

Turystyka, podobnie jak sztuka, przeszła długą drogę - od elitarnych wypraw europejskiej arystokracji, znanych jako *Grand Tour*, po egalitarne wczasy w Egipcie wykupywane po promocyjnej cenie *last minute*. Od wykształconych, młodych elit podróżujących by obcować ze sztuką, architekturą i obcymi kulturami, po masy przedstawicieli klasy próżniaczej, spędzających czas nad hotelowym basenem. Od malarzy wedutysów, którzy oferowali swoje pejzaże jako pamiątki z odległych wypraw, po konsumpcję na pokaz - internetowych ekshibicjonistów spędzających całą wyprawę na wykonywaniu *fotek* przy pomocy nieodłącznych smartfonów.

Zasadnym jest pytanie - co dalej? W którym kierunku będzie zmierzać turystyka i nasze społeczeństwo? Czy zjawisko *postturystyki* i symulacja mobilności poprzez obrazy elektroniczne będzie konsekwentnym następstwem zmian społecznych? Czy nieuchronnie zbliżamy się do zastąpienia rzeczywistości jej ekstatyczną imitacją? A może istnieje sposób, by *baudrillardowska* symulakra stała się *maccannellowskim* oznaczniakiem? Czymś o czym pisał Umberto Eco w odniesieniu do amerykańskiej hiperrzeczywistości?

Te pytania stanowiły istotną inspirację dla powstania projektu artystycznego **Stettin** - dzieła łączącego cechy komputerowej gry wideo, wirtualnego doświadczenia turystycznego, oraz interaktywnego obrazu olejnego, opartego o sztukę malowania pejzaży miejskich (weduty). Dzieła, stanowiącego pomost pomiędzy tym co masowe, egalitarne, współczesne, a tym co autentyczne, elitarnie, klasyczne.

Okazja jaką daje wirtualność doświadczenia turystycznego, otwiera przed twórcą i odbiorcą nowe, nieznane wcześniej możliwości - pozwala dotrzeć do miejsc nieistniejących, poznać zapomniane kultury i wierzenia, doświadczyć autentyczności w najszczerzej, niezmaconej formie (za czym tak tęsknił Claude Lévi-Strauss). Stąd decyzja, aby projekt osadzić w niemieckim Stettinie początku XX wieku. Okresu, w którym miasto przeżywało swój największy rozkwit, gdy nieistniejące już kamienice ulicy Bollwerk gościły konsulaty państw z całego świata, gdy stocznia *Vulcan* produkowała największe, najszybsze i najbardziej luksusowe transatlantyki świata, a sam cesarz Wilhelm II regularnie bywał w mieście, podczas manewrów wojskowych lub wodowania nowych okrętów. Aby wirtualny turysta mógł zwiedzić miasto, które już przynajmniej w tej postaci, nie istnieje.