

 <http://orcid.org/0000-0001-7593-3751>

Przemysław Wiatr

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

OD FILOZOFII DESIGNU DO FENOMENOLOGII GESTÓW. VILÉM FLUSSER O TYM, JAK SIĘ RZECZY MAJĄ

From the philosophy of design to the phenomenology of gestures. Vilém Flusser on the state of things

Abstract: This article aims at presenting general outline of, what is called here, Vilém Flusser's philosophy of things and it arises from two different fields of interest. First one is the philosophy of design: reflexions on today's status of objects that we can find in our environment; mostly, Flusser focuses on media and technology. Second field appears within Flusser's phenomenology of gestures – a theory which deals with the interaction between man and objects; but the emphasis here is put on the way objects “produce” us – not the other way around. Those two fields are presented and interpreted in the first two paragraphs of this paper. The last part is devoted to four other theoreticians: Deyan Sudjic, Wolfgang Welsch, Lev Manovich and Bruno Latour. Here the author draws a parallel between those thinkers and Flusser in the context of the theory of design, aesthetics and others.

Keywords: media, technology, Bruno Latour, Lev Manovich, Deyan Sudjic, Wolfgang Welsch

Uwagi wstępne

Przedmiot to problem. Greckie *problema* to dosłownie „coś postawione przed”; polski „przedmiot” kryje w sobie to antyczne znaczenie: coś miotnięte przed (podmiot to z kolei „coś”, pod co – lub raczej przed co – przedmioty są miotane). Przedmioty jako takie, rzeczy stanowią idealny – *nomen omen* – przedmiot, temat refleksji filozoficznej. Tak też uważał Vilém Flusser (1920–1991), pochodzący z Pragi filozof i teoretyk mediów. W swojej rozbudowanej filozofii kultury¹ najwięcej miejsca poświęcił co

¹ Całość filozofii kultury Flussera zarysowuję w innym miejscu: P. Wiatr, *Filozofia kultury „po Bogu” – o powrocie do człowieka i transcendencji raz jeszcze*, w: V. Flusser, *Kultura pisma. Z filozofii słowa i obrazu*, przeł. P. Wiatr, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2018, s. 387–405.

prawda mediom i komunikacji, ponieważ jednak traktował je bardzo szeroko – medium to dla niego ustrukturyzowane informacje², a procesem komunikacji nazywał między innymi intencjonalne nadawanie formy fragmentom świata przyrodniczego³ – jego teorie wchodzą w obszar refleksji, którą moglibyśmy nazwać filozofią przedmiotów. Nie są to rozważania uporządkowane, ale – z drugiej strony – nie stanowi to wyjątku na tle całej filozofii Flussera. Jego myśl składa się z fragmentów, stale „niedokończonych”, bo pozostających w ciągłym ruchu (czekających na kolejne wersje⁴), w drodze – podobnie jak ich autor.

Na to, co nazywam tutaj roboczo Flussera filozofią przedmiotów, składają się przynajmniej dwa obszary, które oczywiście przenikają się wzajemnie (a także nakładają na rozważania dotyczące innych kwestii – mediów, technologii, komunikacji), ale jednocześnie dają się wyodrębnić. Mam tu na myśli filozofię designu oraz fenomenologię gestów. Obszar pierwszy dotyczy przedmiotów jako takich, ich designu, czyli, jak pisze Flusser, kryjącego się za ich materialnością projektu, a także wynikającej z niego funkcjonalności. Teksty dotyczące tych kwestii zebrane zostały w książce *The Shape of Things: A Philosophy of Design*⁵ (1999; wydanie niemieckie pochodzi z roku 1993). Należy dodać, że jest to wybór tekstów dokonany przez redaktorów tej książki, sam tytuł także nie pochodzi od Flussera, który, przypomnijmy, zmarł w 1991 roku. Niemniej znajdziemy tutaj jego najważniejsze tezy w odniesieniu do designu – zarówno filozoficzne uogólnienia, jak i szczegółowe fenomenologiczne opisy poszczególnych przedmiotów (które jednak zazwyczaj kończą się filozoficznymi uogólnieniami). Obszar drugi obejmuje refleksje nad naturą relacji między człowiekiem a rzeczami, z których korzysta (lub które korzystają z niego). Flusser nazywa ten zbiór swoich rozważań fenomenologią gestów (jest to oczywiście fenomenologia swoiście pojęta⁶) i wyłożył go przede wszystkim w książce *Gestures* (2014; 1991 – niemieckie wydanie). Została ona ułożona przez niego osobiście na kilka miesięcy przed śmiercią. I znów – tak jak w przypadku *The Shape of Things* – znajdziemy tu refleksje ogólne i szczegółowe, a nawet wyłożone wprost pewne założenia metodologiczne, co w jego przypadku jest rzeczą wartą podkreślenia. Ponadto wspomniane kwestie – w odniesieniu do designu i fenomenologii gestów – Flusser poruszał w niezliczonych, porzucanych, czasem nieopublikowanych esejach.

² V. Flusser, *The Surprising Phenomenon of Human Communication*, Metaflux Publishing 2016, s. 46–47.

³ V. Flusser, *Kultura i technologia pomyślane na nowo*, w: *idem, Kultura pisma...*, s. 43–44.

⁴ Flusser nie sporządzał właściwie szkiców swoich prac – każdy esej był wersją roboczą i skończoną zarazem. Miał bowiem w zwyczaju „przepisywać” swoje teksty w czterech językach, w których publikował. Więcej na ten temat piszę w innym miejscu: P. Wiatr, *W cieniu posthistorii – wprowadzenie do filozofii Viléma Flussera*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2018, s. 87–91.

⁵ V. Flusser, *The Shape of Things: A Philosophy of Design*, Reaktion Books, London 1999 (Kindle edition).

⁶ Więcej na temat Flusserowskiej fenomenologii oraz jej związków z filozofią Edmunda Husserla zob. P. Wiatr, *W cieniu posthistorii...*, s. 56–81.

Polski czytelnik Flussera stoi przed zdecydowaniem mniejszym wyborem, gdy mowa o wspomnianych problemach. Wciąż niewiele się go u nas tłumaczy. W roku 2018 Wydawnictwo Aletheia wydało zbiór esejów zatytułowany *Kultura pisma. Z filozofii słowa i obrazu*⁷. Tu znajdziemy kilka esejów, które odnoszą się zarówno do problemu designu, jak i gestów (na przykład pewne wersje tekstów z książki *Gestures*⁸). Drugim polskim źródłem są trzy eseje opublikowane w 2016 roku w „Kulturze Współczesnej” (4/2016): *O terminie ‘design’*⁹, *Etyka w projektowaniu przemysłowym?*¹⁰, *Architektura przyszłości*¹¹. Dwa pierwsze teksty pochodzą ze wspomnianego wcześniej zbioru *The Shape of Things*.

Jeszcze jedna krótka uwaga wstępna – sygnalizowana wyżej. Choć Flusser zdaje się w poszczególnych esejach skupiać na nieraz szczegółowych kwestiach – opisach właściwości fizycznych i analizach funkcji łóżek, butelek, aparatów fotograficznych – zawsze robi to po to, aby „odbić” się od tych opisów do spraw bardziej abstrakcyjnych, ogólnych. Ostatecznie interesuje go bowiem, chyba jak każdego filozofa, przede wszystkim człowiek. W tym konkretnym przypadku: człowiek w interakcji z przedmiotami, ale generalnie rzecz ujmując, chodzi tu oczywiście o triadę człowiek–natura–kultura. Przez swoją filozofię przedmiotów (rozważania nad designem i gestami) Flusser stara się dociec – to jest rdzeń całej jego filozofii kultury – w jakim sensie i czy rzeczywiście kultura (a zatem także media, technologie i rzeczy) jest obszarem wolności, a natura zniewala i jest tym, co należy przezwyciężyć, przekroczyć: bez względu na to, czy mówimy o naturze w nas, czy wokół nas.

W niniejszym tekście skupię się zatem na tych dwóch – do pewnego stopnia sztucznie wypreparowanych – obszarach Flusserowskich refleksji: filozofii designu (o tym piszę w części pierwszej) oraz fenomenologii gestów (część druga). Z konieczności ograniczę się przede wszystkim do kwestii ogólnych, przywołując szczegółowe analizy tylko wtedy, gdy będzie to niezbędne do zobrazowania konkretnej koncepcji. Część trzecią, ostatnią, poświęcam porównaniu filozofii przedmiotów Flussera (tworzonej głównie w latach 80. XX wieku) z koncepcjami wybitnych współczesnych teoretyków, którzy podchodząc do tematu miejsca przedmiotów w kulturze i życiu człowieka z różnych perspektyw, zdają się dochodzić dziś do podobnych wniosków. Nade wszystko zaś widzą potrzebę namysłu teoretycznego nad otaczającymi nas przedmiotami – potrzebę, która w obliczu pędzącego rozwoju technologii (komunikacyjnych i innych) zdaje się coraz bardziej paląca.

⁷ V. Flusser, *Kultura pisma...*

⁸ V. Flusser, *Gestures*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2014 (Kindle edition).

⁹ V. Flusser, *O terminie „design”*, przeł. P. Wiatr, „Kultura Współczesna” 2016, nr 4(92), s. 190–194.

¹⁰ V. Flusser, *Etyka w projektowaniu przemysłowym*, przeł. P. Wiatr, „Kultura Współczesna” 2016, nr 4(92), s. 187–189.

¹¹ V. Flusser, *Architektura przyszłości*, przeł. P. Wiatr, „Kultura Współczesna” 2016, nr 4(92), s. 183–186.

Design jako teologia, czyli o technicznym transcendowaniu natury

Gdybyśmy chcieli odpowiedzieć na pytanie, jaka jest Flusserowska metoda wyjaśniania pojęć, to musielibyśmy powiedzieć, że jest nią podążanie za sprzecznościami, paradoksami, że są to poszukiwania nieprawdopodobnego. Dotyczy to zresztą wielu obszarów Flusserowskiej filozofii. Gdy mowa o terminie „design”, moglibyśmy na przykład odwołać się do eseju zatytułowanego *Design as Theology*. Trudno o bardziej zaskakujące połączenie. Z tekstu nie dowiemy się co prawda wprost – jak to często u Flussera bywa – co ono oznacza, ale możemy się domyślać dzięki pewnym wskazówkom, które dostajemy. W jednym z fragmentów *Design as Theology* czytamy: „Zasadniczo nauka to metoda odkrywania judeochrześcijańskiego Boga »za zjawiskami«, a technologia to metoda tworzenia Królestwa Bożego na Ziemi”¹².

Bóg odkrywany za zjawiskami to oczywiście „obiektywne i uniwersalne” prawa, które – rzekomo – przenikają rzeczywistość, sprawiając, że „działa”. To zestawienie Boga, czyli tego, co irracjonalne, z nauką, czyli tym, co przesiąknięte rozumem, jest celowym zabiegiem, mającym na celu sprowokowanie czytelnika, zmuszenie go do skonfrontowania się z „obrazoburczą” tezą: nauka, szukając tego, co uniwersalne i obiektywne, szuka *de facto* – podobnie jak teologia – tego, co absolutne. Zamierzonym rezultatem tego porównania nie musi być ani deprecjacja nauki, ani wywyższenie teologii, ale na przykład zwrócenie uwagi, że każde „obiektywne i uniwersalne” prawo nauki jest pewnym modelem, projektem stworzonym (nie odkrytym) przez człowieka i jako takie nie może być ani obiektywne, ani uniwersalne. Nauka więc tworzy, a nie odkrywa, a tworzy najlepiej (najprecyzyjniej i z największym wpływem na nasze życie) przez technologię – i tu mieści się wyjaśnienie drugiej części przywoływanego cytatu. Dzięki opartej na nauce technologii człowiek stara się zastąpić Boga po jego śmierci (Nietzsche) i stworzyć własne współczesne *civitas Dei* – dziś powiedzielibyśmy: *technopolis*. Inteligentne telefony, lodówki, środki transportu, domy, miasta – wszystko to jest namacalnym wyrazem tego, o czym pisał przed ponad trzema dekadami Flusser. Technologia, która nie wymaga rozumienia (niczym Bóg, którego nie sposób pojąć – można jedynie próbować przebywać z Nim w milczeniu, mistycznie kontemplować), to ona ma coraz lepiej rozumieć nas i dzięki temu stworzyć nam warunki idealne, uwolnić od pracy i pozwolić oddawać się wszystkiemu poza pracą, a poza nią – można dodać – pozostaje dziś już tylko przyjemność.

W obu wspomnianych powyżej przykładach – nauka jako metoda poszukiwania Boga oraz technologia jako metoda tworzenia boskiego porządku na ziemi – design ma dla Flussera charakter konstytutywny (co zresztą skłania go do przekonania, że praktyki designu stanowią lub niebawem będą stanowić samo centrum naszej kultury). Jaki jednak jest związek między nauką – tak jak rozumie ją Flusser – technologią

¹² V. Flusser, *Design as Theology*, w: *idem, The Shape of Things...*, sekcja 929 z 1627 (tłum. P.W.).

a designem? Żeby odpowiedzieć na to pytanie, musimy sięgnąć do Flusserowskiej „definicji” designu – odnajdziemy ją oczywiście w etymologii.

Flusser korzystał z etymologii swoiście – traktował ją raczej jako dekonstrukcję konkretnego słowa niż jako zwykłe poszukiwanie jego źródła¹³. Dlatego najczęściej sięgał do znaczeń najmniej oczywistych. Tak też jest w interesującym nas przypadku. *Design* to oczywiście przede wszystkim „szkic”, „zarys”, „plan”, „oznaczenie”. W historii sztuki termin ten pojawia się u Cennina Cenniniego około roku 1400 w jego traktacie (podręczniku) *Rzecz o malarstwie*. U niego *disegno* oznacza ni mniej, ni więcej: „rysunek” lub „projekt” („zamiar”)¹⁴. Flusser natomiast, przyjmując te znaczenia, zwraca uwagę również na inne: *design* to także *scheme* lub *plot* – „spisek”, „intryga”, czyli swego rodzaju oszustwo. Dodatkowo zauważa, że tego typu „podstępne” znaczenie kryje się także w innych słowach, co jego zdaniem świadczy o „rodzinnym podobieństwie” tych terminów (żeby użyć sławnej frazy Wittgensteina). Przykładem jest słowo „maszyna”, które w swojej greckiej etymologii – *mēkhanē* – ma zapisane nie tylko takie znaczenia jak „narzędzie”, „przyrząd”, „urządzenie”, ale także „podstęp”, „przebiegłość”¹⁵. W języku polskim sens ten oddaje słowo „machinacja” (podstępne działanie na czyjąś szkodę). Podobnie rzecz się ma ze słowem „sztuka” (*art*), które kryje w sobie takie znaczenie jak „biegłość w oszukiwaniu” (*artful* to „przebiegły”, „chytry”). Język polski zresztą także przechowuje ten sens: mówimy przecież o „sztuczce” jako o działaniu zmierzającym do zwiedzenia kogoś, oszukania czyjejś uwagi.

W tym miejscu należy zapytać: co czy też kto zostaje tutaj oszukany? Otóż przede wszystkim – sama natura. Flusser opisuje to obrazowo między innymi na przykładzie najprostszych narzędzi, często używając przykładu dźwigni. Dźwignia to sztuczne ramię, pisze Flusser. Służy do oszukiwania grawitacji, do podnoszenia ciężkich przedmiotów wbrew ich naturalnemu ciężarowi. Działanie takich urządzeń jak dźwignia można nazwać „technicznym transcendowaniem natury”¹⁶. A zatem technika/design/sztuka ma wymiar swoiście pojętej transcendencji – transcendencji zaczepionej w tym, co sama ma przekraczać. I tu znów wracamy do teologicznego porównania przywołanego wyżej. Oczywiście tego rodzaju „definicja” designu jako – po prostu – procesu projektowania kultury (w tym przede wszystkim technologii) nieszczególnie rozjaśnia ten termin. Flussera, jak już wspomniałem, interesują jednak szersze konteksty. Nietrudno bowiem zauważyć, że cała ta gra słowami („design”, „sztuka” czy „technologia”) prowadzi nas do wniosku, że cała kultura jest *de facto* takim właśnie oszukańczym, podstępnym projektem, którego celem jest spiskowanie przeciwko naturze. Flusser rzeczywiście z takiego założenia wychodzi. Przy czym nie traktuje kultury jako prostego przewyciężania natury, jako zwykłego ułatwiania sobie życia poprzez torowanie drogi przez świat przyrodniczy. Bynajmniej.

¹³ Więcej na ten temat zob. P. Wiatr, *W cieniu posthistorii...*, s. 82–87.

¹⁴ W. Tatarzkiewicz, *Historia estetyki*, t. 3, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009, s. 42.

¹⁵ V. Flusser, *O terminie „design”*, s. 191.

¹⁶ *Ibidem*, s. 192.

Widać to doskonale na przykładzie jego podejścia do mediów i technologii. Z jednej strony media pomagają nam orientować się w świecie, z drugiej jednak w pewnych momentach historycznych zaczynają nam przesłaniać świat; zamiast być mapami, stają się ekranami¹⁷. Podobnie jest z technologią, w wersji współczesnej zamkniętą u Flussera przede wszystkim pod pojęciem *apparatusa*. Te technologie, które miały nam ułatwiać życie, na przykład smartfony i komputery, które na co dzień łączą nas z drugim człowiekiem, gdy przestają działać (psują się), pozostawiają nas w sferze komunikacji bezradnymi – nie tylko nie potrafimy ich naprawić, ale nie wiemy, jak wrócić, choćby na moment, do komunikacji sprzed kilku dekad. Jest to swoista dialektyka kultury.

W tym kontekście Flusser podróżuje ze swoimi teoriami w najrozmaitsze regiony, na przykład stwierdza, że w obliczu tak pojętej kultury, której praktyki designu stanowią samo centrum, należy pożegnać się z klasycznymi ontologicznymi dualizmami typu prawda/fałsz czy piękno/brzydota. Dziś powiedzielibyśmy, że odpowiedzialne za to są procesy szeroko pojętej estetyzacji, których design jest nieodłączną częścią. Żyjemy w świecie, w którym liczy się zmysłowe pobudzenie, stany ekscytacji, naładowania bodźcami pod postacią obrazów i obrazów obrazów – z definicji można powiedzieć: obrazów ani fałszywych, ani prawdziwych.

Jeden krótki przykład. Pod koniec 2018 roku Apple zaprezentowało swoje nowe dziecko, smartfon iPhone XS. Chwilę po rozpoczęciu sprzedaży blogerzy technologiczni i inne osoby zainteresowane najnowszymi gadżetami z branży ICT zauważyli, że telefon w trybie selfie automatycznie upiększa, wygładza fotografowaną twarz (bardziej przejęci tym faktem nawet pokusili się o nazwanie tej „afery” *Beautygate*¹⁸). Zaczęły się opisy i porównania zdjęć z nowego iPhone’a z fotografiami pochodzącymi ze starszych modeli.

W świetle filozofii Flussera „afery” ta nie wydaje się aż takim skandalem. Nigdy żaden aparat nie odbijał zwyczajnie rzeczywistości, lecz tworzył technologicznie za pośrednictwem jej obrazy, których związek z samą rzeczywistością jest, jak mówi Flusser, jedynie wątpliwą hipotezą. Odnosząc się do przykładu iPhone’a, można powiedzieć, że kiedyś obrazy wychodzące z naszych aparatów były niedoskonałe, a teraz są – jakkolwiek to zabrzmie – zbyt doskonałe; nie zmienia to faktu, że nasz głód przedstawienia rzeczywistości samej pozostaje niezaspokojony. W tej swoistej postprodukcji w czasie rzeczywistym nie chodzi już przecież o jak najbliższe ideału przedstawienie świata, ale raczej o zbliżenie się do naszych wyidealizowanych („wyfotoszopowanych”) jego obrazów; rzecz w tym, żebyśmy mogli w domowym zaciszu stworzyć obraz siebie jak najbliższy obrazom, które widzimy na Instagramach naszych ulubionych celebrytów, na okładkach kolorowych magazynów czy w oglądanych filmach. Okazało się, że próbując oszukać naturę, jak mówi Flusser,

¹⁷ V. Flusser, *Ku filozofii fotografii*, przeł. J. Maniecki, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2015, s. 43.

¹⁸ K. Leswing, *Some People Are Saying Apple’s New iPhone Selfie Camera Automatically Smooths Your Skin in Photos – and They’re Calling It ‘Beautygate’*, <https://www.businessinsider.com/beautygate-iphone-xs-camera-appears-to-apply-beauty-mode-to-selfies-2018-9?IR=T> (dostęp: 28.09.2019).

oszukaliśmy i wciąż oszukujemy samych siebie. Zapomnieliśmy o oszustwie, bo nie wiemy, gdzie jest rzeczywistość (prawda). Porównujemy już tylko obrazy do obrazów – nie do rzeczywistości.

Dźwignia kontratakuję

W tym miejscu pojawia się problem, który przenosi nas w drugi wspomniany obszar – fenomenologię gestów. Kwestie designu nie sprowadzają się bowiem jedynie do samych przedmiotów, dotyczą przede wszystkim człowieka. Przytoczmy w tym miejscu obszerniejszy cytat z tekstu o wymownym tytule *The Lever Strikes Back*:

Stara dźwignia kontratakuję: Odkąd posiadamy dźwignie, poruszamy naszymi ramionami, jakby były dźwigniami. Symulujemy to, co stworzyliśmy, jako symulujące [nas samych]. Odkąd jesteśmy pasterzami, zachowujemy się jak stada owiec i zaczęliśmy potrzebować pasterzy. Ten kontratak maszyn staje się obecnie widoczny gołym okiem: młodzi ludzie tańczący jak roboty, politycy podejmujący decyzje oparte na komputerowych scenariuszach, myślący cyfrowo naukowcy i artyści używający ploterów. W rezultacie przyszłe konstruowanie maszyn będzie musiało wziąć pod uwagę kontratak dźwigni. Uwzględnienie jedynie ekonomii i ekologii w tym przypadku nie wystarczy. Będziemy musieli pomyśleć o tym, jak same maszyny mogą w nas uderzać. Jest to trudne, wzięwszy pod uwagę, że większość maszyn jest dziś produkowana przez „inteligentne maszyny”, a my patrzymy na to niejako z bocznych linii, interweniując jedynie okazjonalnie. Jest to problem *designu*: jakie powinny być maszyny, żeby ich kontratak nie sprawiał nam bólu?¹⁹

W tych kilku zdaniach zamyka się wiele problemów, które w swoim ogólnym zarysie dotyczą bezpośrednio naszej obecnej sytuacji. Kwestia wpływu technologii – coraz bardziej autonomicznej – dotyka dziś spraw społecznych, politycznych, etycznych, prawnych i innych. Nie sposób oczywiście na stronach tego tekstu wszystkich poruszyć. Wróćmy więc do problemu najogólniejszego – relacji człowiek–przedmioty.

Przywołany cytat zostawia nas na styku obszarów Flusserowskiej filozofii designu oraz fenomenologii gestów. Od tego bowiem, jak zaprojektujemy przedmioty, którymi się posługujemy, będzie zależała nasza wolność. Flusser uważał, że aby mówić dziś o ludzkiej wolności, musimy zmierzyć się nie tylko z człowiekiem jako takim, ale także (a może przede wszystkim) z otaczającymi go przedmiotami i technologiami.

Zacznijmy od krótkiego, lecz potrzebnego wprowadzenia we Flusserowską ogólną teorię gestów. Gestem nazywa on „ruch ciała lub narzędzia z ciałem połączonego, dla którego to ruchu nie ma zadowalającego wyjaśnienia przyczynowego”²⁰. Na pewnych poziomach gest może być uwarunkowany. Każdy gest jest przecież wynikiem pewnych procesów biologicznych zachodzących w organizmie człowieka.

¹⁹ V. Flusser, *The Lever Strikes Back*, w: *idem, The Shape of Things...*, sekcja 670–679 z 1627 (tłum. P.W.).

²⁰ V. Flusser, *Gest i uczuciowość*, w: *idem, Kultura pisma...*, s. 103.

Jego podłoże może także stanowić pewna kulturowa sytuacja, z której wyrosła lub w której znalazła się osoba wykonująca dany gest. Wyjaśnienia te, zdaniem Flussera, nie wyczerpują jednak całego znaczenia gestu – pomijają jego istotę, a mianowicie to, że za gestem kryje się ludzka intencja. Innymi słowy: gest to aktualizacja ludzkiej wolności przybierająca najczęściej postać symboliczną. Należy jednak pamiętać, dodaje Flusser, że wolność ta jest do pewnego stopnia ograniczona. Ograniczenie to wynika z możliwości narzędzia, którym się posługujemy. Trywializując: nie można nagrywać filmów kalkulatorem. Wiedza na temat możliwości danego narzędzia czy oryginalnego projektu, który się za nim kryje (tu wkracza design), może pomóc nam owe ograniczenia przewyżczać lub odnajdywać zupełnie nowe możliwości. Temu służyć ma teoria gestów: poszerzaniu obszaru ludzkiej wolności.

Przykładem takiego „wolnościowego” przedmiotu jest telefon. Rozszerza on bowiem ludzką wolność, zdaniem Flussera, w sposób najlepszy z możliwych: komunikuje nas z drugim człowiekiem. Dodatkowo telefon robi to w jedynie słuszny sposób, czyli dialogicznie, jak pisze Flusser²¹. Dialogicznie oznacza tu: umożliwiając nam natychmiastową odpowiedź. W tym sensie telefon jest medium otwartym. Oczywiście Flusser mówi tu o telefonach lat 70. i 80. ubiegłego wieku, nie może wiedzieć nic o smartfonach. Co ciekawe, pisze jednak o audiowizualnych telefonach²² – łączących w sobie kamerę wideo i telefon – które jego zdaniem w przyszłości będą umożliwiały prawdziwie całościową komunikację, czyli dzisiejszą wideorozmowę. (Całościową oznacza dla niego: obejmującą audialność i wizualność).

Flusser pisał często o automatyzacji jako o przykładzie współczesnego problemu, z którym musimy się zmierzyć w odniesieniu do naszej relacji z przedmiotami i technologiami²³. Stwierdzał, że stanowi ona poważne wyzwanie w obliczu naszej odpowiedzialności za korzystanie z konkretnych przedmiotów oraz w kontekście wolności w relacji z nimi. Dziś, trzymając się argumentacji Flussera, musimy pójść o krok dalej i zacząć pytać poważnie o te kwestie w odniesieniu do autonomizacji technologii. Przykładów problemów z tym związanych wciąż przybywa. Przywołam tutaj tylko jeden, być może najbardziej wyrazisty.

Mowa o autonomicznych samochodach. W marcu 2018 roku jedno z takich aut firmy Uber podczas jazdy testowej zabiło kobietę przechodzącą przez ulicę. Samochód był wówczas w trybie jazdy autonomicznej²⁴. Nagrania z tego zdarzenia jednoznacznie wskazują, że samochód nie zareagował w żaden sposób na zbliżającą się kobietę – nie zaczął hamować, nie próbował jej ominąć. Pytania tutaj oczywiście nasuwają się same (podobne pytania w odniesieniu do nieco starszych technologii zadawał Flusser). Podstawowe brzmi: kto jest odpowiedzialny za śmierć tej kobiety?

²¹ V. Flusser, *Gesture of Telephoning*, w: *idem, Gestures*, sekcja 2420–2537 z 3787.

²² V. Flusser, *Toward Theory of Video*, mps, Archiwum Viléma Flussera, syg. [SEM REFERENCJA]_2801 (segregator: ESSAYS 10_ENGLISH), s. 1.

²³ Zob. V. Flusser, *O podleganiu przedmiotom*, w: *idem, Kultura pisma...*, s. 53–61.

²⁴ D. Wakabayashi, *Self-Driving Uber Car Kills Pedestrian in Arizona, Where Robots Roam*, <https://www.nytimes.com/2018/03/19/technology/uber-driverless-fatality.html> (dostęp: 28.09.2018).

W obliczu coraz bardziej skomplikowanych urządzeń (*apparatusów*) pytania te wydają się coraz bardziej palące. Zetknijemy się z nimi bezpośrednio, kiedy wsiądziemy na przykład do nowej Tesli, a samochód odmówi uruchomienia silnika, ponieważ nie zaktualizowaliśmy jego oprogramowania (użytkownicy Tesli zgłaszają już takie problemy²⁵). Jazda tego typu autem przypomina obsługę wielkiego smartfona, który z jednej strony daje wspaniałe możliwości, z drugiej zaś pozwala obsłużyć się jedynie na poziomie wysoce intuicyjnego interfejsu bez możliwości ingerencji we wnętrze czarnej skrzynki, jak powiedziałby Flusser.

Teoretyczne konteksty

Na koniec chciałbym skupić się na kilku koncepcjach wpływowych żyjących teoretyków, którzy podobnie jak Flusser dostrzegają potrzebę refleksji nad przedmiotami (ich designem) oraz relacjami zachodzącymi między nimi a człowiekiem. Tego rodzaju zestawienie przynosi interesujące wnioski. Pokazuje ono bowiem, że Flussera filozofia przedmiotów w całej swojej „fantastyczności” i obrazowości (metaforyczności) należy nie tylko do historii idei, ale także znajduje miejsce we współczesnej humanistyce. Być może zresztą właśnie dzięki temu niekonwencjonalnemu podejściu do teoretyzowania myśl ta pozostaje aktualna. Nieskrępowana rygorami scjentyistycznie pojętej nauki, niezdyscyplinowana, nie daje szczegółowych odpowiedzi „tu i teraz”, ale dzięki temu, że uwalnia swój urok stopniowo, jej duch zdaje się krążyć nad współczesnymi koncepcjami, których autorzy upatrują w refleksji nad przedmiotami ważną dla naszych czasów optykę.

Z konieczności przytaczam tutaj wybrane stanowiska, z którymi porównuję teorię Flussera, w największym skrócie. Ponadto zarysowane analogie nie są oczywiście – nie mogą być – zupełne. Chodzi mi tu raczej o wskazanie podobnych kierunków myślenia, które w dzisiejszej humanistyce odpowiadają pewnym intuicjom podnoszonym ponad trzy dekady temu przez Flussera. Wybór ten może wydać się arbitralny, ale znajduje dla siebie uzasadnienie. Przedstawiam teoretyków, dla których kwestia designu oraz relacji człowiek–przedmioty nie tylko stanowi jeden z centralnych problemów współczesności, ale którzy dochodzą do tego wniosku, wychodząc z różnych perspektyw badawczych (filozofia, medioznawstwo, socjologia). Pokazuje to, jak sędzę, współczesną wagę tego rodzaju namysłu dla humanistyki jako takiej, nie tylko dla badaczy zainteresowanych tym konkretnym obszarem.

Zacznijmy od Deyana Sudjica, dyrektora Design Museum w Londynie. Jego miejsce w tym zestawieniu jest wyjątkowe, ponieważ jest on teoretykiem designu, a zatem za punkt wyjścia bierze problemy, do których inni przytaczani tu autorzy (w tym Flusser) dochodzą niejako drogą okrężną. Ale konsekwencje we wszystkich przypadkach są takie same – design i rozważania o relacji człowiek–przedmioty

²⁵ Zob. wpisy na oficjalnym forum firmy Tesla: <https://forums.tesla.com/forum/forums/software-update-required-unable-start-car> (dostęp: 1.10.2019).

zostają umieszczone w szerszym kontekście namysłu nad kondycją społeczeństwa ponowoczesnego. Przykład tego rodzaju szerokiego ujęcia stanowi książka Sudjica z 2009 roku *Język rzeczy*, w której czytelnik znajdzie nie tylko wybrane fakty z zakresu historii wzornictwa przemysłowego, ale także wciągającą wizję świata, w której design:

[...] jest jak DNA społeczeństwa przemysłowego albo postprzemysłowego, jeśli w takim dziś żyjemy. To kod, który powinniśmy zgłębiać, jeśli chcemy mieć szansę zrozumienia współczesnego świata. Design jest wytworem naszego systemu gospodarczego. Nosi na sobie piętno technologii, z którą musimy sobie radzić. To rodzaj języka i odzwierciedlenie emocjonalnych i kulturowych wartości²⁶.

Słowa te moglibyśmy z łatwością umieścić – w innej formie – w jednym z esejów Flussera. Design jako DNA – sędzę, że ta metafora by mu się spodobała. Jest tu bowiem odwołanie nie tylko do istotowego dla naszego społeczeństwa znaczenia praktyk projektowania, ale także ich komunikacyjnego (semiotycznego) charakteru. Design, jak sugeruje Sudjic w samym tytule swojej książki, to język rzeczy, kod, który odpowiednio odczytany, ujawni swoje znaczenia – intencje designera oraz wpisane w przedmiot sposoby jego użycia. Ten drugi aspekt był dla Flussera szczególnie istotny. Jemu poświęcał najwięcej miejsca, zwłaszcza w kontekście technologii komunikacyjnych: znajdziemy u niego fenomenologiczne opisy aparatów fotograficznych²⁷ (a nawet samych wyzwalaczy²⁸), odtwarzaczy wideo²⁹ czy telewizorów³⁰. Sam Sudjic także podaje takie przykłady. Flusser jednak w swoich refleksjach idzie o wiele dalej niż brytyjski teoretyk. Dla przykładu: poświęcając kilka zdań telewizorom³¹, Sudjic sięga wstecz i pokazuje, jak telewizor determinował sposób, „w jaki korzystamy nie tylko z pokoju, ale i z całego domu”, określając, „[...] jak odnosimy się do siebie, jak jemy, siedzimy i jak na siebie patrzymy”³². Flusser oczywiście także sięga do historii i terażniejszości, ale interesuje go przede wszystkim przyszłość. Zastanawia się zatem także nad tym, jak w przyszłości będą wyglądały najważniejsze dla nas przedmioty, a nawet formułuje tezy, jak powinny wyglądać (dotyczy to na przykład wspomnianego telewizora³³). Na tym oczywiście różnice się nie kończą, trzeba bowiem pamiętać, że mamy tu do czynienia z zupełnie różnymi perspektywami: wizją teoretyka designu i architektury oraz – z drugiej strony – wizją filozofa. Ta druga – z definicji – obejmuje swoim spojrzeniem szersze spektrum problemów. Flussera na

²⁶ D. Sudjic, *Język rzeczy. Design i luksus, moda i sztuka. W jaki sposób przedmioty nas uwodzą?*, przeł. A. Puchejda, Karakter, Kraków 2013, s. 55.

²⁷ V. Flusser, *Ku filozofii fotografii*, s. 59–73.

²⁸ V. Flusser, *Wyzwalacz*, w: *idem, Kultura pisma...*, s. 319–329.

²⁹ V. Flusser, *Gest wideo*, przeł. A. Gwóźdź, w: A. Gwóźdź (red.), *Pejzaże audiowizualne – telewizja, wideo, komputer*, Universitas, Kraków 1997, s. 229–233.

³⁰ V. Flusser, *Dwa podejścia do fenomenu „telewizji”*, w: *idem, Kultura pisma...*, s. 338–367.

³¹ D. Sudjic, *op. cit.*, s. 34–35 i 62.

³² *Ibidem*, s. 62.

³³ Zob. V. Flusser, *Dwa podejścia...*

przykład nie interesuje aż tak jak Sudjica materialność, fizyczność przedmiotów. Filozof z Pragi już w latach 80. XX wieku dostrzegał bowiem, że w dobie postępującej automatyzacji przedmioty wytwarzane są przez inne przedmioty (maszyny), a zatem że czynnik ludzki, ludzki wkład w design zatrzymuje się na manipulowaniu symbolami, czyli obsłudze różnego rodzaju oprogramowania (w dobie rozwoju drukowania przestrzennego ten trend zdaje się jeszcze bardziej oczywisty). Wspomniane różnice nie zmieniają faktu, że zarówno Flusser, jak i Sudjic dostrzegają fundamentalne i stale rosnące znaczenie designu dla naszego społeczeństwa, wykraczające daleko poza jego wymiar czysto estetyczny.

Drugą postacią jest Wolfgang Welsch, niemiecki filozof estetyk, wybitny teoretyk postmodernizmu. Jest on być może Flusserowi intelektualnie najbliższy – jako filozof zanurzony w niemieckojęzycznym kręgu kulturowym. Punktów zbieżnych jest tutaj wiele. Welsch nie odwołuje się co prawda zbyt często do pojęcia designu, jednak to, co nazywa procesami estetyzacji, wpisuje się idealnie we Flusserowskie rozważania o designie, mediach i technologii. Media (zwłaszcza wizualne) – pisze niemiecki filozof – konstytuują naszą społeczną rzeczywistość: to, jak się ze sobą komunikujemy, jak myślimy i o czym. „Rzeczywistość prezentowana przez media staje się ofertą, która aż po swą substancję jest wirtualna, manipulowalna, modelowana estetycznie”³⁴ – konstatuje Welsch. Świat jako „wytwór” mediów – to myśl, która towarzyszyła Flusserowi w zasadzie od początku jego teoretycznych zmagania³⁵. Rzeczywistość nie jest nam dana wprost, bezpośrednio, lecz przedstawiona, zaprezentowana w formie jakiegoś medium: języka czy obrazu. Dziś świat wokół nas najczęściej tworzą obrazy techniczne – technologicznie „doskonałe” lustra świata, które swoją sugestywnością przekonują nas, że nie są mediami, nie pośredniczą, lecz dają bezpośredni dostęp³⁶. Rzecz jednak dotyczy nie tylko świata społecznego, ale także rzeczywistości, którą jesteśmy my sami, jako osoby, egzystencje. Welsch pisze o „stylingu” podmiotu, który daje się dziś stworzyć niemalże od początku³⁷. Wygładzamy dziś swoje ciała i „coachingujemy” psychikę, chcąc za wszelką cenę być sobą, a być sobą oznacza dziś pochodzić od siebie, być własnym stwórcą. Flusser, używając innych terminów, pisze – w duchu egzystencjalizmu – że jesteśmy własnymi projektami, a projektując siebie, nie możemy dziś nie korzystać z dobrodziejstw technologii. I jeszcze jeden ciekawy punkt zbieżny. Wróćmy na moment do prowokacyjnego cytatu z Flussera przytoczonego na początku. Interpretacja tego zdania zaprowadziła nas do konstatacji, że nie tylko technologia poddaje się technikom designu, ale także nauka. Naukowiec nie robi przeciwieństwo nic innego – przekonuje nas Flusser – jak opracowuje (stwarza) pewne teoretyczne modele, których prawdziwość polega nie tyle na

³⁴ W. Welsch, *Procesy estetyzacji – zjawiska, rozróżnienia, perspektywy*, w: *idem, Estetyka poza estetyką. O nową postać estetyki*, przeł. K. Gućalska, Universitas, Kraków 2005, s. 37.

³⁵ Zob. V. Flusser, *Language and Reality*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2018; *idem, Philosophy of Language*, Univocal Publishing, Minneapolis 2016.

³⁶ Zob. V. Flusser, *Linia i powierzchnia*, w: *idem, Kultura pisma*, s. 203–224.

³⁷ W. Welsch, *op. cit.*, s. 38.

zgodności z rzeczywistością, ile na sprawnym działaniu w określonych warunkach. Welsch w innych słowach wyraża podobną myśl. Píše bowiem, że przynajmniej od ponad dwóch wieków wiemy – dzięki Kantowi i Nietzschemu – że „momenty estetyczne mają fundamentalne znaczenie dla naszej wiedzy”³⁸, a zatem że naukowcy wykorzystują w swojej pracy nie jedynie „twarde” umiejętności racjonalnego i logicznego myślenia, ale także „miękkie”, wspierane wyobraźnią i, powiedzielibyśmy, artystyczną wrażliwością. Ta kategoria „estetyzacji epistemologicznej”³⁹, do której odwołuje się Welsch i która jest bliska także Flusserowi, nie stanowi oczywiście jakiejś tajemnej wiedzy znanej tylko tym dwóm teoretykom. Należy ona do długiej tradycji teorii wiedzy i filozofii nauki. Interesujące jest tutaj jednak to, że zarówno Flusser, jak i Welsch w tę właśnie tradycję wpisują swoje zbieżne intuicje, przykładając stare kategorie filozoficzne do naszej obecnej sytuacji kulturowej.

Trudno znaleźć dziś w świecie teorii (nowych) mediów postać równie wpływową co Lev Manovich. Jego *Język nowych mediów*, choć wydany prawie dwie dekady temu (2001), wciąż stanowi jeden z ważniejszych podręczników dla studentów czy pracowników firm technologicznych, choć pozycja ta nie ustrzegła się poważnej krytyki – między innymi pochodzącej od Siegfrieda Zielinskiego⁴⁰, niemieckiego teoretyka mediów, założyciela i wieloletniego dyrektora Archiwum Flussera (najpierw w Kolonii, następnie w Berlinie). Manovicha interesują raczej kwestie „nowomediálne” niż design jako taki, jednak jak sam zauważa, „informacja jest wydarzeniem estetycznym”⁴¹. Co więcej, proponuje on nowy kulturowy paradygmat, który nazywa „info-estetyką”, a który – w największym skrócie – ma dawać pole do badań nad współczesną kulturą jako swoistym interfejsem, nakładką na cyfrową rzeczywistość, w której algorytmy obliczają nasze polecenia i zamieniają je w kulturowe artefakty (cyfrowe bądź nie). Manovich zauważa zresztą, że sam termin „informacja” zawiera w sobie element estetyczny czy designerski („formować”) – Flusser także wykorzystywał te etymologiczne konteksty (40 lat temu). Tak czy inaczej, obydwaj teoretycy zwracają uwagę na to, że praktyki designu mają dziś znaczenie fundamentalne, nieograniczające się jedynie do kwestii sztuki użytkowej. Dodatkowo tezy Manovicha – na ogólnym poziomie – byłyby Flusserowi bliskie zapewne ze względu na ich medialne czy technologiczne odniesienia. Także w perspektywie problemu wszechobecności oprogramowania, na który taki nacisk kładzie Manovich⁴², a co u Flussera zamyka się pod pojęciem „niematerialności”, w kierunku której ma zmierzać współczesna kultura.

³⁸ *Ibidem*, s. 61.

³⁹ Zob. *ibidem*, s. 60–67.

⁴⁰ S. Zielinski, *After the Media: News from the Slow-Fading Twentieth Century*, Univocal Publishing, Minneapolis 2013, s. 184–190.

⁴¹ Zob. L. Manovich, *Information as an Aesthetic Event*, http://manovich.net/content/04-projects/056-information-as-an-aesthetic-event/53_article_2007.pdf (dostęp: 4.10.2019).

⁴² L. Manovich, *Software Takes Command*, Bloomsbury, New York–London 2013.

Ostatnia postać, do której chciałbym się skrótowo odnieść, to Bruno Latour. Mimo że francuski badacz zasłynął jako filozof i socjolog nauki, który z kwestiami estetyki czy tym bardziej samego designu ma niewiele wspólnego, część swojego dorobku poświęcił technologii czy – szerzej – przedmiotom jako takim. I to właśnie te refleksje będą mnie tu interesowały, choć związków między Flusserem a Latourem jest więcej⁴³. W swojej głośnej książce, zatytułowanej wymownie *Nigdy nie byliśmy nowocześni* (1991), Latour wyklada ambitny i obrazoburczy projekt redefinicji nowoczesności jako epoki kulturowej. Jednym z jego elementów jest odrzucenie nowoczesnych opowieści o relacji między przedmiotami a podmiotami:

Mamy setki mitów opisujących, jak podmioty (albo wspólnoty, intersubiektywności lub *episteme*) tworzą przedmioty – Kantowska rewolucja kopernikańska to tylko jeden z wielu przykładów, nie mamy jednak nic, co opowiadałoby drugą stronę historii: jak przedmioty tworzą podmioty⁴⁴.

Oto, przedstawiona w największym skrócie, wykładnia wielkiego przedsięwzięcia filozoficzno-antropologiczno-socjologicznego (jednym z jego elementów jest głośna teoria aktora-sieci), celującego między innymi w redefinicję podstawowych założeń nowoczesności. Jednym z nich jest koncepcja podmiotu rozumianego przez nowoczesnych jako autonomiczny i samowystarczalny – pan świata społecznego i przyrodniczego. Ta perspektywa zostaje przez Latoura, jeżeli nie odwrócona, to z pewnością zakrzywiona. Francuski badacz dostrzega bowiem, że trudno dziś (pytanie: czy kiedykolwiek było inaczej?) mówić o człowieku bez otaczających i przenikających go przedmiotów: technologii, mediów, ale także instytucji, prawa itd. Człowiek nie istnieje poza nimi, należy więc zrezygnować z dychotomii ludzie–nieludzie, na rzecz metafory sieci. Refleksje Flussera w tym kontekście nie są oczywiście aż tak systematyczne. Nie stawia on przed swoim filozofowaniem tak ambitnych celów, wszak – jak już pisałem – jest to myśl nomady: fragmentaryczna i rozproszona. Niemniej tworząc swoją fenomenologię gestów, Flusser formułuje podobne założenia: powinniśmy zacząć opowiadać historię tego, jak przedmioty tworzą podmioty. Nasze interakcje z mediami, technologiami, ale także rzeczami codziennego użytku „określają”, kim jesteśmy, ponieważ umożliwiają (często też ograniczają) podjęcie konkretnych działań, w których wyraża się przecież nasze bycie-w-świecie. Szczegółowe opisy konkretnych przedmiotów, których podejmuje się Flusser, są konsekwencją przyjęcia takiego punktu wyjścia.

Przytoczone powyżej porównania nie celują w uczynienie z Flussera proroka wszystkich wymienionych tendencji na gruncie humanistyki XX i XXI wieku (choć nie da się ukryć, że swobodny, nomadyczny sposób filozofowania dawał mu nieraz możliwość formułowania fantastycznych prognoz, które częściowo się spełniły). Służą one raczej próbom umiejscowienia go na mapie myśli humanistycznej

⁴³ Zob. P. Wiatr, *W cieniu posthistorii...*, s. 164–165.

⁴⁴ B. Latour, *Nigdy nie byliśmy nowocześni. Studium z antropologii symetrycznej*, przeł. M. Gdula, Oficyna Naukowa, Warszawa 2011, s. 119.

przełomu wieków. Po drugie, paralele te pokazują, jak istotna jest dziś perspektywa teoretyczna, która czyni design czy estetykę – w obu przypadkach szeroko pojęte – pewnym stałym punktem odniesienia, bez względu na to, czy dane refleksje dotyczą sztuki, mediów, technologii, czy nauki.

Wnioski

Viléma Flussera filozofia przedmiotów najjaśniej prezentuje się, gdy zostaje wkomponowana w całość jego myśli. To pewien paradoks. Flusser, jak już pisałem, nie stworzył bowiem systemu, trudno też nazwać jego filozofię systematyczną, wszak składają się na nią pojedyncze, krótkie eseje, a każdy z nich stanowi pewną małą, skończoną całość. W każdym razie zarówno teoria designu, jak i fenomenologia gestów znajdują swoje miejsce w szerszym konstrukcie, który można nazwać – najogólniej – filozofią kultury. Nie sposób na stronach jednego artykułu cały ten kontekst przywołać, dlatego też związki te można jedynie zasygnalizować.

I tak Flusserowska koncepcja designu daje się odczytać na tle jego komunikologii. Kultura to w tym ujęciu projekt komunikacyjny polegający na in-formowaniu przyrody, nadawaniu jej formy. Design jest częścią tego procesu, wedle Flussera, niezwykle ważną, nawet „centralną” (zwróćmy uwagę, że etymologicznie słowo „design” także ma swoje komunikacyjne konotacje: „de-sign”, stąd na przykład „desygnat”). Drugi koniec tego procesu tworzenia kultury poprzez komunikację ma swoje odbicie w fenomenologii gestów. Przedmiot, aby został w jakiś sposób użyty, musi „przemówić”, a my musimy tę „mowę” zrozumieć. Innymi słowy: naszym zadaniem jest, wspomniane wyżej, wyczytanie oryginalnego projektu stojącego za rzeczą (wszak komunikacja potrzebuje nadawcy i odbiorcy). Od tego czytania będzie zależała nasza interakcja z przedmiotem (pamiętajmy jednak: nietypowe, niekonwencjonalne odczytanie, własna interpretacja są jak najbardziej pożądane). Można zatem powiedzieć, że Flussera filozofia przedmiotów ma przede wszystkim swoje źródła w jego komunikologii, która jest na gruncie całości jego refleksji koncepcją najszerszą. Możemy także wspomnieć o teorii mediów i aparatów medialnych (szerzej: technologii) jako istotnym kontekście, jednak ten – znów – odsyła nas do filozofii komunikacji.

Tak jak we wszystkich innych przypadkach, Flusser formułuje swoje tezy w odniesieniu do designu, przedmiotów i technologii w sposób ogólny, posiłkując się metaforą, intuicją i wyobraźnią. Nie pozwala mu to dojść do wniosków ścisłych, jednak w zamian czytelnik otrzymuje ich bogactwo oraz interpretacyjną otwartość, dzięki czemu, zainspirowany, może dalej podążać sam. Dodatkowo ten rodzaj „postępowania badawczego” przynosi czasem niemalże profetyczne wizje – przytoczmy na koniec przykład takiego wybiegającego w przyszłość opisu (rok 1983):

Nasza sytuacja to prawdziwa rewolucja kulturowa, która oznacza przewartościowanie wszystkich wartości. Problem podziału pracy i walki klasowej zostaje zastąpiony problemem relacji zachodzących między ludzkimi decyzjami a decyzjami podjętymi automatycznie przez *appa-*

ratusy, które coraz bardziej uniezależniają się od ludzkiej ingerencji. Problem nie polega już na rozróżnieniu dobrych i złych działań (każde działanie może być zautomatyzowane i zaprogramowane), ale na rozróżnieniu dobrych i złych intencji (dobrych i złych programów). Problemem nie jest już, jak produkować piękne przedmioty („dzieła sztuki”), lecz jak opracowywać modele dla nowych, ekscytujących przeżyć. Wreszcie: problem „wartości ostatecznych” lub „coraz bardziej adekwatnych modeli” stał się bezsensowny w obliczu sytuacji, kiedy człowiek może zaprogramować każdą wyobrażalną formę za pomocą swojego *apparatusa*: „Bóg umarł”⁴⁵.

Problemy przyszłości to nie kwestie działań (bo te ostatnie zostaną albo już zostały zautomatyzowane), lecz intencji (programów); problemem nie jest dziś tworzenie pięknych przedmiotów, lecz projektowanie modeli dla coraz bardziej ekscytujących przeżyć; wreszcie naszej ludzkiej kondycji nie definiuje już relacja Bóg–człowiek, z niej zostaliśmy wyzwoleni, wpadając jednocześnie w sidła człowieka-Boga, który ze swoim ciałem, duszą, otoczeniem społecznym i środowiskiem naturalnym może zrobić wszystko – dzięki technologii może zaprojektować nowy wspaniały świat. Pozostaje pytanie: skoro możliwości są nieograniczone, to czy wciąż będzie to świat najlepszy z możliwych? Czy z samej omnipotencji wynika, że powinniśmy przebyć każdą z możliwych dróg? Paradoksalnie, jeżeli naszym jedynym kryterium będzie zmysłowe pobudzenie, ekscytacja, dreszcz emocji, to może się okazać, że w tej nieograniczoności możliwych projektów przyszłości nie będziemy mieli innego wyboru, jak spróbować wszystkiego.

Bibliografia

- Flusser V., *Architektura przyszłości*, przeł. P. Wiatr, „Kultura Współczesna” 2016, nr 4(92).
- Flusser V., *Design as Theology*, w: *idem, The Shape of Things: A Philosophy of Design*, Reaktion Books, London 1999 (Kindle edition).
- Flusser V., *Dwa podejścia do fenomenu „telewizji”*, w: *idem, Kultura pisma. Z filozofii słowa i obrazu*, przeł. P. Wiatr, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2018.
- Flusser V., *Etyka w projektowaniu przemysłowym*, przeł. P. Wiatr, „Kultura Współczesna” 2016, nr 4(92).
- Flusser V., *Gest i uczuciowość*, w: *idem, Kultura pisma. Z filozofii słowa i obrazu*, przeł. P. Wiatr, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2018.
- Flusser V., *Gest wideo*, przeł. A. Gwóźdź, w: A. Gwóźdź (red.), *Pejzaże audiowizualne – telewizja, wideo, komputer*, Universitas, Kraków 1997, s. 229–233.
- Flusser V., *Gesture of Telephoning*, w: *idem, Gestures*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2014 (Kindle edition).
- Flusser V., *Gestures*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2014 (Kindle edition).
- Flusser V., *Ku filozofii fotografii*, przeł. J. Maniecki, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2015.

⁴⁵ V. Flusser, *Kultura i technologia...*, s. 46–47.

- W KRĘGU IDEI ▼
- Flusser V., *Kultura i technologia pomyślane na nowo*, w: *idem, Kultura pisma. Z filozofii słowa i obrazu*, przeł. P. Wiatr, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2018.
- Flusser V., *Language and Reality*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2018.
- Flusser V., *Linia i powierzchnia*, w: *idem, Kultura pisma. Z filozofii słowa i obrazu*, przeł. P. Wiatr, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2018.
- Flusser V., *O podleganiu przedmiotom*, w: *idem, Kultura pisma. Z filozofii słowa i obrazu*, przeł. P. Wiatr, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2018.
- Flusser V., *O terminie „design”*, przeł. P. Wiatr, „Kultura Współczesna” 2016, nr 4(92).
- Flusser V., *Philosophy of Language*, Univocal Publishing, Minneapolis 2016.
- Flusser V., *The Lever Strikes Back*, w: *idem, The Shape of Things: A Philosophy of Design*, Reaktion Books, London 1999 (Kindle edition).
- Flusser V., *The Shape of Things: A Philosophy of Design*, Reaktion Books, London 1999 (Kindle edition).
- Flusser V., *The Surprising Phenomenon of Human Communication*, Metaflux Publishing 2016.
- Flusser V., *Toward Theory of Video*, mps, Archiwum Viléma Flussera, syg. [SEM REFERENCJA] 2801 (segregator: ESSAYS 10_ENGLISH).
- Flusser V., *Wyzwalacz*, w: *idem, Kultura pisma. Z filozofii słowa i obrazu*, przeł. P. Wiatr, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2018.
- Latour B., *Nigdy nie byliśmy nowocześni. Studium z antropologii symetrycznej*, przeł. M. Gduła, Oficyna Naukowa, Warszawa 2011.
- Leswing K., *Some People Are Saying Apple’s New iPhone Selfie Camera Automatically Smooths Your Skin in Photos – and They’re Calling It ‘Beautygate’*, <https://www.businessinsider.com/beautygate-iphone-xs-camera-appears-to-apply-beauty-mode-to-selfies-2018-9?IR=T> (dostęp: 28.09.2019).
- Manovich L., *Information as an Aesthetic Event*, http://manovich.net/content/04-projects/056-information-as-an-aesthetic-event/53_article_2007.pdf (dostęp: 4.10.2019).
- Manovich L., *Software Takes Command*, Bloomsbury, New York–London 2013.
- Sudjic D., *Język rzeczy. Dizajn i luksus, moda i sztuka. W jaki sposób przedmioty nas uwodzą?*, przeł. A. Puchejda, Karakter, Kraków 2013.
- Tatarkiewicz W., *Historia estetyki*, t. 3, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009.
- Tesla (strona oficjalnego forum firmy), <https://forums.tesla.com/forum/forums/software-update-required-unable-start-car> (dostęp: 1.10.2019).
- Wakabayashi D., *Self-Driving Uber Car Kills Pedestrian in Arizona, Where Robots Roam*, <https://www.nytimes.com/2018/03/19/technology/uber-driverless-fatality.html> (dostęp: 28.09.2018).
- Welsch W., *Procesy estetyzacji – zjawiska, rozróżnienia, perspektywy*, w: *idem, Estetyka poza estetyką. O nową postać estetyki*, przeł. K. Guczalska, Universitas, Kraków 2005.
- Wiatr P., *Filozofia kultury „po Bogu” – o powrocie do człowieka i transcendencji raz jeszcze*, w: V. Flusser, *Kultura pisma. Z filozofii słowa i obrazu*, przeł. P. Wiatr, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2018.
- Wiatr P., *W cieniu posthistorii – wprowadzenie do filozofii Viléma Flussera*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2018.
- Zielinski S., *After the Media: News from the Slow-Fading Twentieth Century*, Univocal Publishing, Minneapolis 2013.