

Umiejscawianie narracji. Afektywność i performatywność narracji architektonicznych¹

Władimir Toporow wskazywał na dwa bieguny korelacji zachodzącej między przestrzenią a tekstem: 1) tekst jest przestrzenny, a jednocześnie 2) przestrzeń może być tekstem, komunikatem². Na podobnej zasadzie pomyśleć można o aspektach narracji i przestrzeni (tym razem trzech): 1) narracja jest przestrzenna, 2) stanowi reprezentację przestrzeni, w której rozgrywają się wydarzenia, a jednocześnie 3) sama przestrzeń może stać się nośnikiem narracji. W poniższym tekście chciałabym przyjrzeć się korelacji ostatniej (narracyjności przestrzeni) i wskazać, w jaki sposób architektura i architektura przestrzeni stanowią jednocześnie wyzwanie i zadanie dla narratologii transmedialnej. Za materiał badawczy posłużą mi dwa pomniki: jeden wybudowany, pomnik Weteranów Wojny w Wietnamie, i jeden planowany, projekt pomnika *Las*, który stanąć miał przy warszawskim Muzeum Historii Żydów Polskich. Oba pomniki, mając charakter narracyjny, rzucają narratologii wyzwanie takimi swoimi cechami, jak: performatywność, procesualność, interakcyjność i potencjał oddziaływania afektywnego. Mój artykuł jest próbą znalezienia miejsca w teorii i praktyce narratologii transmedialnej zarówno dla tych cech, jak i dla samej architektury oraz architektury przestrzeni.

Pomnik wybudowany to pomnik Weteranów Wojny w Wietnamie w Waszyngtonie, zaprojektowany przez Mayę Lin i wzniesiony w 1982 roku. Pomnik planowany – *Ratującym – Ocaleni* – miał stanąć przy Muzeum Historii Żydów Polskich i upamiętnić Polaków ratujących Żydów w czasie okupacji niemieckiej. Na początku 2015 roku został rozstrzygnięty konkurs na projekt pomnika, jednak wybudowanie go stoi pod znakiem zapytania, tak jak ponad trzydzieści lat wcześniej pod znakiem zapytania stało wybudowanie pomnika Weteranów Wojny w Wietnamie. Budowa pomnika Lin oraz konkurs, w którym wyłoniony został projekt *Las*, wzbudziły dużo kontrowersji. Oba spory dotyczyły akceptowanych form upamiętniania, jednocześnie ujawniając przeobrażenia w sposobach powiązania architektury i narracji oraz obecne w pomnikach cechy narracji architektonicznych, które były trudne do zaakceptowania dla części odbiorców. Zacznę jednak od historii.

1981

Waszyngtoński pomnik Weteranów Wojny w Wietnamie zbudowany jest z dwóch ścian czarnego granitu, schodzących się ze sobą i tworzących kąt rozwarty. Wzdłuż nich

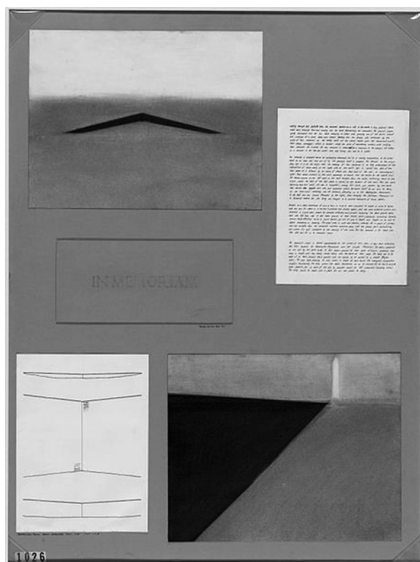
¹ Projekt finansowany w ramach programu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego pod nazwą „Narodowy Program Rozwoju Humanistyki” w latach 2014–2016.

² W.N. Toporow, *Przestrzeń i tekst* [w:] idem, *Przestrzeń i rzecz*, Kraków 2003, s. 15.

biegnie chodnik, po którym spacerują zwiedzający. W miarę przesuwania się ku centrum pomnika wysokość każdej ze ścian rośnie – na skraju wynosi 20 centymetrów, by w miejscu zejścia się płyt przekroczyć 3 metry. Na ścianach wyryto 58 300 nazwisk żołnierzy, którzy zginęli lub zostali uznani za zaginionych podczas wojny wietnamskiej. Nazwiska podano w kolejności chronologicznej: wyliczenie zaczyna się od roku 1959 na wewnętrznym skraju jednej płyty, na jej przeciwległym krańcu dochodzi do połowy 1968 roku, po czym jest kontynuowane od szczytu drugiego skrzydła ku miejscu połączenia ścian. Lista ofiar kończy się na roku 1975 – w centrum całego obiektu.

Projekt pomnika został wyłoniony w otwartym konkursie, ogłoszonym w roku 1980 i rozstrzygniętym w 1981. Wygrała Maya Lin, wówczas studentka architektury na Uniwersytecie Yale.

Zwycięski projekt od początku wzbudzał duże kontrowersje. Odbiegał od znanych w tamtym czasie sposobów upamiętniania: nie był figuratywny, nie miał tradycyjnej ornamentyki. Jan Scruggs, weteran wojny i inicjator budowy pomnika, wspomina w filmie poświęconym Mai Lin, co pomyślał po ogłoszeniu wyników konkursu: „[Ten pomnik] będzie nazywany czarną dziurą w ziemi. To będzie problem”³.



Ilustracja 1. Zgłoszenie konkursowe Mai Lin.

Ostatecznie architektka i przeciwnicy pomnika znaleźli kompromis. Do pomnika, w pewnej odległości od samej jego płyty, dodana została rzeźba trzech żołnierzy, zaprojektowana przez Fredericka Harta. Pomnik został wzniesiony w 1982 roku. W późniejszym czasie dodano do niego jeszcze maszt z flagą oraz pomnik kobiet w Wietnamie.

³ FL. Mock, *Maya Lin: A Strong Clear Vision*, USA 1994. Jeżeli nie zaznaczono inaczej, wszystkie tłumaczenia pochodzą od autorki artykułu.

Dodanie figury trzech żołnierzy, tradycyjnej rzeźby w heroicznym stylu, pozwoliło na załagodzenie ostrego sporu toczącego się wokół pomnika, ponieważ część odbiorców – także weteranów wojny – oczekiwała właśnie takiej formy upamiętniania historii. To, co zaproponowała Maya Lin, wydawało im się obraźliwe. Tom Carhart tak argumentował swoją pozycję przed Komisją ds. Sztuk Pięknych (US Commission of Fine Arts):

„Gdy zobaczyłem zwycięski projekt, byłem prawdziwie oszołomiony. Pomyślałem, że był to najbardziej obraźliwy i poniżający pomnik naszego wietnamskiego doświadczenia, jaki był tylko możliwy (...). Nie potrzeba edukacji artystycznej, aby zobaczyć czym naprawdę jest ten projekt. Czarna bliźna. Czarna. W uniwersalnym kolorze smutku, wstydu i degradacji. (...) W wykopie, ukryty jakby ze wstydu”⁴.



Ilustracja 2. Żołnierz przy pomniku Weteranów Wojny w Wietnamie 4 lipca 2002 roku, Meutia Chaerani – Indradi Soemardjan.

2015

Spór, który przetoczył się na początku lat 80. przez Stany Zjednoczone, pod pewnym względem przypomina kontrowersje wokół wybudowania pomnika poświęconego pamięci Polaków ratujących Żydów mającego powstać przy Muzeum Historii Żydów Polskich w Warszawie. Konkurs został rozstrzygnięty w kwietniu 2015 roku. Wygrał go projekt pod tytułem *Las* autorstwa Eduarda Freudmanna i Gabu Heindla. Koncept pomnika sprowadzał się do obsadzenia skweru przy muzeum młodym lasem osikowym. 10 tysięcy drzew symbolizujących Żydów ocalałych z Zagłady miało zostać zasadzonych z udziałem okolicznych mieszkańców. Po pierwszym etapie konkursu i sugestjach jurorów architekci przeformułowali projekt i zaproponowali zasadzenie na skwerze szkółki drzew różnych gatunków, które po osiemnastu miesiącach wzrastania przy muzeum zostałyby

⁴ Ibidem.

przesadzone do różnych miejsc, w których mieszkali Żydzi⁵. Sędziowie w konkursie zwrócili uwagę na prostotę gestu, „czyn wspólnotowy”, który miałby zainicjować powstanie pomnika, a także na nowy sposób upamiętniania, który miałby się odbyć „poprzez zainicjowanie procesu, a nie stworzenie monumentalnego obiektu architektonicznego”⁶.



Ilustracja 3. Projekt *Las*. Wizualizacja.
Udostępniona dzięki uprzejmości Fundacji „Pamięć i Przyszłość”.

Co interesujące, nieoficjalnie wiadomo, że prezesowi Fundacji „Pamięć i Przyszłość”, która ma sfinansować budowę pomnika, Zygmuntowi Rolatowi, spodobał się inny projekt – autorstwa Mateusza Tańskiego⁷. Projekt polega na podniesieniu części trawnika po zachodniej stronie muzeum w sposób przypominający odchylaną kartkę papieru. W powstałą w ten sposób przestrzeń wbudowana zostałaby ściana z kamienia z napisem „Ratującym – Ocaleni”. Ściana byłaby coraz wyższa w miarę zbliżania się do uniesionego rogu i w najwyższym punkcie miałaby 2,5 metra wysokości⁸.

31 lipca 2015 roku Fundacja „Pamięć i Przyszłość” ogłosiła, że nie będzie w stanie zrealizować zwycięskiego projektu. W oficjalnym oświadczeniu tłumaczyła:

„konieczność stałej odnawialności trwałości założenia wymagałaby ciągłego asygnowania dodatkowych środków utrzymania, wykraczających ponad sumę przeznaczoną na realizację Upamiętnienia. Fundacja nie może też zaakceptować Upamiętnienia, którego trwałość byłaby ograniczona w czasie”⁹.

⁵ T. Urzykowski, *Las pamięci Sprawiedliwych? Fundator niezadowolony*, „Gazeta Wyborcza” 2015, 25 kwietnia, źródło: http://warszawa.wyborcza.pl/warszawa/1,34862,17812658,Las_pamieci_Sprawiedliwych_Fundator_niezadowolony.html [dostęp: 08.09.2015].

⁶ Opinia Jury, <http://www.raff.org.pl/> [dostęp: 08.09.2015].

⁷ T. Urzykowski, *Las pamięci Sprawiedliwych? Fundator niezadowolony*, op. cit.

⁸ *Ratującym-Ocaleni. Konkurs na koncepcję upamiętnienia Polaków ratujących Żydów w czasie okupacji niemieckiej*, Fundacja „Pamięć i Przyszłość”, Warszawa 2015, s. 78–79.

⁹ Aktualności, wpis z 31 lipca 2015 roku, <http://www.raff.org.pl/> [dostęp: 08.09.2015].

W opinii jury praca wyróżniała się, gdyż „akcentowała takie pojęcia, jak troska, zobowiązanie, kruchość i ryzyko”¹⁰. Ostatecznie jednak została przez organizatora uznana za zbyt ryzykowną.

1981 i 2015

Dwa pomniki – jeden zagrożony, ale ostatecznie wybudowany, i drugi, który nie doczeka się realizacji. Dwa kolejne – jeden wybudowany jako bardziej tradycyjny dodatek obok pomnika Mai Lin, drugi – projekt, o którym media piszą, że preferuje go prezes fundacji.

Jeśli spojrzeć na pomnik Mai Lin i projekt Mateusza Tańskiego, pojawiają się podobieństwa¹¹. Oba pomniki sprowadzają się do prostej ingerencji w przestrzeń, do gestu odstąpienia, czy to poprzez „wycięcie”, czy „uniesienie”, oba preferują proste środki wyrazu: wypisanie nazwisk poległych w pierwszym przypadku i umieszczenie krótkiego napisu „Ratującym – Ocaleni” w drugim. Prosty gest w obu projektach ma przede wszystkim potencjał afektywny. W przypadku koncepcji Tańskiego zostało to zauważone przez komisję oceniającą: „projekt zakłada prostą ingerencję w teren parku i ma potencjał subtelny, lecz mocnego oddziaływania afektywnego (...). Waler architektoniczny projektu polega na subtelnej, lecz mocno oddziałującej przemianie miejsca”¹².

W ciągu ponad trzydziestu lat, które minęły od czasu kontrowersji związanych z realizacją projektu Mai Lin, wiele zmieniło się w podejściu do tworzenia pomników, upamiętniania wydarzeń historycznych i architektury przestrzeni. Komisja konkursowa w 2014 roku nie oczekiwała pomnika-rzeźby, a raczej stworzenia miejsca:

„Upamiętnienie Polaków ratujących Żydów w czasie okupacji niemieckiej wymaga specjalnego rozwiązania przestrzennego, nowatorskiej formuły wpisującej się w zastaną przestrzeń, a także nawiązującej z nią specyficzny dialog”¹³.

Prace podobne do pomnika Weteranów Wojny w Wietnamie – niedookreślone w swojej symbolice, a jednocześnie pojemne, wywołujące w pierwszej kolejności reakcję emocjonalną – już nie są postrzegane jako kontrowersyjne. Kontrowersyjny za to okazał się projekt Freudmanna i Heindla, który nie tyle tworzyłby miejsce w jego ostatecznym kształcie, ile „inicjował proces”, nad którym trudno byłoby mieć całkowitą kontrolę. Taka koncepcja upamiętniania okazała się zbyt trudna do realizacji lub – być może – kontrowersyjna i budząca sprzeciw podobny do tego, który wywołał projekt Lin w 1981 roku.

Narracja ilustracyjna

Na początku artykułu postawiłam tezę, że dwie opisane kontrowersje ilustrują przemiany w podejściu do relacji architektury przestrzeni i narracji. Uściślenia wymaga w pierwszej kolejności rozumienie narracyjności architektury i architektury przestrzeni, jakie tu proponuję.

¹⁰ *Opinia Jury*, <http://www.raff.org.pl/> [dostęp: 08.09.2015].

¹¹ Dziękuję dr. Mateuszowi Salwie za zwrócenie mi uwagi na podobieństwo tych dwóch pomników.

¹² Projekt Mateusza Tańskiego, *Opinia Jury*, <http://www.raff.org.pl/> [dostęp: 08.09.2015].

¹³ Informacja Prasowa, Fundacja „Pamięć i Przyszłość”, Warszawa, 8 września 2014, s. 2. Dostępna na stronie <http://www.raff.org.pl/> [dostęp: 08.09.2015].

W terminologii Marie-Laure Ryan opisane pomniki tworzą narrację ilustracyjną¹⁴. Odbiorca nie jest w stanie zrozumieć ich pełnego znaczenia bez kontekstu narracji historycznej, do której się odwołują. Przestrzeń stanowi więc dookreślenie, ilustrację, a także interpretację pewnych aspektów wojny w Wietnamie oraz historii ratowania Żydów przed Zagładą w okresie okupacji niemieckiej.

Same pomniki, pozostawione bez kontekstu narracji historycznej, nie mogłyby zapewnić odbiorcy wszystkich informacji niezbędnych do stworzenia narracji: reprezentować świat przedstawiony, bohaterów wraz z ich motywacjami czy zmiany zachodzące w świecie¹⁵. Opisane projekty pozostają w relacji zależności do narracji historycznej. W tym przypadku nie jest to jednak narracja wyrażona w konkretnym medium, lecz raczej pewna wersja tej narracji funkcjonująca w społeczeństwie, podtrzymywana przez wiele przekazów medialnych i wzmacniająca jej szczególnie istotne interpretacyjne elementy, takie jak podział na antagonistów i protagonistów.

Narracje architektoniczne nie są więc samodzielne, co nie znaczy, że nie stanowią istotnego przeobrażenia tekstu wyjściowego oraz że nie oferują odbiorcy szczególnej formy doświadczenia narracyjnego. Charakterystyczne jest, że przy braku środków, które umożliwiłyby reprezentowanie wszystkich elementów narracji, tekst architektoniczny zwykle wskazuje na jej wybrane składniki. Architektura w stopniu większym niż inne media angażuje wszystkie zmysły odbiorcy – nie tylko wzrok czy słuch, lecz także dotyk i równowagę. Poszczególne odczucia jednostki odbierane są jako całość, Bachelardowska „polifonia zmysłów”¹⁶. Ze względu na tę wielozmysłowość, formy architektoniczne, takie jak na przykład ogrody, bardzo często stanowiły materializację świata przedstawionego narracji¹⁷. W wypadku pomników wspomniana multisensoryczność i immersyjność wykorzystana jest do innych celów – na plan pierwszy wysuwają się protagoniści narracji – to oni mają być upamiętnieni.

Pomnik Mai Lin wskazuje na indywidualne ofiary wojny (nazwiska wyrzeźbione w marmurze), projekt *Las* – na poszczególne uratowane osoby, symbolizowane przez młode drzewka; projekt Tańskiego wydziela dwa typy bohaterów (Ratujących i Ocalonych), pomnik Harta stanowi realistyczną reprezentację trzech żołnierzy służących w Wietnamie, jednak nadaje im cechy typów idealnych (między innymi poprzez przedstawienie po jednym reprezentancie rasy białej, latynoskiej i afroamerykańskiej).

Oprócz projektu Tańskiego, który wyraźnie wydziela tylko klasy bohaterów, trzy pozostałe pomniki tworzą napięcie pomiędzy wskazaniem bohatera indywidualnego i zbiorowego. Pomnik Weteranów Wojny w Wietnamie zbudowany jest tak, że z oddali widać tylko czerń granitowej płyty odcinającą się od zieleni trawnika, z bliższej odległości można zauważyć jedynie mrowie nieczytelnych zapisków, poszczególne nazwiska pojawiają się

¹⁴ M.-L. Ryan, *Introduction* [w:] *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*, Lincoln 2004, s. 14.

¹⁵ *Ibidem*, s. 8–9.

¹⁶ G. Bachelard, *Poetyka marzenia*, tłum. L. Brogowski, Gdańsk 1998, s. 14.

¹⁷ Zob. K. Kaczmarczyk, *Ogród i opowieść. Przyczynek do teorii narracyjności ogrodów*, „Prace Filologiczne” 2011, nr LXI, s. 41–58; *eadem*, *Walking the story. Garden as narrative environment* [w:] *Perspectives on Storytelling: Framing Global and Personal Identities*, pod red. M. Ahumady, L. Moller, L. Brown, Oksford 2015 (w druku).

dopiero po podejściu bezpośrednio do ściany. W projekcie Freudmanna i Heindla ważne jest przejście od narracji zbiorowej do indywidualnej w zaplanowanym dynamicznym rozwoju pomnika. Poszczególne drzewa miały symbolizować pojedynczych uratowanych Żydów, sam lasek mógł obrazować wielość, bohatera zbiorowego, aby później odzyskać indywidualność po przesadzeniu do różnych miejsc w Polsce i na dawnych Kresach Wschodnich. Las miał zostać rozdzielony na drzewa, aby te związały się z indywidualnymi miejscami i ich historiami.

Wszystkie wymienione projekty wchodzą w relacje ilustracyjne z upamiętnianymi narracjami, jednak każdy z nich w inny sposób wykorzystuje środki architektoniczne, aby wzbogacić narrację, które spójnie funkcjonują przede wszystkim w formie przekazów werbalnych i wizualnych. Pomnik Harta, klasyczna rzeźba w stylu heroicznym, najbliższa jest narracji malarskiej – przedstawia grupę żołnierzy w stroju bojowym. W kontekście narracyjnym interpretować można ją podobnie jak malarstwo, między innymi używając koncepcji Lessingowskiego „brzemiennej chwili”¹⁸ – możemy reprezentację postrzegać jako fragment narracji, jako część jej potencjalnego dalszego ciągu: powrotu do domu lub ataku wroga, śmierci na polu bitwy. Na początku lat 80. takiego właśnie pomnika spodziewało się wielu weteranów. Stąd oburzenie projektem Lin, który wprowadza do niego bardzo wyraźny aspekt afektywny, modyfikujący doświadczenie narracji historycznej – właśnie relacji narracji i afektu w jej projekcie warto przyjrzeć się bliżej. Współcześnie nie aspekt afektywny narracji budzi obawy w kontekście upamiętniania, a procesualność, partycypacja i performatywność – omówieniem tych cech projektu *Las* w ich relacji do narracji zajmę się w dalszej części artykułu.

Afekt, rytm, opowieść

Pomnik Weteranów Wojny w Wietnamie nie stanowi prostej ilustracji narracji historycznej. Specyficzny jest w nim porządek prezentacji zdarzeń. Z którejkolwiek strony rozpocznie się wędrówkę wzdłuż ścian, zawsze zaczyna się w roku 1968, w środku wojny, i przesuwa się ku miejscu zetknięcia się płyt, w którym zbiegają się początek i koniec wojny – lata 1959 i 1975. Porządek fabularny – zgodny z narracją bazową, historią wojny – zostaje podporządkowany dyskursywnemu.

○ ile chronologia fabuły zostaje zaburzona, o tyle struktura pomnika odpowiada klasycznemu modelowi budowy tekstu narracyjnego, z jego rozpoczęciem, rozwinięciem, punktem kulminacyjnym i zakończeniem. Budująca napięcie struktura zrealizowana została przy pomocy środków architektonicznych (ściana nazwisk staje się coraz wyższa, osiągając maksimum w miejscu zejścia się ścian, będącego również miejscem spotkania początku i końca wojny) implikujących określony ruch odwiedzających. Lin pisała o pomniku w eseju stanowiącym część zgłoszenia konkursowego:

„Pomnik jest zaprojektowany nie jako niezmienny monument, ale jako ruchoma kompozycja, którą rozumiemy, wchodząc w nią i wychodząc z niej. Samo przejście jest stopniowe;

¹⁸ Zob. G.E. Lessing, *Laokoon, czyli o granicach malarstwa i poezji*, tłum. H. Zymon-Dębicki, Kraków 2012.

zstępowanie do źródła – wolne, ale to właśnie w miejscu początku pomnik może zostać w pełni zrozumiany”¹⁹.

To ruch odwiedzającego staje się napędem rozwijającego się doświadczenia i źródłem zmiennego napięcia, aktualizując strukturę pomnika, która ma ten ruch inicjować. Bliska relacja przestrzeni architektonicznej i ciała oraz działania odbiorcy stanowi o specyfice omawianych narracji. Jak pisał Juhani Pallasmaa, „to właśnie potencjalność akcji odróżnia architekturę od pozostałych form sztuki. W konsekwencji tego możliwego działania cielesna reakcja jest nieodłącznym aspektem doświadczenia architektury”²⁰.

Pomnik jest reprezentacją jednego – zwielokrotnionego w przerażający sposób – wydarzenia: śmierci. Wojenna narracja funkcjonująca w kulturze amerykańskiej zapewnia tło dla tekstu pomnika, wskazuje na przyczyny i skutki wydarzeń, zwraca uwagę na różne interpretacje tego, kto w tej narracji był antagonistą, a kto protagonistą. O sile pomnika decyduje jednak to, że nie jest on samodzielną narracją, opiera się bowiem na tej już funkcjonującej. Ten gest samoograniczenia sprawia, że na odbiorcę oddziałują wszystkie elementy historii, o których wie, że są jej częścią, a jednak nie zostają „wypowiedziane”. Efekt opisuje Lin:

„Wchodząc w trawiastą przestrzeń obejmowaną ścianami pomnika, możemy ledwie rozróżnić imiona wyryte w ścianach. Te imiona, pozornie nieskończone, wywołują wrażenie przytłoczenia ich ilością, a przez to łączą wszystkie osoby w jedną”²¹.

Podobną obserwację zanotował Frederick Hart:

„Postrzegam tę ścianę jako rodzaj oceanu, morze poświęcenia, które jest przytłaczające i prawie niepojęte w tej rozległej przestrzeni imion. Umieszczam figury [trzech żołnierzy] na brzegu tego morza. Spoglądają na nie, stoją czujnie przed nim, odzwierciedlając jego ludzką twarz, ludzkie serce”²².

W obu opisach uwagę przyciągają zwroty: „wrażenie”, „przytłaczający”, „prawie niepojęty”, „można ledwie rozróżnić”. Pojawia się duże napięcie między wymiarem kognitywnym – odczytaniem pomnika jako tekstu narracyjnego odsyłającego do znanych przebiegów wydarzeń – a afektywnym: odczuciem przytłoczenia, niemożliwości zrozumienia zbyt dużej ilości informacji, wyodrębnienia ich z morza składowych i złożenia w całość. Jeżeli „tekst kultury” potraktujemy jako obiekt semiotyczny o określonych granicach, przeznaczony do dekodowania i interpretacji, to pomnik Lin wyraźnie gra ze swoją tekstualnością, prezentując się jako tekst, którego nie sposób w całości pojąć. W ten sposób wojna jest interpretowana jako ogrom cierpienia niemożliwy do intelektualnego zrozumienia.

Narracja jest konstruktem kognitywnym – reprezentacją postaci, wydarzeń i relacji między nimi. W opisach Lin i Harta widać napięcie między tym, co kognitywne, a tym,

¹⁹ Maya Lin – Library of Congress CALL NUMBER: ADE – UNIT 2228, no. 1. Materiał udostępniony na stronie https://en.wikisource.org/wiki/Maya_Lin's_original_competition_submission_for_the_Vietnam_Veterans_Memorial. [dostęp: 08.09.2015].

²⁰ J. Pallasmaa, *Oczy skóry. Architektura i zmysły*, tłum. M. Choptiany, Kraków 2012, s. 75.

²¹ Ibidem.

²² Cyt. za: J.J. Holland, *Black Men Built the Capitol: Discovering African-American History in and around Washington*, Guilford 2007, s. 39.

co cielesne i emocjonalne. Pojawia się przeciwstawienie, które jest już dobrze znane: afektu i reprezentacji. Afekt jawi się w ich opisach jako prekognitywny albo wręcz antykognitywny. Rozmiary symbolizowanego cierpienia są zbyt duże, żeby objąć je rozumem, pozostaje więc cielesne wrażenie przeładowania, bycia otoczonym i przytłoczonym. Tekst funkcjonuje jednocześnie jako ślad stanu afektywnego, wskazujący na późniejsze przepracowanie intelektualne pierwotnej reakcji cielesnej.

Afekt jest współcześnie jednym z kluczowych tematów zarówno dla psychologii i socjologii, jak i studiów kulturowych, jednak trudno o chociażby minimalny konsensus dotyczący jego definicji. Spotkać się można z rozumieniem psychologicznym, w którym afekt jest zbiorczą nazwą odnoszącą się do emocji, uczuć i nastrojów²³, oraz z wieloma teoriami psychologicznymi, które doprecyzowują i modyfikują ogólne znaczenie terminu, jak na przykład w koncepcjach Silvana Tomkinsa²⁴, Josepha LeDoux²⁵, Antonia Damasio²⁶ czy Paula Ekmana²⁷.

Na badania humanistyczne szczególnie mocno wpłynęła propozycja Gilles'a Deleuze'a i Felixa Guattariego²⁸ oraz Briana Massumiego, który przetłumaczył na angielski drugi tom *Kapitalizmu i schizofrenii* i rozwija teorię afektywną francuskich filozofów, mierząc się z problematyką percepcji, ruchu, doświadczenia sztuki, architektury i nowych technologii²⁹. We wstępie do tłumaczenia *Mille Plateaux* Massumi tak definiuje afekt w rozumieniu Deleuze'a i Guattariego:

„Afekt (*affectus* u Spinozy) jest zdolnością do oddziaływania i poddania się oddziaływaniu. Jest to przedosobowa intensywność odpowiadająca przejściu z jednego doświadczeniowego stanu do innego, która wiąże się ze zwiększeniem lub zmniejszeniem zdolności tego ciała do działania”³⁰.

W tym rozumieniu afekt jest więc intensywnością, która poprzedza wyłonienie się podmiotu i w czystej postaci nie jest w stanie przedostać się do świadomości, a więc opiera się na reprezentacji.

Jill Bennett, analizując sztukę afektywną, pisze o jej doświadczaniu w ten sposób: „ogłdający zamieszkuje – lub też jest zamieszkiwany – przez ucieleśnione doznanie (...), które nie zakotwicza się w żadnej postaci ani w narracji”³¹. Pierwsza część cytatu dobrze opisuje wrażenia wywołane przez pomnik Weteranów Wojny w Wietnamie, druga część – już nie. W przypadku waszyngtońskiego pomnika doświadczenie afektywne wydaje się zakotwiczać w narracji, i to na dwóch jej poziomach: fabularnym i dyskursywnym. Dzieje

²³ APA *Dictionary of Psychology*, pod red. G.R. VandenBosa, Washington 2015, s. 26–27.

²⁴ S.S. Tomkins, *Affect Imagery Consciousness: The Complete Edition*, Nowy Jork 2008.

²⁵ J.E. LeDoux, *The Emotional Brain*, Nowy Jork 1996.

²⁶ A. Damasio, *Tajemnica świadomości. Ciało i emocje współtworzą świadomość*, tłum. M. Karpiński, Poznań 2000.

²⁷ *Natura emocji. Podstawowe zagadnienia*, pod red. P. Ekmana i R.J. Davidsona, Gdańsk 1999.

²⁸ G. Deleuze, F. Guattari, *A thousand plateaus*, tłum. B. Massumi, Minneapolis 1987.

²⁹ B. Massumi, *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*, Durham 2002; idem, *Semblance and Event: Activist Philosophy and the Occurrent Arts*, Cambridge 2011.

³⁰ Ibidem, s. XVI.

³¹ J. Bennett, *Wnętrza, zewnątrz: trauma, afekt i sztuka [w:] Pamięć i afekty*, pod red. Z. Budrewicza, R. Sendyki, R. Nycza, Warszawa 2014, s. 163.

się tak właśnie poprzez doświadczenie przytłoczenia, trudności utworzenia reprezentacji, która zostaje potem dostrzeżona i zasymilowana na poziomie świadomym.

Pisząc o poziomie fabuły, czyli układzie chronologicznie i logicznie powiązanych zdarzeń przedstawionych w narracji, nie mam na myśli historycznej narracji bazowej, lecz te elementy, które zostały wybrane i przedstawione w pomniku. Znamienna dla waszyngtońskiego pomnika jest liczba postaci i wydarzeń, które zostały przedstawione: 58300. Już więc na poziomie fabularnym mamy do czynienia z możliwością przytłoczenia i przeciążenia informacyjnego, które – w tym przypadku – ma bardzo silny potencjał afektywny, dodatkowo wzmacniany gestem powtarzania tego samego wydarzenia, które dotyka wszystkich upamiętnionych żołnierzy.

Na poziomie narracji, w sposobie przedstawienia reprezentowanych zdarzeń, architektka sięgnęła do klasycznego zabiegu narracyjnego: niechronologicznego przedstawienia wydarzeń. Gdy więc zaczyna się wędrówkę wzdłuż ściany od strony Mauzoleum Lincolna, odwiedzający przesuwają się zgodnie z chronologią od roku 1968 do 1975, natomiast gdy podejdziesz się do pomnika od strony pomnika Waszyngtona, chronologia idzie „pod prąd” – od roku 1968 do 1959. Z narratologicznego punktu widzenia szczególnie istotne jest centrum pomnika, gdzie odwiedzający zapraszany jest do refleksji nad całością zdarzeń, będąc (fizycznie) w środku przestrzeni je reprezentującej i (psychicznie) w trakcie ich kontemplacji. W centrum mamy do czynienia z połączeniem zabiegów retrospekcji (z punktu widzenia narracji bazowej) i antycypacji (z punktu widzenia prowadzonej narracji).

Sam ten zabieg niesie w sobie duży potencjał emocjonalnego oddziaływania na widza, jednak szczególnie potencjał afektywny pomnika na poziomie narracji realizowany jest środkami architektonicznymi, a nie tekstowymi. Reakcja odbiorcy kształtowana jest przez układy brył, nachylenia podłoża, zamknięte i otwarte układy przestrzenne, które oddziałują na zmysły somatyczne: dotyku, równowagi i propriocepcji. Napięcie może wywoływać niejasny status stworzonego miejsca, które – częściowo osłonięte – ma cechy schronienia, a jednocześnie otwiera widok na pomnik Waszyngtona i Mauzoleum Lincolna. Połączenie widoku i schronienia to według Jaya Appletona najatrakcyjniejsze dla człowieka środowisko, ze względu na ewolucyjną historię³². Z pomnikiem Weteranów Wojny w Wietnamie jest jednak inaczej: stopniowo opadająca ścieżka, która schodzi w dół, jakby wycięta w ziemi, może nadać pomnikowi znamiona nie tyle idealnego schronienia-prospektu, ile raczej ślepej uliczki, odśnawiającej wchodzącą w nią osobę. Jednocześnie wrażenia te są bardzo delikatne – ściany są zbyt niskie, żeby wywołać rzeczywiste poczucie zagrożenia.

Wzrastająca wysokość ściany wywołuje odczucie zanurzenia się i stopniowo rośnie aż do punktu kulminacyjnego w centrum, aby następnie zmniejszać intensywność wraz z wychodzeniem drugą stroną. Rytm wchodzenia i wychodzenia, wzrostu i spadku intensywności, nadaje reprezentowanej narracji specyficzną aurę afektywną³³. Afekt, który

³² J. Appleton, *The Experience of Landscape*, Londyn 1975.

³³ Intensyfikowany afekt ma charakter dyfuzyjny, czyli wpływa na percepcję, uwagę i refleksję podmiotu poza jego świadomością. Zob. K. Imbir, M. Jarymowicz, *Dyfuzyjny wpływ emocji (automatycznych vs refleksyjnych) na formułowanie sądów*, „Psychologia Społeczna” 2013, t. 83 (26), s. 251–261.

zostaje wzbudzony i wyciszony, w połączeniu z odczytaniem narracji może mieć funkcję terapeutyczną. Badania nad wpływem opisywania traumatycznych przeżyć na zdrowie osób, które je przeżyły, wskazują, że oprócz sposobności wyrażenia negatywnych emocji, w opisywaniu przeżyć leczniczą funkcję pełni stworzenie narracji o klasycznej strukturze początku, rozwinięcia, punktu kulminacyjnego i zakończenia³⁴. Zwartą, domkniętą strukturą opowiadania dobroczynnie wpływa na zdrowie osób tworzących opowieści. Taką zwartą strukturą – także na poziomie afektywnym – jest pomnik. Afekt wzbudzony w odbiorcy jest w przypadku omawianego obiektu integralną częścią doświadczanej (z pewnością nie tylko „odczytywanej”) narracji.

Podporządkowanie afektu reprezentacji (gdyż tym zasadniczo jest wskazanie, w jaki sposób zostaje zasymilowany, wręcz użyty do uzyskania ostatecznego narracyjnego efektu) stoi w sprzeczności z wysiłkami wielu badaczy zmierzających do stworzenia teorii nie-reprezentacyjnych³⁵. W moim przekonaniu narratologia musi pozostać teorią reprezentacji, należy jednak znaleźć w niej więcej miejsca dla afektu. Bardzo użyteczne narzędzie opisu odnajduję w teorii Daniela Sterna, który – mimo że nie jest uznawany za teoretyka afektu – inspirował zarówno Guattariego³⁶, jak i – później – Massumiego³⁷.

Daniel Stern badał rozwój świadomości i intersubiektywności, a także reprezentacje mentalne niemowląt. W psychologii rozwojowej w latach 80. i 90. funkcjonowały cztery typy reprezentacji, które mogły być także udziałem niemowląt: schematy pojęć, percepcji, wydarzeń sensomotorycznych i sekwencji zdarzeń³⁸. Stern zauważył, że kolejnym istotnym elementem życia, a co za tym idzie, kształtującej się świadomości niemowlęcia, są pewne powtarzające się spadki i wzrosty pobudzenia nerwowego, wyrażającego się między innymi w napięciu mięśniowym i będącego podstawą istnienia wrodzonych, prelingwistycznych stanów afektywnych. Jak odnotował Stern, takie stany afektywne charakteryzują się też ustalonymi przebiegami czasowymi, mają intensywność, prędkość, rytm i kształt. Autor sugeruje, że niemowlęta wykształcają osobną reprezentację mentalną takich właśnie schematów afektywnych – i między innymi w ten sposób w pierwszym roku życia zapamiętują wydarzenia i poznają świat. Oprócz schematów afektywnych badacz zaproponował jeszcze jeden typ reprezentacji, któremu nadał nazwę *proto-narrative envelope* (w moim tłumaczeniu: unifikujący schemat protonarracyjny): typ reprezentacji łączący wszystkie pozostałe i, co ważne, mający charakter narracyjny³⁹.

³⁴ J.W. Pennebaker, *Putting stress into words: health, linguistic and therapeutic implications*, „Behaviour Research and Therapy” 1993, vol. 31, s. 539–548.

³⁵ N. Thrift, *Non-representational theory: space, politics, affect*, Londyn 2007; J.D. Dewsbury, *Witnessing space: knowledge without contemplation*, „Environment and Planning A” 2003, vol. 11, nr 35, s. 1907–1932; D.P. McCormack, *Geographies for Moving Bodies: Thinking, Dancing, Spaces*, „Geography Compass” 2008, nr 2(6), s. 1822–1836.

³⁶ F. Guattari, *On the production of subjectivity* [w:] idem, *Chaosmosis. An ethico-aesthetic paradigm*, tłum. P. Bains, J. Pefanis, Bloomington 1995, s. 1–32.

³⁷ B. Massumi, *Arts of Experience, Politics of Expression: In Four Movements* [w:] idem, *Semblance and Event*, s. 105–126.

³⁸ Zob. D.N. Stern, *The nature and formation of the infant's representations* [w:] idem, *The motherhood constellation: a unified view of parent-infant psychotherapy*, Nowy Jork 1998, s. 79–98.

³⁹ Zob. idem, *The motherhood constellation...*, op. cit., s. 85–86.

Czym byłaby według Sterna taka narracyjna reprezentacja mentalna? Otóż składałaby się z 1) motywu bądź celu, którego realizacja odbywa się w czasie i wiąże ze 2) specyficznym kształtem zmieniającego się napięcia (czyli schematem afektywnym). Motywem może być stan fizjologiczny lub psychiczny, a także wysiłek utrzymania homeostazy organizmu. Podczas rozwijania się motywu w czasie zmianom podlega stopień pobudzenia dziecka, związany za każdym razem ze stanem afektywnym. Protonarracje charakteryzują się zatem kształtem, intensywnością, rytmem i pozytywnym bądź negatywnym zabarwieniem; mają charakter supramodalny – mogą się wyrażać w różnych modalnościach, na przykład w ruchach ciała, gestach, mimice, modulacji głosu. Stern podkreślał zdolność niemowląt do zapamiętywania schematów protonarracyjnych i późniejszego manipulowania pewnym ich zestawem⁴⁰.

Element afektywny, kształt zmiennego napięcia, w późniejszych pracach Stern określił terminem „kontur energetyczny” (*vitality contour*). Uznał ten element za globalną jednostkę reprezentującą doświadczenie w jego wymiarach fizycznych (zachowaniach, ruchach, wypowiedziach) i psychicznych (reakcjach afektywnych, intelektualnych itp.)⁴¹. Jego propozycja łączy więc afekt i reprezentację, uznaje, że afekt ma swoją reprezentację mentalną w formie schematu zmiennej intensywności, możemy powiedzieć, schematu rytmicznego. W pracy *Forms of Vitality* badacz wskazuje, w jaki sposób schematy rytmiczne, które biorą swój początek w ciele i rozwijają się na najwcześniejszym etapie niemowlęcym, eksplorowane są przez artystów i wykorzystywane do kształtowania doświadczenia estetycznego⁴².

Jeżeli afekt jest intensywnością, to doświadczenie jest zmienną intensywnością. Można więc myśleć o rytmie jako o residuum tego, co niewypowiadalne, cielesne, afektywne, także w narracji. Można też mówić o reprezentacji Sternowskich „konturów witalnych” jako o przekształceniu przedreprezentacyjnego afektu w obraz intensywności zmieniającej się w czasie. Jeżeli zdefiniujemy rytm jako regularną zmienność elementów w czasie lub przestrzeni, to zmienność intensywności – w odbiorze dowolnego tekstu – można uznać za przejaw jego rytmu. Można postawić tezę, że rytm jest jedną z form kodowania w narracji doświadczenia afektywnego oraz jedną z form modelowania doświadczenia afektywnego odbiorcy narracji.

Mieke Bal pisze: „Rytm narracji, będąc zjawiskiem rzeczywistym i dość charakterystycznym, nadal jednak pozostaje jej najmniej uchwytym aspektem”⁴³. Badaczka wskazuje na sposoby manipulowania nim poprzez techniki prezentacji zdarzeń (elipsa, streszczenie, scena, retardacja, pauza), odnosi się więc przede wszystkim do relacji czasowych między fabułą a narracją, które dokładnie opisał Gérard Genette⁴⁴. Ani Genette, ani Bal

⁴⁰ Zob. ibidem, s. 90–97.

⁴¹ Idem, *Vitality contours: The temporal contour of feelings as a basic unit for constructing the infant's social experience* [w:] *Early Social Cognition: Understanding others in the first months of life*, pod red. P. Rochata, Mahwah 1999, s. 67–90.

⁴² Idem, *Forms of Vitality. Exploring dynamic experience in psychology, the arts, psychotherapy, and development*, Oksford 2010.

⁴³ M. Bal, *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*, Kraków 2009, s. 101.

⁴⁴ G. Genette, *Narrative discourse. An essay in method*, tłum. J.E. Lewin, Ithaca 1980.

nie zajmują się cechami i możliwościami poszczególnych mediów w zakresie kształtowania rytmu ich percepcji, tymczasem przecież środki językowe (długość i stopień złożoności zdań, instrumentacja głoskowa, długość słów, relacje opisu i dialogu) mogą spowalniać i przyspieszać proces czytania, w filmie zaś można manipulować rytmem zmieniających się kadrów i ujęć. Poszczególne media mają charakterystyczne dla siebie możliwości wytwarzania rytmu, bądź w obrębie samego tekstu (jak w przypadku tekstu muzycznego czy filmowego), bądź w procesie jego odbioru.

Środki dostępne w architekturze to manipulowanie zmienną wielkością bryły, prosemiką czy ruchem odbiorcy. Te właśnie środki wykorzystwała Maya Lin, zmieniając tym samym afekt w rytmiczną składową narracji.

Performatywność narracji

Wydaje się, że projekt Freudmanna i Heindla, podobnie jak projekt Lin, zastał opinię publiczną jeszcze niegotową na typ upamiętniania, jaki w nim zaproponowano. Tak jak w przypadku pomnika Weteranów Wojny w Wietnamie narracyjność projektu *Las* ma charakter przede wszystkim ilustracyjny i aby zaistnieć w pełni w umysłach odbiorców, potrzebuje znanej w danej kulturze narracji bazowej. Poszczególne drzewa symbolizują uratowane osoby, które dzięki pomocy mogły dalej żyć i się rozwijać. Pomnik proponuje więc reprezentację bohaterów narracji, zarówno w wymiarze zbiorowym (*las*), jak i indywidualnym (poszczególne drzewa). Nie jest jednak tworem stałym, rozwija się, rośnie.

Narracja w samej swojej istocie związana jest ze zmianą. Najczęściej stanowi reprezentację zmiany – wydarzenia opisane w literaturze, przedstawione w filmie, pokazane jako różnice w poszczególnych kadrach komiksu. W przypadku pomnika Lin i w innych narracjach architektonicznych czy ogrodowych motorem percepcji zmiany jest ruch odwiedzającego, który przechodząc od jednego miejsca do drugiego, odczytuje inskrypcje, ogląda obrazy, poznaje topografię miejsc. Projekt *Las* jest inny ze względu na wykorzystanie w nim wyłącznie materii roślinnej jako budulca pomnika: proces zmiany jest biologiczny, związany ze wzrostem drzew. Nie jest to zmiana widowiskowa; odgrywane wydarzenie nie jest spektakularne, choć trzeba pamiętać, że powolny wzrost ma przypominać o zdarzeniu początkowym i pozwalającym na późniejszy rozwój, czyli o samym akcie ocalenia.

Po osiemnastu miesiącach drzewa, które początkowo wzrastały w sąsiedztwie muzeum, miały zostać przesadzone do różnych miejsc, w których mieszkali Żydzi. Na tym etapie pojedyncze rośliny zyskałyby jeszcze większą indywidualność, związałyby się z konkretnymi miejscami i ich historiami. Ich dalszy wzrost, oprócz ciągłego odsyłania do historii ratowania Żydów w czasie okupacji, byłby także odegraniem życia i rozwoju uratowanych osób. Tak jak życie ludzkie życie drzewa nie mogłoby zostać poddane ścisłej kontroli.

Użycie materiału organicznego wiązałoby się więc z akceptacją ryzyka. Nad żywym materiałem trudno zapanować: drzewo może zachorować, uschnąć. Element ryzyka zostaje jeszcze podkreślony planem późniejszego przesadzenia, które mogłoby się wiązać

z utratą kontroli nad niektórymi lokalizacjami. Zapewne nie wszystkie drzewa byłyby otoczone równą troską przez okolicznych mieszkańców, mogłyby grozić im akty wandalizmu, a także wszelkie naturalne zagrożenia środowiskowe. Jednocześnie taka właśnie forma pomnika, jak żadna inna, stanowiłaby odegranie, powtórzenie historii, do której się odnosi: życie ludzkie zostaje uratowane i toczy się dalej swoimi kolejami, życie niesie ze sobą ryzyko, zarówno w przypadku człowieka, jak i drzewa. Projektowany pomnik byłby więc powtórzeniem gestu ocalenia Żydów: ochronieniem życia i pozwoleniem mu, aby toczyło się dalej swoim trybem, a następnie zakończyło (w pierwszej wersji projektu, być może nieprzypadkowo, planowano zasadzić las złożony z osik, drzew krótkowiecznych, dożywających około 100 lat).

Cechy pomnika stanowią wyzwanie zarówno dla teoretyka sztuki, próbującego go sklasyfikować, jak i dla narratologa. Projekt jest bowiem, przy wyraźnym odniesieniu do narracji historycznej, bardzo daleki od klasycznej reprezentacji. Pomnik, gdyby powstał, nie byłby tekstem stworzonym i niezmiennym w swym kształcie. Zamiast tego ewoluowałby przez lata i zmiana ta byłaby odegraniem historii, co zbliżałoby funkcjonowanie projektu do sztuk performatywnych, takich jak teatr, taniec czy performans. Żywy pomnik zaświadczałby o wydarzeniu – momencie ocalenia – a jednocześnie byłby procesem i reprezentował proces: życie po Holokauście, a także pamięć o nim. Warto tu przypomnieć – i przeformułować – rozróżnienie Lindy Hutcheon na *mimesis* produktu i *mimesis* procesu, które badaczka zaproponowała dla odróżnienia narracji realistycznej (reprezentującej świat przedstawiony i dziejące się w nim wydarzenia) i metafikcyjnej, w której równie istotna jest reprezentacja procesu tworzenia tej narracji⁴⁵. W projekcie *Las* pojęcie *mimesis* odnosiłoby się do dwóch procesów: upływu życia po ocaleniu oraz do pamiętania i zapominania historii.

Projekt przypomina performans poprzez takie cechy, jak zaangażowanie odbiorców, niestabilność, zależność od środowiska (otoczenia), trudność w wyznaczeniu granic tekstu, zatarcie różnicy między twórcą a materią poprzez wykorzystanie żywego medium. Twórcy pomnika reżyserują rodzaj narracyjnej sytuacji wyjściowej i do pewnego stopnia przewidują, jak potoczy się dalej, jednak nie mogą być tego pewni. Istnieje zbyt duże ryzyko zakłócenia tego procesu: czy to ze strony środowiska, czy – „widowni”.

Narracje przestrzenne – próba systematycznego ujęcia

Wydaje się, że zarówno w projekcie *Las*, jak i w przypadku pomnika Weteranów Wojny w Wietnamie wymiar performatywny jest szczególnie istotny dla odbioru narracji. W projekcie Freudmanna i Heindla performatywny aspekt uwypuklony został w samej materii, ale też w relacjach między pomnikiem i jego odbiorcami, którzy biorą czynny udział w sadzeniu drzew i od których zależy późniejsze ich bezpieczeństwo.

W przypadku pomnika Weteranów Wojny w Wietnamie, aby go „odczytać” zgodnie z intencją projektantki, trzeba przejść wzdłuż granitowej ściany. To działanie odbiorcy

⁴⁵ L. Hutcheon, *Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox*, Nowy Jork 1984, s. 36–47.

(swoiście prowokowane przez budowę obiektu) pozwala na interpretację znaków we właściwej kolejności i aktualizację struktury rytmicznej, która jest niezbywalnym elementem tej narracji. Widać wyraźnie, że tekst architektoniczny nie jest dziełem skończonym. W jednym z moich tekstów proponowałam termin *narrative prompt*, aby podkreślić, że narracja architektoniczna ostatecznie realizuje się poprzez cielesne zaangażowanie odbiorcy⁴⁶. Stymuluje odbiorcę do wytworzenia narracji, a jednocześnie kształtuje tę narrację poprzez ustanawianie ograniczeń ruchu odbiorcy i przynajmniej częściowe determinowanie jego zachowania. Słowo *prompt*, oznaczające zarówno zachętę, jak i odpowiedź, adekwatnie opisuje narracyjny status architektury. Można by spróbować przetłumaczyć ów termin jako „trop narracji”: trop jest bowiem znakiem i jednocześnie fizycznym śladem, za którym można podążyć (także w znaczeniu przestrzennym)⁴⁷.

Opisana natura narracji nie mieści się w klasycznym rozróżnieniu na poziom fabuły i poziom dyskursu, jednak nie jest też jedynym przypadkiem, gdy obiekt badań narratologicznych wymusza przeformułowanie narzędzi badawczych. Potrzeba podkreślenia aspektu performatywnego opowieści pojawiła się w narratologii już wcześniej, szczególnie w pracach rozważających narrację w dramacie i teatrze. Na przykład Manfred Jahn zaproponował podział tekstów narracyjnych na pisane lub też drukowane oraz odgrywane (*written/printed* i *performed*)⁴⁸. W pierwszej kategorii znalazły się powieść i opowiadanie, w drugiej – film, sztuka teatralna czy opera. Wartościowe w propozycji Jahna wydaje się zauważenie podwójnego funkcjonowania scenariusza, który jednocześnie sam jest tekstem narracyjnym (narracją pisaną), ale pozostaje w bliskiej relacji z narracją odgrywaną; może być ostatecznym obiektem lektury albo pełnić funkcję służebną wobec sztuki czy filmu.

Z jednej strony można by myśleć o układzie przestrzennym dzieła architektonicznego jako swego rodzaju scenariuszu (skrypcie narracyjnym w rozumieniu innym, niż proponuje to Ryan – zob. *Wstęp* do niniejszego numeru), który pozwala na odegranie narracji. Pozwoliłoby to na doszukiwanie się podobieństw między architekturą jako skrypcem a scenariuszem teatralnym. Z drugiej strony warto podkreślić różnice między scenariuszem a architektonicznym „tropem narracji” jako bytami semiotycznymi. Pierwszy może być odczytany jako samodzielny tekst narracyjny, bez potrzeby aktualizowania go na scenie czy na planie filmowym. Drugi będzie angażował odbiorcę cielesnie zawsze wtedy, gdy będzie oglądany, poprzez ruch, którego zakres częściowo ogranicza obiekt. Pierwszy jest zwykle dużo dokładniejszy, stanowi samodzielną narrację, drugi ma zazwyczaj funkcję ilustracyjną wobec funkcjonujących w kulturze opowieści i stanowi bardziej zachętę do wytworzenia znaczeń niż precyzyjnie zakodowane znaczenie. Jednocześnie i scenariusz (jako samodzielna narracja), i dzieło architektoniczne jako „trop narracji” pozostają zawieszony między poziomem dyskursywnego przedstawienia fabuły a poziomem jej performatywnego odegrania.

⁴⁶ K. Kaczmarczyk, *Walking the story...* op. cit.

⁴⁷ Za sugestią tłumaczenia bardzo dziękuję dr. Piotrowi Kubińskiemu.

⁴⁸ M. Jahn, *Narrative Voice and Agency in Drama: Aspects of a Narratology of Drama*, „New Literary History” 2001, nr 32, s. 659–679.

Wydaje się, że opisywane obiekty potrzebują modelu trój-, a nie dwustopniowego. Taki właśnie sposób opisu narracji zaproponowała Monika Fludernik w odniesieniu do narracji dramatycznej. Badaczka wyróżniła poziom fabuły, dyskursu (poziom narratorski) i przedstawienia (lub performansu)⁴⁹. Na poziomie fabuły ulokowała świat przedstawiony, bohaterów i wydarzenia, poziom dyskursu zrównała z tekstem dramatycznym (tu pojawia się instancja narratorska), a poziom przedstawienia uznała za domenę aktora i widowni. Jednocześnie Fludernik wskazała na to, że w różnych mediach dany poziom może się aktualizować bądź nie:

„W tym modelu poziom przedstawienia może być postrzegany jako opcjonalny. W przypadku dramatu mamy do czynienia z prawdziwym przedstawieniem angażującym aktorów. W momencie odegrania narracji odtwórca i odbiorca »przejmując« rolę narratora i adresata wypowiedzi narratora. Model pozwala dowodzić, że w dramacie poziom narratora jest opcjonalny, a poziom przedstawienia konstytutywny, podczas gdy w narracji epickiej to poziom przedstawienia jest opcjonalny”⁵⁰.

Wydaje się, że trójpoziomowy schemat narracji może stać się podstawą do stworzenia modelu opisującego narrację przestrzenne (architektoniczne, ogrodowe, muzealne). Poziom fabuły byłby wspólnie konstruowany przez narrację bazową, do której przestrzeń odsyła, oraz elementy narracji, które zostały bezpośrednio zaszyfrowane w dowolnym kodzie semiotycznym i pozwalają na identyfikację narracji bazowej oraz wskazują na jej najważniejsze – z punktu widzenia konkretnego tekstu – aspekty. Poziom dyskursu to przestrzena aranżacja elementów znakowych; może zbliżać się do prezentacji malarskiej, w której obraz prezentowany jest w całości (choć wiadomo, że sam proces percepcji, nawet gdy tego nie dostrzegamy, jest sekwencyjny), lub filmowej w przypadku, gdy obiekt przestrzenny wymaga poruszania się po nim i odbierany jest jako sekwencja scen, kadrów czy miejsc. Poziom odegrania to akt fizycznego przejścia przez pomnik, muzeum czy ogród. To, czy będzie elementem koniecznym, zależy od samej budowy dzieła – nie każdy obiekt będzie wymagał przejścia, aby zaktualizować drzemiący w nim potencjał narracyjny. Poziom ten będzie w przypadku każdego dzieła architektonicznego tym istotniejszy, im bardziej dany projekt przesuwa granice między widzem a aktorem, im bardziej zaciera się granica między oglądaniem a przedstawianiem – uczestnictwem w narracji. W artykułach, w których rozważałam specyfikę narracji ogrodowych, podkreślałam, że spacerujący bardzo często wciela się w bohatera narracji i jako ten bohater przechodzi przez przestrzeń, odgrywając wydarzenia w narracji. W przypadku projektu *Las* odbiorca mógł być także aktorem sadzącym drzewa, opiekującym się nimi lub nawet niszczącym je.

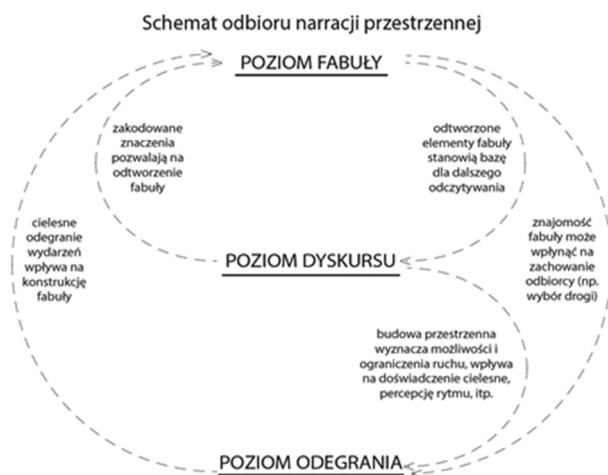
Podczas prezentowania podziału na poziomy narracji należy podkreślić, że sama narracja nie może zostać sprowadzona do poziomu fabuły, lecz powstaje „w poprzek” poziomów. Powstający obraz mentalny jest wynikiem doświadczenia (intelektualnego, emocjonalnego i cielesnego) oraz efektem współdziałania trzech opisanych poziomów

⁴⁹ M. Fludernik, *Narrative and Drama* [w:] *Theorizing Narrativity*, pod red. J. Piera, J.Á. Garcíi Landy, Berlin 2008, s. 353–381. Badaczka polemizuje z teoriami dzielącymi narrację na fabułę i dyskurs oraz z uznawaniem za narrację wyłącznie fabuły, która zostaje przekazana poprzez instancję narratora (rozumienie utrwalone przez teorię mediatyzacji Stanzela).

⁵⁰ *Ibidem*, s. 365.

(z których każdy może być obiektem osobnego namysłu i mieć swoją reprezentację mentalną). Opisując naturę narracji jako reprezentacji mentalnej, Ryan wyodrębnia pięć wymiarów narracji: 1) wymiar przestrzenny (obraz świata), 2) wymiar czasowy (zmiany wywołane przez wydarzenia dziejące się w czasie), 3) wymiar logiczny (relacje przyczynowo-skutkowe), 4) wymiar mentalny (powiązanie wydarzeń ze stanami mentalnymi bohaterów, na przykład ich celami, motywacjami, emocjami) i 5) wymiar formalny (powiązanie wszystkich elementów w koherentną całość)⁵¹. W zależności od projektu architektonicznego różne wymiary narracji mogą zostać zakodowane na rozmaitych poziomach, na przykład obraz świata bardzo często zmaterializowany zostaje przez sam obiekt (jest to częsty zabieg w ogrodach); zmiana, upływający czas mogą być wpisane w obiekt architektoniczny (w projekcie *Las materiał*, z którego wykonano pomnik, przechodzi fazy życia od zasadzenia aż do śmierci), ale mogą być też podkreślone przez ruch odwiedzającego na poziomie odegrania; wymiar mentalny może przynależeć do poziomu fabuły, ale może też być odegrany przez odwiedzającego poprzez rzutowanie jego własnych stanów mentalnych. Poziom odegrania z jego wymiarem rytmicznym może także zmieniać globalne znaczenie narracji, tak jak w przypadku pomnika Weteranów Wojny w Wietnamie, wpisać ją w większą strukturę przeżycia i pogodzenia się, odtworzenia i zamknięcia.

Między tak wyodrębnionymi poziomami zachodzą nieustanne sprzężenia. To poziom dyskursu pozwala na rozpoznanie narracji bazowej i rekonstrukcję fabuły, która następnie ułatwia określenie relacji między różnymi kodami semiotycznymi. Na poziom odegrania (sposób poruszania się, przyjętą rolę, percepcję własnej aktywności) wpływa zarówno poziom dyskursu (budowa przestrzeni umożliwiająca pewne sposoby eksploracji, a inne ograniczająca), jak i poziom fabuły (wiedza na temat reprezentowanej fabuły



Wykres 1. Relacje między poziomami narracji architektonicznej wpływające na jej odbiór.

⁵¹ M-L. Ryan, *Narrative* [w:] *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, pod red. D. Hermana, M. Jahn, M-L. Ryan, Londyn 2005, s. 346.

może skłonić do konkretnego sposobu poruszania się⁵². Przestrzenny wymiar tekstu (należący do poziomu dyskursu) pozwala na manipulację ruchem i proksemiką, a cielesny wymiar odegrania narracji na wprowadzenie elementu rytmicznego oraz na łatwe przyjęcie roli bohatera.

Wydaje się, że powyższa charakterystyka narracji przestrzennych pozwala na lepsze zrozumienie narracji dwóch pomników. Umożliwia chociażby rozpoznanie, jak wymiar performatywny i afektywny pomnika Weteranów Wojny w Wietnamie projektowany jest przez jego budowę i jak przekłada się to na konstruowaną narrację. Wyodrębnienie poziomu odegrania (czy poziomu performansu) pozwala dostrzec, w jaki sposób ciało odbiorcy – odpowiedzialne za odbiór bodźców proksemicznych i wytwarzanie w ruchu rytmu – i jego umysł współpracują w wytwarzaniu opowieści. Model pozwala także na wskazanie specyficznego potencjału narracyjnego architektury, która może manipulować proksemiką, sposobem poruszania, rytmem ruchu i percepcji, aby uzyskać efekt narracyjny.

Dostrzeżenie związków między architekturą i narracją oraz zaakceptowanie ogromnej roli, jaką w tworzeniu narracji odgrywa ciało, skłania do postawienia pytania o samą naturę narracji. Genette, nie wychodząc poza paradygmat lingwistyczny, proponował, żeby myśleć o czasowniku jako o minimalnej narracji:

„Skoro każda narracja (...) jest lingwistycznym produktem mówiącym o jednym wydarzeniu lub o kilku wydarzeniach, jest być może uzasadnione, aby traktować ją jako rozwinięcie – nawet jeżeli monstualne – danej formy czasownikowej, (...) jako rozszerzenie czasownika”⁵³.

Akceptując hiperboliczną retorykę semiotyka, możemy zapytać, co jest minimalną formą cielesnej reprezentacji narracji. Czyż nie jeden krok, jeden gest? Być może w tym pytaniu kryje się coś więcej niż metafora. To jednak temat na zupełnie inny tekst.

Summary

Emplacing Narrative. Affect and Performativity in Architectural Narratives

The article focuses on the relations between narrative and landscape architecture and identifies the characteristics of architecture and landscape architecture which make them distinct narrative media. The article offers analyses of the narrative aspects of two monuments (one built and one at the stage of the design): the Vietnam Veterans Memorial in Washington DC and a project entitled „A Forest”, which won the competition for a monument design to commemorate Poles who rescued Jews during the German occupation. Both monuments present challenges to narrative theory through such characteristics

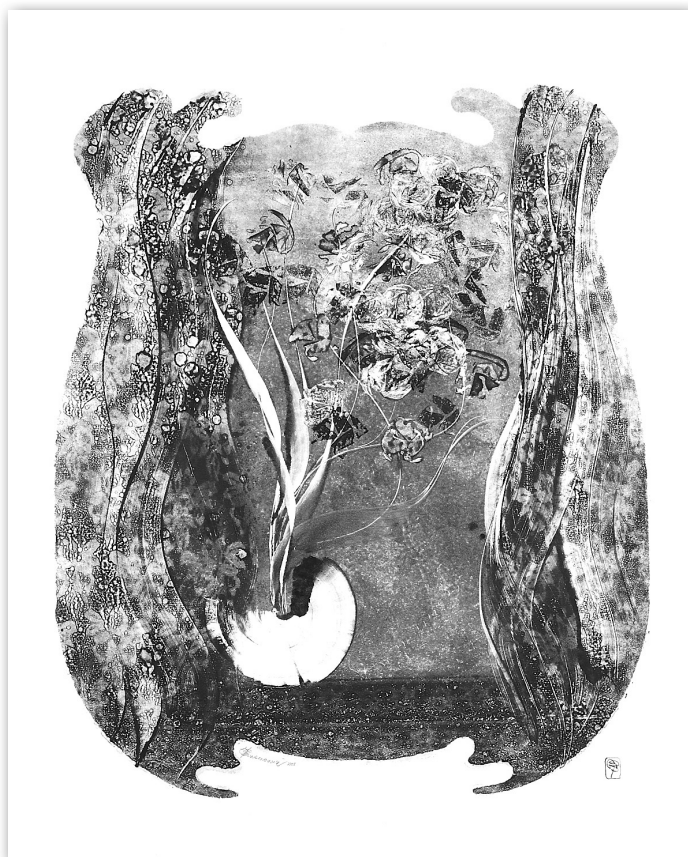
⁵² Warto podkreślić w tym miejscu znaczenie komunikatów ekstradiegetycznych, na przykład planów ogrodów czy muzeów, które mogą dodatkowo precyzować fabułę narracji, a nawet wskazywać odpowiedni sposób przejścia przez przestrzeń.

⁵³ G. Genette, *Narrative Discourse: An Essay in Method*, tłum. J. Lewin, Ithaca 1980, s. 30.

as performativity, processuality, interactivity and affective potential. However, such challenges should be seen as a possibility for extending the realm of narratology in new directions.

Słowa kluczowe: narracja, narracyjność, narratologia transmedialna, architektura, architektura przestrzeni, Pomnik Weteranów Wojny w Wietnamie, Maya Lin, Eduard Freudmann, Gabu Heindl, pomnik *Ratującym–Ocaleni*, performatywność, afekt.

Keywords: narrative, narrativity, transmedial narratology, architecture, landscape architecture, Vietnam Veterans Memorial, Maya Lin, Eduard Freudmann, Gabu Heindl, monument *From Those–You Saved*, performativity, affect.



Jagoda Pajdas-Siwanowicz



Jagoda Pajdas-Siwanowicz