburbia przestały być uzupełnieniem miast i stały się zjawiskiem samodzielnym. Jednocześnie po fali zachwyty przyszedł czas na krytykę nowego zjawiska. Dobre dla rodzin, okazały się znacznie gorsze dla osób samotnych, starszych i nastolatków. Dzieci wychowywane w tradycyjnej strefie miejskiej rozwijają się w kontakcie z autentycznym życiem społecznym, w konfrontacji z konfliktami i problemami typowymi dla wielkich metropolii. Przedmieścia przyrównywano

⁸ Por. M. Augé, *Non-places. Introduction to an Anthropology of Supermodernity*, Verso, London–New York 1995.

⁹ D. Goodman, C. Chant (red.), *European Cities and Technology. Industrial to Post-industrial City*, Routledge–Open University, London–New York 1999, s. 159.

¹⁰ A. Wallis, *Ameryka-miasto*, KAW, Warszawa 1987, s. 77.

pod tym względem do oranżerii, w której zamknięte nastolatki pozbawione są wrażeń, inspiracji i wiedzy, jaka wypływa z doświadczania miasta. Suburbia to pierwszy rodzaj nie-miast dostępnych jedynie dla wybranych. Dennis Sobin tak to określa:

„Suburbia zostały pomyślane jako obszary rezydencjonalne dla białej, średniej i wyższej klasy młodych małżeństw z dziećmi na wychowaniu. Większość społecznych problemów przedmieść dotyka każdego, kto nie mieści się w tym modelu, to znaczy nastolatków, starych, czarnych, biednych, niewykształconych, nie mających zawodu i nie związanych z rodziną”¹¹.

Wbrew wcześniejszym założeniom przedmieścia nie zlikwidowały konfliktów społecznych, różnic majątkowych oraz odmienności poglądów, przyczyniły się jedynie do przesunięcia ich na dalszy plan. W następstwie tych zjawisk poszczególne zbiorowości żyją w kręgu własnych doświadczeń i problemów, ignorując sprawy i kulturę innych grup lokalnych. Mieszkańcy przedmieść identyfikują się w pełni z koncepcją „życia wśród swoich” i są zadowoleni z jednolitej klasowo wspólnoty¹². Te nie-miasta budowane były na zasadzie *codes, covenants and restrictions*. Oznacza to, że architekci projektujący zespoły mieszkalne przedmieść przy ustalaniu koloru i stylu domów, rodzaju roślin i ogrodzenia, umiejscowienia garażu musieli uwzględniać pewne reguły, konwencje i zakazy. Nawet wiek mieszkańców oraz czas otwarcia drzwi garażowych podlega tutaj ściślejszej kontroli. Wynikiem tego są ulice nazywane ironicznie *loop and lolli-pop streets*, które charakteryzuje nieodróżnialność, akcentowanie prywatności, izolacja oraz anonimowość mieszkańców. Ogromna odległość od centrów handlowych czy biznesowych powoduje, że nie sposób dostać się do miejsca przeznaczenia bez samochodu. Chodniki dla pieszych i trakty spacerowe stały się wobec tego zbędne. Tworzenie małych sklepów oraz punktów usługowych jest zakazane. Brak tu również typowo miejskich, wąskich uliczek zachęcających do spacerów, gdyż drogi muszą być dostępne dla ciężarówek dostawczych.

Narastająca krytyka suburbiów, ich tandetnej zabudowy powstałej bez troski o środowisko, źle zaplanowanej i zależnej od drogiej i scentralizowanej infrastruktury, wywołała falę nowych pomysłów, które stanowią swoistą próbę przywrócenia przedmieściom formy miejskiej. Najbardziej znane są projekty współczesnego ruchu w urbanistyce, zwanego New Urbanism, określanego również jako neotradycjonalizm. Wykreował on własny warsztat projektowo-planistyczny, który opiera się głównie na pomysle powrotu do miasta zwartego, węższych ulic, mieszanii form zabudowy i adaptacji zamiast wyburzeń. Projekty te zakładają tworzenie nowych dzielnic na przedmieściach bądź plombowanie istniejących kwartałów, to znaczy wypełnianie pustych przestrzeni. Te ostatnie noszą nazwę *urban in-fill* i polegają na budowie domów jednorodzinnych o historyzującej, zróżnicowanej architekturze, usytuowanych przy

¹¹ D. P. Sobin, *The Future of American Suburbs*, cyt. za: A. Wallis, *Ameryka-miasto*, cyt. wyd., s. 80.

¹² Tamże, s. 81.

wąskich uliczkach. Te nowe pomysły dopuszczają również istnienie małych sklepów i punktów usługowych, nad którymi umieszczane są apartamenty. Interesującym przykładem tego typu przedmieść są nowe, ale „tradycyjnie” wyglądające dzielnice w Indianapolis czy Columbus. Celem takiego działania jest rozbicie trwającej przez lata architektonicznej monotonii przedmieść¹³.

Również w miastach europejskich, w tym w Polsce, zachodzi proces swoistej suburbanizacji, która rozpoczęła się w latach dziewięćdziesiątych XX wieku. Do tej pory przedmieścia naszych miast charakteryzowała głównie zabudowa złożona z bloków mieszkalnych o jednolitej, szarej bryle. W ostatniej dekadzie w pobliżu dużych metropolii zaczęły powstawać małe miasta lub osiedla, których struktura do złudzenia przypomina amerykańskie przedmieścia. Owe jednolite osiedla nierzadko są usytuowane przy głównych drogach dojazdowych do największych polskich miast. Jak niegdyś olbrzymie blokowiska, tak teraz one przejęły funkcje miejskich „sypialni”. Jako przykład może służyć osiedle domów jednorodzinnych w dzielnicy Piątkowo w Poznaniu lub Osiedle Grzybowe w Suchym Lesie. Charakterystyczna jest tu jednolita linia zabudowy podobnych do siebie niewielkich domów jednorodzinnych, usytuowanych przy geometrycznie rozmieszczonych uliczkach, z których żadna nie jest główna. Domy te zbudowane są na wzór amerykańskich posesji, z tzw. dominującym garażem przed frontowymi drzwiami. Znamienny dla tych miasteczek i osiedli okazuje się brak wyraźnego centrum wyróżniającego się już na pierwszy rzut oka. Nieco innym, lecz równie interesującym przykładem są Zielone Wzgórza w Murowanej Goślinie, które stanowią drugie, alternatywne centrum w stosunku do starej zabudowy miasta. Możemy przypuszczać, iż budowane były na zasadzie oparcia struktury miejskiej na „jednostce sąsiedzkiej”. Pojęciem tym w swoim programie planistycznym posługiwał się New Urbanism. Oznacza ono kompleks kwartałów urbanistycznych, z własnym „centrum” i „peryferiami”, z takimi elementami programu miejskiego, jak mieszkalnictwo, szkoły, przestrzenie handlowe i miejsca kultu religijnego. Zielone Wzgórza to kompletne małe miasteczko-osiedle z własnym „rynczkiem”, który stanowi miejsce spotkań okolicznych mieszkańców. Na Woli Justowskiej w Krakowie mamy natomiast do czynienia z jednym z ciekawszych przykładów uzupełniania tkanki miejskiej, tzw. *urban in-fill*. Sytuacja jest jednak odwrotna niż w przypadku amerykańskich przedmieść. Powstaje tam bowiem zespół identycznych domów szeregowych o geometrycznym kształcie umieszczonych na wzgórzu, które są ciekawym urozmaiceniem dla tradycyjnej architektury tej willowej dzielnicy¹⁴. Jednak większość przedmieść powstałych na początku lat dziewięćdziesiątych, ulokowanych głównie przy drogach dojazdowych do największych polskich miast, to kompleksy domów jednorodzinnych, w których

¹³ L. R. Ford, *Lynch Revisited. New Urbanism and Theories of Good City Form*, „Cities” 1999, t. 16, nr 4.

¹⁴ E. Zamorska-Przyłuska, D. Leśniak, *Sprawa smaku*, „Architektura i Biznes” 2002, nr 7/8, s. 54.

widać bardziej lub mniej udane próby wplatania w nową tkanę historycznych wątków stylistycznych. Można to wytłumaczyć tym, iż po latach mieszkania w szarych, jednakowych blokach ludzie marzą o rezydencjach, pałacach i zamkach. Zamiast jednolitej zabudowy amerykańskich suburbiów mamy tu do czynienia z domami nierzadko zadziwiającymi formą¹⁵.

MALL CITY — QUASI-MIASTO

Wraz z rozrostem przedmieść również rynek zbytu przeniósł się poza obszar tradycyjnego centrum. Dość szybko bowiem dostrzeżono potencjalnego klienta centrum handlowego, tzw. shopping-mallu. Nowo powstający dom jednorodzinny na przedmieściach, zamieszkały przez idealną rodzinę: pracującego męża, gospodynię domową, dwoje dzieci, wymagał ogromnej ilości wyposażenia oraz sprzętów gospodarstwa domowego. Masowa produkcja standardowych produktów, promowanych przez reklamę, telewizję i czasopisma, szybko znalazła tu doskonałych konsumentów. Shopping-malle w niedługim czasie zastąpiły tradycyjne miejskie ośrodki handlowe. Poza tym, że nazywane są głównie „świątyniami konsumpcji”, określa się je symptomatycznym mianem „miniaturowych miast”.

Victor Gruen jako jeden z pierwszych zrealizował wizję „idealnego miasta” umieszczonego pod dachem centrum handlowego. Pomysł podsunęły mu zmieniające się warunki klimatyczne. Swój pierwszy shopping-mall zaprojektował dla Minneapolis w 1956 r., gdy wynalezienie klimatyzacji umożliwiło stworzenie takiej przestrzeni konsumpcji, która byłaby jak najbardziej komfortowa dla klientów. W shopping-mallach okna i przeszklenia, charakterystyczne dla dziewiętnastowiecznych pasaży, znikają niemal całkowicie. Ten zabieg architektoniczny sprawia, że świat zewnętrzny przestaje być istotny, a nabywanie towarów i rozrywka stają się wartością samoistną. Ważne jest to, co wewnątrz, parametry tej przestrzeni: światło, klimatyzacja, czystość, bezpieczeństwo. Architekci tak nimi manipulują, aby wewnątrz mallu osiągnąć zagęszczenie i ruch charakterystyczne dla centrum miasta, ale jednocześnie pozbawione jego negatywnych aspektów: złych warunków pogodowych czy wzmożonego ruchu komunikacyjnego. Shopping-mall to pudełko, które oferuje swoistą przestrzeń inscenizacji niezależnej od warunków zewnętrznych, Victor Gruen rozumiał go bowiem nie tylko jako miejsce przeznaczone do handlu, ale również, zwłaszcza w godzinach wieczornych, jako scenę wydarzeń społecznych i kulturalnych. Ten pionier projektowania centrów handlowych uważał, że rozrost przedmieść i coraz większa liczba samochodów w Stanach Zjednoczonych stwarzają możliwość rozwiązania wielu problemów dotyczących centrów miast.

Przestrzeń centrów handlowych jest przestrzenią quasi-miejską. Miniaturowe miasta do złudzenia przypominają rzeczywiste metropolie, z wewnątrz-

¹⁵ E. P. Porębska, *CoCa City*, „Architektura Murator” 2003, nr 2, s. 26.

nymi ulicami, chodnikami, latarniami, kawiarniami i parkingami. Naturalna zielen, sadzawki, fontanny, źródelka nawiązują do idei miasta-ogrodu. Architektura największego shopping-mallu Stanów Zjednoczonych, Mall of America, zbudowanego na przedmieściach Minneapolis, przypomina modernistyczne miasto, którego „ulice” zostały nazwane: South Boulevard, West Market, East Broadway i North Garden. Przestrzeń została w ten sposób zorganizowana, uporządkowana, a spacerowicz z mapą w ręku powinien zawsze trafić do miejsca przeznaczenia. W city-mallach to nie funkcje handlowe dominują. Centra handlowe odbierają bowiem miastu przechodniów, służą życiu społecznemu, rozrywce oraz edukacji. Najnowsze projekty przewidują również świątynie oraz urzędy miejskie. Obecnie w centrach handlowych na świecie funkcjonuje ponad dwadzieścia kaplic i kościołów różnych wyznań (West Edmonton Mall w Kanadzie, Mall of America). Przestrzenie malli służą również kampaniom politycznym, co daje złudzenie sfery typowo publicznej. Przestrzeń city-mallu to tzw. przestrzeń enklawowa, jedna z dwóch rodzajów przestrzeni wyróżnionych przez Tima Edensora. Przestrzeń enklawowa to miejsce „tranzytowe”, miejsce nie-miejsce, przeciwstawiane miejscu zamieszkania. Jest tak zorganizowana, aby można było poruszać się w niej po liniach prostych, od atrakcji do atrakcji. W przestrzenie enklawowe zainwestowano znaczny kapitał, stanowią więc najczęściej własność międzynarodowych koncernów, takich jak Disney, Warner, Sony czy Universal. Są przy tym scentralizowane, zaprogramowane i poddane kontroli¹⁶. Idealne „miniaturowe” nie-miasta to przestrzenie ściśle kontrolowane i bezpieczne. Różnią się znacznie od tradycyjnego miejskiego placu czy ulicy. Żadnego kurzu, odpadających tynków, zniszczonych latarni i neonów czy żebraków śpiących na ławkach. W Arizona Center, w centrum Phoenix, na dobrze widocznej tablicy przed wejściem do mallu widnieje jedenastopunktowy regulamin. Możemy tam przeczytać między innymi:

„Wstęp bez butów i koszulek wzbroniony. Użycie wulgaryzmów lub obscenicznych gestów niewskazane. Głośne, nieporządne i zakłócające porządek publiczny zachowanie będzie surowo karane. Zabrania się przebywania przed wejściem, w windach i na schodach osobom, które nie są klientami mallu. Dystrybucja ulotek i demonstracje podlegają wykluczeniu z przestrzeni shopping-mallu i surowej karze”¹⁷.

Inny przykład to The New Harald Center, w którym odtworzono kilka dzielnic handlowych Nowego Jorku i zgromadzono ich kopie pod jednym dachem shopping-mallu. Mamy tu nie tylko do czynienia z symulacją Manhattanu czy Greenwich Village, lecz możemy również zaobserwować tradycyjną politykę wykluczania zastosowaną przez pomysłodawców mallu. Pominęli oni bowiem

¹⁶ T. Edensor, *Staging Tourism. Tourists as Performers*, „Annals of Tourism Research” 2000, t. 27, nr 2, s. 328–331.

¹⁷ Cyt. za: M. de Waal, *An Essay on the Experience of the Millennial City (1996)*, <http://www.mw.dds.nl/november2019/stad9.htm>

w swojej wizji „złe” i „niebezpieczne” ulice skopiovanych dzielnic. To miasto nie-miasto znajdujące się pod dachem jest skondensowane i wyczyszczone; żebracy, kłozardzi i inne postaci z tak zwanego marginesu społecznego w ogóle w tej przestrzeni nie istnieją. Architektura The King Shopping Center w Watts przypomina do złudzenia Panoptikon zaprojektowany przez Jeremy’ego Benthama. To jeden z najlepszych przykładów współczesnego, komercyjnego, „wewnętrzznego” miasta dla wybranych. King Center jest otoczony wysokim na osiem stóp ogrodzeniem z kutego żelaza, porównywalnym z tymi, które bronią dostępu do ekskluzywnych prywatnych rezydencji. Obrotowe kamery wideo są zainstalowane przy wjeździe i w każdym zakątku mallu. Całe centrum, z miejscami parkingowymi włącznie, jest doskonale oświetlone. Strefa obsługi klienta otoczona jest ścianami z betonu, a drzwi do niej są zamknięte i pod stałą obserwacją wideo, otwierane zdalnie za pomocą urządzeń znajdujących się w „obserwatorium” ochrony obiektu. Kamery obrotowe zainstalowane na latarniach oświetlających teren służą wykrywaniu intruzów wspinających się na mur, którzy w ten sposób próbują przedostać się do centrum¹⁸. Mike Davis zwraca uwagę, że politykę wykluczania możemy również uznać za proces homogenizacji tłumu, którego celem jest „odsiewanie” osób niepożądanych. Pojęcie homogenizacji, tak często przywoływane w koncepcjach kultury masowej, oznacza ujednoczenie i eliminację nieprzystających elementów¹⁹. Ruch tłumu, już przefiltrowanego, jest następnie umiejętnie sterowany, za pomocą bodźców wizualnych, dźwiękowych i zapachowych. Konsekwencją owych zabiegów są rzędy konsumujących „mrówek” poruszających się od jednego wyznaczonego punktu do drugiego, które ze spontanicznym tłumem miejskim mają niewiele wspólnego²⁰.

Miasta na całym świecie przejęły amerykański pomysł budowania wielkich centrów handlowych. Co prawda, żadne z nich nie przekracza rozmiarem Mall of America, lecz jest ich coraz więcej. Również w Polsce ostatnio możemy obserwować triumf architektury shopping-malli. Oprócz przestrzeni przeznaczonej do konsumpcji stanowią również miejsce spotkań oraz pełnią funkcje tradycyjnych domów kultury — z wystawami, kinami i spektaklami teatralnymi. Podobnie jak rzecz się miała w Ameryce, centra handlowe w Polsce przejmują funkcje integracyjne i socjalizacyjne tradycyjnego centrum miasta. Henryk Drzewiecki uważa, iż galerie handlowe stają się substytutami miast, w których lotnisko traktowane jest jako miejski rynek, a drzwi samolotu jak brama miasta. Poznań ma nowe „centrum miasta”, jakim jest niedawno wybudowany Stary Browar, centrum handlowo-kulturalne połączone z Dziedzińcem Sztuki. W Łodzi powstaje duży projekt Manufaktura, centrum handlowo-rozrywkowe, mające stanowić alternatywę dla ulicy Piotrkowskiej. Ulokowane tam

¹⁸ M. Davis, *Fortress Los Angeles*, w: M. Sorkin (red.), *Variations on a Theme Park*, cyt. wyd., s. 171.

¹⁹ Por. A. Kłoskowska, *Kultura masowa. Krytyka i obrona*, PWN, Warszawa 1964, s. 320–323.

²⁰ M. Davis, *Fortress Los Angeles*, cyt. wyd., s. 179.

będą również trzy muzea: sztuki nowoczesnej, mody oraz techniki. Najwięcej nowych projektów realizuje się w stolicy. Niektóre z nich przewidują również możliwość rzeczywistego zamieszkiwania city-mallu. Warszawski mall Arkadia jest połączony z osiedlem mieszkaniowym. Architektura Arkadii nawiązuje do typowych miejskich uliczek oraz rynku, na którym latem staną kawiarniane ogródki. Otwarte dwa lata temu centrum handlowe w Konstancinie-Jeziornie koło Warszawy również w niczym nie przypomina blaszanych potworów wyrastających jeszcze niedawno na obrzeżach naszych miast. Jest kameralne, skierowane do zamożnych mieszkańców i stanowi raczej miejsce spotkań towarzyskich niż orgii kupowania. Jest także załącznikiem przyszłego centrum miasta. Wnętrze tego centrum przypomina miasto przemysłowe końca XIX wieku. Do wnętrza wprost z dziedzińca „wkraczają” bruki cementowe, które doskonale imitują kamienną kostkę. Architektura Starej Papierni to udane połączenie zażytkowych, odrestaurowanych murów, nowej cegły i żelaznych elementów konstrukcyjnych. Największą atrakcją zespołu jest odkryty kanał przepływający pod budynkiem, znajdujący się wewnątrz jednej z restauracji. Goście siedzący przy stoliku mogą spoglądać na wodę, która opływa pozostawione wewnątrz turbiny starej fabryki²¹. Jednym z najbardziej kontrowersyjnych projektów ostatnich lat są natomiast Złote Tarasy, które mają powstać w centrum Warszawy, niedaleko Dworca Centralnego. Ich pomysłodawcą jest Jon Jerde, uznawany za guru w zakresie architektury rozrywki. Twierdzi on, że miasta współczesne może zbawić jedynie *fantasy&fun*, czyli wyobraźnia i zabawa. Buduje wobec tego ogromne, komercyjne malle-parki, w których jedzenie i zakupy stają się wydarzeniami na miarę spektakli. Projektuje architekturę zacierającą granice między rzeczywistością a hollywoodzkim światem filmu. Złote Tarasy to wymaginowane nie-miasto, które proponuje karnawałową atmosferę i niekończące się ciągi zdarzeń; to naszpikowana rozrywkami rodem z Hollywood metropolia²².

Na szczęście są jeszcze miasta, które kupującym oferują bardziej przyjazną i kameralną atmosferę. Jeden z ciekawszych pomysłów na miasto w mikroskali znajdziemy w Krakowie. Kontynuuje on zastaną w tradycji miasta ideę małego placu handlowego. Zielony Pasaż to wielowątkowy program przestrzenny: dwa place, rodzaj publicznego parku z kontemplacyjną alejką, kościół, pasaż handlowy, publiczny budynek kościoła parafialnego oraz punkt gastronomiczny i domy mieszkalne. Wszystkie te elementy łączy bogaty system bramek, wąskich przejść, schodów i pochylni, niczym średniowieczne zaułki, miejskie loggie i kręte pasáže. Wyjścia nie prowadzą wprost na uliczne chodniki, lecz do ocienionych drzewami zakątków i bocznych nisz²³. Projekt ten stanowi ciekawą alternatywę dla opisanych wcześniej wielkich shopping-malli przeznaczonych do handlu na skalę masową, komercyjnych galerii dla tłumów, często o mo-

²¹ W. Mucha, *Stara Papiernia*, „Architektura Murator” 2003, nr 7.

²² M. Górecka-Czuryłło, J. Szperling, *Zło...te tarasy*, „Architektura Murator” 2001, nr 10.

²³ G. Stiasny, *Zielony Pasaż*, „Architektura Murator” 2002, nr 9.

notematycznej przestrzeni, otoczonej pustką parkingów. Miejsce przy kościele Miłosierdzia Bożego w Krakowie zadziwia kameralną skalą na wzór małego, tradycyjnego miasteczka i przypomina nieco nowe wcielenie dziewiętnastowiecznych paryskich pasaży.

Według najnowszych badań, na imprezy i zajęcia kulturalne organizowane przez „miasta w miniaturze” przychodzi pięciokrotnie więcej osób niż do tradycyjnych domów kultury²⁴. Multipleksy, usytuowane w polskich miastach głównie na przedmieściach, są celem weekendowych pielgrzymek tysięcy osób. Ulice w centrach wówczas pustoszeją. O ile nowoczesne centra handlowe wzmacniają tkankę miejską przez swoją historyzującą architekturę, o tyle centra podmiejskie są całkowicie wyrwane z kontekstu, są miejscami samymi dla siebie. Stanowią substytut miejskości dla przedmieść. Nie muszę chyba dodawać, że polityka wykluczania z powodzeniem jest realizowana również w rodzimych centrach handlowych, których przestrzeń poddano ścisłej kontroli sprawowanej przez firmy ochroniarskie. Przeciwnicy shopping-malli uważają, że nigdy nie staną się one prawdziwymi miastami, gdyż stanowią własność prywatną. Argument ten uważam za nietrafny. W przeszłości istniały bowiem miasta, które były prywatną własnością, a mimo to pełniły wszystkie funkcje publiczne. Nie należy wobec tego trwać dłużej przy tej prostej dychotomii: prywatne–publiczne. Hiszpański architekt Sola-Morales twierdzi, że centra handlowe, podobnie jak dworce kolejowe, lotniska, stacje metra, współcześnie są doświadczane przez większość ludzi jako ważne przestrzenie kolektywne, więc zadanie architektów i urbanistów nie może się ograniczać do projektowania poszczególnych przestrzeni publicznych, lecz powinno być poszerzone o zagadnienie integracji sfery publicznej i prywatnej²⁵.

MIASTA KRAŃCOWE

W miarę rozwoju przedmieść w Stanach Zjednoczonych zaczęły powstawać także osobne miasta w pobliżu wielkich metropolii, tzw. *edge cities*, których struktura daleka była jednak od tradycyjnej, miejskiej. Przypominała natomiast strukturę dzielnic usytuowanych na przedmieściach metropolii. Termin *edge city*, oznaczający miasto krańcowe, zewnętrzne, spopularyzował w 1991 r. Joel Garreau w książce pod tym samym tytułem. Miasta krańcowe reprezentują według niego trzecią falę w procesie tworzenia nowych granic miejskich w drugiej połowie XX wieku. Po suburbanizacji i tzw. *malling of America* przyszedł czas na tworzenie nowych przestrzeni miejskich całkowicie uwolnionych od „starego” centrum. Rozwój centrów handlowych, obszarów przemysłowych, multipleksów i wielu punktów usługowych zaowocował powstaniem tzw. *metrocen-*

²⁴ Dane za: M. Cieślak, *Mall City*, „Wprost” 2004, nr 16, s. 55.

²⁵ Za: A. Hołub, *Współczesna przestrzeń publiczna*, w: M. Kochanowski (red.), *Przestrzeń publiczna miasta postindustrialnego*, cyt. wyd., s. 12.

trów (termin pochodzi od Erica Lampardsa), charakteryzujących się tym, że poszczególne sektory miasta zostały rozłożone wzdłuż autostrad i dróg szybkiego ruchu. Miasta krańcowe najczęściej są usytuowane wokół ogromnych obszarów biurowych oraz centrów handlowych. Nie występują w nich tradycyjne strefy przemysłowe. Garreau twierdzi, że to właśnie biura są fabrykami w epoce informacji. W miastach krańcowych kategorię centralności wyparła dostępność. Pomimo widocznych na pierwszy rzut oka podobieństw miasta te różnią się od tradycyjnych suburbiów, będących jedynie ogromnymi obszarami sypialnymi lub produktami rozrostu miasta. Są bowiem tworzone w całości od początku, a ich lokalizacja i wielkość są starannie przemyślane i podlegają pewnym ograniczeniom²⁶.

Socjologowie i kulturoznawcy nazywają te nowe obszary miastami analogicznymi. Przypominają one „ciągłe miasta” z opowieści Italo Calvino. Pentezylea to miasto, w którym godzinami można iść naprzód i ciągle nie wiedzieć, czy jest się już w środku miasta, czy jeszcze na zewnątrz.

„Spotkani ludzie, jeśli zapytasz ich: «Którędy do Pentezylei?» — wykonują okrężny ruch, tak że nie wiesz, czy ma on znaczyć: «Tutaj» czy «Trochę dalej» albo «Wszędzie dookoła». [...] Tak posuwasz się, przechodząc od przedmieścia do przedmieścia, aż przychodzi czas odjazdu z Pentezylei”²⁷.

Nie warto, zdaniem Calvino, dociekać, czy w tym okręgu zwanym miastem kryje się gdzieś Pentezylea możliwa do rozpoznania i zapamiętania dla tego, kto ją odwiedził, czy też Pentezylea jest tylko własną peryferią, a jej śródmieście jest wszędzie. Calvino nie mówi jednoznacznie, iż centrum tego miasta jest nieobecne, lecz że stanowi raczej rodzaj miejsca, które ani nie „znajduje się”, nie „jest”, ani nie „jest umiejscowione”. Postrzegamy je natomiast jako „puste miejsce”, które przeczuwamy²⁸. W miastach analogicznych, tych ogromnych, niezróżnicowanych i tematycznie podzielonych przestrzeniach, których znakomity przykład stanowi amerykańskie Orange County, domy, biurowce, fabryki i centra handlowe stworzyły, jak twierdzi Michael Sorkin, swego rodzaju „bezmiejscowe przestrzenie miejskie” (*non-place urban realm*), które przejęły wszystkie podstawowe funkcje miasta²⁹. Te nowe miasta nie mają tradycyjnego centrum, jakim wcześniej była agora, siedziba władcy, *piazza* czy też amerykańskie *downtown*. Miasta analogiczne to obszary, w których centrum mogłoby albo być wszędzie, albo nie istnieć w ogóle. Edward Soja tak opisuje ten fenomen:

„Struktury miejskie, tak dobrze nam znane, z dominującym centrum, koncentrycznie rozwijającymi się dzielnicami, z których wszystkie drogi prowadzą do

²⁶ Zob. V. Henderson, A. Mitra, *The New Urban Landscape: Developers and Edge Cities*, „Regional Science and Urban Economics” 1996, nr 26, s. 613–614.

²⁷ I. Calvino, *Niewidzialne miasta*, tłum. A. Kreisberg, Czytelnik, Warszawa 1975, s. 122.

²⁸ Por. T. Sławek, *Akro/nekro/polis: wyobrażenia miejskiej przestrzeni*, w: A. Zeidler-Janiszewska (red.), *Pisanie miasta — czytanie miasta*, cyt. wyd., s. 24.

²⁹ M. Sorkin, *Introduction*, cyt. wyd., s. xii.

downtown, poddawane są teraz radykalnej dekonstrukcji i rekonstrukcji. Miasta takie jak Orange County to powielone disneyowskie eksperymentalne osiedla przyszłości, gdzie centrum jest wirtualnie wszechobecne, a mocno zakorzenione pojęcie miejskości rozplywa się w powietrzu”³⁰.

Soja nazywa te nowe przestrzenie *exopolis*, aby podkreślić w ten sposób ich „pełnomiejską bezmiejskość” (*city-full non-city-ness*). Przedrostek *exo-* (na zewnątrz) sugeruje wzrost znaczenia ekstensywnego kształtowania przestrzeni miejskiej w epoce globalizacji. Przedrostek ten oznacza również proces rozwoju miast, które zatraciły swoje tradycyjne miejskie cechy. *Exopolis* może być metaforycznie nazwane miastem odwróconym, „wywróconym na lewą stronę” (*the city turned inside-out*) i stanowić dowód na to, że zakończyła się epoka miasta nowoczesnego. Nie oznacza to bynajmniej, że miasta nowoczesne zniknęły z powierzchni Ziemi, lecz że ich społeczna, kulturowa, polityczna i ekonomiczna dominacja jako wyróżniającej się formy organizacyjnej środowiska miejskiego nie jest już taka jak kiedyś. Miasta zewnętrzne to nowe formy miejskie, które jednakże nie wypierają całkowicie miast tradycyjnych, lecz stanowią ich swoistą kontynuację. Określane są bowiem jako „nowy Eden” lub poszukiwanie utopii w samym centrum Amerykańskiego Marzenia³¹.

Na ulicach Orange County i jemu podobnych nie-miast odnajdujemy, podobnie jak w parku tematycznym, tworzoną na potrzeby spektaklu historię: konkwistadorów, farmerów, poszukiwaczy złota. Obok nowe domy, samochody, autostrady, sklepy, szkoły. Nawet ziemia i ocean, jak żartobliwie stwierdza Soja, wyglądają jak nowe. W tym miejscu należy zaznaczyć, iż całe miasto przypomina nieco kolorowy i fascynujący świat dziewiętnastowiecznych wystaw światowych, które na krótki czas upodabniały ulice nowoczesnych metropolii do wesołego miasteczka. W mieście analogicznym jednakże owe „wystawy światowe” nigdy się nie kończą. To miasto przedstawia się jako zapowiedź przyszłości, odświeżenie codziennego życia i wpisanie go w mechanizm konsumpcji i rozrywki w cudownie przetworzonym supernowoczesnym świecie. Możemy powiedzieć, że proces tworzenia takich miast to kreowanie iluzji nowego typu, w których nie imituje się rzeczywistości, tak jak w Disneylandzie; tu się imituje Disneyland w całej jego okazałości. Jak powiedziałby Jean Baudrillard, kopiuje się w tym przypadku symulakry, czyli oryginały, które nigdy nie istniały. Miasto tego typu jest strukturalnym oszustwem, olbrzymią reklamą konsumpcji i rozrywki. Znamienne jest przy tym to, iż każdego dnia nowe koncepcje przestrzeni nie-miejskich powstają w całych Stanach Zjednoczonych, wokół Bostonu, Nowego Jorku, Los Angeles czy Miami. W tych nowych projektach urbanistycznych również przoduje ruch New Urbanism. Ciekawy przykład, obok wspomnianego Orange County, stanowi Disney’s Ce-

³⁰ E. W. Soja, *Inside Exopolis*, w: M. Sorkin (red.), *Variations on a Theme Park*, cyt. wyd., s. 95.

³¹ E. Soja, *Postmetropolis. Critical Studies of Cities and Regions*, Blackwell Publishers, Malden, MA 2000, s. 238–250.

lebration, miasteczko w pobliżu Orlando na Florydzie, oddzielone od istniejącego wcześniej obszaru miejskiego „fosą” utworzoną ze sztucznych jezior, bądź Coronado w Kalifornii, którego styl architektoniczny nawiązuje do wiktoriańskich drewnianych posesji końca XIX wieku. Te nowe projekty również doczekały się krytyki. Zarzuca się im, iż w gruncie rzeczy nie oferują nic innego niż tradycyjne przedmieścia, gdyż opierają się na tej samej zasadzie kodowania i zakazów. Brakuje im bowiem owej elastyczności i indywidualności, które charakteryzują miejsca historyczne. Architektura miast analogicznych jest nieautentyczna, o zbyt „wdzięcznym” i miłym stylu. Często są one ogrodzone niczym disneyowski park tematyczny. Można by sparafrazować znane hasło Disneya, *It's a small World after All*, i określić miasta tematyczne jako *Mall World after All*. To miejsca, które starają się stać duplikatami samych siebie oraz egzystują jedynie jako nostalgiczne odniesienie do idei miasta i komunikacji oraz stosunków społecznych. Te imitowane obszary wyrastają wokół globu dokładnie w tych samych miejscach, gdzie były stare miasta, ale w żadnym razie nie przejmują ich funkcji. W najnowszej literaturze możemy jednak odnaleźć stwierdzenia, że miasta krańcowe to nie tylko nie-miasta. To często bardzo dynamiczny obszar, niezależny już od dychotomii miasto–peryferia, kompletne miasta, które oferują zatrudnienie, mieszkanie, przestrzeń handlową oraz usługi dla mieszkańców. Nie zmienia to jednakże faktu, iż te nowe obszary mają niewiele wspólnego z miastami tradycyjnymi, podobnie jak ich poprzednicy, czyli suburbia. Niektóre miasta zewnętrzne często są określane jako swoiste getta usytuowane na otwartej przestrzeni. Doskonały przykład może stanowić Moreno Valley w pobliżu Los Angeles, które, chociaż reklamowane jako „Miasto Obietnic”, stało się swoistym gettem klasy niższej, zamieszkanym głównie przez ludność latynoamerykańską, afrykańską i azjatycką. Obszar ten charakteryzuje się wysokim wskaźnikiem bezrobocia i przestępczości, czyli reprezentuje typowe patologie charakterystyczne dla tradycyjnego amerykańskiego *downtown*. Nowy Eden zamienił się w tym przypadku w „Podmiejski Koszmar”³².

NOWE CENTRUM — STARE NARRACJE

Rzeczywistość na ulicach nie-miast jest rzeczywistością kreowaną. George Ritzer opisuje, jak w ostatnich latach dokonuje się swoista „mcdisneyizacja” turystyki, której typowe produkty to parki tematyczne, rejsy, kasyna, centra handlowe i zorganizowane wycieczki³³. Proces ten dotyka także naszych miejskich środowisk i sprawia, iż miasta stają się gładkie, błyszczące i kuszące, ponieważ ulice tych miast to wynik fuzji trzech czynników: konsumeryzmu, rozrywki i kultury popularnej. Planiści i urbaniści starają się w ostatnich latach

³² Tamże, s. 260.

³³ G. Ritzer, A. Liska, *McDisneyization and Post-Tourism*, za: K. Podemski, *Socjologia podróży*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2004, s. 94–97.

poprawić brak formy peryferii urbanizując je, odnawiając zaś obszary centralne stosują te same zasady organizacyjne, które istnieją na peryferiach. McDisneyzacja przestrzeni miejskiej opiera się bowiem na homogenizacji i prywatyzacji, czyli tworzeniu nowych, sztucznych, ale znacznie lepszych ulic na wzór parku tematycznego. Nie tylko miasta krańcowe, ale również ulice *downtown* dosięga tematyzacja, a to znaczy, że wprowadza się na nich odpowiednie narracje i eliminuje kłójące się ze sobą obrazy, idee czy doznania. Tematyzowanie ma jeden, konkretny cel: ulice przeznaczone są dla wybranej publiczności, która się z daną narracją w jakiś sposób utożsamia. Jest to tzw. publiczność przeznaczenia (*destination audience*)³⁴, czyli ludzie młodzi, dobrze zarabiający mieszkańcy wielkich miast, którym należy zagospodarować wolny czas. To tzw. nowa klasa metropolitalna, o której wspomina również Bohdan Jałowiecki. Podstawowe cechy stylu jej życia to dążenie do kariery, pracoholizm, luźne związki seksualne, odkładanie założenia rodziny, luksusowa konsumpcja oraz próżnowanie na pokaz³⁵. Ta publiczność powinna wydać swoje ciężko zarobione pieniądze na więcej niż jedną atrakcję w ciągu jednego wieczoru. Aby tę publiczność nakłonić do wzięcia udziału w „spektaklu” miejskim, elementy narracji ulicznej muszą być spójne i jasne, tak by natychmiast kojarzyły się klientom z produktem kultury popularnej. Guy Debord jako jeden z pierwszych wskazywał na istnienie spektaklu, który przedstawia się jako samo społeczeństwo, a zarazem jako pewne narzędzie zjednoczenia. Spektakl nie jest według niego zbiorem obrazów, ale społecznym stosunkiem między ludźmi, który nawiązuje się za ich pośrednictwem. Tak pojmowany spektakl stanowi obecnie model społecznie dominującego życia, a jego językiem są znaki panującej produkcji³⁶.

W wielkich amerykańskich metropoliach tematyzacja skupia się przede wszystkim na jakimś dobrze znanym produkcie medialnym. Rodzaj produktu zależy od korporacji, która wykupiła przestrzeń ulicy. Ów produkt medialny stanowi swego rodzaju symbol, z którym identyfikuje się dana „publiczność przeznaczenia”, dostarcza bowiem „opowieści”, wokół której organizuje się przestrzeń handlową. Doskonałym przykładem tematyzowania centrum miasta jest przedsięwzięcie korporacji Disneya, która zainwestowała osiem milionów dolarów w renowację New Amsterdam Theater, zmieniając okolice nowojorskiego Time Square i 42 Ulicy. Przedsięwzięcie to nazwano teatrem Disneya na Broadwayu (*Disney on Broadway*). Postacie znane z kreskówki i filmów pojawiły się na miejskich ulicach, aby jeszcze bardziej zbliżyć się do publiczności. „Wykupienie” kilku ulic i zamienienie ich w park tematyczny sprawiło, iż powstało miejsce, w którym obywatele mogą poczuć się bezpiecznie, a obszar

³⁴ Termin podaje za: S. Davis, *Miasto i rozrywka detaliczna*, tłum. E. Mikina, „Magazyn Sztuki” 2000, nr 24.

³⁵ B. Jałowiecki, *Spoleczna przestrzeń metropolii*, Scholar, Warszawa 2000, s. 97–98.

³⁶ G. Debord, *Spoleczeństwo spektaklu*, tłum. A. Ptaszkowska, L. Brogowski, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk 1998, s. 11–12.

pod względem handlowym martwy, w którym „prym wiodły sklepy pornograficzne i prostytutki”, zamieniono w enklawę ładu, centrum rozrywki kulturalnej i rodzinnej. Innym wartym omówienia przykładem jest nowojorski kompleks South Street Seaport. W tym przypadku tematyżacja opiera się, podobnie jak w niektórych miastach krańcowych, na motywie historycznym. Stanowi bowiem wyobrażenie historycznej struktury dawnego portu, usytuowane pomiędzy wieżowcami centrum handlowego Dolnego Manhattanu. Uzupełnieniem tak pomyślanego programu stał się skansen dawnych żaglowców, nadających miejscu unikalny w skali miasta charakter. Kompleks ten jest więc odseparowaną od otoczenia enklawą przestrzeni w tzw. dawnym stylu, nie związaną z systemem przestrzeni publicznych centrum miasta. Daje to odwiedzającym możliwość „odczuwania historii”, co jest przecież głównym założeniem projektów ruchu New Urbanism³⁷.

Również Las Vegas jest przykładem miasta tematyżowanego, które z tradycyjną metropolią nie ma, i nigdy nie miało, nic wspólnego. To miasto kasyn i parków rozrywki, nazywane „miastem totalnym”, nie-miasto stworzone jedynie w celu połączenia rozrywki i konsumpcji. Nie ma tu tradycyjnego centrum. Zamiast niego istnieje tzw. *strip*, czyli pasmo komercyjne. Ulice stworzone do wzmożonego ruchu samochodowego zostały najeżone znakami różnego rodzaju, tak aby turysta orientował się w miejscu swojego pobytu. Świątynie gry, rozrywki i konsumpcji wyrastają wprost przy drogach szybkiego ruchu. Ponieważ muszą być dobrze widoczne z jadącego szybko samochodu, znaki zdominowały przestrzeń miasta bardziej niż jego architektura. Są to przede wszystkim znaki elektroniczne, które przybierają postać świecących, kolorowych neonów. Pięciopasmowe autostrady prowadzą kierowcę wzdłuż niekończących się kompleksów różnego rodzaju sklepów, punktów usługowych, hoteli, kasyn, restauracji i shopping-malli. Las Vegas określane jest jako miasto tworzone przez tradycję wynalazczości, a nie wynalazczość tradycji. Tego miasta nie stworzyła bowiem historia, lecz pomysłowość ludzka. Na głównej arterii, czyli Las Vegas Boulevard, w ostatniej dekadzie pojawiły się nowe kompleksy hotelowo-kasynowe, inne już od tych, które opisywał niegdyś Robert Venturi. To nowa architektura, o określonym kształcie zamku, piramidy ze sfinksem czy nowojorskich drapaczy chmur, związana ściśle z kulturą popularną i jej ikonami rozpoznawalnymi przez wszystkich odwiedzających. Nie można już przeprowadzić rozróżnienia między budynkiem a znakiem. Każde kasyno jest światem samym dla siebie, odizolowanym od otoczenia. Architektura taka uważana jest za fasadową, gdyż liczy się w niej tylko front budynku. Każda z fasad zaprasza w głąb labiryntu, bezczasowego świata wrażeń zaprojektowanego jedynie w celu dostarczania niekończącej się przyjemności³⁸. Przestrzeń

³⁷ P. Lorens, *Przestrzenie tematyczne*, cyt. wyd., s. 141.

³⁸ W. A. Douglas, P. Raento, *The Tradition of Invention. Conceiving Las Vegas*, „Annals of Tourism Research” 2004, t. 31, nr 1.

zewnątrzna kasyna jest nieprzyjazna dla pieszego, obca i bezplanowa, ponieważ Las Vegas Boulevard — mimo iż wzdłuż niego koncentruje się niemal całe życie miasta — nie ma nawet dobrze urządzonych chodników i przejść dla pieszych. Bezpiecznie i komfortowo przechodnie czują się jedynie w środku kompleksu. Dzisiejsze Las Vegas stanowi klasyczną przestrzeń supernowoczesności. Jest nie-miejscem, które odwiedzamy raczej, niż zamieszkujemy (choć w ostatnich latach wzrosła chęć zakupu rezydencji mieszkalnych w tym mieście). Nicolas Pileggi tak werbalizuje frustracje starej klienteli kasyn w noweli *Casino*:

„Jeszcze dwadzieścia lat temu właściciele kasyn znali twoje imię i nazwisko, wiedzieli, co pijesz, w co grasz i jak grasz. Twój pokój czekał na ciebie w hotelu, zamiast ty na niego. Dzisiaj wizyta w Las Vegas jest jak pobyt na lotnisku. Nikt cię tu nie zna. Za każdym razem musisz czekać, aż system elektroniczny sprawdzi twoją tożsamość i potwierdzi, że jesteś tą osobą, za którą się podajesz”³⁹.

Nowe hotele-kasyna to parki tematyczne w dosłownym znaczeniu. Miasto zaczęło przeistaczać się w wyobrażenie Disneylandu, jednakże w miejsce kontrolowanego i monitorowanego parku z doskonale zorganizowanym transportem oferuje zwiedzającym zatłoczony chaos głównej ulicy miasta wraz z fantastycznymi budynkami, które nie mają wspólnego kontekstu, wyglądają natomiast jak obrazy filmowe. Tematyzacja jest tu dosyć specyficzna, gdyż brakuje głównego wątku, wokół którego organizowana jest przestrzeń. Jak pisze Bettina Drew, ulice Las Vegas to odzwierciedlenie spaczony autentyzacji, krajobraz lunaparkowej hiperrzeczywistości podany zwiedzającemu w technicolorze, swoista kakofonia form. Cały blichtr i połysk tego miasta jest jakby przeniesiony z Hollywood. Mieszanka tematów z całego świata czyni to miasto coraz bardziej atrakcyjnym⁴⁰.

Na proces tematyzowania centrum polskich miast na szerszą skalę będziemy musieli jeszcze trochę poczekać. Na razie podejmowane są jedynie próby tworzenia „neotradycyjnych osiedli” bądź pojedynczych budowli w okolicy centrum. Najnowsze projekty przewidują tematyczną zabudowę w centrum Gdańska, na obszarze niedawno wykupionej stoczni czy w okolicy Targu Sienego. Poza omówionymi wyżej warszawskimi Złotymi Tarasami, deweloperzy interesują się również dużym terenem w centrum Poznania, tzw. Starą Rzeźnią, która stanowi doskonały obszar inwestycyjny. Miasta i ich przestrzenie starają się bowiem wytworzyć obecnie swój indywidualny *image*, aby zaistnieć na tzw. rynku miejsc i stać się atrakcją turystyczną. Tematyzacja to nowy sposób na konstruowaną tożsamość miasta.

³⁹ Tamże, s. 18.

⁴⁰ B. Drew, *Las Vegas: Description and Travel*, „Southwest Review” 1995, t. 80.

SPACER W NIE-MIEŚCIE

Te nowe miejsca nie-miejsca starają się być najszcześliwszymi miastami na Ziemi. Jednakże, jak zaznacza Trevor Boddy, przestrzenie te jedynie symulują doświadczanie wielkiego miasta i całkowicie ignorują wszystkie problemy społeczne prawdziwej metropolii. Kontynuując tradycję przedmieść i shopping-malli miasta analogiczne również owe problemy eliminują. Ulice miasta zgodnie z założeniem powinny być dostępne dla wszystkich, czyli każdy, bez względu na status społeczny i pochodzenie etniczne, ma prawo wolnego wstępu i użytkowania tej przestrzeni. Ludzie powinni mieć prawo do wałęsania się po ulicach, tak jak to czynił flâneur w dziewiętnastowiecznych metropoliach, wygłaszania publicznych przemówień czy organizowania demonstracji. Niestety, miasta analogiczne zamieniają się w obszary kontrolowane przez wielkie korporacje. Przestrzenie pomiędzy sklepami należą do właścicieli, którzy mogą zadecydować, komu dać pozwolenie „wtargnięcia” na ich teren. Te komercyjne przestrzenie zostały zaprojektowane dla dobrze sytuowanych klientów, więc wszyscy, którzy nie mieszczą się w ustalonej normie, zostają z nich wykluczeni⁴¹. Ulice dwudziestowiecznych miast zaczynają przypominać kontrolowaną przestrzeń shopping-mallu. Możemy oczekiwać, iż niedługo pojawią się na nich tabliczki z napisem:

„Teren tego ulicznego mallu użytkowany przez przechodniów nie jest przestrzenią publiczną. Pozwolenie na użytkowanie danej przestrzeni może być w każdej chwili cofnięte”⁴².

Politykę wykluczania zastosowano między innymi w takich miastach jak Minneapolis i Calgary. Minneapolis to pierwsze miasto, w którym urbaniści zaproponowali budowę podniebnych mostów i zabudowanych chodników wyłączonych z ruchu ulicznego. Nazwano je *skyways*. Miały stanowić duże ułatwienie w poruszaniu się w tradycyjnej przestrzeni miejskiej oraz chronić pieszych przed zmieniającymi się warunkami klimatycznymi. Te nowo stworzone chodniki nie mają jednak nic wspólnego z naturalnym życiem ulicy, łączą jedynie poszczególne budynki. Piesi poruszają się tylko we wnętrzu biurowca lub centrum handlowego, windy, zabudowanego przejścia nadziemnego i tunelu lub zamykają się we własnym samochodzie. Stworzenie tych sztucznych przestrzeni przekształciło tzw. kulturę uliczną metropolii, ponieważ system *skyways* przemienił się w coś, czym nigdy nie miał być: w twierdzę, filtr i schronienie. Z założenia przestrzenie te miały być kontrolowane przez policję, podobnie jak tradycyjne ulice, z biegiem czasu „opiekę” nad nimi przejęły firmy ochroniarские, których zadaniem było wykluczanie niepożądanych gości. Zakaz wstępu

⁴¹ T. Boddy, *Underground and Overhead: Building the Analogous City*, w: M. Sorkin (red.), *Variations on a Theme Park*, cyt. wyd., s. 124.

⁴² Cyt. za: M. Crawford, *The World in a Shopping Mall*, w: M. Sorkin (red.), *Variations on a Theme Park*, cyt. wyd., s. 23.

na „podniebne szlaki” dostali biedni, kloszardzi, kolorowi i prostytutki. *Skyways* stały się rezerwatem klasy średniej, a ulice centrum znajdujące się na zewnątrz pozostały miejscem spotkań ludzi z marginesu społecznego⁴³.

Jean Baudrillard w *Ameryce* pisał o metropolii Los Angeles, że tylko przestępcy wysiadają tu z samochodu, piesi wraz z pojawieniem się na ulicy stają się zagrożeniem dla porządku publicznego, jak „psy błąkające się po ulicach”. Tylko emigranci z Trzeciego Świata mają prawo chodzić; to w pewnym sensie ich przywilej⁴⁴. To zjawisko opisywał również Zygmunt Bauman, zwracając uwagę na fakt, iż przechodnie chowają się do samochodów z przyciemnionymi szybami, gdzie stają się niewidzialni, a ci, którzy pozostali jeszcze na chodniku, to w najlepszym razie kelnerzy albo sprzedawcy, jednak częściej ludzie zwyczajnie niebezpieczni: wałkonie, żebracy, bezdomni, kieszonkowcy, handlarze narkotyków, bandyci i gwałciciele, czekający na swoje ofiary. „Ulica jest owym tam, przed którym człowiek się chowa, w domu albo samochodzie, za wejściowymi zamkami i alarmami antywłamaniowymi”⁴⁵. We współczesnym społeczeństwie, zagrożonym przestępczością, narkotykami i wzmożoną agresją na tle rasowym, bycie „wewnątrz” oznacza bycie chronionym, wyróżnionym, wspieranym, rozpieszczanym, podczas gdy przebywanie „na zewnątrz” wiąże się z izolacją, wykluczeniem, niebezpieczeństwem i zagrożeniem. Zastosowanie podniebnych przestrzeni, tuneli oraz dróg szybkiego ruchu przecinających centrum miasta pokazuje, że chociaż promuje się je jako nowe ulice dla wszystkich, są raczej fizyczną oznaką najgłębszych ludzkich obaw i zagrożeń, jakie niesie ze sobą ulica wielkiego miasta. Ludzie za wszelką cenę chcą unikać miejsc, w których czują się niepewnie, a miasta analogiczne taką możliwość stwarzają. Oferują bowiem drugą, wyżej usytuowaną przestrzeń dla „lepszyc”, bogatszych i, co niestety jest widoczne w miastach amerykańskich, białych. Poruszanie się w przestrzeni miejskiej nie przypomina już spaceru, a raczej, jak pisze Bauman, przemieszczanie się stąd dotąd, najszybciej jak tylko można, możliwie bez zatrzymywania się i rozglądania wokół.

PODSUMOWANIE

Już Ludwik Feuerbach twierdził, że nasza epoka ceni wyżej obraz niż rzecz, kopię niż oryginał, wyobrażenie niż rzeczywistość, pozór niż istotę. Świętą jest bowiem dla niej tylko ułuda⁴⁶. Można wysunąć wniosek, iż za pomocą tych wszystkich wykreowanych przestrzeni, społeczeństwo iluzji wykracza poza granice codziennego życia. Proces symulacji postępuje, ponieważ ludźmi wydaje

⁴³ T. Boddy, *Underground and Overhead*, cyt. wyd., s. 138.

⁴⁴ J. Baudrillard, *Ameryka*, tłum. R. Lis, Sic!, Warszawa 1998, s. 77.

⁴⁵ Z. Bauman, *Przedstawienie na pustyni*, w: A. Zeidler-Janiszewska (red.), *Drobne rysy w ciągłej katastrofie. Obecność Waltera Benjamina w kulturze współczesnej*, Instytut Kultury, Warszawa 1993, s. 78.

⁴⁶ L. Feuerbach, *O istocie chrześcijaństwa*, tłum. A. Landman, PWN, Warszawa 1959.

się kierować impuls kreowania replik rzeczywistego świata. Jest to impuls manifestowany między innymi w marzeniach, w których konstruujemy naszą własną wersję rzeczywistości, używając do tego celu wyobrażeń produkowanych przez pierwszy komputer świata, czyli nasz własny umysł. W tych wszystkich imitowanych światach ludzie umieszczają wytwory wyobraźni i nadają im praktyczną i bardziej dopracowaną formę. Miasta XXI wieku to także nie-miasta, z których próbuje się usunąć wszelkie usterki, nadając im formę miast z marzeń. Tworzymy owe kopie, ponieważ daje nam to poczucie mocy kreowania i porządkowania świata. W efekcie wszystkie te repliki miast pozwalają społeczeństwu iluzji i spektaklu przekraczać granice wyznaczone przez życie codzienne, pokonywać „tyranię realizmu” oraz osiągać pewien rodzaj wolności, którą daje nam wyobraźnia. Wiąże się to z pewnością z postawą narcystyczną i zachwytem nad pracą człowieka, który wymyśla światy doskonalsze od rzeczywistego, by realizować swoje marzenia.

PLACES NON-PLACES

Summary

The article deals with the process of shaping modern city space. The author points to the following questions related to the development of post-modern metropolises: suburbanization and the disappearance of city centers, shopping malls as miniature city spaces, fringe cities as exopolis, i.e. reversed cities, and the process of thematization in the streets of famous metropolis. All the above-mentioned spaces called non-cities are characterized by the policy of exclusions, excesses of history produced for the sake of social spectacle and collective consumption. Non-cities are also objects of speculation, major construction, i.e. corporate public spaces.

Key words/słowa kluczowe

non-place / nie-miejsce; city centre / centrum miasta; suburbs / przedmieścia; theme park / park tematyczny; consumption / konsumpcja; entertainment / rozrywka; shopping-mall / centrum handlowe; spectacle / spektakl; collective space / przestrzeń kolektywna; edge city, exopolis / miasto krańcowe; simulacrum / symulakr; destination audience / publiczność przeznaczenia