

---

Anna Grąbczewska

Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

ORCID 0000-0002-0687-4783

## *Nowe Jeruzalem VR. Artystyczna próba unaocznienia relacji między rzeczywistością doczesną a objawioną*

I uniósł mnie w zachwyceniu na górę wielką i wyniosłą,  
i ukazał mi Miasto Święte –  
Jeruzalem,  
zstępujące z nieba od Boga,  
mające chwałę Boga.  
Źródło jego światła podobne do kamienia drogiego,  
jakby do jaspisu o przejrzystości kryształu.  
(Ap 21, 10-11)<sup>1</sup>

Słowa z Apokalipsy św. Jana stały się dla mnie inspiracją do stworzenia pracy artystycznej w środowisku wirtualnej rzeczywistości (*Virtual Reality*), którą omówiłam w niniejszym tekście. U podstaw projektu leży próba odpowiedzi na pytanie, co oznacza stwierdzenie, że Nowe Jeruzalem jest miastem *zstępującym z nieba od Boga*. Z kolei refleksja nad tym, jak mogłoby wyglądać *źródło światła podobne do kamienia drogiego, jakby do jaspisu o przejrzystości kryształu*, stanowi punkt wyjścia dla warstwy wizualnej pracy, w tym dla zastosowania nowego medium, jakim jest VR. W artykule zawarłam główne

---

<sup>1</sup> Wszystkie cytaty z Biblii pochodzą z *Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu*, 1983.

założenia projektu i wskazałam możliwości, jakie oferują media immersyjne w wyrażaniu *sacrum*<sup>2</sup>.

Projekt artystyczny (który wciąż się rozwija) zakłada stworzenie wirtualnego modelu Nowego Jeruzalem. Jego szczegółowy opis znajduje się w 21. i 22. rozdziale Apokalipsy św. Jana. Głównym celem mojej pracy nie była jednak ilustracja bogatego w obrazy i symbole opisu biblijnego, lecz refleksja nad relacją między rzeczywistością doświadczaną przez człowieka na co dzień a rzeczywistością Nowego Jeruzalem. W ramach projektu tworzę trójwymiarowe skany chętnych osób, które następnie umieszczam w wirtualnym modelu Nowego Jeruzalem. Proszę także uczestników o wskazanie elementów świata doczesnego, które chcieliby zobaczyć w Niebiańskim Jeruzalem; skany tych przedmiotów także zostają włączone do modelu. Praca przybiera w ten sposób formę swoistego kolażu 3D, w którym skany osób oraz pięknych, dobrych lub istotnych dla nich rzeczy współtworzą wizję Nowego Jeruzalem.

Wizja Nowego Jeruzalem wpływała i nadal wpływa zarówno na przestrzeń materialną, w której żyjemy, jak i na sferę ideową kultury. Motyw ten był częstym tematem średniowiecznych iluminacji oraz tekstów literackich. Do dziś jego obraz w znacznym stopniu kształtuje architekturę kościołów. Ślady tej wizji można również odnaleźć w wielu wpływowych koncepcjach urbanistycznych i filozoficznych.

## Nowe Jeruzalem

Choć wszelkie obrazy Jeruzalem mają swoje źródło w konkretnym mieście, w kolejnych księgach Pisma Świętego Jerozolima jawi się coraz mniej jako miejsce geograficzne, a coraz bardziej jako rzeczywistość duchowa. Nowe Miasto Święte zyskuje tym samym wymiar eschatologiczny.

Ostatnia księga Nowego Testamentu – Apokalipsa św. Jana – opowiada o wizji, którą Bóg zesłał narratorowi imieniem Jan podczas jego pobytu na wyspie Patmos. Został on zesłany na nią z powodu słowa Bożego i świadectwa Jezusa (Ap 1, 9), co – jak przyjmuje większość badaczy Apokalipsy – wiąże się z prześladowaniami chrześcijan za panowania cesarza Nerona. Jan nagle słyszy *potężny głos jak gdyby trąby* (Ap 1, 10), który każe mu zapisać w księdze to, co widzi, i posłać do siedmiu Kościołów znajdujących się w Azji Mniejszej: w Efezie, Smyrnie, Pergamonie, Tiatyrze, Sardes, Filadelfii oraz Laodycei. Gdy Jan się obraca, widzi *pośród świeczników kogoś podobnego do Syna Człowieczego*.

---

<sup>2</sup> Niniejszy artykuł powstał na podstawie mojej pracy magisterskiej na Uniwersytecie Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie. Praca teoretyczna została napisana pod kierunkiem dr. hab. Rafała Solewskiego, a praca artystyczna powstała pod kierunkiem dr. hab. Łukasza Murzyna.

Następuje potem rozbudowany, symboliczny opis wizji walki dobra ze złem, trudny do streszczenia. Zwieńczeniem księgi jest wizja Nowego Jeruzalem.

I ujrzałem niebo nowe i ziemię nową,  
bo pierwsze niebo i pierwsza ziemia przeminęły,  
i morza już nie ma.  
I Miasto Święte – Jeruzalem Nowe  
ujrzałem zstępujące z nieba od Boga (Ap 21, 1-2).

Możemy zauważyć, że to moment ostatecznego zwycięstwa nad złem.

I otrze z ich oczu wszelką łzę,  
a śmierci już odtąd nie będzie.  
Ani żałoby, ni krzyku, ni trudu (Ap 21, 4).

Wówczas do Jana przychodzi anioł, unosi go na wielką górę i pokazuje mu *Miasto Święte – Jeruzalem, zstępujące z nieba od Boga*. Pierwszym elementem, który dostrzega Jan, jest niesamowite źródło światła obecne w mieście. Następnie pojawia się opis wspaniałości Nowego Jeruzalem: murów, pereł oraz drogocennych kamieni. Adresaci listów zawartych w Apokalipsie św. Jana (siedem Kościołów symbolizujących cały Kościół) od tysiącleci próbują zrozumieć sens tego opisu. Od tysiącleci toczy się ożywiona dyskusja na temat czasu, jakiego dotyczy wizja Nowego Jeruzalem, i opisywanej rzeczywistości.

Zgodnie ze słowami Apokalipsy to, co zostało w niej opisane, ma się wydarzyć „niebawem” (gr. ἐν τάχει). Co istotne, w tekście Apokalipsy niezwykle często pojawia się grecki czas aoryst (gr. ἄριστος). Wskazuje on, że dane zdarzenie jest faktem, miało miejsce w historii, bez jednoznacznego określenia czasu. Nie wiadomo, czy chodzi o przeszłość, teraźniejszość czy przyszłość (Szlaga, 1975). Kościół katolicki w wyniku wielowiekowej refleksji teologicznej przyjął interpretację, zgodnie z którą Nowe Jeruzalem jest tożsame z wiecznym niebem i Królestwem Bożym, które z ludzkiej perspektywy w pełni urzeczywistni się w przyszłości, jednak poniekąd możemy doświadczyć go już teraz.

Możemy widzieć pewne rzeczywistości i wydarzenia w ich znaczeniu wiecznym; prowadzą nas (gr. *anagoge*) do naszej Ojczyzny. W ten sposób Kościół na ziemi jest znakiem Jeruzalem niebieskiego (Katechizm Kościoła Katolickiego, 2012: nr 117).

*Work in progress*

*Nowe Jeruzalem* pozostaje w budowie. Moja praca artystyczna ma charakter otwartego procesu (*work in progress*), do którego nieustannie dołączają nowe osoby i obiekty. Nawet elementy inspirowane apokaliptycznym opisem podlegają ciągłym przekształceniom. Zastosowana estetyka *glitchu* oraz celowe niedoskonałości stanowią świadome zabiegi artystyczne. Wskazują one na fakt, że stworzenie realistycznego modelu „zrealizowanego” Nowego Jeruzalem jest niemożliwe, gdyż rzeczywistość ta przekracza ludzką wyobraźnię i możliwości poznawcze. Projekt ma jednak na celu docenienie ludzkich starań zmierzających do tego, aby rzeczywistość dobra, jaką jest Nowe Jeruzalem, uczynić bliższą i współtworzyć ją już teraz. Przedmioty wskazywane przez uczestników projektu często symbolizują istotny dla danej osoby wymiar miłości międzyludzkiej, wyrażającej się poprzez pracę<sup>3</sup>.

Rezygnacja z fotorealistycznej estetyki ma dodatkowo podkreślić symboliczny charakter przedstawień obecnych w modelu 3D. W tym sensie moja wizja Nowego Jeruzalem jest bliższa średniowiecznym przedstawieniom niż wyobrażeniom barokowym. Projekt ten silniej wpisuje się w tradycję ikony niż w estetykę renesansowego malarstwa. Zeskanowane postacie, zestawione z towarzyszącymi im przedmiotami, mogą przywołać na myśl ikoniczne przedstawienia świętych wraz z ich atrybutami.

Zależało mi na tym, aby partycypacyjny charakter projektu *Nowe Jeruzalem VR* stanowił nawiązanie do tradycyjnego sposobu powstawania kościołów. Z tego względu projekt od początku zakłada realizację wspólnotową. W przeszłości wznoszenie świątyń – od wiejskich kościółków po wielkie katedry – wymagało zaangażowania całych lokalnych społeczności. Procesowi fizycznej budowy towarzyszyło jednocześnie formowanie się wspólnoty. Zjawisko to było szczególnie widoczne w epokach dawnych, ale również w okresie PRL, gdy kościoły wznoszono głównie systemem gospodarczym: każdy ofiarował to, co mógł zdobyć, i włączał się w prace budowlane. Tworzono wspólnie model Nowego Jeruzalem. To niezwykle społeczne zjawisko zostało szeroko opisane w książce *Architektura VII dnia* (Cichońska, Snopek, Popera, 2016). Autorzy porównali metodę budowania kościołów w PRL do współczesnych praktyk crowdsourcingowych (Cichońska, Snopek, Popera, 2016: 352). Choć w projekcie *Nowe Jeruzalem VR* nie istnieje jeszcze możliwość tak intensywnej współpracy, każdy uczestnik, wnosząc „swój” skan, może współtworzyć kolaż 3D i realnie wpływać na kształt wirtualnej przestrzeni.

---

<sup>3</sup> Więcej o teologicznym znaczeniu pracy dla Królestwa Bożego w kontekście mojej pracy napisałam w artykule *Nowe Jeruzalem. Work in progress*, który ukazał się w czasopiśmie „Czterdzieści i Cztery” (Grąbczewska, 2024).



Fot. 1. Widok z pracy *Nowe Jeruzalem VR*. *Work in progress*, materiały własne

## Rola światła

„O jaki wielki będzie blask, kiedy jasność słońca wiecznego oświeci dusze uwielbionych” – pisał św. Bonawentura (Eco, 2006: 80).

Teologia światła, a szerzej metafizyka światła, zajmowała istotne miejsce w myśli średniowiecznej, wywierając znaczący wpływ na sztukę. Łukasz Murzyn zauważa, że to właśnie nowe media oferują wyjątkowe możliwości wyrażania intuicji zawartych w średniowiecznej teologii światła. Podaje jako przykład sztukę wideo:

Niektóre prace wideo budowane są w oparciu o strukturę zaczerpniętą z opisów wizualnych objawień, a świecąca matryca cyfrowa bywa traktowana jak tafla witrażu lub złote tło bizantyjskiej mozaiki i trafnie rozpatrywana w kategoriach teologii światła (Murzyn, 2022: 149).

Zależało mi na tym, aby wybrane wyobrażenia teologów światła znalazły swoje odzwierciedlenie również w mojej pracy. Jednym z największych wyzwań było sprawienie, by *Nowe Jeruzalem* jaśniało. Jest to kolejny problem pojawiający się przy próbach wyobrażenia sobie przestrzeni niebiańskiej – kolejny aspekt wymykający się ludzkiemu pojmowaniu. Jasność powstaje

bowiem poprzez kontrast: usunięcie ciemności prowadzi do obrazu prześwieconego, białego. Stworzenie wizji, która emanuje światłem, nie zawiera mroku, a jednocześnie nie oślepia odbiorcy, okazało się wyzwaniem.

Jednocześnie chciałam, aby charakterystyka światła odpowiadała opisowi biblijnemu i była jak jaspis o *przezroczystości kryształu* (Ap 21, 11). Współczesna badaczka Apokalipsy św. Jana, siostra Joanna Nowińska (2017), w pracy poświęconej spektrum światła i barw w obrazie Boga w Apokalipsie zauważyła, że jaspis, do którego porównywane jest światło w Nowym Jeruzalem, występuje w wielu odmianach kolorystycznych i sam w sobie jest kamieniem niejednorodnym. Taki sposób opisu światła pochodzącego od Boga wywołuje wrażenie jego nieopisywalności, migotliwości, a przede wszystkim wspaniałości.

Podążając za analizami siostry Nowińskiej, która sugeruje, że najcenniejszy jaspis starożytności miał barwę czerwoną, a także odwołując się do symboliki wiecznej lampki, zdecydowałam, że światło w Nowym Jeruzalem będzie miało ciepły, czerwonawy odcień, przełamujący chłód bieli. Źródło światła miało przypominać wschodzące słońce – symbol nadchodzącego Chrystusa (Łk 1, 78). Istotne było dla mnie również odtworzenie efektu halo, powstającego w wyniku załamywania się światła na kryształkach lodu zawartych w chmurach, tworzącego świetlisty krąg wokół słońca.



Fot. 2. Widok z pracy *Nowe Jeruzalem VR. Work in progress*, materiały własne

## Sfera audialna

Warstwę dźwiękową pracy tworzą nagrania wykonane w różnych przestrzeniach kościołów, które odwiedzałam. W każdej ze świątyń jednokrotnie śpiewałam słowo „święty”, za każdym razem w innej melodii. Nagrania te nie zostały poddane żadnej obróbce dźwiękowej. Celem było zachowanie naturalnego pogłosu danej przestrzeni sakralnej – poprzez rejestrację odbić dźwięku od ścian budowli chciałam utrwalić architekturę konkretnego miejsca, stworzyć jego dźwiękowy „skan”. Zabieg ten miał sprzyjać odczytywaniu pracy w istotnym kontekście teologicznym i architektonicznym.

[...] świątynia chrześcijańska jest ziemskim odbiciem archetypu niebiańskiego, Jerozolimą z Apokalipsy, którą nam opisał św. Jan podobnym sposobem, jak to uczynił Ezechiel [...] Jerozolima niebieska jest głównym symbolem dla podjętego przez nas studium. Ona stanowi centrum liturgii konsekracji kościoła [...] (Hani, 1994: 24).

W ten sposób związek pomiędzy liturgią a wizją zbawienia opisywał Jean Hani w *Symbolice świątyni chrześcijańskiej*. Chrześcijańskie praktyki liturgiczne odnoszą się do rzeczywistości eschatologicznej, nie odcinają się od świata doczesnego, w którym są sprawowane. O tej specyfice liturgii pisał również Joseph Ratzinger: „szczególną cechą liturgii jest właśnie to, że pozornie zatrzaśnięte drzwi immanencji zostają otwarte, a ziemia i niebo spotykają się” (Ratzinger, 2002: 6).

Naturalną konsekwencją takiego rozumienia liturgii jest fakt, że Nowe Jeruzalem – najważniejszy obraz przestrzeni w eschatologii chrześcijańskiej – stanowi jednocześnie kluczowy punkt odniesienia dla liturgii oraz architektury, w której się ona dokonuje. Podkreśla to również Katechizm Kościoła Katolickiego, który określa świątynie „obrazami Miasta Świętego, niebieskiego Jeruzalem, do którego pielgrzymujemy” (KKK, 2012: nr 1198). W tym sensie każdy budynek kościelny można nazwać modelem 3D Nowego Jeruzalem. W centrum każdej świątyni znajduje się bowiem ciało Chrystusa – apokaliptyczny Baranek<sup>4</sup>.

W historii architektury można zaobserwować, jak inspiracja wizją Nowego Jeruzalem wpływała na przestrzeni kolejnych wieków na sposób myślenia o projektowaniu kościołów, a także o kształtowaniu przestrzeni w ogóle. Mój projekt artystyczny można więc uznać za swoistego rodzaju niemożliwy do zrealizowania projekt kościoła. Poprzez sferę audialną pracy starałam się wpisać go w tę tradycję tworzenia projektów i obrazów świątyń.

---

<sup>4</sup> O znaczeniu tabernakulum w kontekście Świątyni Jerozolimskiej i Nowego Jeruzalem pisze Ratzinger w *Duchu liturgii* (Ratzinger, 2002: 78–83).

## Wirtualna rzeczywistość

O nadziejach związanych z wykorzystaniem możliwości gier cyfrowych w kontekście sztuki ukierunkowanej na transcendencję pisał Piotr Popiołek w artykule *Prolegomena do teologii gier wideo*, zapowiadającym rozwój nowej gałęzi badań. W tekście zajdziemy uzasadnienie użycia technologii VR w przekazywaniu treści związanych z doświadczeniem religijnym.

Wchodząc w przestrzeń świata generowanego komputerowo, gracz dokonuje pewnej transcendencji, wykraczając poza swoje rzeczywiste i aktualne „ja”, wcielając się w swoje alter ego – awatara – przez co zanurza się w cyfrowym świecie. Samo to doświadczenie ma już charakter quasi-religijny, polegający na przeniesieniu obecności gracza, jego postrzegania i działania, do innego świata (Popiołek, 2019: 17).

Choć *Virtual Reality* przenosi nas do „innego świata” jedynie w sensie metaforycznym, to umożliwia jednak intensywne zanurzenie się w rzeczywistości dzieła. Tego rodzaju silna immersja może być wykorzystana jako środek artystyczny w pracach podejmujących temat *sacrum*. Zacieranie granicy między światem fizycznym a wirtualną rzeczywistością w moim projekcie ma wskazywać na relację świata doczesnego z Nowego Jeruzalem, natomiast opcja „latania” w modelu symbolizuje niezwykle możliwości, na które można mieć nadzieję w przebóstwionym ciele.

## Mury, bramy i fundamenty

Architektura zaproponowanego przeze mnie modelu celowo jest uproszczona – zależało mi na maksymalnym ograniczeniu jej złożoności. Jednocześnie dążyłam do tego, aby nawiązywała ona do podstawowej symboliki świątyni chrześcijańskiej. „Każda budowla sakralna jest kosmiczna – to znaczy – zbudowana na podobieństwo świata” (Hani, 1994: 27).

Istotne było dla mnie, aby Baranek znajdował się w faktycznym centrum modelu. Dlatego umieściłam go pośrodku kuli, niczym słońce. Taka forma w naturalny sposób odwołuje się do porządku kosmicznego oraz do podstawowych modeli, które można zaobserwować w przyrodzie.

Kwadrat, jaki przedstawia Jerozolima niebieska [...] pozostaje w bezpośrednim związku z regułami architektury świątyni. Każda architektura sakralna sprowadza się w efekcie do operacji „kwadratury koła”, przekształcenia koła w kwadrat (Hani, 1994: 27).

Napięcie pomiędzy figurami idealnymi – kołem i kwadratem – jest obecne w zaproponowanym kształcie *Nowego Jeruzalem VR*. Architektura modelu opiera się na kuli wpisanej w sześciąt. W wyniku przecięcia tych brył powstają cztery główne bramy: północna, południowa, wschodnia i zachodnia. Co istotne, forma ta okazuje się zbieżna z wizją Złotego Miasta Hildegardy z Bingen.

Nie wszystkie elementy z opisu Apokalipsy są widoczne na pierwszy rzut oka; część z nich została zakodowana w strukturze modelu. Dwanaście warstw fundamentów, opatrzonych imionami dwunastu plemion Izraela, odpowiada dwunastu warstwom kuli, które mogą przypominać skorupę ziemską – pokolenia Izraela tworzą jej kolejne warstwy i jednocześnie obraz tęczy, będącej znakiem przymierza Boga z ludźmi.

## Drzewo Życia

Drzewo Życia jest utożsamiane z Krzyżem. Takie rozumienie obecne jest zarówno w tekstach obrzędu poświęcenia krzyża zawartych w *Pontyfikale rzymskim*, jak i w licznych pismach Ojców Kościoła (Forstner, 1990: 54). Krzyż, na którym umarł Jezus, jest interpretowany jako odnowione Drzewo Życia z Ogrodu Eden.

Wizję tę szczególnie rozpropagował św. Bonawentura, zwłaszcza w traktacie *Lignum vitae*, w którym pisał m.in.:

Z pnia tego drzewa wyrasta ku górze dwanaście gałęzi pokrytych liśćmi, kwiatami i owocami. Liść tego drzewa byłby najskuteczniejszym lekarstwem [...], ponieważ „krzyż jest mocą Bożą do zbawienia dla każdego wierzącego” [...]. Kwiat zaś wyróżniałby się wspaniałą pięknnością wszystkich kolorów i wszystkimi przyjemnymi zapachami, aby przyciągać i pokrzepiać udręczone serca spragnionych. Wreszcie byłoby dwanaście owoców „mających w sobie wszelką rozkosz i wszelki smak słodczy” [...] (Kobielus, 2011: 67).

W sztuce średniowiecznej niezwykle często spotykamy przedstawienia Drzewa Życia jako Krzyża, z którego wyrastają gałęzie i owoce (Sprutta, 2015). Moja wizja Drzewa Życia odwołuje się do tradycji ikonograficznej. Powstała ona na podstawie skanu zabytkowego krzyża z mojej rodzinnej miejscowości. Pierwotnie wisiała na nim piękna drewniana pasja. Z biegiem lat krzyż uległ zniszczeniu; za głową postaci Jezusa ptaki uwiły gniazdo, co doprowadziło do decyzji o zdjęciu pasji i poddaniu jej renowacji. Na powierzchni krzyża pozostał jednak wyraźny ślad po figurze Chrystusa, utrwalony przez lata. Świetlisty kształt postaci Jezusa na krzyżu stanowi symbol Zmartwychwstania i może przywoływać skojarzenia z wizerunkiem z Całunu Turyńskiego. Z krzyża zaczynają wyrastać młode gałązki – to zieleń zeskanowana w okresie Świąt Wielkanocnych. Są to liście, które „służą do leczenia narodów”.



Fot. 3. Widok z pracy *Nowe Jeruzalem VR*. *Work in progress*. Drzewo Życia, materiały własne

## Rzeka Wody Życia

Rzeka w projekcie *Nowe Jeruzalem VR* jest jedynym elementem animowanym. Symbolicznie wprowadza pulsujące życie oraz wyznacza rytm i „tętno” miasta. Zgodnie z apokaliptycznym opisem pozostaje przezroczysta. Jej widoczny kształt odpowiada Wiśle – jest to element, który wprowadził lokalny charakter pracy. Inspiracją było obecne w literaturze polskiej utożsamienie Wisły z rzeką Jordan. W wierszu Adama Zagajewskiego *Miasto obmycie w Wiśle* staje się momentem przełomowym w historii podmiotu lirycznego, pogrążonego w życiu wielkomiejskim, które można utożsamić z apokaliptycznym Babilonem Wielkim. „Wtedy plujesz różową śliną i myślisz, że to jest krew/ Obmywa cię dopiero Wisła ta limfatyczna rzeka [...]” (Zagajewski, 2010: 19).

## Owoce z Drzewa Życia

Owoce z Drzewa Życia są jedynym elementem projektu, który nie został przedstawiony w formie wirtualnej. Stworzyłam ich ceramiczne modele

w Pracowni Ceramiki dr Natalii Kopytko. W Apokalipsie owoce te nie są dokładnie opisane; tradycyjnie utożsamia się je jednak z dwunastoma owocami – a właściwie dwunastoma aspektami jednego Owocu – Ducha Świętego, opisanymi w Liście do Galatów (5,22–23). Paweł Apostoł wskazuje dziewięć cnót stanowiących owoc Ducha Świętego (*ho karpos tou pneumatos*): miłość (*agape*), radość (*chara*), pokój (*eirene*), cierpliwość (*makrothymia*), uprzejmość (*chrestotes*), dobroć (*agathosyne*), wierność (*pistis*), łagodność (*prautes*) oraz opanowanie (*egkrateia*) (Kopiczko, 2020: 258). W Wulgacie dodano jeszcze wiarę (*fides*), skromność (*modestia*) i czystość (*castitas*).

W ceramicznych obiektach zakodowałam znaczenia poszczególnych owoców. Możemy ich doświadczyć w świecie fizycznym – poprzez kształt, fakturę i ciężar, a następnie zobaczyć je w modelu 3D Nowego Jeruzalem. Zabieg ten ma na celu zniwelowanie różnicy pomiędzy rzeczywistością materialną a wirtualną oraz umożliwienie transferu doświadczeń między przestrzenią fizyczną a cyfrową.



Fot. 4. Ceramiczne owoce z Drzewa Życia, materiały własne

## Baranek

Baranek został wymodelowany na podstawie wielkanocnej figurki, stworzonej przez moje rodzeństwo na Święta Wielkanocne, zgodnie z rodzinnym zwyczajem. Model został następnie poddany edycji tak, aby odpowiadał opisowi Baranka zawartemu w Apokalipsie.

## Ludzie i obiekty

Praca ma prowokować do zadania sobie pytania o rolę rzeczy w naszym życiu. Czy w świecie, w którym nie będą one potrzebne do zapewnienia przetrwania, nadal chcielibyśmy ich doświadczać? Czy chcielibyśmy grać w gry komputerowe w niebie? Projekt stanowi pretekst do refleksji nad tym, co uznajemy za piękne i ważne w życiu oraz w świecie.

Zadaję uczestnikom projektu pytanie: Którą z ziemskich rzeczy chcesz zobaczyć w Niebieskim Jeruzalem? Dla osób biorących udział w projekcie było jasne, że nie jest to pytanie o ulubiony przedmiot ani o rzecz niezbędną do codziennego funkcjonowania. Nie ma ono również na celu zachęcania do kultu przedmiotów czy do niezdrowego przywiązania do rzeczy materialnych. Pytanie o ważne przedmioty jest zarazem pytaniem o wartości. Niektóre z otaczających nas przedmiotów wydają się nie tylko wyrażać piękno świata, lecz także stanowią owoc bądź świadectwo miłości, która przejawia się w pracy wykonywanej dla drugiego człowieka. Zależało mi na tym, aby pytanie to kierowało uwagę ku podstawowej prawdzie o pracy ludzkiej, a co za tym idzie – o wytwarzanych przedmiotach. Tworzymy je często po to, aby służyły innym. Pozwala to dostrzec, że poprzez pracę i twórczość podejmowaną z miłością możemy urzeczywistnić Królestwo Boże (zob. Rojek, 2016).

Nie wszystkie wskazywane obiekty miały jednak charakter artefaktów. Uczestnicy wymieniali również elementy o naturalnym pochodzeniu. Oba typy rzeczy można jednak odnieść do fundamentalnego motywu tworzenia i miłości – w przypadku obiektów naturalnych jest to miłość Stwórcy do stworzenia, natomiast w odniesieniu do przedmiotów wytworzonych ludzką ręką jest to wzajemna miłość ludzi oraz miłość Boga, która umożliwia wszelkie istnienie.

Do tej pory uczestnicy projektu wskazali następujące obiekty: złamana szabla; opalizujący żółw; książka; czarny parasol; szczęśliwe dzieci; uśmiechy na twarzach i piękno świata, Polski i szalonych artystów; ceramika z Bolesławca; deszcz i sroka; tramwaje; drzewa owocowe i kwiaty (róże, piwonie) i rajskie ptaki (papugi, kolibry); spadochron; kryształowe miasto; ogród; zwierzęta i ludzie, i jedzenie i coś, z czego da się stworzyć; fiolka z wodą morską; wiewiórka; Wawel; KMO; dom w Stróży i grzybobraniu; peron, torowisko i pociąg / przystanek autobusowy; ramen; chmura; krzaczek agrestu, euro-paleta, ciasto od mamy, figurka niedźwiedzia, stół do ping-ponga, orzeszki beskidzkie BBQ, toster i tosty, seminarium magisterskie, niezrealizowany futurystyczny budynek, projekt budynku-wzgórza; obrączki ślubne na talerzyku – prezencie ślubnym; młyn; gry komputerowe; dom Muminków.

Jest to zbiór niezwykle różnorodnych, a niekiedy zaskakujących obiektów, z którego wyłania się jednak obraz wspaniałości doczesnego świata. Z moich obserwacji wynika, że za większością z nich kryje się osobista, często

poruszająca historia. Niekiedy, gdy pozwalała na to czas i okoliczności, miałam okazję ją poznać. Szczególnie cenna w kontekście opisu tej „niebiańskiej kolekcji” okazała się obserwacja artystki-zbieraczki Magdaleny Tryby.

Zderzenie ze sobą różnych przedmiotów, wybieranych przez skanowane osoby stworzyć może coś przypominającego współczesny gabinet osobliwości, podobny do opisywanego przez Krzysztofa Pomiana z książki „Zbieracze i osobliwości” w rozdziale „Pomniejszanie wszechświata” (Pomian i Pieńkos, 2012) gabinety i znajdujące się w nich przedmioty, które przez zestawienie ich ze sobą, miały dać obraz pomniejszonego wszechświata (Tryba, 2025: 6).

Gabinet osobliwości jest pomniejszonym wszechświatem. W podobny sposób moja praca może być postrzegana jako pomniejszony wszechświat.

Uważam, że projekt zawiera również potencjał krytyczny. Skłania on poniekąd do zadania sobie pytania o to, które elementy rzeczywistości, doświadczanej na co dzień, z radością zobaczylibyśmy w Nowym Jeruzalem, a które chętniej pozostawilibyśmy w „morzu ognia”. Im większa i bardziej zróżnicowana próba, tym odważniej można formułować wnioski dotyczące tego, co ludzie cenią w świecie, w którym obecnie funkcjonują, a także czego im w nim brakuje. Wiele osób wskazuje na elementy naturalne – zwierzęta i rośliny – jako te, które chciałyby zobaczyć w Nowym Jeruzalem. Na podstawie tej obserwacji nasuwa się kolejne pytanie: czy w świecie, w którym żyjemy, jest zachowana równowaga między miastem a ogrodem?

Większość obiektów została przeze mnie zeskanowana osobiście. Bezpośredni kontakt z przedmiotem był dla mnie ważny – chwilowe skupienie się na nim umożliwiało kontemplację jego piękna i znaczenia w świecie. W przypadku obiektów wielkoskalowych, takich jak budynki, korzystałam z modeli dostępnych w Geoportalu Głównego Urzędu Geodezji i Kartografii bądź z innych ogólnodostępnych skanów. Tam, gdzie wykonanie skanu było niemożliwe (np. w przypadku poruszających się zwierząt), obiekty były generowane na podstawie fotografii z wykorzystaniem narzędzi opartych na AI.

„Do grobu tego nie zabierzesz” – głosi popularne powiedzenie, w którym zawiera się pewna mądrość, istotna także w kontekście myślenia chrześcijańskiego, zakazującego nadmiernego przywiązywania się do dóbr materialnych. W swojej pracy chciałam jednak podkreślić niezwykle ważną rolę niektórych przedmiotów z naszego otoczenia. Mogą one symbolizować ludzkie wysiłki zmierzające do tego, aby świat stawał się lepszy i piękniejszy. W perspektywie chrześcijańskiej są to starania, by uczynić świat doczesny bliższym Królestwu Bożemu. Jan Paweł II pisał o niezwykłym zadaniu, które Bóg powierzył każdemu człowiekowi. Jedynie Bóg jest Stwórcą, ale powołał „człowieka do istnienia, powierzając mu zadanie bycia twórcą” (Jan Paweł II, 1999). Wydaje się, że zadanie to obejmuje zarówno człowieka w Edenie, człowieka

zmierzającego ku Nowemu Jeruzalem, jak i jego mieszkańca. Przyjmując założenia teologii pracy Jana Pawła II oraz Józefa Tischnera, można żywić nadzieję, że owoce doczesnej twórczości – owoce ludzkiej pracy – zostaną w pewien sposób zachowane w Nowym Jeruzalem.

Zachęta do odnajdywania elementów niebiańskiej architektury Nowego Jeruzalem w codziennym życiu oraz do podejmowania tej kontemplacji stanowiła i nadal stanowi główny cel mojej pracy artystycznej. Badania będą kontynuowane.



Fot. 5. Widok z pracy *Nowe Jeruzalem VR*. *Work in progress*. Seminarium dyplomowe, materiały własne

## Bibliografia

- Cichońska, I., Snopek, K., Popera, K. (2016). *Architektura VII dnia*. Biuro Festiwalowe IMPART 2016; Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana.
- Eco, U. (2006). *Sztuka i piękno w średniowieczu*, tłum. M. Kimula, M. Olszewski. Kraków: Znak.
- Forstner, D. (1990). *Świat Symboliki Chrześcijańskiej*. Instytut Wydawniczy PAX.

- Grąbczewska, A. (2024). Nowe Jeruzalem. Work in progress. *Czterdzieści i Cztery*, 15, 268–277. Hani, J. (1994). *Symbolika świątyni chrześcijańskiej*, tłum. A.Q. Lavique. Kraków: Znak.
- Jan Paweł II. (1999). *List do artystów*. <https://culture.pl/pl/artykul/jan-pawel-ii-list-do-artystow>. (dostęp: 10.06.2025).
- Katechizm Kościoła Katolickiego*. (2012). Poznań: Pallottinum.
- Kobielus, S. (2011). *Krzyż Chrystusa: Od znaku i figury do symbolu i metafory*. Tyniec: Wydawnictwo Benedyktynów.
- Kopiczko, T. (2020). Biblijne owoce Ducha Świętego (Ga 5, 22–23) na drodze do dojrzałej wiary w katechezie. *Verbum Vitae*, 37(1), 257–270. <https://repozytorium.kul.pl/server/api/core/bitstreams/941aa9e3-53e1-4d28-bb45-2648414f0715/content>. (dostęp: 10.06.2025).
- Murzyn, Ł. (2022). Nowa sztuka chrześcijańska? Kontekst społeczno-polityczny. *Sacrum et Decorum*, 15, 145–152. <https://repozytorium.ur.edu.pl/server/api/core/bitstreams/7e9a7102-bc43-462f-be6e-8caf76d194ba/content>. (dostęp: 10.06.2025).
- Nowińska, J. (2017). Spektrum światła i barw w obrazie Boga w Apokalipsie św. Jana. Przesłanie teologiczne. *Łódzkie Studia Teologiczne*, 26 (3): 77–94. [https://www3.archidiecezja.lodz.pl/lst/pdf/26\(2017-3\)-Joanna-Nowinska-Spektrum-swiatla-i-barw-w-obrazie-Boga-w-Apokalipsie-sw-Jana.pdf](https://www3.archidiecezja.lodz.pl/lst/pdf/26(2017-3)-Joanna-Nowinska-Spektrum-swiatla-i-barw-w-obrazie-Boga-w-Apokalipsie-sw-Jana.pdf). (dostęp: 10.06.2025).
- Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu. Biblia Tysiąclecia*. (1983). wyd. 4. Poznań: Pallottinum.
- Pomian, K., Pieńkos, A. (2012). *Zbieracze i osobliwości: Paryż–Wenecja XVI–XVIII wiek*. Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- Popiołek, P. (2019). *Prolegomena do teologii gier wideo. Ku teologicznej refleksji nad fenomenem gier cyfrowych*, 237–266. W: M. Kłosiński, K.M. Maj (red.). *Dyskursy Gier Wideo*. Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta.
- Ratzinger, J. (2002). *Duch liturgii*. Klub Książki Katolickiej/Biblioteka Christianitas.
- Rojek, P. (2016). *Liturgia dziejów: Jan Paweł II i polski mesjanizm*. Kraków: Wydawnictwo M.
- Sprutta, J. (2015). Krzyż mistyczny jako Drzewo Życia w sztuce średniowiecza. *Studia Gnesnensia*, Tom XXIX: 329–338. [https://studiagnesnensia.archidiecezja.pl/pliki/9620892\\_rSG\\_XXIX\\_329-338\\_Sprutta.pdf](https://studiagnesnensia.archidiecezja.pl/pliki/9620892_rSG_XXIX_329-338_Sprutta.pdf). (dostęp: 10.06.2025).
- Szłaga, J. (1975). Apokaliptyczne „co ma nastąpić niebawem” a oczekiwanie paruzji. *Ruch Biblijny i Liturgiczny*, 28 (4–5), 230.
- Tryba, M. (2025). *O pracy Anny Grąbczewskiej „Nowe Jeruzalem VR”* [niepublikowana praca zaliczeniowa].
- Zagajewski, A. (2010). *Wiersze wybrane*. Kraków: Wydawnictwo a5.

## Abstrakt

Artykuł opisuje projekt artystyczny *Nowe Jeruzalem VR. Work in progress*, którego celem jest zbadanie relacji między rzeczywistością doczesną a rzeczywistością objawioną. Inspirację dla pracy stanowi opis Nowego Jeruzalem zawarty w 21. i 22. rozdziale Apokalipsy św. Jana. Projekt nie dąży do dosłownego odtworzenia wizji biblijnej,

lecz do stworzenia immersyjnej przestrzeni *Virtual Reality*, w której elementy świata codziennego oraz postacie ludzkie stają się częścią rzeczywistości opisaną w Apokalipsie.

Autorka bada możliwości *Virtual Reality* w kontekście tworzenia pracy artystycznej odnoszącej się do *sacrum*. W realizacji wykorzystano technikę skanowania 3D osób oraz obiektów, które wraz z elementami dźwiękowymi tworzą kolaż prezentowany jako ekspozycja w wirtualnej rzeczywistości. Skanowani są ochotnicy i ochotniczki wraz z przedmiotami, które uznają za piękne i dobre. Partycypacyjny charakter pracy podkreśla ideę współtworzenia „Królestwa Bożego” przez wspólnotę. *Nowe Jeruzalem VR* pozostaje projektem otwartym, niekończącym się, *work in progress*, zachęcającym do nieustannego stawiania pytań o doświadczenie *sacrum* w życiu codziennym.

### *New Jerusalem VR. An Artistic Attempt to Visualise the Relationship between Temporal and Revealed Reality*

#### Abstract

The article discusses the artistic project *New Jerusalem VR. Work in Progress*, which investigates the relationship between earthly (temporal) reality and revealed reality. The project draws inspiration from the description of the New Jerusalem in chapters 21 and 22 of the Book of Revelation (the Apocalypse of St. John). Rather than attempting a literal reconstruction of the biblical vision, it aims to create an immersive virtual-reality space in which elements of everyday life and human figures become part of the apocalyptic reality.

The author examines the possibilities of *Virtual Reality* as an immersive medium for artistic work engaging with the sacred. The project employs 3D scanning of participants and objects which – combined with sound elements – form a collage presented as an exhibition in virtual reality. Volunteers are scanned together with items they consider beautiful and good. The participatory character of the work foregrounds the idea of communal co-creation of the “Kingdom of God”. Conceived as an open-ended, never-finished work in progress, *New Jerusalem VR* encourages ongoing reflection on the experience of the sacred in everyday life.

**Słowa kluczowe:** sztuka religijna, Nowe Jeruzalem, wirtualna rzeczywistość, *sacrum*

**Keywords:** religious art, New Jerusalem, virtual reality, *sacrum*

**Anna Grąbczewska** – artystka łącząca działalność muzyczną, sztuki wizualne oraz performance, a także badaczka sztuki. Doktorantka w dziedzinie nauki o sztuce na Uniwersytecie Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie. Absolwentka Intermediów na Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie, MISH na Uniwersytecie Jagiellońskim oraz kierunku Art & Science na Uniwersytecie Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie. Obecnie studiuje w Szkole Doktorskiej UKEN. W swojej twórczości szczególnie interesuje się przyszłością sztuki religijnej i sakralnej, sztuką oraz pobożnością ludową, a także polskim mesjanizmem jako fenomenem religijno-kulturowym. W realizowanych projektach często zestawia nowe media z tradycyjnymi technikami ludowymi.