

Anarcho-Biblioteka
Dobry pieróg to wywrotowy pieróg



Zarys nowego urbanizmu

Gilles Ivain

Gilles Ivain
Zarys nowego urbanizmu
1958

"Międzynarodówka Letrystyczna przyjęła w październiku 1953 roku powyższy raport Gilles'a Ivaina w sprawie urbanizmu. Był on jednym z zasadniczych czynników wyznaczających nowy kierunek obrany w tym okresie przez eksperymentalną awangardę". ("Internationale Situationniste", n. 1, czerwiec 1958)

pl.anarchistlibraries.net

1958

Sire, je suis de l'autre pays

Nudzimy się w mieście, nie ma już świątyni słońca. Pomiedzy udami spacerujących kobiet dadaści pragnęli znaleźć klucz francuski, a surrealiści - kryształowy kielich; na próżno. Potrafimy wyczytać z rysów twarzy wszelkie obietnice, końcowe stadium morfologii. Poezja plakatów trwała dwadzieścia lat. Nudzimy się w mieście, trzeba się paskudnie natrudzić, żeby odkryć jeszcze jakieś tajemnice na ulicznych tabliczkach i wywieszkach, ostatnim stadium dowcipu oraz poezji:

Łaźnie Patriarchów

Maszyny do siekania mięs

Zoo Notre-Dame

Apteka Sportowa

Zaopatrzenie Męczenników

Przejrzysty beton

Tartak Złota-rączka

Ośrodek funkcjonalnej odnowy

Ambulans Świętej Anny

Kawiarnia Piątej Promenady

Przedłużenie ulicy Ochotników

Pokoje gościnne w ogrodzie

Hotel Nieznajomych

Ulica Dzika

I basen na ulicy Dziewczynek. I komisariat przy ulicy Rendez-vous. Klinika medyczno-chirurgiczna oraz biuro darmowego pośrednictwa pracy przy Quai des Orfevres. Sztuczne kwiaty na ulicy Słońca. Hotel Pałacowych Lochów, bar Ocean, kawiarnia Przyjścia i Odejścia. Hotel Epoki.

I przedziwny posąg Doktora Philippe'a Pinela, dobroczyńcy obłąkanych, w ostatnie letnie wieczory. Odkrywać Paryż. A ty, zapomniana, ze swymi wspomnieniami spustoszonymi przez wszystkie lęki świata, osiadła na mielźnie w Czerwonych Lochach Pali-Kao, bez muzyki i bez geografii, nie wyruszająca już do hacjendy, gdzie korzenie myślą o dziecku a wino kończy się klechdami z almanachu. Wszystko już się rozegrało. Nie ujrzysz hacjendy. Ona nie istnieje.

Dzielnica Historyczna (muzea, szkoły) - Dzielnica Użyteczna (szpital, sklepy z narzędziami) - Dzielnica Ponura, itd... A także Astrolarium, które klasyfikowałoby gatunki roślin na podstawie relacji łączących je z cyklem astronomicznym, byłby to ogród planetarny, zbliżony do tego, który astronom Thomas zamierza wybudować w wiedeńskim Laaer Berg; nieodzowna konstrukcja jeśli chodzi o wzbudzenie w mieszkańcach świadomości sfery kosmicznej. Być może należałoby również stworzyć Dzielnicę Śmierci, nie po to, by w niej umierać, ale po to, by w niej żyć w pokoju; w tym momencie na myśl przychodzi mi Meksyk, zasada okrucieństwa w niewinności, która coraz żywiej do mnie przemawia.

Dzielnica Ponura, na przykład, zastąpiłaby te otwory, "wrota piekieł", jakie istniały niegdyś w stolicach licznych miast: symbolizowały one złowieszcze potęgi życia. Dzielnica Ponura nie musiałaby zawierać rzeczywistych niebezpieczeństw, takich jak: pułapki, zapadnie, czy miny. Byłaby ona trudno dostępna, przeraźliwie wystrojona (przenikliwe gwizdy, dzwony bijące na trwogę, okresowo uruchamiane syreny o zmiennych kadencjach, przeraźliwe posągi, mobilne urządzenia napędzane silnikiem, tzw. Auto-Mobile) słabo oświetlana nocą, za to przesadnie iluminowana za dnia, dzięki wykorzystaniu zjawiska odbłasku. W centrum - "Plac Mobilnej Grozy". Nasycenie rynku jakimś produktem powoduje spadek wartości tego produktu: dzieci i dorośli uczyliby się, eksplorując Dzielnicę Ponurą, że nie trzeba się lękać budzących trwogę przejawów życia, ale można się nimi bawić.

Zasadniczą aktywnością mieszkańców będzie BEZUSTANNE DRYFOWANIE. Zmiana krajobrazu, z godziny na godzinę, będzie powodować całkowite wyobcowanie. (dépaysement). (...)

Po pewnym czasie, gdy dojdzie do nieuchronnego znużenia, dryfowanie porzuci w jakiejś mierze dziedzinę przeżycia, przenosząc się w sferę przedstawienia.

Obiekcie natury ekonomicznej można a priori odrzucić. Wiadomo bowiem, że w im większym stopniu jakieś miejsce jest zarezerwowane dla wolności gry, tym silniej wpływa na zachowania i tym większa staje się jego siła przyciągania. Fenomenalny prestiż Monaco i Las Vegas jest tego znakomitą dowodem. A także Reno, karykatura wolnego związku. A przecież chodzi jedynie o zwykłe gry hazardowe. To pierwsze eksperymentalne miasto utrzymywałoby się w dużej mierze z tolerowanej i kontrolowanej turystyki. Nadchodzące działania i produkcje awangardowe skupiałyby się tam samoistnie. W ciągu kilku lat miasto to stałoby się umysłową stolicą świata, i zostałoby powszechnie za taką uznane.

Trzeba wybudować hacjendę.

Wszystkie miasta są geologiczne i nie można zrobić trzech kroków nie napełniając widm, zbrojnych w cały prestiż swych legend. Poruszamy się w zamkniętym pejzażu, którego znaki orientacyjne bezustannie ciągną nas ku przeszłości. Niektóre ruchome kąty, niektóre perspektywy zbieżne pozwalają nam dostrzec zapowiedź oryginalnych ujęć przestrzeni, jednak wizje te pozostają fragmentaryczne. Poszukiwania należy zwrócić w stronę magicznych toposów ludowych bajek i surrealistycznych pism: zamków, niekończących się murów, zapomnianych knajpek, mamucich jaskiń, luster w kasyinach.

Te archaiczne obrazy zachowują pewną moc katalityczną, ale wykorzystanie ich w symbolicznym urbanizmie, nie odmłodziwszy ich wprzód, nadając im nowe znaczenie - jest praktycznie niemożliwe. Nasza psychika nawiedzana przez stare archetypy pozostała daleko w tyle za udoskonalonymi maszynami. Różne próby zaprzęgnięcia nowoczesnej nauki do tworzenia nowych mitów okazały się niewystarczające. Od tego czasu, abstrakcja opanowała wszystkie rodzaje sztuki, zwłaszcza współczesną architekturę. Czysta plastyczność, wolna od anegdoty ale nieożywiona, odprężyła wzrok i ostudza spojrzenie. Gdzie indziej spotkać można inne fragmentaryczne piękna, a ziemia obiecanych syntez coraz bardziej się oddala. Każdy waha się pomiędzy przeszłością, żywą w sferze afektywnej, a przyszłością, która już umarła.

Nie zamierzamy przedłużać mechanicznych cywilizacji i mroźnej architektury, które prowadzą, koniec końców, do znudzonych rozrywek.

Proponujemy wynajdowanie nowych ruchomych dekoracji. (...)

Mrok cofa się przed sztucznym oświetleniem, a pory roku przed klimatyzacją: noc i lato tracą swój urok, świt zanika. Mieszkańcy miast pragną się oddalić od kosmicznej rzeczywistości i to wypełnia ich sny. Przyczyna wydaje się oczywista: sen rozpoczyna się w rzeczywistości i urzeczywistnia się w niej.

Rzeczony rozwój technologii umożliwił jednostce nieustanne obcowanie z rzeczywistością kosmiczną, równocześnie likwidując wszelkie niedogodności takiej styczności. Szklany sufit pozwala obserwować gwiazdy i deszcz. Ruchomy dom obraca się wraz ze słońcem. Jego rozsuwane ściany pozwalają roślinności opanować życie. Jest zamontowany na szynach, rano może się przesunąć aż nad brzeg morza, by powrócić, wieczorem, do lasu.

Architektura to najprostszy sposób artykułowania czasu i przestrzeni, kształtowania rzeczywistości, wywoływania marzeń. Nie chodzi przy tym jedynie o artykulację i kształtowanie plastyczne, wyraz przemijającego

piękna. Ale o kształtowanie influencyjne, które wpisuje się w odwieczną krzywą ludzkich pragnień i postępu w urzeczywistnianiu owych pragnień.

Architektura jutra będzie więc środkiem przekształcania dzisiejszego pojmowania czasu i przestrzeni. Będzie narzędziem poznania i działania.

Zespoły architektoniczne będą modyfikowalne. Ich aspekt będzie się zmieniał w całości lub częściowo zgodnie z wolą mieszkańców. (...)

Dawne wspólnoty dostarczały masom absolutnej prawdy i niemożliwych do zakwestionowania mitycznych wzorców. Wtargnięcie pojęcia względności do nowoczesnej myśli pozwala przewidzieć EKSPERYMENTALNĄ naturę nadchodzącej cywilizacji, chociaż samo to słowo nie w pełni mnie zadowala. Powiedzmy: bardziej elastyczną, bardziej "rozbawioną". Na gruncie tej ruchomej cywilizacji, architektura będzie - przynajmniej w swojej początkowej fazie - sposobem doświadczania tysięcy modeli przekształcania życia, by osiągnąć syntezę, która może być jedynie legendarna.

Planetę nawiedziła umysłowa choroba: banalizacja. Wszyscy jesteśmy zahipnotyzowani przez produkcję oraz komfort - zsymp, winda, łazienka, pralka...

Ten stan rzeczy, który zrodził się z protestu przeciw nędzy, znacznie wykroczył poza swój odległy cel - wyzwolenie się człowieka od materialnych trosk - i stał się wszechobecnym, obsesyjnym obrazem. Młodzież wszystkich krajów dokonała już wyboru pomiędzy miłością a automatycznym zsympem na śmieci: wybrała zsymp na śmieci. Konieczne stało się całkowite przekształcenie istniejącej duchowości poprzez ukazanie w pełnym świetle zapomnianych pragnień i stworzenie pragnień całkiem nowych. A także poprzez intensywną propagandę na rzecz tych pragnień. Wspomnieliśmy już, że potrzeba tworzenia sytuacji jest jedną z tych podstawowych potrzeb, na których opierać się będzie przyszła cywilizacja. Ta potrzeba absolutnej kreacji była zawsze ściśle powiązana z potrzebą igrania z architekturą, czasem i przestrzenią (...) Chirico jest jednym z wielkich prekursorów architektury. Zmierzył się z problemami nieobecności i obecności, atakując czas oraz przestrzeń.

Wiemy, że przedmiot, nie odnotowany świadomie podczas pierwszej wizyty, podczas kolejnych wizyt wywołuje swoją nieobecnością nieokreślone wrażenie: poprzez cofnięcie w czasie nieobecność przedmiotu przekształca się w zmysłowo odczuwalną obecność. Co więcej: choć samo wrażenie pozostaje zazwyczaj nieokreślone, jego jakość zmienia się w zależności od istoty usuniętego przedmiotu i znaczenia przypisywanego mu przez obserwatora. Może się wahać od beztroskiej radości aż do trwogi (nieważne, że w tym kon-

kretnym przypadku siłą napędową tych stanów emocjonalnych jest pamięć, obrałem ten przykład tylko ze względu na jego prostotę).

W malarstwie Chirica (okres Arkad) pusta przestrzeń generuje dobrze wypełniony czas. Łatwo sobie wyobrazić niezwykle możliwości takiej architektury, wpływ, jaki wywierać będzie na tłumy. Epoka, która odsyła tego rodzaju makiety do rzekomych muzeów, zasługuje wyłącznie na pogardę. Ta nowa wizja czasu i przestrzeni, która wyznaczy teoretyczną podstawę przyszłych konstrukcji, nie jest jeszcze dopracowana, sprecyzowanie jej nie obejdzie się bez przeprowadzenia doświadczeń nad zachowaniami w miastach specjalnie przeznaczonych do tego celu, gdzie, oprócz niezbędnych budynków zapewniających minimum komfortu i bezpieczeństwa, zgromadzone zostaną, w sposób przemyślany, budynki obdarzone potężną mocą wywoływania wspomnień i zachowań - symboliczne budynki ucieleśniające przeszłe, teraźniejsze i nadchodzące pragnienia, siły oraz zdarzenia. Racjonalne wzbogacenie dawnych systemów religijnych, starych baśni, a zwłaszcza psychoanalizy, i oddanie ich w służbę architektury staje się z każdym dniem pilniejsze, w miarę jak zanikają wszelkie powody do ulegania namiętnościom.

Można powiedzieć, że każdy będzie mieszkając w swojej osobistej "katedrze". Pojawia się pomieszczenia wywołujące sny skuteczniej niż środki odurzające, a także domy, w których będzie można jedynie kochać. Inne przyciągać będą nieodparcie podróży...

Projekt ten można porównać do chińskich i japońskich iluzjonistycznych ogrodów - z tą jednak różnicą, że te ogrody nie służyły do tego, by w nich mieszkać - albo do groteskowego labiryntu z Ogrodu Botanicznego, którego bramy strzeże inskrypcja - skrajny przykład głupoty, bezrobotna Ariadna - "Zabrania się zabaw w labiryncie".

Można sobie wyobrazić takie miasto jako coś w rodzaju arbitralnego nagromadzenia zamków, grot, jezior, itd... Byłby to barokowy etap urbanizmu, pojmowanego jako środek poznawczy. Ta teoretyczna faza jest już jednak przewyciężona. Wiemy, że istnieje możliwość zbudowania nowoczesnego budynku, w którym nie dałoby się rozpoznać nic ze średniowiecznego zamczyska, ale który zachowywałby i potęgował poetyczną moc Zamku (poprzez zachowanie niezbędnego minimum linii, transpozycję innych, rozmieszczenie otworów, warunki topograficzne, itd.). Dzielnice takiego miasta mogłyby odpowiadać poszczególnym skatalogowanym uczuciom, jakie napotykaemy, przypadkowo, w codziennym życiu.

Dzielnica Dziwaczna - Dzielnica Szczęśliwa, zasadniczo przeznaczona do zamieszkiwania - Dzielnica Szlachetna i Tragiczna (dla grzecznych dzieci) -