

Andrzej Gwóźdź

NARRACJE MINIMALNE – NARRACJE LIMINALNE. WPROWADZENIE

Niniejszy numer „Przeglądu Kulturoznawczego” zwraca się – najogólniej mówiąc – ku narracjom sieciowym, porzucając próbę ścisłego definiowania tytułowych kategorii. Ale też z „narracji cyrkularnych – narracji liminalnych” nie czyni li tylko binarnego układu metafor epistemologicznych; chodzi raczej o rodzaj wyzwania poznawczego, tematyzowanego w kolejnych artykułach. W polu zainteresowań autorów znajduje się dynamika procesów narracyjnych w technokulturze sieci, wyznaczanych przez złożoną architekturę platform oraz aplikacji definiujących i redefiniujących interakcje użytkownika z oprogramowaniem, jak i wzorce zachowań komunikacyjnych. To zaś, z jednej strony, pociąga za sobą w sposób nieuchronny refleksję nad istotą tych praktyk, ale, z drugiej, dotyczy również polityk korporacji nimi zarządzających oraz wykorzystujących je instytucji. Nie od dziś bowiem wiadomo, że oddziaływanie jest tu wzajemne. Autorzy artykułów próbują zatem rozpoznać zmiany dokonujące się w przestrzeni praktyk kulturowych w obrębie narracji sieciowych, tropiąc ich wpływ na praktyki i style kultury.

Barbara Orzeł skłonna jest dostrzegać wyraźne związki między strategiami narracyjnymi filmów dystrybuowanych w serwisach streamingowych a naturą tych platform (na co wpływ mają między innymi coraz bardziej wyrafinowane algorytmy rekomendacji personalizujące odbiór). W efekcie – twierdzi autorka – dokonują się istotne „«przesunięcia» w definicji filmu i serialu”. Chodzi, z jednej strony, o ewolucję struktur narracyjnych filmów pod kątem ich użytkowania w dobie platformizacji filmu, między innymi o stosunkowo dobrze już rozpoznane (choć ciągle frapujące) zjawisko *binge-watchingu*; ale także o inne nawyki konsumpcyjne odbiorców, na przykład stosowanie tzw. opcji „trzech ekranów” – przechodniości oglądania filmu na różnych urządzeniach. Z drugiej strony, o szereg uwarunkowań wewnątrztekstowych (takich chociażby, jak elastyczność formatów, innowacyjne podejście do *storytellingu*). Prowadzi to według autorki do coraz bardziej widocznego upodobnienia się narracji serialowych do narracji charakterystycznych dla filmów.

Zastanawiając się nad „użytecznością pojęć z zakresu narratologii do objaśniania komunikacji w sferze internetu”, Janusz Bohdziewicz odwołuje się do modelu

interfejsu, który według niego zastąpił „sceniczny” model narracyjności kina fabularnego modelem „erracyjnym” mediów społecznościowych (opartym na potrzebie nieustannego ponawiania wersji własnej opowieści). Dla autora stanowi to różnicę na miarę „binarnego poróżnienia”, ustanawiającą i sankcjonującą antagonizm dwóch paradygmatów kultury: tego właściwego dla epoki kina i tego charakteryzującego epokę „elektralności” (Gregory L. Ulmer). Kondycja współczesnej narracyjności każe Bohdziewiczowi podawać w wątpliwość użyteczność pojęcia opowieści czy historii, dlatego opowiada się za Ulmerowską „historią” (*mystory*), odnoszoną do „osoby aktywnej w świecie i jednocześnie opowiadającej swoją jego wersję w Internecie, pełniącej funkcję postaci, a zarazem narratora”. Skłania to do bacznego przyjrzenia się dystrybucji pojęć związanych z tradycyjną teorią narracji i określenia granic ich stosowania odnośnie do rozmaitych perspektyw technokulturowych sieci, dla których pojęcie mikronarracji czy liminalności praktyk łączących się z formami opowiadania zdaje się nader użyteczne.

To właśnie stanowi temat szkicu Andrzeja Gwoździa, skupionego na rozpoznaniu wpływu narracji i dyspozytywów sieciowych na procesy deziluzyjne w filmie dokonujące się w postaci spektaklu interfejsów stanowiących widomy znak platformizacji filmów (w tym wypadku odnoszonej do ich poetyki, nie usadowienia). Autor odwołuje się do filmów eksploatujących interfejsy kina i (nowych) mediów – między innymi *Spree* Eugene’a Kotlyarenki czy netflixowego serialu *Emily w Paryżu* (reżyseria zbiorowa) – dzięki czemu filmowe „okno na świat” zastąpione zostaje powierzchniami innych ekranów, na których rozgrywane są kolejne (mikro)narracje kolejnych terminali. Film funkcjonuje wówczas na zasadzie progu powierzchni przejścia, a więc „przestrzeni liminalnej”, w obrębie której spotykają się ze sobą różne aparaty (i różne maszyny widzenia), w rozmaitych konstelacjach widzialności tworzące opowiadanie o pokazywaniu i widzeniu widzenia. W tej sytuacji tożsamość narracyjna filmowego podmiotu funkcjonuje w modusie permanentnego bycia podłączonym, sprzyjając niestabilnej tożsamości widza, rozproszonej pomiędzy różnymi interfejsami obserwatora-użytkownika.

Zasygnalizowana przez Bohdziewicza, ale rozważana także w artykule Andrzeja Gwoździa *mystory* pojawia się w refleksji nad „grami z tożsamością algorytmiczną” w dobie kapitalizmu inwigilacyjnego Macieja Ożoga. Autor zwraca się w stronę praktyk artystycznych, które zaświadcza o procesach datafikacji tożsamości, poddając krytyce podstawy kultury algorytmicznej. Wskazując na projekt Arama Bartholla *Google Portrait Series*, podkreśla fakt kwestionowania przez artystę „decyzyjności i sprawczości użytkowników w zakresie kształtowania indywidualnego wizerunku”, co stanowiło jeden z fundamentów ideologii Web 2.0, mamiącej użytkowników sieci partycypacyjnością oraz sprawczością stosowanych strategii. Wskazując na instrumentalny charakter tożsamości w projekcie Eriki Scourti *Life in AdWords*, konstatuje dający nadzieję na zachowanie autonomii użytkowników „dystans pomiędzy realną osobą a cyfrowo kształtowanym sobowtorem”. Wreszcie, odwołując się do projektu

Timo Tootsa *Memopol-3*, odczytuje w nim „dalece abstrakcyjny i odległy od realnego ja algorytmiczny, autonomiczny byt, zarządzany z zewnątrz przez i w interesie informacyjnych kapitalistów”. Chodzi zatem o pozornie nieopresyjną władzę, skutecznie jednak ograniczającą naszą podmiotową sprawczość, która może być policzalna i prognozowalna, w konsekwencji zatem kontrolowana. Ów moment liminalności – przejścia z „fazy używania w fazę (nieostrzegalnego, ukrytego, ukrywanego) formatowania” sprawia, że technologie stają się ideologiami. To właśnie sztuka (w) sieci jest w stanie rozpoznać i poddać krytycznej analizie ową ideologię, a w rezultacie także, jeśli nie zapanować nad konsekwencjami wynikającymi ze „spektaklu partycypacyjnego nadzoru”, to przynajmniej oswoić nas z jego skutkami.

Perspektywy antropologii codzienności w refleksji nad sztuką medialną roztacza artykuł Magdy Górskiej zatytułowany *Magister Karolina Jarzębak. Artystka – semionautka – analityczka memów, rzeczniczka pokolenia Y*. Przejmując od Nicolasa Bourriauda pojęcia semionauty (użytkownika sieci-artysty) oraz postprodukcji (odnoszonej do praktyk artystycznych odwołujących się do form już zastanych), autorka kreuje figurę skupioną na samplowaniu. Górka wskazuje na „remiks refleksyjny” jako efekt strategii stosowanej przez artystkę w jej „opowieści o współczesnej polityce, Polsce, rodzinie, ale i o tym, co wydaje się kwestią na wskroś międzypokoleniową, czyli próbą odpowiedzi napytanie o to, co po nas zostanie”. Chodzi o wycinek prac artystki oparty na cyberfolklorowej ikonografii, skupionej wokół rodziny Wojaków, zmiksowanej z formami zapożyczonymi z klasycznej historii sztuki oraz takimi, które wprowadzone zostały w obszar działań twórczych dzięki neoawangardzie. W osobie artystki dostrzega Górka rzeczniczkę „millenialsów”, z powodzeniem lokującą swoje prace w przestrzeniach galeryjnych, korzystając z języka i zachowań charakterystycznych dla wirtualnych społeczności.

Inny aspekt gier narracyjnych, tym razem związany z seksualnością, tropi Jan Stasienko, koncentrując się na pornografii z udziałem generatywnej sztucznej inteligencji zamieszczanej w pornograficznym serwisie Pornpen.ai. Autor skupia swoją uwagę na praktykach transgresji dokonującej się z „fazy autorskiego konstruowania przekazów do bazodanowego, predyktywnego i zautomatyzowanego budowania tekstu, sztucznych obrazów, dźwięków, muzyki i coraz częściej filmu”. Dotyczy to zwłaszcza pornograficznych animacji obejmujących seks z nieлюдźmi lub seks „potworny”, jak również „glitchowego porno”, zawierającego błędy i szумы wynikające z działania algorytmu (na przykład amalgamacje ciał podczas stosunku, generowanie ciał z fizycznymi defektami czy skrajne deformacje ciał). Analiza obrazów pornograficznych w serwisie Pornpen.ai prowadzi autora do szeregu interesujących wniosków na temat estetyki obcości manifestującej się w sposobach prezentacji generatywnej pornografii. Wskazane odmiany generowania wspieranych przez sztuczną inteligencję postpornograficznych ciał poddaje Stasienko próbie schizoanalizy Gilles’a Deleuze’a i Félix’a Guattariego, dochodząc do zaskakującej konkluzji, że „porno generatywne nie jest kreowane, aby wywołać pożądanie, ale żeby poradzić sobie z algorytmicznym wyzwaniem”.

Owo „algorytmiczne wyzwanie” patronuje refleksji Marcina Składanka nad interaktywnymi dokumentami, wpisanej w szerokie konteksty teoretyczne strategii wizualizacji danych, z kulturową figurą bazy danych na czele. Według autora „dane są – i będą w coraz większym stopniu – fundamentem zrozumienia otaczającego nas świata oraz narzędziem analizy złożonych mechanizmów społecznych”. W związku z tym Składankę podejmuje dwa tropy poznawcze określające wizualizacyjne strategie dokumentalistyczne. Po pierwsze, zagadnienie „kwestii statusu danych oraz ich społecznie, politycznie i rynkowo kształtowanych technologii bazodanowych, schematów analizy danych oraz licznych ideologii, jakie towarzyszą tym działaniom”; po drugie – problem „napięcia pomiędzy wzniosłością i antywzniosłością jako dwiema przeciwstawnymi [...] postawami epistemicznymi”, stosowanymi „jako koncepty ujmujące transgresyjny walor wizualnych odwzorowań dużych repozytoriów danych”. Oba zostają osadzone w dwóch „logikach danych” określających dwa sposoby postrzegania danych w filmie dokumentalnym. W pierwszym wypadku dane uzasadniają twierdzenia o prawdziwości narracji ze względu na metody statystyczne będące podstawą ujawniania rzeczywistości (są więc źródłem wiedzy oraz motywacji działania w świecie społecznym). W drugim wypadku mamy do czynienia z „interaktywnymi, narracyjnymi dokumentami bazodanowymi” realizującymi zasadę: „celem wizualizacji jest wgląd, nie obraz” (Manuel Lima).

Artykuł Marcina Składanka z całą mocą ukazuje drogę, jaką przebyła kultura sieci w ruchu od transformacji narracji za sprawą platformizacji filmów, zmiany paradygmatu ze „scenicznego” na „interfejsowy” epoki „elektralności”, poprzez narracje interfejsowe w filmach, po cyberfolklorowo ufundowany „remiks refleksyjny” bądź „narracyjne gry wokół seksualności”. Dzięki temu otrzymujemy bogaty zestaw przykładów wskazujących na to, jak „gry z tożsamością algorytmiczną” stanowić mogą (i w istocie stanowią) źródło wielorakich praktyk ekranowych ufundowanych na sieciowych strategiach narracyjnych.