Krzysztof Janas
Jan Szeliga

WIEŚLAND, CZYLI MIEJSKA FANTAZJA KRYTA STRZECHĄ

VILLAGELAND, AN URBAN FANTASY WITH A THATCHED ROOF

Tłumaczenie na język angielski / Translated into English by Dagmara Pac
Redakcja / Edited by Redaktornia.com
Korekty / Proofread by Redaktornia.com

Projekt logo Fundacji im. Stefana Kuryłowicza oraz logo serii wydawniczej / Design of the Foundation logo and Book Series logo by Grzegorz Hajdo

Grafiki / Graphics by: Jan Szeliga

Projekt układu typograficznego serii / Typographic project for the series by AGENCJA kanon – Agnieszka Tratkiewicz-Nawrocka

Przygotowanie do druku oraz wersji elektronicznej / Typesetting and digital publishing by: IT WORKS / itworks.net.pl

Druk i oprawa / Printed and bound by Sindruk, Opole

Text and graphics © copyright by Fundacja im. Stefana Kuryłowicza / Stefan Kuryłowicz Foundation
Warszawa / Warsaw (Poland), 2020

ISBN 978-83-955412-5-4

Główna nagroda konkursu TEORIA 2019
Fundacji im. Stefana Kuryłowicza

Main Prize of the THEORY 2019 Competition
of the Stefan Kuryłowicz Foundation

SPIS TREŚCI / CONTENTS

PRZEDMOWA **6**
PREFACE *7*

WPROWADZENIE **20**
INTRODUCTION **21**

UCZYĆ SIĘ OD DISNEYLANDU **22**
LEARNING FROM DISNEYLAND **23**

ZIEMIA OBIECANA CZY (K)RAJ UTRACONY? **34**
PROMISED LAND OR PARADISE LOST? **35**

MIASTO NAD ROZLEWISKIEM **52**
THE CITY ON THE BACKWATER **53**

PODSUMOWANIE **64**
CONCLUSION **65**

BIBLIOGRAFIA **74**
BIBLIOGRAPHY **75**

PRZEDMOWA

Marta Leśniakowska

Architekt jako fictor – fikcja jako (cyber)antropologia współczesności

> *„Tu już widać samo soplicowo. Rozciąga się na pięćdziesiąt metrów, może więcej. […] Na zdjęciach uwieczniono uwięzione w lodzie fragmenty rolniczych sprzętów, przedmioty domowego użytku, pół stołu, garniec, ikonę, ułomek kowadła […]"*
>
> (Jacek Dukaj, *Lód*)[1]

Utopia ucieleśniona? Toczone od Platona dyskursy utopijne podważają sens logiczny tego wyrażenia jako oksymoronu, skoro utopie są fantazmatami, ze swej istoty niemożliwymi do materializacji. Nie ustają jednak próby przekroczenia tego paradoksu z jego metaforycznością[2]. I nie jest bynajmniej przypadkiem, że w roli znaczącego gracza wskazuje się tutaj architekturę jako produkt w tym samym stopniu poszukiwań, wynalazczości, potrzeb, konieczności i oczekiwań, jak wyobraźni, fantazji, efektów i afektów. Dzięki temu architektura ma zdolność wytwarzania przestrzeni i miejsc oraz takiego ich normowania, by zawierała ich sens przedstawiający jako reprezentacji. Bardziej niż na jej technicznych i społecznych zadaniach kładzie się tu nacisk na funkcje obrazowania, co pozwala analizować architekturę według podobnych zasad jak obrazy malarskie, w takich samych kategoriach, jak analizuje się fotografię, film czy

1 / Jacek Dukaj, *Lód*, Wyd. Literackie: Kraków 2007 s. 33.

2 / Elisabeth Grosz, *Embodied Utopias. The Time of Architecture*, [w:] eadem, *Architecture from the Outside. Essays on Virtual and Real Space*, M.I.T. Press: Cambridge 2005 s. 130–149.

PREFACE

Marta Leśniakowska

Architect as fictor – fiction as (cyber)anthropology of contemporary times

> *"Here's the soplicowo. It stretches out over 50 meters, maybe more. […] The photographs capture fragments of agricultural tools, homeware, half a table, a pot, an icon, a fragment of an anvil, all trapped in the ice […]"*
>
> Jacek Dukaj, *Lód* (Ice)[1]

A utopia embodied? Utopian discourse since the times of Plato has challenged the logical sense of this phrase as an oxymoron, since utopias are fantasies, intrinsically impossible to materialize. However, attempts at overcoming this paradox with its metaphoricity persist.[2] Neither is it a coincidence that an important role is assigned here to architecture as the product in equal parts of research, inventiveness, needs, obligations, and expectations, as much as imagination, fantasy, effects, and affects. Thanks to all this, architecture is capable of creating spaces and places and regulating them so that it contains their signifying content as representation. Its imaging function is emphasized over its technical and social roles, which allows us to analyse architecture in similar terms as painting, photography,

1 Jacek Dukaj, *Lód*, Kraków: Wyd. Literackie, 2007, p. 33.

2 Elisabeth Grosz, "Embodied Utopias. The Time of Architecture," in: eadem, *Architecture from the Outside: Essays on Virtual and Real Space*, Cambridge: MIT Press, 2005, pp. 130–149.

reklamę[3]. Rozgrywającą pozostaje tu jednak zawsze polityka, która, jak to wiemy od Cycerona, dlatego właśnie czyni z architektury najbardziej polityczną ze sztuk.

Jan Szeliga, architekt, oraz Krzysztof Janas, socjolog i antropolog społeczny zorientowany na urban studies, są jednak przekonani, że utopia daje się ucieleśnić. Ich argumentacja okazała się tak przekonująca, że uwiodła niezależne zespoły jurorów, którzy oceniali prace zgłoszone w 2019 roku do konkursu „Teoria" i stypendium „Praktyka" Fundacji im. Stefana Kuryłowicza. Dwa zwycięskie projekty są w istocie jednym, o wspólnym tytule „Wieśland, czyli miejska fantazja kryta strzechą" i obejmuje dwie prace: teoretyczny esej opisujący wizję rekreacyjnego parku tematycznego na błoniach Stadionu Narodowego w Warszawie, oraz jego koncepcję realizacyjną. Oba komplementarne projekty jury oceniło zgodnie jako „odważne ujęcie relacji wsi z miastem i próbę wpisania architektury w trudne społeczno-kulturowe wzorce […] przy użyciu humorystycznego języka". To lapidarne uzasadnienie dotyka jednak tylko powierzchni rzeczy, nie wnikając w jej złożoność. Daje ona o sobie znać już w samym pomyśle, by pod wspólnym tytułem umieścić tekst teoretyczny i projekt potencjalnie realizacyjny, co lokuje „Wieśland" wprost w strategiach tekstów utopijnych, które są w wielu wypadkach tekstami podwójnymi, amalgamatem składającym się z fikcyjnej wizji oraz teoretycznego dodatku objaśniającego, uzasadniającego i stabilizującego prawidłowość jej odczytania, jej legitymację[4]. Z taką konstrukcją mamy do czynienia w podwójnym projekcie Janasa i Szeligi. Cel swojej pracy autorzy uzasadniają krótko: „zasygnalizowanie problemu zbyt szybkiego tempa życia w mieście i braku formy ucieczki «w zasięgu ręki»", postrzeganej jako indywidualna i społeczna terapia oparta na konsumpcji afektów. Do tego, by efekt takiego wiejskiego „escape roomu" był przekonujący, autorzy użyli metod projektowania i zarządzania zapożyczonych z technik marketingowych i wydajnościowych, nastawionych na maksymalizację zysków w systemie globalnego

3 / Hans Sedlmayr, *Architektur als abbildende Kunst*, Adolf Holzhausens Nfg.: Wien 1948. Beatriz Colomina, *Privacy and Publicity. Modern Architecture as Mass Media*, Cambridge, Mass., London: The MIT Press 1998.

4 / Michele Le Dœuff, *The Polysemy of Atopian Discours*, [w:] *The Philosophical Imaginary*, Stanford 1989 s. 48–49, 54–55, za: K. Gorlach, *Współczesnej socjologii wsi portret własny. Refleksje w świetle dwóch podręczników*, „Ata Universitas Lodziensis. Folia Sociologica" 2017, nr 63, s. 110.

film, and advertising.[3] Still, politics continues to determine the field of play, since, as we know from Cicero, architecture is the most political of the arts.

Yet Jan Szeliga, an architect, and Krzysztof Janas, a sociologist and social anthropologist specializing in urban studies, are convinced that Utopia can be brought to life. Their argumentation proved convincing enough to seduce the independent jury teams of the Theory competition and the Practice fellowship organized by the Stefan Kuryłowicz Foundation in 2019. The two winning entries are in fact one project, under the title "Villageland, an urban fantasy with a thatched roof," which encompasses two works: a theoretical essay describing the authors' vision of a recreational theme park on the grounds in front of the National Stadium in Warsaw, and a design for its implementation. The jury unanimously commended both complementary projects for "a bold appraisal of the relations between the city and the country and an attempt to inscribe architecture into difficult socio-cultural paradigms [...] using humour." This brief reasoning only skims the surface of the matter, without addressing its complexity, evident in the very idea of combining a theoretical work and a potentially executable project under one title. Thus, "Villageland" belongs squarely among utopian texts, which are often doubled, amalgamates of fictional visions and theoretical annexes explaining, justifying, and stabilizing their correct understanding and legitimation.[4] Such is the construction of the dual project of Janas and Szeliga. The authors describe the aim of their work concisely: "to signalize the problem of the excessive pace of life in the city and lack of 'handy' forms of escape," understood as an individual and social therapy consisting of the consumption of emotions. In order to make the effect of this rural "escape room" convincing, the authors used design and management tools borrowed from marketing and efficiency techniques, whose aim is to maximize profits within the global system of cognitive capitalism

3 Hans Sedlmayr, *Architektur als abbildende Kunst, Wien:* Adolf Holzhausens Nfg., 1948; Beatriz Colomina, *Privacy and Publicity. Modern Architecture as Mass Media*, Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998.

4 Michele Le Dœuff, "*The Polysemy of Atopian Discourse*," in: eadem, *The Philosophical Imaginary*, Stanford: Stanford University Press, 1989, pp. 48–49, 54–55, quoted from: K. Gorlach, "*Współczesnej socjologii wsi portret własny. Refleksje w świetle dwóch podręczników*," *Acta Universitas Lodziensis. Folia Sociologica* 63 (2017), p. 110.

kapitalizmu poznawczego i gospodarki na życzenie (*on-demand economy*). Sięgając po doskonale zakorzeniony we współczesnej globalnej popkulturze model Disneylandu (ale nie tylko, o czym niżej), projektanci skonstruowali/wykreowali alternatywny świat fikcjonalny, allotopię, której tworzywem jest tu polska mitologia narodowa, balansująca między (post)romantycznymi, zmityzowanymi, literacko-malarskimi i popkulturowymi wyobrażeniami na temat wsi i wiejskości (płótna Malczewskiego, Chełmońskiego, Axentowicza, ale też C.D. Friedricha, Courbeta, Goyi czy Bruegla, fotosy z popularnych filmów czy telewizji). Symulakrum warszawskiej „wiejskości" jest więc montażem wielu kalk kulturowych, na których osadzone są, i same są tego efektem, aksjologiczne stereotypy pojęcia wiejskości/ludowości jako konstruktu społecznego. Jako wytwór kultury miejskiej realizuje w ten sposób swoje idylliczne pożądanie „raju utraconego", osadzone na kulturowej binarności miasto-wieś jako aksjologicznego konfliktu modernizmu i antymodernizmu.

„Wieśland" wprost modelowo pokazuje te problemy. Ma przy tym atrakcyjną formę kolażu jako sprawdzonej w kulturze wizualnej techniki przeniesionej z modernizmu do post-postmodernizmu, która edytuje, przerabia i sampluje dobra kulturowe zależnie od potrzeb lub pragnień. Powstała w ten sposób scenografia, świat VR, który wydaje się realny, choć nim nie jest, i ma dostarczać użytkownikom wszystkie trzy modelowe idylle: rolniczą, dzikości i rekreacji, funkcjonujące w dzisiejszych kontekstach: scenki z przebranymi w chłopski kostium „tubylcami" oglądają turyści, których czarno-białe sylwetki wyznaczają granicę między wczoraj i dziś.

Oczywiście geneza tego pomysłu wiąże „Wieśland" z tradycją skansenów etnograficznych. Ale nie tylko. Można go traktować jako współczesną mutację wyrastającego z darwinizmu, kolonializmu i rasizmu oraz mody na egzotykę, znanego od początku XIX w. „ludzkiego zoo" vel „ekspozycji etnologicznej" vel „murzyńskiej wioski", które w odpowiednio aranżowanym otoczeniu imitującym życie „dzikiego" prezentowała publiczności, jak egzotyczne zwierzęta w ogrodach zoologicznych, żywe „ludzkie eksponaty" przywożone w tym celu z kolonii. Pytanie, na ile autorzy „Wieślandu" mieli świadomość tych analogii.

Tak czy inaczej, sięgnięto tu po znaną z teorii teatru i filmu strategię *mise-en-scène*, równocześnie metaforę, formę, medium i praktykę: zaprogramowano scenerię z odpowiednio rozmieszczonymi aktorami,

and on-demand economy. Drawing on the Disneyland model (and others, more on which below), deeply embedded in contemporary global pop culture, the designers constructed/created an alternative fictional world, an allotopia formed of the Polish national mythology balanced between (post)romantic, mythical, writerly-painterly, and pop-cultural images of the countryside and rusticness (paintings by Malczewski, Chełmoński, Axentowicz, but also C.D. Friedrich, Courbet, Goya, or Breugel, stills from popular films or television programs). The simulacrum of "ruralness" in Warsaw is therefore a montage of many cultural clichés that serve as a basis for – and are themselves the product of – axiological stereotypes of ruralness/folkishness as a social construct. As the product of urban culture, it satisfies the city's idyllic longing for a paradise lost established on the cultural binarity of the city and the country as the axiological conflict between modernism and anti-modernism.

Villageland is a model illustration of these problems. It also takes on the attractive form of a collage, a tried and true technique of modernist visual culture which has been adopted by postmodernism, one that edits, modifies, and samples products of culture according to the author's needs or desires. The resulting scenography is a virtual reality which appears to be real but is not, and is meant to supply its users with three model idylls – of the country, of the wild, and of recreation – functioning within contemporary contexts – scenes with "locals" in folk costumes watched by tourists, whose black and white silhouettes demark the boundary between yesterday and today.

Of course, the genesis of the idea of Villageland links it with the tradition of ethnographic parks, but that is only a part of the story. It can be treated as a contemporary mutation of the 19th-century "human zoo," "ethnographic exhibition," or "Negro village" that grew out of Darwinism, colonialism, and racism, a purposely designed space imitating the habitat of the "savage," to present to the public as exotic animals in a zoo live "human exhibits" brought for this purpose from the colonies. The question remains open to what extent the authors of Villageland were aware of these analogies.

In any case, the strategy employed here was the *mise-en-scène known from theatre and film*, simultaneously a metaphor, a medium, and a practice: a programmed scenery with strategically placed

rekwizytami i dekoracjami, zorganizowany, zamknięty wycinek czasu i przestrzeni w formie dostępnej publicznemu odbiorowi. Możemy więc obserwować, jak w wyniku artystycznego kanibalizmu/zawłaszczania/samplowania jako powszechnej dzisiaj praktyki *appropriation art* popularne obrazy z kultury wizualnej dawnej i współczesnej pracują w dzisiejszym czasie widza, wytwarzając nowe teksty/obrazy. Przestaje mieć znaczenie czas powstania zawłaszczanego dzieła, a liczy się tylko czas odbiorcy, który nasyca to dzieło swoim rozumieniem[5]. Technikę artystycznego kanibalizmu czy sampla dosadnie opisuje William Gibson, twórca literackiego cyberpunku: „Spryciarze wśród dzisiejszych muzyków umieszczają nowe kompozycje w sieci, jak pasztet do ostygnięcia na parapecie, i czekają, aż jacyś anonimowi muzycy dokonają przeróbek. […] Proces twórczy nie dokonuje się już w głowie jednostki, jeśli kiedykolwiek tak było. Dzisiaj wszystko jest do pewnego stopnia odbiciem czegoś innego"[6].

Precyzyjnie zaprogramowany „Wieśland" jest więc produktem swoich czasów, silnie naznaczonym generacyjnie: autorzy należą do współczesnego pokolenia młodej miejskiej usieciowionej społeczności (jak je definiuje Nicholas Mirzoeff), a ich „Wieśland" jest toponimem nie przypadkiem identyfikującym się z konkretnym miejscem i czasem. Warszawa lat dwudziestych XXI wieku jest rodzajem laboratorium współczesnej tu i teraz kultury miejskiej, która stanowi rzeczywiste źródło zmityzowanej wiejskości. Dlatego jest to projekt z obszaru antropologii miasta, która bada współczesne społeczeństwa industrialne i postindustrialne oraz kulturowe aspekty urbanizmu jako zespołu typowych dla środowiska miejskiego form, stylów życia i wzorów społecznej organizacji.

Antropologiczno-kulturowe konteksty „Wieślandu" wpisują go zarazem w aktualny nurt *artistic research*, który za pomocą środków artystycznych wykracza swoim rezultatami poza dziedzinę sztuki i w ten sposób wytwarza wiedzę pozwalającą wskazać nowe obszary poznania.

---

5 / Michael Broetje, *Obraz jako parabola. O pejzażach Gustawa Courbeta*, s. 89, [w:] *Perspektywy współczesnej historii sztuki. Antologia przekładów*, „Artium Quaestiones", red. M. Bryl, P. Jukiewicz, P. Potrowski, W. Suchocki, Wyd. Naukowe UAM: Poznań 2009 s. 89–110.

6 / William Gibson, *Rozpoznanie wzorca (Pattern Recognition)*, tłum. Paweł Korombe, Zysk i S-ka: Warszawa 2004.

actors, props, and decorations; an organized, finite stretch of time and space in a publicly accessible form. We can therefore observe how, as a result of artistic cannibalism/appropriation/sampling involved in the now-common practice of appropriation art, popular images from visual cultures past and present operate in the spectator's time, creating new texts/images. The time of the creation of the appropriated work ceases to matter; what counts is only the time of the consumer, who imbues the work with his understanding of it.[5] The technique of artistic cannibalism or sampling is bluntly described by the creator of literary cyberpunk, William Gibson: "Musicians, today, if they're clever, put new compositions out on the web, like pies set to cool on a window ledge, and wait for other people to anonymously rework them. … [T]he creative process is no longer contained within an individual skull, if indeed it ever was. Everything, today, is to some extent the reflection of something else."[6]

Meticulously programmed, Villageland is a product of its times, under strong generational influences – its authors are young networked citizens (as Nicholas Mirzoeff defines them), and the choice of "Villageland" as a toponym deliberately references a particular time and place. Warsaw in the 2020s is a laboratory of contemporary urban culture, which is the true source of mythologized ruralness. Hence the location of the project within the realm of urban anthropology, which studies contemporary industrial and post-industrial societies as well as cultural aspects of urbanism as a set of forms, lifestyles, and patterns of social organisation typical for the urban environment.

Meanwhile, the anthropological and cultural contexts of Villageland place it within the current trend of artistic research, which uses artistic means to achieve results reaching beyond the field of art and thus produces a knowledge that uncovers new realms of cognition.

---

5 Michael Broetje, "*Obraz jako parabola. O pejzażach Gustawa Courbeta*," in: *Perspektywy współczesnej historii sztuki. Antologia przekładów* Artium Quaestiones, eds. M. Bryl, P. Jukiewicz, P. Potrowski, and W. Suchocki, Poznań: Wyd. Naukowe UAM, 2009, pp. 89–110, here p. 89.

6 William Gibson, *Pattern Recognition, New York: G.P. Putnam's Sons, 2003, e-book.*

Wszystkie te złożone kwestie spina graficzna strona „Wieślandu", eksploatująca konwencje gier planszowych w ich aktualnej wersji cyfrowej techniki i estetyki stosowanej przez artystów digital art/internet art, sztuki nowego wideo i projektantów gier komputerowych, powołujących rzeczywistość alternatywną. W tym nowym świecie, projektowanym, a nie danym, który ma swoją własną realność, transformacji podlega nasze pojmowanie rzeczywistości, wiodąc do postsymbolicznego bycia-w-świecie.

„Wieśland" jako VR, fantazja o eutoposie, czyli „miejscu harmonijnym, szczęśliwym i dobrym", które istnieje poza porządkiem codzienności, służąc do robienia atrakcyjnych rzeczy w atrakcyjnym miejscu, jest w istocie interaktywną, imersyjną grą. Jako cyber-/antropofikcja zdaje się realizować pogląd Davida Shieldsa, autora pokoleniowego manifestu *Głód rzeczywistości*, że „wszystko jest przetwarzane przez pamięć i jest fikcją", a wobec tego rzeczywistość jest krajobrazem, który z definicji jest podwojoną rzeczywistością, zarazem faktyczną i wirtualną[7]. „Wieśland" zaspokaja ten głód rzeczywistości, odnosząc się do bynajmniej nie fikcyjnej, współczesnej polskiej realności. Mówi więc wprost o polskim społeczeństwie trzeciej dekady XXI wieku, pękniętym na dwa zantagonizowane „plemiona", toczące spór na temat ich „charakteru narodowego", tego czysto teoretycznego konstruktu ideologicznego funkcjonalizowanego do opisu względnie trwałych właściwości i dyspozycji psychicznych, jakie powtarzają się w obrębie danego społeczeństwa. Linią demarkacyjną światów równoległych „Wieślandu" jest Szosa Główna, wijąca się malowniczo przez środek wirtualnego pejzażu „nadwiślańskiej nibylandii", prowadząc miejskich turystów ku jarzącej się na horyzoncie nowej świątyni masowej rozrywki: istniejącego realnie w Warszawie Stadionu Narodowego z jego quasi-ludową estetyką imitującą cepeliowski kosz wiklinowy w narodowych barwach. Analizując „Wieśland" z tej perspektywy, można ten intrygujący, poliwalentny projekt potraktować jako manifest generacji polskich trzydziestolatków, którzy uwolnili tu swoje subiektywne widzenie dzisiejszej Polski i postawili krytyczną jej diagnozę. Można oczywiście przyjąć, że jako laboratorium antropofikcji, ale w założeniu chyba możliwej do

7 / David Shields, *Reality Hunger. A Manifesto*, Knopf: New York 2010, cyt. za: Luc Sante, *The Fiction of Memory*, „The New York Times", https://nyti.ms/3biqUxj (dostęp: 14.08.2019).

All of these complex issues are bound by the visual side of Villageland, which follows the conventions of board games in their current, digital versions, techniques and aesthetics used by digital and Internet artists, new video artists, and designers of video games that call to life alternative realities. In this new world, designed and not given, endowed with its own realness, our understanding of reality undergoes a transformation, leading us to a post-symbolic being-in-the-world.

Villageland as VR, a fantasy about an *eutopos*, that is, a "harmonious, happy, and good place," which exists outside of the order of the everyday to provide a space for doing attractive things in attractive surroundings, is in fact an interactive, immersive game. As cyber/anthropo-fiction, it seems to fulfil the belief of David Shields, author of the generational manifesto *Reality Hunger*, that "[a]nything processed by memory is fiction," and therefore, reality is a landscape which is by definition a double reality, both factual and virtual.[7] Villageland satisfies this hunger for reality by relating to the entirely non-fictional contemporary Polish reality. It speaks directly about the Polish society of the 2020s, divided into two antagonized tribes, feuding over their "national character," the purely theoretic ideological construct devised to describe relatively stable psychological features and dispositions that recur within a given society. The demarcation line between the parallel worlds of Villageland is the Main Road, winding picturesquely through the middle of the virtual landscape of the "Neverland-on-the-Vistula," leading urban tourists to the new temple of mass entertainment glowing on the horizon: the National Stadium with its quasi-folk aesthetics imitating a wicker basket in the national colours. Analysing Villageland from this perspective, this intriguing, polyvalent project can be treated as the manifesto of the generation of 30-somethings, a place where they set free their subjective vision of contemporary Poland and issued a critical diagnosis of its condition. It could be said that, as a laboratory of anthropo-fiction, yet apparently viable, it serves as a projected immune system that employs the recreational "rural idyll" as a therapeutic tool meant to increase immunity to reality

7 David Shields, *Reality Hunger. A Manifesto*, New York: Vintage Books 2011, p. 57.

realizacji, projektują tu rodzaj systemu immunologicznego, który za pomocą rozrywkowej „wiejskiej idylli" ma zadanie terapeutyczne: podnosi odporność na rzeczywistość, gdy staje się ona nie do zniesienia (taką funkcję przydaje się w ogóle sztuce[8]). Jednak wbrew temu, co sami autorzy na ten temat uważają i do czego zmierzają (możemy to odtworzyć, oglądając projekt), ich utopia nie daje się ucieleśnić, bo utopie, jak wiemy, nie mają przyszłości. I tak powinno pozostać, by mogła dojść do głosu zawarta w tym koncepcie krytyczność o pożądanej sile perswazyjnej. Jako antropologia współczesności fikcja „Wieślandu" jest ironią i satyrą na „nową sztukę ludową", której obecność jest coraz mocniej manifestowana we współczesnym narodowym populizmie. Dlatego należy go rozumieć jako studium przypadku z obszaru sztuki krytycznej, której cechą wyróżniającą jest szyderstwo polityczne. Jako wytworzony przez architekta-fictora hipertekst, ma czytelne cele i jest adresowane do konkretnych audytoriów: czyni widzialnym to, co skrywa się pod pozornie rozrywkową powierzchnią tej allotopii. A jako produkt marketingu kulturowego późnego kapitalizmu zorientowanego na osiąganie realnych efektów w pozaartystycznym świecie, jest, w ostatecznej konkluzji, projektem politycznym. Bo „gdy sztuka współczesna angażuje się w sferę relacji i ją problematyzuje, wówczas zdecydowanie rozwija projekt polityczny"[9].

8 / Te funkcje opowieści jako fikcji analizują literaturoznawcy, zob. Arkadiusz Żychliński, *Laboratorium antropofikcji. Dociekania filologiczne*, Wyd. UAM: Poznań–Warszawa 2014, s. 155, 159.

9 / Nicolas Bourriaud, *Estetyka relacyjna*, przeł. Ł. Białkowski, Kraków 2012 s. 45.

when it becomes unbearable (a function ascribed to art in general).[8] However, in spite of the stated belief and purpose of the authors (as indicated in the project), their utopia cannot be brought to life, because utopias, as we know, have no future. That is how it should be, so that the concept can carry a critical charge of the desired persuasive power. As an anthropology of the current moment, the fiction of Villageland is an ironic, satirical take on "new folk art," the presence of which manifests itself with increasing force in today's national populism. That is why it should be understood as a case study in critical art, distinguished by its political mockery. As a hypertext created by an architect-fictor, it has clear goals and is addressed to a particular audience – it makes visible that which is hidden under the seemingly entertaining surface of this allotopia. As the product of late capitalistic cultural marketing, oriented toward the attainment of real effects in the world beyond art, it is, in its final conclusion, a political project. Because, "Contemporary art is definitely developing a political project when it endeavours to move into the relational realm by turning it into an issue."[9]

8 These functions of stories as fiction are analysed by literary scholars; see: A. Żychliński, *Laboratorium antropofikcji. Dociekania filologiczne*, Poznań: Wyd. UAM, 2014, pp. 155, 159.

9 N. Bourriaud, *Relational Aesthetics*, trans. S. Pleasance and F. Woods with M. Copeland, Dijon: Les presses du réel, p. 17.

Krzysztof Janas
Jan Szeliga

WIEŚLAND, CZYLI MIEJSKA FANTAZJA KRYTA STRZECHĄ

VILLAGELAND, AN URBAN FANTASY WITH A THATCHED ROOF

Wprowadzenie

Sercem Wieślandu jest Szosa Główna, stojące przy niej drewniane chaty, z lekka nadgryzione zębem czasu przystanki i ławeczki, warsztaty i kapliczki oraz odchodzące od niej co kilka kroków wydeptane ścieżki. Wędrówka przez Wieśland zawsze zaczyna się i kończy właśnie tu. Stąd wyruszamy w świat marzeń i tęsknot, tu trafiamy, zaspokoiwszy je – wyciszeni i wypoczęci. Jeśli nie szczęśliwi, to przynajmniej szczęśliwsi. Szosa Główna prowadzi nas też do zorganizowanych w Parku obszarów tematycznych: Oazy Spokoju, Zagrody Zwierząt, Krajobrazu Natury, Krainy Eksportu i Biesiadnej Gościny. W każdej z tych przestrzeni znajdziemy wszystko to, czego na co dzień w mieście tak bardzo nam brakuje – inny, wolniejszy rytm życia, możliwość obcowania z przyrodą, kontemplacji natury i skosztowania przysmaków prosto od hodowcy czy producenta. Wiejskie gospody i karczmy przywołują coraz mniej żywe w nas wspomnienia zapachów i smaków babcinej kuchni, świeżo pieczonego chleba, wędzonych i suszonych wędlin czy wiejskich serów dojrzewających w piwniczkach. Nic tak nie pomaga zrelaksować się po ciężkim tygodniu jak bezcelowy spacer po tych leniwie falujących pagórkach, jak drzemka pod drzewem w akompaniamencie spokojnego szumu potoku, szeleszczących drzew i ćwierkających nieopodal ptaków. Miasto, korki, zatłoczone autobusy, biura i smog, pozostawione w oddali, choć tak bliskiej, jakby przestawały, na te kilka godzin, istnieć. Gdzieś przechadza się młode małżeństwo z wiklinowymi koszykami, obok dokazuje grupka bosych i uśmiechniętych dzieci. Pokrzykują, bawią się, wszczynają bójki i zbierają jagody. Wzdłuż horyzontu galopują dzikie konie, gonią niebieskie warkocze dymów ciągnące się za zagonami. Z lasu nieśmiało wychylają się sarny. Na łące przycupnęły dwa bociany.

Nie zawiodą się i ci, którzy najlepiej odpoczywają poprzez pracę i wysiłek fizyczny. Wieśland oferuje szereg aktywności i atrakcji, które pozwalają nam cofnąć się do czasów dzieciństwa i niewinnych zabaw na polu, w stodole czy w sadzie. W porozrzucanych to tu, to tam chatach i folwarkach rodem z *Pana Tadeusza* odbywają się tradycyjne ludowe gry, można wziąć udział w warsztatach posługiwania się kosą, a nawet wyzwać jednego z gości na pojedynek w koszeniu zboża (oczywiście nie do pierwszej krwi, o żadnej krwi nie może być

Introduction

At the heart of Villageland lies the Main Road, with its wooden houses, time-worn bus stops and benches, workshops and chapels, and the beaten paths that depart from it every few steps. All journeys through Villageland start and end here. This is where we depart into a world of dreams and longings; here we return, having satisfied them, calmed and rested – and if not happy, then at least happier. The Main Road also leads us to the thematic areas organized in the Park: the Peaceful Oasis, the Animal Pen, the Natural Landscape, Export Land, and the Friendly Tavern. In each of these spaces, we find all those things which we so long for every day in the city – a different, slower pace of life, proximity to nature, and the chance to try specialties straight from the farmer or producer. Rural taverns and inns bring back waning memories of the tastes and smells of grandma's kitchen, freshly baked bread, smoked and dried meats, or traditional cheeses ripening in cellars. Nothing helps one relax after a long week like an aimless wander through these lazily rolling hills, a nap under a tree to the sound of a murmuring stream, rustling leaves and birds chirping. The city, its traffic, crowded buses, and smog are so distant, though in fact so close, as if they ceased to exist for these few hours. A young couple with wicker baskets stroll nearby, a flock of barefoot and laughing children frolicking by their side. They shout, play, wrestle, and gather berries. Wild horses gallop along the horizon, chasing blue smudges of smoke that stretch beyond the fields. Roe deer peek shyly from amongst the trees. Two storks have landed on the meadow.

Those who prefer to reset through work and physical activity will also not be disappointed. Villageland offers a range of activities and attractions which allow us to return to the time of our childhood, of carefree play in fields, barns, and orchards. In the scattered cottages and farms reminiscent of those in *Pan Tadeusz*, we can partake in traditional folk games or scything workshops, and even challenge one another to a grain cutting duel (not to the first blood of course, bleeding is out of the question. No one can be harmed here. Everything is under full control, everything is perfectly planned). Inside old wooden cottages, butter churning, cabbage stomping, and preserve-making activities take place. There are also competitions: looking for

mowy. Tu nic nikomu nie ma prawa się stać. Wszystko jest pod pełną kontrolą, wszystko jest doskonale zaplanowane). W starych drewnianych chałupach organizowane są zajęcia z ubijania masła, ugniatania kapusty nogami czy wekowania przetworów. Do tego konkursy: szukanie igły w stogu siana, dojenie krowy, rąbanie drewna czy koszenie zboża sierpem na czas. Razem z bosym chłopem z gołą głową można siać ruchem monotonnym, nabożnym i błogosławiącym ziemi, rozrzucać zboża, co jak złoty pył kolistym wirem pada na ziemię.[1]

W Wieślandzie nie chodzi jednak o to, by pracować, nie o to też, by się jedynie bawić, lecz o to, by odpocząć i doświadczyć świata, który dla nas, mieszkańców wielkiego miasta, jest coraz mniej dostępny, coraz bardziej nierzeczywisty. To w tym świecie, gdzie nie musimy udawać, gdzie nie jesteśmy skrępowani, kontrolowani i rozliczani jak na co dzień, czujemy się naprawdę sobą.

Uczyć się od Disneylandu

Idea Wieślandu, tematycznego parku rozrywki w centrum miasta, nie jest nowa i nie wzięła się znikąd. To naturalna, nawet jeśli nieco przesadzona, ekstrapolacja obserwowanych przez nas globalnych trendów i specyficznych dla Polski zjawisk – ekonomicznych, technologicznych, społecznych czy kulturowych, które nie tylko zwiastują rychłe powstanie takiego miejsca, ale stanowią też o modelu i cechach jego działania. Spróbujmy je prześledzić, stawiając pytania nie tyle o to, czy – jako mieszkańcy miasta, architekci i badacze życia miejskiego – chcielibyśmy, by taki park faktycznie powstał albo jak miałby zostać zaprojektowany i urządzony, ale dlaczego właściwie taka przestrzeń w mieście w ogóle jest możliwa. Odpowiedzi na nie mogą okazać się kluczowe nie tylko do wyobrażenia sobie Wieślandu w Warszawie, ale przede wszystkim do zrozumienia roli (lub jej braku) architektów w kształtowaniu krajobrazu kulturowego otaczającego nas świata oraz do opisu relacji między miastem a wsią, która wcale nie jest tak oczywista, jak jeszcze niedawno mogło się wydawać, co uwydatniła ostatnio debata polityczna w Polsce czy chociażby pandemia koronawirusa.

1 W. Reymont, *Chłopi*, t. 1. *Jesień*, Fundacja Nowoczesna Polska, s. 4.

a needle in a haystack, milking a cow, chopping wood, or time trials in harvesting grain with a sickle. Alongside the barefoot and bareheaded peasant, you can sow in a monotonous motion, piously blessing the Earth with the grain which, like golden dust, falls in swirls onto the ground.[1]

In Villageland, however, the idea is not to work, nor simply to play, but to rest and experience a world which is less and less available and increasingly unreal to us city dwellers. It is in this world, where we don't have to pretend, where we are not constrained, controlled, and held accountable as we are in our daily lives, that we are really at home with ourselves.

Learning from Disneyland

The idea of Villageland, a theme park in the middle of the city, is not new and did not arise from nowhere. It is a natural, if somewhat exaggerated, extrapolation of clear global trends and peculiarly Polish tendencies – economic, technological, social, and cultural – which not only herald the impending arrival of such a place, but also determine the mode and characteristics of its operation. Let us try to explore them, asking not so much whether, as city dwellers, architects, and scholars of city life, we would like for such a theme park to actually emerge, or how it should be designed and arranged, but why it is possible for such a space to appear within the city. Answers to this question may prove to be fundamental not only for imagining a Villageland in Warsaw, but above all for understanding the role (or lack thereof) architects play in shaping the cultural landscape of the surrounding world, and for characterizing the relationship between the city and the country, which is not as obvious as it may have seemed until recently – a fact emphasized by recent political debates in Poland, as well as the coronavirus pandemic.

1 W. Reymont, *Chłopi* [*The Peasants*], vol. 1, Fundacja Nowoczesna Polska, p. 4.

Pierwowzorem dla wiejskiego parku rozrywki w stolicy jest oczywiście Disneyland, miejsce, w którym przestrzeń rzeczywista zostaje zastąpiona przez jej „odrealniony, bezpieczny odpowiednik, pozbawiony wielu cech pierwowzoru i złożony z form rzeczywistości nigdzie nie występujących”[2]. Atrakcją nie jest tu jednak czarodziejski młyn, rollercoaster czy sesja zdjęciowa z Myszką Miki, ale wiejski spokój, cisza „na polach opustoszałych i upajająca słodkość w powietrzu, przymglonym kurzawą słoneczną”, jak pisał Reymont. Warszawski Wieśland przypomina swojego disneyowskiego starszego brata nie tylko za sprawą wykorzystania zjawiska tematyzacji – wytwarzania miejsc, które architekturą i programem imitują rzeczywistość, a świat realny ubierają w znaną i bezpieczną narrację. To przede wszystkim zapożyczenie metod projektowania i zarządzania przy użyciu zracjonalizowanych technik sprzedaży i marketingu oraz zarządzania bezpieczeństwem i wydajnością pracy. Dzięki połączeniu tych czynników powstaje miejsce z jednej strony przyciągające i wzbudzające zainteresowanie, a z drugiej w pełni przewidywalne, obliczalne i oparte na maksymalizacji zysku możliwej dzięki maksymalizacji pozytywnych doświadczeń.

2 P. Lorens, *Rewitalizacja miast w Polsce. Pierwsze doświadczenia*, w: M. Stangel, *Odnowa miast w społeczeństwie informacyjnym. Technologie informacyjne i komunikacyjne w procesach rewitalizacji*, Wydawnictwo Politechniki Śląskiej, Gliwice 2009, s. 34.

The prototype for the rural theme park in the capital is obviously Disneyland, a place in which real space has been replaced by an "unreal, safe substitute, devoid of many features of the original and composed of forms of reality that do not actually exist anywhere."[2] Here, the attraction is not the Ferris wheel, the rollercoaster, or photos with Mickey Mouse – it is the rural tranquillity, the "ineffable sweetness and serenity … in the air, full of golden haze of sunlit dust," in the words of Reymont. Warsaw's Villageland resembles its older brother not only in its usage of thematization – the creation of places which imitate reality in their architecture and program, and set the real world in a familiar and safe narrative. It does so mainly in the adoption of design and management methods which utilize rational sales and marketing techniques as well as safety and work performance management. A combination of these factors creates a place attractive and interesting on the one hand, and predictable and optimally profitable on the other, thanks to the maximisation of positive experiences.

2 P. Lorens, "Rewitalizacja miast w Polsce. Pierwsze doświadczenia," in: M. Stangel, *Odnowa miast w społeczeństwie informacyjnym. Technologie informacyjne i komunikacyjne w procesach rewitalizacji*, Gliwice: Wydawnictwo Politechniki Śląskiej, 2009, p. 34.

Wieśland to przestrzeń spektaklu i spektakl sam w sobie, w którym możemy uczestniczyć nie tylko jako widzowie, ale także jako aktorzy. To miejsce hiperkonsumpcji oferujące pewną opowieść, w której szukamy doświadczeń i doznań – radykalnie wyjątkowych i odmiennych od przeżyć codzienności.

Villageland is a stage for a spectacle and a spectacle in itself, one in which we can participate not only as spectators but also as actors. It is a place of hyperconsumption, offering a narrative in which we find experiences and sensations, radically unique and different from those of our daily lives.