



You have downloaded a document from
RE-BUŚ
repository of the University of Silesia in Katowice

Title: Wyspa ruin : pęknięty pejzaż Hashimy

Author: Barbara Kita

Citation style: Kita Barbara. (2021). Wyspa ruin : pęknięty pejzaż Hashimy. "Kwartalnik Filmowy" Nr 114 (2021), s. 126-144, doi 10.36744/kf.764



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIwersYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

„Kwartalnik Filmowy” nr 114 (2021)
ISSN: 0452-9502 (Print) ISSN: 2719-2725 (Online)
<https://doi.org/10.36744/kf.764>
© Creative Commons BY-NC-ND 4.0

Barbara Kita
Uniwersytet Śląski
<https://orcid.org/0000-0003-3616-9863>

Wyspa ruin. Pęknięty pejzaż Hashimy

Słowa kluczowe:

pejzaż;
Hashima;
ruiny;
instalacje;
dokument filmowy;
pamięć

Abstrakt

Tekst jest propozycją spojrzenia na Hashimę jako na wyspę, która generuje podwójne pęknięcie: jest to pęknięcie na pejzażu morskim oraz skaza, którą stanowi sama wyspa-ruina. Autorka bierze pod uwagę uwarunkowania historyczne wyspy, czas jej rozwoju i teraźniejszość miasta ruin. Szybkie wysiedlenie i rozpad olbrzymich budynków oraz osieroconych przedmiotów codziennego użytku skazuje to miejsce na zanikanie. Przeciwdziałają temu inicjatywy artystyczne, w których twórcy starają się upominać o przeszłość i teraźniejszość Hashimy, wykorzystując ruiny jako element dyskursu pamięci, śladu, znikania i uobecniania byłych mieszkańców. Skumulowane obrazy, toposy przenieszone przez twórców, utrwalane na nośnikach medialnych, wyraźnie wskazują potrzebę rozprawienia się z tą przestrzenią pustki i ruiny, oraz swego rodzaju balsamowania czasów minionych.

Na początku była ruina.

Jacques Derrida,

Mémoires d'aveugle. L'autoportrait et autres ruines

*Przejdźcie od krajobrazu z ruinami do krajobrazu w ruinach,
całkowicie zasłoniętego gruzami.*

Damien Marguet,

Textes et paysages en ruines chez Pasolini, Huillet et Straub, Tarr

Charakter wyspy. Skaza i ruina

Hashima mimo swojej niebanalnej wizualnej atrakcyjności niezbyt często inspirowała filmowców i artystów. Gdy jednak oficjalnie otwarto wyspę dla zwiedzających, możliwość jej poznania skłoniła twórców wizualnych do podjęcia tematu, jakim jest historia oraz współczesny pejzaż Hashimy. Działania audiowizualne, które są efektem artystycznych przetworzeń i wynikających z nich refleksji, świadczą o wielkim potencjale drzemącym w tej wyspie. Przede wszystkim jednak uświadomiły złożoność w jej obrazowaniu oraz mnogość kontekstów, w jakich można o niej myśleć. Interpretując wybrane przykłady filmów dokumentalnych i instalacji ukazujących Hashimę, nie sposób nie dostrzec, że oscylują one, każde na swój sposób, między określonymi obszarami: pamięci, pejzażu postindustrialnego, historii. Aby uwidocznic i zrozumieć mechanizmy, jakie uruchamiają tę problematykę, należy dopowiedzieć kilka słów o charakterze samej wyspy. Obraz Hashimy ujawnia podwójne pęknięcie, które zrazu nasuwa refleksję o ruinie oraz prowokuje myślenie o niej jako swoistym pęknięciu/skazy obecnym w pejzażu. Wyspa najczęściej powstaje w wyniku wypiętrzenia wulkanicznego – jak Wyspy Japońskie – jest więc rodzajem zabliznionej rany powstałej wskutek wyrzutu lawy lub ruchu tektonicznego, które szarpia i niszcza tkankę dna morskiego. To działanie geologiczne narusza gładką ciągłość skorupy ziemskiej. Zasypana popiołem wulkanicznym lub zastygła w bezruchu jak wielki głąz/wrzód na powierzchni oceanu, staje się śladem zmiany, rany powstałej na ziemi. Na tafli wody widać jedynie efekt zabliznienia: wypiętrzenia różne pod względem szerokości i wysokości¹.

Widziana z daleka (przedstawiają ją początkowe ujęcia w filmach dokumentalnych i fabularnych), Hashima przypomina znany z innych filmów wizerunek Alcatraz, opuszczonej wyspy-więzienia, czy też zdewastowany ośrodek z porzuconymi hotelami, wpisując się w kontekst zrujnowanego pejzażu. To Wyspa Duch, Wyspa Okręt, Gunkanjima, nazwana tak przez Japończyków ze względu na swój kształt, który z odległości wygląda jak majestatycznie pływący po morzu olbrzymi statek wojenny. Pancernik, niegdyś gwarny i wypełniony załogą, która krzątała się na pokładzie, teraz przywodzi na myśl raczej statek widmo, zarówno odstrasający wymuszoną pustką i brakiem życia, jak i pociągający tajemnicą historii. Skojarzenie wyspy i pancernika dostojnie sunącego po tafli wody, albo nawet zatrzymanego na morzu, otwiera perspektywę dotąd mniej oczywistą: wyspa stała się w całości olbrzymim okrętem, co gwałtownie przekształciło jej wygląd, przeznaczenie i charakter, narzucając status nie tylko twierdzy nie do zdo-

bycia, ale i faktycznego więzienia dla mieszkańców. Jako skrawek lądu otoczony wodą skłaniała do tego, by wykorzystać ją jako miejsce odosobnienia, dobrowolnego lub przymusowego zatrzymania, paradoksalnego zamknięcia mimo otwarcia na bezkres morza. Wybudowany wokół wyspy mur/ochrona pogłębia jeszcze wrażenie uwięzienia, choć w założeniu miał pełnić funkcję falochronu, osłony przed niszczącym żywiołem oceanu.

Wyspa Okręt w swym pierwotnym, surowym kształcie nie zachęcała do wypraw. Potem, kiedy już stała się statkiem fortecą, także nie stanowiła atrakcyjnego krajobrazowo miejsca wycieczek. Była zakładem ciężkiej pracy, niekiedy przymusowej, jak podczas II wojny światowej, kiedy Japończycy zmuszali do wydobywania węgla Koreańczyków i Chińczyków. Dopiero po wysiedleniu mieszkańców Hashima powoli przeobraziła się w miejsce interesujące dla turystów, będąc jednocześnie zamkniętą, niebezpieczną ruiną, do której dostępu wzbraniłi jej właściciele².

Wyspa Okręt skłania do refleksji; należy wziąć pod uwagę status wyspy oraz niemal post-apokaliptyczny charakter pozostałości przemysłowego założenia urbanistycznego. Morze stanowi – wedle Gilles'a Deleuze'a – archetyp przestrzeni gładkiej³, w przeciwieństwie do miasta poddanego sile żłobiącej. Coraz częściej morze, pustynia i step, do tej pory bezwarunkowo przynależne do pierwszej kategorii, stają się obszarem rozgrywki, jak określają to autorzy *Tysiąc plateau*, pomiędzy gładkim a wyżłobionym. *Oto więc gładkie przestrzenie wykraczające poza miasto, nie będąc jedynie częścią organizacji światowej, lecz stanowiące również ripostę, łączącą gładkie i dziurawe, zwracającą się przeciw miastu: olbrzymie, ruchome i tymczasowe dzielnice nędzy, koczownicy i troglodyci, skrawki metalu i tkaniny, patchworki, nieobjęte już żłobieniem pieniądza, pracy lub zamieszkania*⁴. Opis ten w znacznym stopniu oddaje istotę Hashimy, przekraczającej dychotomię przestrzeni gładkiej i żłobionej, tyleż przez samą swą obecność, stanowiącą rysę na powierzchni oceanu, ile przez niesamowity konstrukt założenia architektonicznego, zagęszczającego w mikroprzestrzeni niezbędne dla mieszkańców obiekty użytkowe: mieszkania, szkołę, szpital, łaźnię, ogródki urządzone na dachach wież mieszkalnych. Być może to właśnie chwiejność statusu wyspy, jej przejściowość założona przez rentowność inwestycji, doprowadziła do upadku miasta-wyspy-kopalni, kiedy okazało się, że wydobycie ropy naftowej przynosi większe zyski niż wydobycie węgla. Wówczas, jak nigdy przez niemal 80 lat, ujawniła się jej tymczasowa natura, dotychczas wspierana ekonomią władzy i maszyny państwa. Pozostały szczątki, niszczące resztki budynków, porzucone pośpiesznie przedmioty, skrawki historii, której nikt już nie tworzy. Z bliska (haptycznie) obszary te wyglądają jak dzielnice nędzy, najpierw koczowniczo zagarnięte, a później porzucone; z daleka (optycznie) Hashima przypomina gigantyczny odstrasający obelisk, świadectwo przemijania odbite w gładkiej powierzchni morza. Żłobienie pracy, pieniądza i zamieszkania, które akcentowali Deleuze i Guattari w kontekście miasta, odnajduje tu swą reprezentację. Czy jednak ruina miasta na wyspie przywraca jakiś inny (naturalny?), wcześniejszy jej status? Absolutnie nie. Pozostaje historia tego miejsca i mieszkańców manifestująca się w nieusuniętych pozostałościach obecności i ingerencji ludzkiej, co tak mocno podkreślają twórcy prac na temat Hashimy. *Ruina tworzy obecną formę przeszłego życia nie zgodnie z treścią czy resztkami tego życia, lecz zgodnie z przeszłością jako taką*⁵. To bliźna nie do wymazania, jak w przypadku wielu innych

miejsc opuszczonych ze względów ekonomicznych lub na skutek katastrof, które dotknęły osiedla ludzkie. Zawsze coś pozostaje – ślad bycia, zablizniona rana – albo zaciera się z czasem, czego przykładem jest Czarnobyl, albo dojrzewa do kulturowania przeszłości, jak w przypadku innej opuszczonej, tranzytowej wyspy, Ellis Island⁶.

Określenie „Wyspa Okręt” wywołuje dyskurs nomadologiczny, ale i pojęcie „maszyny wojennej”. Bezkrzes morza, a na nim niezwykle twój przypominający z dala ogromny statek widmo, zbyt bliski brzegu Nagasaki, by go ignorować, nasuwają skojarzenia „floty w pogotowiu”. *Fleet in being*, gotowa do zagarnięcia otwartej, gładkiej przestrzeni oceanu, funkcjonuje na prawie podwójnego zawłaszczania: jako wyspa *tout court* i jako gotowy do cumowania w każdym miejscu i w każdej chwili okręt wojenny. Wiążąc kulturowy, wizualny i ekonomiczny aspekt podróży, Paul Virilio zaskakuje trafnością spostrzeżeń: *Gwałtowny opór burżuazji wobec koncepcji wojny terytorialnej staje się odtąd naczelną zasadą kapitalizmu, który przybierając postać amfibii, toczy odtąd totalną wojnę na morzu i w koloniach, przekształca dosłownie z „wielkiej nieruchomej maszyny” do „maszyny ruchomej”, przekształca morza w „rozległe pole logistyczne”, ciągnąc za sobą proletariat wprzęgnięty w funkcjonowanie maszyny wodnej. (...) Doktryna „fleet in being” rodzi także nową koncepcję dromokratyczną, w której idzie już nie o przemierzanie kontynentów czy oceanów ani o podróżowanie od miasta do miasta, od brzegu do brzegu. Tworzy ona pojęcie pozabawionego celu i ściśle określonego kierunku przemieszczania się w czasie i przestrzeni, wprowadza fundamentalną ideę zanikania w oddaleniu w miejsce modelu unicestwiania w pochodze wojennej czy w toku rewolucji; jest trwałym spełnieniem idei biegu ku nieskończoności⁷*. Ten długi cytat wskazuje istotę powiązań między potrzebami ekonomii, społecznym wyzyskiem oraz upadkiem pewnych konstruktów kapitalizmu. Zasiadanie wyspy rodzinami górniczymi, rozbudowanie jej w górę wieżowcami mogącymi pomieścić jak największą liczbę osób na niewielkiej przestrzeni, konstrukcja kładek i schodów pomiędzy budynkami niwelujących potrzebę schodzenia na ograniczony skrawek ziemi, a następnie szybkie wysiedlenie całego miasta i pozostawienie na popadanie w ruinę olbrzymich budowli oraz osieroconych przedmiotów codziennego użytku – wszystko to skazało owo miejsce na zanikanie. Oddalenie Hashimy od brzegu Nagasaki jest na tyle duże, że wyspa osuwa się w zapomnienie, niemal trwale usunięta z widoku.

Jednak zanikanie w oddaleniu nie do końca spełnia się w przypadku Hashimy, o którą upominają się artyści. Poza dość dużą liczbą filmów fabularnych, których twórcy jedynie inspirowali się krajobrazem Hashimy, istnieją filmy dokumentalne oraz projekty artystyczne znacznie głębiej eksplorujące problematykę wyspy i generowanych przez nią kwestii: pejzażu ruin, pamięci/zapominania, narracji historycznych. W *Skyfall* (reż. Sam Mendes, 2012), 23. filmie z Bondowskiej serii, stworzono analogiczną przestrzeń, która stanowiła miejsce spotkania Bonda z czarnym charakterem, bez bezpośredniej referencji do Hashimy (wskazanej tylko jako lokacja gdzieś niedaleko Macao). Lokacja ta jednak, podobnie jak w *Incepcji* Christophera Nolana (2010), była jedynie fragmentem iluzorycznego terytorium, służącego jako element tła dla zasadniczych wydarzeń, które *de facto* nie rozgrywały się na japońskiej wyspie. Inaczej było w przypadku koreańskiego dramatu rachunkowego pod tytułem *Hashima* (reż. Seung-wan Ryoo, 2017), epickiej opowieści opartej na wydarzeniach historycznych z okresu przymusowej

pracy Koreańczyków na wyspie. W produkcji tej, bezprecedensowej pod względem skali przedsięwzięcia i zainwestowanych środków, nie wykorzystano jednak naturalnych, istniejących scenerii, lecz zrekonstruowano je jako scenografię w studiu⁸.

Twórcy filmów dokumentalnych, instalacji artystycznych czy map Google Earth, wnikając głęboko w tkankę wyspy i dokładnie penetrując jej zakamarki, nie stronią od wprowadzania narracji historycznej oraz podjęcia problematyki pamięci. *Hashima mon amour* w reżyserii Auréliena Vernhes-Lermusiaux z 2012 r., *Hashima, Japan* w reżyserii Thomasa Nordanstada z 2002 r. oraz projekt sieciowy *Hashima Island: The Forgotten World (Wyspa Hashima. Zapomniany świat, 2013)* mimo pozornych podobieństw interpretują znaczenie Wyspy Okrętu w sposób dość zróżnicowany. Zarówno Vernhes-Lermusiaux, jak i Nordanstad, wykorzystując zebrane materiały, poza filmami dokumentalnymi stworzyli także instalacje; stosując inne środki, a tym samym akcentując nieco odmienne aspekty swych peregrinacji, na różne sposoby docierali do odbiorców.

Wirtualna przechadzka: mashup

Projekt *Wyspa Hashima. Zapomniany świat*, który można określić jako mapowy mashup⁹, został opracowany dzięki udostępnieniu w 2013 r. przez Google Chrome niepublikowanych wcześniej zdjęć z wyspy. Strona internetowa zaproponowana przez twórcę jest zaprojektowana w taki sposób, by przedstawić najbardziej charakterystyczne topografie: Nikkyu Flats, „Schody do piekła”, Blok 65, szkołę podstawową, „Glover House”, kopalnię węgla. Wejście w przestrzeń inicjuje widok sylwetki Wyspy Okrętu widzianej z daleka – nie pozostawiając wątpliwości co do miejsca, jednocześnie intryguje oddalonym pejzażem i zachęca do bliższego poznania tego miejsca. Twórca, poza zdjęciami i interaktywną przechadzką, proponuje zanurzenie się w dzieje Hashimy, wpisując w kolejne miejsca prezentacji jej historię. Spacerując po tym terenie, doświadczając z bliska pozostałości architektury, można odnieść wrażenie niemal niezapośredniczonego obcowania z wybranymi lokacjami. Krótki wstępny opis wprowadza w okoliczności powstania Wyspy Okrętu. Dalej jednak twórca odsyła zainteresowanych do odnalezionych przez siebie tekstów, drobiazgowo rekonstruujących etapy powstawania miasta, funkcjonowanie mieszkańców, warunki życia i prowadzone tu prace. Podlinkowane źródła oferują znacznie więcej niż to, co można znaleźć, zwyczajowo wertując zasoby Internetu w poszukiwaniu informacji o Hashimie. Twórca do przechadzki po wirtualnej przestrzeni dołączył materiały szczegółowo dokumentujące historię miejsca oraz jego architekturę. *Historię Hashimy można czytać jak chronologię zmian polityki energetycznej Japonii od okresu Meji aż do czasów współczesnych. Od wieków ludzie mieszkający na dużej wyspie Takeshimie w pobliżu Hashimy wydobywali odłonięty węgiel ze złoża i stosowali jako domowe paliwo*¹⁰. Dopiero wraz z przejęciem terytorium przez koncern Mitsubishi wydobywanie nabrało cech przemysłowych. Położenie oraz wielkość tego terenu – sukcesywnie powiększanego o wydobywane z podziemnych korytarzy zasoby – narzuciły charakterystyczny typ budownictwa. Powstały na niej pierwsze w historii Japonii budynki betonowe, które – wypierając lekkie drewniane konstrukcje dominujące dotychczas na większych wyspach – wyznaczyły nową erę w japońskiej architekturze. Wielkość mieszkań, tradycyjnie określana liczbą mat

tatami, wynosiła 6 mat, a więc około 9,9 metra kwadratowego; łazienki, kuchnie i toalety były wspólne¹¹. Na wyspie rodziły się dzieci, robotnicy (zarówno koreańscy jeńcy pracujący podczas wojny dla Japonii, jak i sami górnicy) umierali z wycieńczenia, ginęli w wypadkach pod ziemią lub podczas prób ucieczki z wyspy, przyczyną śmierci było też złe odżywianie. W każdej ze wspomnianych prac artystów w narracjach towarzyszących obrazom akcentują wiedzę o wyspie sprzed wysiedlenia mieszkańców. Istotne staje się to, jak się zmieniła i jakie wrażenie sprawia obecnie. Spacer z kamerą po wyspie uzmysławiają, że niezwykle ważne jest przypominanie o jej przeszłości. To także próby pokazania dzisiejszych emocji byłych mieszkańców oraz tych, którzy zwiedzają Hashimę. Przemierzając się po ruinach, autor mashupu próbuje identyfikować, rekonstruować i porządkować mapę tego miasta w miniaturze. Wyspa-miasto była całkowicie samowystarczalna, właściciele zapewnili mieszkańcom wszystko, co konieczne, aby przywiązać ich do tego miejsca, by nie chcieli czy też nie musieli opuszczać go choćby na chwilę. Na terenie wyspy znajdowały się szkoły, gimnazjum, kina, bary, restauracje, 25 różnych sklepów, szpital, fryzjer, świątynia buddyjska, kapliczka Shinto oraz dom publiczny. Nikt nie potrzebował auta ani nawet parasola, ponieważ wyspę można było przemierzyć, nie wychodząc z labiryntu połączonych korytarzy i klatek schodowych. W mashupie jedną z topografii istotnych dla charakterystyki wyspy są „Schody do piekła”, którymi można było zejść z najwyższej kondygnacji na ziemię. Ponadto zabudowa architektoniczna odzwierciedlała hierarchię klas społecznych: nieżonaci górnicy oraz zatrudnieni w firmach podwykonawczych mieszkali w starych jednopokojowych mieszkaniach; żonaci pracownicy kopalni Mitsubishi wraz z rodzinami dostawali dwa sześcioramienne pokoje, z innymi rodzinami dzielili kuchnię i toaletę; natomiast wysoko postawieni przedstawiciele firmy i nauczyciele zajmowali luksusowe dwusypialniane apartamenty z kuchnią i toaletą. Na szczycie (hierarchii) oryginalnej skały wyspy symbolicznie usytuowano całkowicie prywatną, wyjątkowo drewnianą, rezydencję menedżera Mitsubishi Hashima Coal Mine¹². To dość drobiazgowo wyliczenie służy pokazaniu rozmachu, z jakim zagospodarowano miniaturową wyspę, i jednocześnie wskazuje typowy, znany z filmów post-apokaliptycznych zbiór topografii i układ urbanistyczny podany reżimowi znacznych ograniczeń.

Brian Burke-Gaffney uważa, że fenomen Hashimy trudno zignorować, ponieważ stanowi ona zminiaturyzowaną wersję społeczeństwa Japonii, a także uświadamia, co może stać się z krajem, który wyczerpał własne zasoby, uzależnia się od handlu zagranicznego. Fenomen wyspy uwypukla coś jeszcze – pokazuje, jak faktycznie może wyglądać dane miejsce, gdy opuszczą je ludzie, którzy je ożywiali, karmili swą siłą i witalnością¹³. To sugestywny obraz świata po wypadku, który pozostawił zgliszcza, ruiny, pamiątki minionego życia, teraz erodowane siłami natury, morską wodą i wiatrem, wystawione na niszczące działanie czasu. Wypadkiem pierworodnym¹⁴ Paul Virilio określił katastrofę w reaktorze atomowym w Czarnobylu, który później trzeba było przykryć betonowym sarkofagiem. Hashimy nie trzeba izolować, nie zagraża życiu; stanowi jednak równie przekonujące świadectwo ewakuacji, nagłego porzucenia i popadania w ruinę jak inne podobne obiekty. Bliżej jej do postindustrialnych pejzaży właściwych niegdyś przemysłowym miastom niż do przestrzeni po katastrofie, niemniej jednak takie skojarzenia nasuwają się same. Wrażenie to ewokują skumulowane obrazy, topoty

przenoszone przez twórców, utrwalane na nośnikach medialnych i wyraźnie wskazujące potrzebę rozprawienia się z przestrzenią pustki, ruiny i swego rodzaju zabalsamowania czasów minionych. Pobliskie Nagasaki, z widocznymi (choć zlokalizowanymi w przestrzeni muzeum) pozostałościami po ataku atomowym w sierpniu 1945 r., chcąc nie chcąc koresponduje z porzuconym miastem widmem i jeszcze silniej podkreślając charakter wyspy, która mimo że nie jest obiektem dotkniętym wybuchem jądrowym, przypomina właśnie takie miejsce. *Kiedy wyskoczyłem z łodzi na pokryty pąklami betonowy występ, kiedyś być może podtrzymujący dok, poczułem się tak, jakbym wspinał się po ogromnym statku, który w tajemniczy sposób stracił pasażerów podczas żeglugi przez jakąś nawiedzoną przestrzeń, jak na przykład Trójkąt Bermudzki*¹⁵. Spostrzeżenie autora sugeruje poczucie niegdysiejszej obecności człowieka na wyspie i jego późniejsze, dość nagle zniknięcie, jakby za sprawą jakiejś katastrofy, niespodziewanego zdarzenia. Wrażenie zamrożenia czasu oddają nie tylko porzucone, przykryte warstwą kurzu przedmioty, ale też zatrzymane wskazówki zegarów i kalendarze z roku 1974. Ponieważ sama wyspa to kamień, a betonowe konstrukcje nałożyły na nią warstwę twardego, nieprzyjaznego surowca, porzucone niemal pół wieku temu miasto nie zostało całkowicie zarośnięte roślinnością, co często staje się udziałem miejsc opuszczonych przez człowieka, którymi bez przeszkód zawnęła natura. Z wszelkich materiałów wizualnych – filmów, a zwłaszcza fotografii archiwalnych – wynika, że betonowe zbrojenia przetrwają znacznie dłużej, niż przewidzieli to konstruktorzy miasta-wyspy. Jednocześnie, popadając w ruinę, przypominają one katastroficzną przestrzeń bez życia, stają się świadectwem nieobecności, potęgują wrażenie pustki.

Mashup *Wyspa Hashima. Zapomniany świat* został stworzony – zgodnie z zasadami neogeografii – przez amatora, pasjonata miejsca, odkrywcę przestrzeni, ale też twórcę gruntownie przygotowanego do stworzenia takiej interaktywnej mapy. Na pierwszy rzut oka interfejs przypomina grę wideo i skłania użytkownika do podjęcia pewnego rodzaju rozgrywki, jednak w tym przypadku chodzi o poznanie przestrzeni, umiejętność poruszania się w niej, docierania do miejsc trudnych do znalezienia. Oprócz tego celem projektu jest zaznajomienie z informacjami historycznymi, umieszczonymi na bocznym pasku mapy w funkcji legendy – w każdej chwili możemy do nich sięgnąć, by przenieść się w inne miejsce. Tej peregrynacji towarzyszy charakterystyczny, powtarzalny, mechaniczny dźwięk, mogący zarówno przypominać obce, nie-ludzkie odgłosy typowe dla horrorów, jak i stanowić transformację jednostajnego brzmienia, jaki na olbrzymich statkach generuje praca silnika i innych urządzeń. Dopelnieniem przemysłowego szumu jest nieco rozedrgany obraz, migoczący jak podczas spadku napięcia, tuż przed wyłączeniem zasilania. Takie symptomatyczne zakłócenia wzmacniają efekt tymczasowości, efemeryczności istnienia nie tylko budowli, całego miasta, ale także jego mieszkańców, którzy w każdej chwili mogą zniknąć i pozostawić bliźnię na pejzażu wyspy. W momencie nakierowania kursora na lokację „szkoła”, na tle owego nawracającego szumu słychać gwar dzieci, co potęguje wrażenie porzucenia miejsca i braku życia w przestrzeni niegdyś zaludnionej.

Grafika tej mapy, sieciowego mashupu, jest bardzo przejrzysta. Jednostajny szum i autentyczne zdjęcia z kilku opisanych na bocznym pasku miejsc dają poczucie obcowania z przestrzenią realną i historycznie zidentyfikowaną przez twórcę. Anna Nacher zauważa, że Google Maps jest platformą najchętniej wyko-

rzystywaną do tworzenia sieciowych mashupów. Definiując współczesne techniki geograficzne, autorka wskazuje na rozmaite projekty artystyczne i inicjatywy społeczne, które *wraz ze zwykłymi, codziennymi użytkami kartograficznymi, jakie wykonują użytkownicy sieci*¹⁶, można określić jako praktykę mashupów. Nacher podkreśla znaczenie tworzenia map przez amatorów/użytkowników sieci, pisząc: *Alternatywne mapowanie będzie miało taki sam status, jak to o charakterze naukowym. Jedną z najistotniejszych kategorii będzie także ta zaproponowana przez Latoura: w ujęciu, które zaproponował w „Science in Action”, mapa staje się unieruchomionym procesem wytwarzania wiedzy o miejscu (składają się nań zróżnicowane ontologicznie obiekty i działania: instrumenty naukowe, formy wiedzy, standardy opracowywania baz danych itp.), który jest jednak sam w sobie mobilny – może być łatwo przenoszony z miejsca na miejsce*¹⁷. Projekt *Wyspa Hashima* spełnia wymogi opisane jako alternatywne mapowanie, będąc rzeczowym oraz wiarygodnym źródłem wiedzy o przeszłości i teraźniejszości wyspy widma. Twórca proponuje – zgodnie z własnym najlepszym rozpoznaniem geograficznym, historycznym oraz znajomością cyfrowych narzędzi kartograficznych – odkrywanie tajemnic wyspy przez dostępne narzędzia *mapowania dla mas*¹⁸, dając odbiorcom poczucie obcowania z tytułowym zapomnianym światem.

W swoich rozważaniach o zmierzchu miejsca Paul Virilio, mieszając w dyskursie porządki urbanistyczne, technologiczne, filozoficzne i geograficzne, stwierdza, że obecnie mamy do czynienia z postępującym *pustynnieniem świata*¹⁹. Jest ono przede wszystkim efektem fałszywej idei „postępu”, którą filozof dostrzegał w redukcji do pustki, nicości, zaniku odległości, dystansów. Zauważył jednak tę tendencję znacznie wcześniej, przed pojawieniem się współczesnych technik medialnych; zanikanie miejsc następowało bowiem na skutek *wielkich niszczycielskich konfliktów nasilających się od Verdun do Stalingradu, od Auschwitz do Hiroshimy*²⁰. Postępująca „bunkieryzacja” miast, związana z niemal obronnym statusem miasta przestrzeni zamkniętej (*ville clos*)²¹, w następstwie tworzy „miasto paniki”. Ono natomiast sygnalizuje, *bardziej niż wszystkie teorie chaosu miejskiego, fakt, że największą katastrofą XX wieku było miasto, współczesna metropolia katastrof postępu*²². W refleksji tej warto podkreślić analogie do Hashimy, którą można zestawić z innymi miastami po katastrofie (dla rodzin i dzieci urodzonych na wyspie doświadczenie to było zapewne podobne do traumy innych osób wysiedlonych z domów rodzinnych). Warto pamiętać, że owo samowystarczalne miasto było otoczone zbrojonym falochronem – miał on chronić przed żywiołem oceanu, a jednocześnie stanowił skuteczną zaporę przed opuszczeniem wyspy bez pozwolenia, co przypomina Viriliowską „bunkieryzację”. Pół wieku po wyludnieniu zamknięta, klaustrofobiczna, zagęszczona przestrzeń „miasta paniki” sprawia wrażenie przygnębiających ruin, do których nie ma dostępu. Okalające miasto obwałowanie, do lat 70. ubiegłego wieku będące gwarantem bezpieczeństwa przed tajfunami, teraz okazuje się strzec wstępu na wyspę; odczucie obcowania ze zrujnowaną przestrzenią potęgują walące się budynki – kiedyś wielopiętrowe, imponujące wieżowce, a dziś budzące grozę rumowiska. Po mieście tym szczególnie znaczącą zmianę i zniszczenie, widać, że pozostawiono je samo sobie, zaniedbane, pozbawione mieszkańców. To właśnie sygnalizuje Virilio, pisząc o mieście jako katastrofie.



Hashima, mon amour, reż. Aurélien Vernhes-Lermusiaux (2012)



Interaktywna instalacja *Empire*,
real. Aurélien Vernhes-Lermusiaux (2012-2013)

Odnaleźć przeszłość: pamięć, historia, zapominanie

Świat w ruinie uwidacznia się w miniaturze także w pejzażach Hashimy przedstawionych przez Auréliena Vernhes-Lermusiaux i Thomasa Nordanstada w filmach dokumentalnych oraz instalacjach. Są to propozycje o tyle interesujące, że każda z nich mimo pozornego podobieństwa rodzajowego jest inna. Ruiny są w modzie od dawna, ale ich typ reprezentowany przez Wyspę Okręt jest wyjątkowy ze względu na zamknięcie, zrównanie krajobrazu wyspy z widokiem zrujnowanego miasta, które sankcjonuje niecodzienny porządek architektoniczny i urbanistyczny. To, co widzimy w obrazach z Hashimy, to ruiny, które zarówno świadczą o zniszczeniu i rozpuszczeniu w czasie, jak i są oznaką przetrwania i oporu, co Damien Marguet uważa za samą istotę ruin²³. Faktycznie, one po prostu są, pozostając dowodem na wcześniejsze istnienie miasta i obecność jego mieszkańców, trwają, nie poddając się do końca niszczącej sile natury i zapomnienia. W projektach Nordanstada i Vernhes-Lermusiaux szczególnie znacząco odmienną jest wykonanego przez twórców wobec miasta-wyspy; w obu przypadkach jest to zdecydowanie gest przypomnienia, upomnienia się o pamięć, lecz za każdym razem wiąże się z innym typem upamiętniania. Nie ma on nic z XVIII-wiecznej melancholii wyrażanej w „sztuce ruin” – malowniczych, wzniosłych, romantycznych. Dzieła te nie mają także wiele wspólnego z nostalgią, która każe widzieć w pozostałościach po budowlach alegorię przemijania, znikomości i upływu czasu²⁴. Nie jest to kompozycja ogrodowa z rozwaliną w tle, lecz namacalny ślad czasu i (nie)obecności człowieka w przestrzeni, która kilkadziesiąt lat wcześniej tętniła życiem.

Film *Hashima, Japan* stanowi połączenie materiału filmowego będącego rejestracją współczesnej wyprawy mężczyzny na wyspę – którą jako dziecko musiał wraz z rodziną nagle opuścić – z fotografiami archiwalnymi, ukazującymi codzienne życie mieście. Narratorem opowieści jest jego niegdysiejszy mieszkaniec; prowadzi nas po miejscach, których wspomnienie zatarło się w jego pamięci na tyle, że musi ich szukać, czasem błądząc wśród ruin. Ten typ penetracji²⁵ staje się nam bliski, bowiem oferuje możliwość poszukiwania śladów dawnego życia w skomplikowanej przestrzeni miasta. To już nie Benjaminowski *flâneur*, lecz raczej wędrowiec próbujący ocalić choćby fragmenty wspomnień, ale też zdający sobie sprawę z pewnego rodzaju dystansu, czasowego i przestrzennego, określającego jego marszrutę. Być może twórca przez postać bohatera stara się zachować ten zrujnowany świat, zbliżając się do postawy u-chodzenia, w której Tadeusz Sławek dostrzega podstawy refleksji krytycznej dotyczącej obecności człowieka w świecie²⁶. *Gdy u-chodzę, zaczarowuję świat, ożywiając to, co wydawało się nieruchome, wręcz martwe*²⁷. Należy umieć dostrzec pośród morza zniszczenia choćby jedno zaczarowane miejsce – co sugeruje Sławek, inspirując się słowami Michela Serres'a²⁸. Zatem w przypadku filmu u podstaw błądzenia w ruinach Hashimy nie leży ani melancholia, ani nostalgia, lecz chęć zaczarowania miejsca przez wydobycie go dla pamięci i historii. Bohater, wchodząc bez strachu w różne zakamarki, odnajduje ślady obecności własnej rodziny (resztki wykonanej przez matkę dekoracji na ścianie swego niegdysiejszego domu). W tej wędrowce nie ma jednak nic z romantycznego uniesienia, bohaterem kieruje raczej pragnienie przypomnie-

nia o wyspie i ludziach, którzy tam mieszkali. *Chcę ocalić przeszłość dla przyszłości* – mówi mężczyzna, przemierzając labirynt niszczącej zabudowy. „Uchodzenie”, o którym pisze Sławek, uwypukla działanie czasu, jednocześnie naprowadzając na trop pęknięcia; „skaza”: *uruchamia aktywność materii, do tej pory traktowanej jako bierna substancja*²⁹, jest mechanizmem katastrofy i exodusu, pośpiechu i paniki. Wreszcie – skaza jest wyspa ruin, z której wysiedlono rodziny, porzucające życie i przeszłość w tym miejscu. Tak określona strategia artystyczna, wynikająca po części z praktyki bohatera wobec przestrzeni ruin własnego domu, jest bliska koncepcji „głębokiej topografii” (*deep topography*), jak ją nazywa Sinclair, gdyż ma za zadanie wiązać praktyki deskryptywne z działaniem nakierowanym na archiwizowanie, nadzorowanie, odzyskiwanie zlokalizowanych w miejscu materialności i medialności³⁰. Rozwinięta przez Ilonę Copik refleksja jest w tym kontekście o tyle wartościowa i trafna, że dotyczy pejzaży (post)industrialnego obszaru, jakim jest Śląsk, i wprost idealnie wpisuje się w poczynione przez Nordanstada formy reprezentacji poprzemysłowej zabudowy Hashimy. Było to miasto o charakterze osiedla górniczego, stworzone z wszelkimi udogodnieniami, a jednocześnie brutalnie porzucone, oddane na pastwę niszczącego działania czasu, zapomniane. Copik pisze dalej: *Obecność ruin industrialnych w krajobrazie jest oznaką momentu liminalnego, w jakim znalazło się dane miejsce. Punkt ten symbolizuje stan zawieszenia rozciągający się pomiędzy porzuceniem jakiegoś obszaru a jego pograżeniem się w totalnej destrukcji lub też odkryciem możliwości nowego zagospodarowania. (...) jako taki krajobraz postindustrialny ucieleśnia newralgiczny stan przejściowy pomiędzy „starym” i „nowym” porządkiem*³¹. W proponowanych przez twórcę obrazach, które stanowią mapę marszruty byłego mieszkańca, można dostrzec przywiązanie do detalu, podkreślanie intymnych elementów wnętrza mieszkań, pozostawionych sprzętów (mebli, kubka, łyżki). Stanowią one bardziej wymowne świadectwo nie-bycia człowieka niż przedstawienie wyspy z dystansu, bez zagłębiania się w czas miniony, bez chęci i potrzeby *odzyskiwania materialności*³². Stan przejściowy wyspy (choć jest wpisana na listę zabytków UNESCO) trwa nadal, jakby władze nie bardzo wiedziały, co począć z tym kłopotliwym spadkiem³³.

Inne podejście, zwłaszcza pod względem poetyki, można dostrzec w dokumencie *Hashima, mon amour* z 2012 r. Film ten jest mniej surowy i ascetyczny niż utwór Nordanstada, w znacznym stopniu nawiązuje też do historii kina. Vernhes-Lermusiaux wykorzystał go w swej instalacji, która miała zdecydowanie dłuższy żywot artystyczny niż sam film. Tytuł w oczywisty i bezpośredni sposób odnosi się do wybitnego nowofalowego dzieła Alaina Resnais *Hiroshima, moja miłość* (*Hiroshima, mon amour*, 1959), które obrosło w wiele interpretacji podejmujących wątki autotematyczne, biograficzne, rozrachunkowe czy wreszcie wpisujące się w kontekst pamięci i traumy³⁴. Reżyser filmu o Hashimie przyznał, że uległ wpływowi starego mistrza i pozwolił sobie na transpozycję tytułu, który zresztą od razu ustawia jego film w zestawieniu z historycznym oryginałem. Taką praktykę może usprawiedliwić chęć zrealizowania filmu o przywróceniu pamięci oraz spojrzenie na krajobraz wyspy jak na krajobraz po katastrofie, analogicznie do pejzażu Hiroshimy po wybuchu atomowym. W każdym z przywołanych przykładów twórcy eksponują ruiny jako miejsca przeszłości, świadectwa niegdysiejszej obecności ludzkiej. Ich intencją jest ocalenie pamięci Hashimy, wskrzeszenie jej przeszłości, odnalezienie i utrwalenie śladów. Film Vernhes-Lermusiaux rozpoczyna narracja

z offu (podobnie jak w *Hiroszimie, mojej miłości* słowa wypowiedane przez Emmanuelle Rivę, odtwórczynią głównej roli kobiecej) na temat samej wyspy i jej krótkiej historii. Tak jak film Resnais rozpoczynały zbliżenia ciał złączonych w niejednoznacznym uścisku, tak w filmie o Hashimie podobną rolę odgrywa przesuwający się w bliskim ujęciu tytułowy napis, spod którego wyziera filmowana z oddali sylwetka Wyspy Okrętu. Słowa *ona na mnie patrzy* z filmu Vernhes-Lermusiaux korespondują z *nic nie widziałas w Hiroszimie* z filmu Resnais, sugerując pragnienie odtworzenia historii, jej ponownej interpretacji, przypomnienia o traumatycznych doświadczeniach. Na tym kończą się podobieństwa formalne, choć sam twórca odnajduje pewną analogiczną melancholię w odniesieniu do Hiroszimy spustoszonej przez wybuch jądrowy w 1945 r. i nagle porzuconej w 1974 r. Hashimy, sąsiadującej z Nagasaki. W pierwszej sekwencji filmu twórca pokazuje wyspę właśnie z wybrzeży tego miasta, kreśląc przeszłość głosem narratora i wykorzystując archiwalne zdjęcia Wyspy Ruin. Uwidacznia tym samym bliskość sąsiadującej wyspy i jej ruin po katastrofie. Hashima to dla niego rodzaj Proustowskiej magdalenki: *Opuszczone miejsca prowokują we mnie to uczucie, fascynują mnie i hipnotyzują* – opowiada reżyser w jednym z wywiadów. To kreuje rodzaj intymnej relacji, pewien typ familiarności, bliskości (np. z dziewczynką ze starej fotografii z Hashimy)³⁵. Kończącą sekwencję stanowi plastyczna rekonstrukcja miasta, nie wykonana w całości, lecz fragmentarycznie i w bardzo „kruchy” sposób – jak określa swą ideę artysta. Ta sama praktyka została zastosowana w instalacji: delikatne ślady obecności dzieci dyskretnie pojawiają się w przestrzeni ruin, wyzwalając na moment wspomnienie z przeszłości i przywracając je teraźniejszości, *w spojrzeniu i ponownym pojawieniu się*³⁶, konstytuujących zamysł obu projektów, w których spojrzenie ocala przeszłość.

Rewitalizacja polega na *odtworzeniu narracyjności*³⁷ – jak widzą to Michel de Certeau i Luce Giard, pisząc o duchach miasta. Zaproponowane realizacje artystyczne stanowią przeciwieństwo narracje sięgające do historii wyspy. Jednocześnie twórcy starają się wyartykułować w nich rodzaj gestów wykonanych lub wykonywanych w przeszłości przez mieszkańców. Ożywić przestrzenie, wpisać w nie człowieka, a nawet podkreślić jego znaczącą (nie)obecność. *Restaurowanie jest więc kompromisem. To już dużo. Odnowione „stare budowle” stają się miejscami przejściowymi pomiędzy duchami przeszłości oraz imperatywami teraźniejszości*³⁸. W przypadku Hashimy ten etap rewitalizacji jeszcze nie nastąpił, lecz zgoda na obecność artystów na wyspie czy organizacja wycieczek komercyjnych dla turystów stanowią próby szukania połączeń między *obcymi pamięciami*, gwarantując dzięki szyfterom *cyrkulację zbiorowych bądź indywidualnych doświadczeń*³⁹.

Zrujnowany krajobraz. Znikające obrazy

Zrealizowana w 2002 r. instalacja *Hashima, Japan* Thomasa Nordanstada zakaskuje skromnością użytych środków, a jednocześnie zadziwia efektem majestatyczności i powagi w przedstawieniu krajobrazu Hashimy. Pozbawiona postaci przewodnika po wyspie, jeszcze dobitniej zaświadcza o nieobecności człowieka w miejscu wcześniej zaludnionym. Autor nasycy obrazy czasem/trwaniem, zatrzymując kamerę w nieruchomych ujęciach na 15-20 sekund; tyle wystarczy, by odbiorca mógł dokładniej przyjrzeć się przedstawionej przestrzeni

i jednocześnie dostrzec niszczące oddziaływanie czasu. Instalacja ta nie operuje już archiwalnymi zdjęciami z czasów „światłości” miasta, nieruchome kadry filmowe gwarantują jednak wrażenie obcowania z pejzażem niemal fotograficznym. Jedyne obrazy kapiącej gdzieś wody, falującego oceanu, delikatnego podmuchu wiatru, kropli spływających po obiektywie kamery świadczą o filmowym charakterze instalacji, przewyciężając, mimo wszystko, fotograficzny bezruch. Inaczej niż w dokumencie Nordanstada, w instalacji nie słychać komentarza narratora czy bohatera. Zastępuje go jednostajny, absorbujący, noisowy dźwięk przypominający hałas silników i urządzeń statku, zakłócany od czasu do czasu charakterystycznym dźwiękiem sygnału radiowego. Zabieg ten nawiązuje do nazwy Wyspa Okręt, podkreślając specyfikę badanej przestrzeni i wskazując na historię powstania opuszczonego dziś miejsca. Brak komentarza w postaci narracji, zatrważająca i sugestywna nieobecność człowieka w pejzażu ruin wzmacniają efekt zmierzchu.

Interaktywna instalacja *Empire* (prezentowana w galeriach i muzeach Rzymu, Wenecji i in.) z 2012-2013 r. autorstwa Auréliena Vernhes-Lermusiaux, podobnie jak omówiona wyżej praca, bazuje przede wszystkim na obrazie, budując efekt uobecniania człowieka w ruinach. Artysta, tworząc immersyjny dyspozytyw, proponuje oglądającym dotknięcie oraz odczucie miejsc ruin. Zamierzał stworzyć swego rodzaju fantazmat wyspy z czasu, kiedy była jeszcze zasiedlona. Zatem autor, jak Nordanstad, nie ma intencji podkreślania piękna opuszczonego miasta ani też nie pragnie go wskrzesić, lecz stwarza rodzaj symulacji obecności jego mieszkańców. Symulacja ta jest wynikiem działania na obraz odbiorców, którzy zwiedzają wyspę za pośrednictwem instalacji. Na wystawę prowadzi nas szum morza otaczającego wyspę, a mrok przestrzeni wzmacnia wrażenie przebywania na Hashimie. Poza olbrzymimi, pokrywającymi całe ściany ekranami po drugiej stronie wytyczonej ścieżki zwiedzania znajdują się wyposażone w słuchawki monitory przedstawiające informacje o historii wyspy, a także fragmenty filmu dokumentalnego artysty. Zabieg ten pozwala na wyłączenie bezpośredniego komentarza z właściwej instalacji, która operuje wyłącznie obrazami. Jednocześnie umożliwia zwiedzającym poznanie kontekstów Hashimy, nie zaburzając pożądanego efektu wejścia w pejzaż ruin. W momencie, gdy odbiorcy zajmują wyznaczone miejsce, na ekranie przedstawiającym ścianę zrujnowanego budynku lub innej przestrzeni zaznacza się cień człowieka, będący odwzorowaniem postaci zwiedzającego, jego ruchu i gestów. Innym razem, w chwili przesłonięcia wyświetlanego krajobrazu sylwetką zwiedzającego, na ekranie ukazują się postaci dzieci stojących na charakterystycznych dla wyspy schodach łącznikach między budynkami. Cień rzutowany na wizerunek ruin miasta nie jest jedynie obrysem bez znaczenia – to element zmieniający, przekształcający obraz. To daje efekt podwójnej, widmowej obecności osiągnięty dzięki połączeniu działania zwiedzających wystawę oraz pojawiających się na ekranie i znikających sylwetek, jakby wymazywanych, pozostawiających cień, pamięć swego wcześniejszego istnienia. W trakcie przemieszczania się zwiedzających pomiędzy kolejnymi ekranami, w miarę jak zanurzają się oni w pejzaż wyspy, obraz zaczyna reagować na gest, coś w ruinach ulega zmianie: nasycenie koloru, odcień, struktura. Nagle uwidacznia się w nich detal, ponieważ wirtualna obecność człowieka przekształca przestrzeń, wydobywając na powierzchnię elementy wcześniej niewidzialne. W instalacjach Nordanstada i Ver-

nhes-Lermusiaux istotną rolę odgrywa warstwa dźwiękowa: mocno ograniczona, wręcz ascetyczna, operująca ciszą przerywaną szumem. Artyści zdecydowali się nie wykorzystywać komentarza, nie budować narracji słownej, pozwolić przemówić obrazom – zapewne przez wzgląd na niemożność wypowiedzenia swoistej traumy związanej z tym miejscem. Źródłem tej traumy mogą być różnorodne epizody z historii wyspy, na przykład ciężka, czasem przymusowa praca, a także przymusowe opuszczenie Hashimy przez rodziny, dla których przez lata była ona jedynym domem. To powód zminimalizowania przez artystów konstruktów językowych, niewystarczających, by opisać to, co było, i to, co widać dziś na Wyspie Okręcie. Mechanizm ten opisuje Leight Gilmore: *Kluczowe znaczenie dla doświadczenia traumy mają trudności, które stają na drodze do jej wypowiedzenia. (...) W istocie relacja między traumą a przedstawieniem, a zwłaszcza językiem, stanowi centralny punkt stwierdzeń na temat traumy jako kategorii*⁴⁰. Z drugiej strony o przeżyciach należy mówić, dać możliwość rozprawienia się z trudną przeszłością, zwykle niemal fizycznie bolesną, a z pewnością okaleczającą psychikę. Artystyczne wypowiedzi wizualne oferują pewnego rodzaju alternatywę dla reprezentacji traumy i choćby częściowego uporania się z przeszłością. Dyskretność formy zapewne korzystnie oddziałuje na uczestników instalacji, którzy na własnych warunkach mogą dotrzeć do ruin, określić ich status, poznać historię i wyobrazić sobie obecność mieszkańców w spły, odtwarzając ich narracje.

Ślady...

Ślady stają się aktualnym życiem ruiny: jej pismem i westchnieniem, zmateriałizowanym wspomnieniem, które „snuje się” w przestrzeni, nie zaś w czasie⁴¹. Przestrzenny, materialny wymiar śladów opisany tu przez Beatę Frydryczak zdaje się rejestrem najbardziej wiążącym, wspólnym dla wszystkich wspomnianych realizacji, kierujących uwagę ku zadrapaniom na ścianach, rysom na budynkach, stertom butelek, rozrzuconym meblom, fragmentom dużych obiektów architektonicznych. Wpisanie przykładów prac artystycznych w kontekst traumy rozumianej jako zablizniona rana, szok doznany przez uczestnika tragicznego przeżycia, dostarcza kolejnych narzędzi do zbudowania dyskursu na temat przeszłości Hashimy. Udostępnienie krajobrazów wyspy, dookreślenie przez twórców jej historii, zestawienie zdjęć archiwalnych i współczesnych obrazów powodują, że oto narracje Hashimy zostały upublicznione. Mark Seltzer wskazuje na istnienie swoistej kultury traumy, w której sfera publiczna zostaje określona jako kultura cierpienia, zranienia i bolesnych związków. Jednak najbardziej istotne w kontekście poczynionych tu uwag jest to, że trauma stanowi *punkt przelącznikowy między tym, co jednostkowe i zbiorowe, między prywatnym i publicznym porządkiem rzeczy*⁴². Wydaje się, że to właśnie zasadnicze zadanie artystów podejmujących temat Hashimy: połączyć różne narracje i wydobyć je na światło dzienne. Gest ten przypomina nieco wyrażoną przez architekta Antoine’a Grumbacha sugestię: *Nowe miasto, które chciałby skonstruować, byłoby „ruinami miasta, które istniało przed nowym miastem”. Byłyby to ruiny miasta, którego nigdy nie było, ślady pamięci, która nie ma własnego miejsca. Każde prawdziwe miasto wpisuje się właściwie w ten projekt. Jest mityczne*⁴³. Ale to już zupełnie inna opowieść...

¹ Hashima to właściwie wielki głaz wystający ponad powierzchnię Oceanu Spokojnego, położony 15 km od Nagasaki. Bliskość większej wyspy spowodowała, że stanowiła ona miejsce czasowego schronienia dla rybaków, ale nie była atrakcyjnym ani sprzyjającym miejscem do zasiedlenia. Niewielka ilość porastającej ją roślinności i minimalna wielkość nie skłaniały, by osiąść tu na stałe. W pewnym momencie jednak gęstość zaludnienia na wyspie była największa nie tylko w Japonii, ale i na świecie. Martwa wyspa głaz, daleka od wyobrażeń o rajskim zakątku, poddała się szybkim i gwałtownym działaniom ludzkim. Została powiększona i przekształcona tak, by w chwili prosperity zdołało się na niej pomieścić 5259 osób na 61 tys. metrów kwadratowych. Hashimę otoczono na całej długości linii brzegowej (1 km) betonowym falochronem, który ją zabezpieczał przed nadmierną ingerencją Morza Wschodniocińskiego, a zwłaszcza przed szalejącymi w tym rejonie tajfunami. Jedyną rzeczą, która mogła skłonić do takich inwestycji, była możliwość czerpania z niej odpowiednich zysków, a te wiązały się z wydobywaniem węgla kamiennego. W szczytowym okresie, w 1941 r., wydobyto z tej małej powierzchni 410 tys. ton czarnego złota.

² Hashima ma bowiem właścicieli. Koncern Mitsubishi po odkryciu złóż czarnego złota przejął wyspę, uruchomił kopalnię, po czym intensywnie zabudowywał wyspę, by górnicy nie musieli dopływać do pracy z Nagasaki i okolic, a wydobywanie było bardziej efektywne.

³ G. Deleuze, F. Guattari, *Tysiąc plateau*, tłum. zbiorowe, Fundacja Bęc Zmiana, Warszawa 2015, s. 594.

⁴ Tamże, s. 596.

⁵ B. Frydryczak, *Pejzaż z ruinami*, w: *Przestrzeń, filozofia i architektura: osiem rozmów o poznawaniu, produkowaniu i konsumowaniu przestrzeni*, red. E. Rewers, Wydawnictwo Humaniora, Poznań 1999, s. 172.

⁶ Por. B. Kita, *Brama łez. Filmowe topografie Ellis Island*, „Annales Universitatis. Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura” 2020, t. 12, nr 1, s. 11-23, <https://doi.org/10.24917/20-837275.12.1.1> (dostęp: 22.06.2021).

⁷ P. Virilio, *Prędkość i polityka*, tłum. S. Królak, Sic!, Warszawa 2008, s. 57-58.

⁸ Powodem są zapewne nieuregulowane do dziś rozrachunki pomiędzy Japonią i Koreą dotyczące kolonialnego wykorzystania ludności koreańskiej do pracy w czasie II wojny światowej. Między innymi o to toczył się spór między dwiema stronami, kiedy Ha-

shima miała zostać wpisana na listę obiektów UNESCO, co stało się dopiero w 2015 r. Korea przez lata wstrzymywała procedury, oskarżając Japonię, że nie poniosła odpowiedzialności za wydarzenia z lat 40. XX w. i nie wypłaciła odszkodowań pracownikom przymusowym. Zob. K. Chroń, *Wyspa Hashima wpisana na listę UNESCO jako dowód wielkości i uznania japońskiego przemysłu i myśli technologicznej*, „Gdańskie Studia Azji Wschodniej” 2018, nr 14, <https://czasopisma.bg.ug.edu.pl/index.php/GSAW/article/view/2691> (dostęp: 24.06.2021).

⁹ Por. A. Nacher, *Media lokacyjne. Ukryte życie obrazów*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2016, s. 158-173.

¹⁰ B. Burke-Gaffney, *Hashima: The Ghost Island*, „Cabinet” 2002, nr 7, <http://www.cabinetmagazine.org/hashima.php> (dostęp: 19.03.2021).

¹¹ Szczegółowy opis rozwoju architektury miasta powstającego na wyspie proponują Yoshitaka Akui i Hidemi Shiga w *Studies on the Modern Buildings on Gunkanjima Island (1916-1974)*, Tokyo Denki University, Tokyo 1986. Autorzy bardzo dokładnie kreślą geologiczne uwarunkowania wyspy, w dalszej części opisują plany zabudowy, zmiany w tychże projektach oraz już powstałe konstrukcje. Wszystkie budynki są datowane, opisano też ich założenia i przeznaczenie.

¹² Por. tamże, s. 39-41.

¹³ Takimi znanymi opuszczonymi miejscami są np. Czarnobyl, Fukushima, Prypeć, Mirny, Craco. O „uśpionych krajach” pisał: J.-P. Dantec, *Zones. Les paysages oubliés*, w: *Les paysages du cinéma*, red. J. Mottet, Editions Champ Vallon, Seyssel 1999, s. 255.

¹⁴ P. Virilio, *Wypadek pierwotny*, tłum. K. Szeżyńska-Mackowiak, Sic!, Warszawa 2007, s. 97.

¹⁵ B. Burke-Gaffney, dz. cyt., s. 44.

¹⁶ A. Nacher, dz. cyt., s. 173.

¹⁷ Tamże, s. 178-179.

¹⁸ Tamże, s. 173.

¹⁹ P. Virilio, *Ville panique. Ailleurs commence ici, Galilée*, Paris 2004, s. 115.

²⁰ Tamże, s. 85-86.

²¹ Tamże, s. 76.

²² Tamże, s. 94.

²³ D. Marguet, *Textes et paysages en ruines chez Pasolini, Huillet et Straub*, Tarr, w: *Théorème. Paysages et Mémoire. Cinéma, photographie, dispositifs audiovisuels*, red. C. Blüminger, M. Lagny, S. Lindeperg, S. Rollet, Presses Sorbone Nouvelle, Paris 2014, s. 113.

- ²⁴ Por. propozycję Beaty Frydryczak, w której dokładnie wykląda ona mechanizmy alegoryczne i symboliczne uobecnione w refleksji Simmela i Benjamina (B. Frydryczak, dz. cyt.).
- ²⁵ O naturze penetracji pisze I. Copik, *Topografie i krajobrazy. Filmowy Śląsk*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2017, s. 179-182.
- ²⁶ Por. T. Sławek, *U-chodzić*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2015, s. 178-179.
- ²⁷ Tamże, s. 81.
- ²⁸ Tamże.
- ²⁹ Tamże, s. 31.
- ³⁰ I. Copik, dz. cyt., s. 184.
- ³¹ Tamże, s. 217.
- ³² Cyril Thomas, interpretując zestaw fotografii z Hiroszimy i Nagasaki autorstwa Shōmei Tōmatsu, rozwija interesującą refleksję na temat fragmentarycznego przedstawiania miejsca w ruinie, zgodnie z estetyką, która ma wskazać potencjał ruiny jako *konstruktu przybliżającego materialność przedmiotu fotograficznego*. C. Thomas, *Shōmei Tōmatsu: la memoire des ruines*, „Protée. Revue Internationale de théories et de pratiques sémiotiques. Imaginaire des ruines” 2007, t. 35, nr 2, s. 47.
- ³³ Analogiczną sytuację można dostrzec w przypadku Ellis Island, która przez lata niszczała i nie była dostępna dla zwiedzających, świadcząc o trudnej przeszłości Ameryki. Obecnie jednak zabudowania na Wyspie Kluczu zostały odrestaurowane, a w 1990 r. powstało Narodowe Muzeum Imigracji, stanowiące pomnik i świadectwo konstytuowania się tożsamości kraju. Por. B. Kita, dz. cyt.
- ³⁴ Zob. T. Lubelski, *Nowa fala. O pewnej przygodzie kina francuskiego*, Universitas, Kraków 2000, s.118-130.
- ³⁵ A. Vernhes-Lermusiaux, *Diner avec Hashima mon amour*. Wywiad przeprowadzony przez organizatorów festiwalu w Clermont Ferrand, <https://www.clermont-filmfest.org/hashima-mon-amour> (dostęp: 24.06.2021).
- ³⁶ Tamże.
- ³⁷ M. de Certeau, L. Giard, P. Mayol, *Wynaleźć codzienność. Tom 2 Mieszkać, gotować*, tłum. K. Thiel-Jańczuk, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011, s. 139.
- ³⁸ Tamże, s. 127.
- ³⁹ Tamże.
- ⁴⁰ L. Gilmore, *Przypadki graniczne: trauma, autoprezentacja i prawne tożsamości*, tłum. J. Burzyński, w: *Antologia studiów nad traumą*, red. T. Łysak, Universitas, Kraków 2015, s. 366.
- ⁴¹ B. Frydryczak, dz. cyt., s. 179.
- ⁴² M. Seltzer, *Kultura rany*, tłum. A. Rejniak-Majewska, w: *Antologia studiów nad traumą*, dz. cyt., s. 315.
- ⁴³ M. de Certeau, L. Giard, P. Mayol, dz. cyt., s. 132.

Barbara Kita

Dr hab., prof. UŚ, kulturoznawczyni, filmoznawczyni, pracuje w Instytucie Nauk o Kulturze Uniwersytetu Śląskiego. Zajmuje się teorią filmu i nowych mediów (zwłaszcza francuską), interesuje ją problematyka obrazu, przestrzeni oraz miasta. Autorka książek *Między przestrzeniami. O kulturze nowych mediów* (2003) oraz *Obraz zatrzymany. Praktyka i teoria późnego Godarda* (2013). Redaktorka tomu *Przestrzenie tożsamości we współczesnym kinie europejskim* (2006) i współredaktorka (z Andrzejem Gwoździem) książki *Pamięć kina* (2013). Współredaktorka (z Magdaleną Kempną-Pieniążek) książki *Filmowe pejzaże Europy* (2017) i *Filmowe pejzaże Ameryk* (2020) oraz (z Iloną Copik) *Kultury obrazu – tabu – edukacja* (2018). Członkini Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami.

Bibliografia

- Akui, Y., Shiga, H.** (1986). *Studies on the Modern Buildings on Gunkanjima Island (1916-1974)*. Tokyo: Tokyo Denki University.
- Burke-Gaffney, B.** (2002). Hashima: The Ghost Island. *Cabinet*, 7. <https://www.cabinetmagazine.org/issues/7/burke-gaffney.php>
- Certeau de, M., Giard, L., Mayol, P.** (2011). *Wynaleźć codzienność. Tom 2 Mieszkać, gotować* (tłum. K. Thiel-Jańczuk). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Chroń, K.** (2018). Wyspa Hashima wpisana na listę UNESCO jako dowód wielkości i uznania japońskiego przemysłu i myśli technologicznej. *Gdańskie Studia Azji Wschodniej*, 14, ss. 128-140, <https://czasopisma.bg.ug.edu.pl/index.php/GSAW/article/view/2691>
- Copik, I.** (2017). *Topografie i krajobrazy. Filmowy Śląsk*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Dantec, J.-P.** (1999). Zones. Les paysages oubliés. W: J. Mottet (red.), *Les paysages du cinéma* (ss. 250-260). Seyssel: Editions Champ Vallon.
- Deleuze, G., Guattari, F.** (2015). *Tysiąc plateau*. Warszawa: Fundacja Bęc Zmiana.
- Frydryczak, B.** (1999). Pejzaż z ruinami. W: E. Rewers (red.), *Przestrzeń, filozofia i architektura: osiem rozmów o poznawaniu, produkowaniu i konsumowaniu przestrzeni* (ss. 168-181). Poznań: Wydawnictwo Humaniora.
- Gilmore, L.** (2015). Przypadki graniczne: trauma, autoprezentacja i prawne tożsamości (tłum. J. Burzyński). W: T. Łysak (red.), *Antologia studiów nad traumą* (ss. 359-375). Kraków: Universitas.
- Kita, B.** (2020). Brama łez. Filmowe topografie Ellis Island. *Annales Universitatis. Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura*, 12 (1), ss. 11-23. <https://doi.org/10.24-917/20837275.12.1.1>
- Lubelski, T.** (2000). *Nowa fala. O pewnej przygodzie kina francuskiego*. Kraków: Universitas.
- Marguet, D.** (2014). Textes et paysages en ruines chez Pasolini, Huillet et Straub, Tarr. W: C. Blümlinger, M. Lagny, S. Lindeperg S. Rollet (red.), *Théorème. Paysages et Mémoire. Cinéma, photographie, dispositifs audiovisuels* (ss. 113-122). Paris: Presses Sorbonne Nouvelle.
- Nacher, A.** (2016). *Media lokacyjne. Ukryte życie obrazów*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Seltzer, M.** (2015). *Kultura rany* (tłum. A. Rejniak-Majewska). W: T. Łysak (red.), *Antologia studiów nad traumą*. Kraków: Universitas.
- Sławek, T.** (2015). *U-chodzić*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Thomas, C.** (2007). Shōmei Tōmatsu: la memoire des ruines, *Protée. Revue Internationale de théories et de pratiques sémiotiques. Imaginaire des ruines*, 35 (2), ss. 45-54.
- Vernhes-Lermusiaux, A.** (2012). *Dîner avec Hashima mon amour*. <https://www.clermont-filmfest.org/hashima-mon-amour/>
- Virilio, P.** (2004). *Ville panique. Ailleurs commence ici*. Paris: Galilée.
- Virilio, P.** (2007). *Wypadek pierwotny* (tłum. K. Szeżyńska-Mačkowiak). Warszawa: Sic!
- Virilio, P.** (2008). *Prędkość i polityka* (tłum. S. Królak). Warszawa: Sic!

Keywords:
 landscape;
 Hashima;
 ruins;
 installation;
 documentary;
 memory

Abstract

Barbara Kita

Island of Ruins: The Cracked Landscape of Hashima

The premise of the text is to look at Hashima as an island that generates a double crack. It is both a crack in the seascape and an imperfection which the island-ruin constitutes in itself. The reflection takes into account historical conditions of the island, the time of its development, and the contemporaneity of the city of ruins. Abandonment of huge buildings and “orphaned” everyday objects, as well as rapid displacement of the island’s inhabitants, condemned the place to disappearance. This is countered by creative activities in which artists try to call for Hashima’s past and present, using the ruins as part of the discourse of memory, trace, disappearance, and re-presentation of former inhabitants. Accumulated images, tropes actualized by artists and perpetuated in media clearly indicate the need to deal with this space of emptiness, ruins, and specific embalming of bygone times.



Mashup *Wyspa Hashima. Zapomniany świat* (2013) – wejście do lokacji