

# PRZEGLĄD KULTUROZNAWCZY

Polska Akademia Nauk  
Komitet Nauk o Kulturze

Uniwersytet Jagielloński  
Wydział Zarządzania  
i Komunikacji Społecznej

RYSZARD W. KLUSZCZYŃSKI  
Trzecia kultura. O współczesnych  
związkach sztuki, nauk i technologii

MARCIN SKŁADANEK  
Tworzywo bez właściwości  
– technologia cyfrowa jako metamedium

EWA WÓJTOWICZ  
Aporie sztuki Internetu.  
Cyberkulturowe utopie 20 lat później

VICTORIA VESNA, JAMES GIMZEWSKI  
*Blue Morph: uwagi o działaniu  
samoorganizującej się  
zmiany krytycznej  
(self-organized criticality)*

# REPERTORIUM ZARZĄDZANIA KULTURĄ

## P R Z E G L Ą D KULTUROZNAWCZY

Polska Akademia Nauk  
Komitet Nauk o Kulturze

Uniwersytet Jagielloński  
Wydział Zarządzania  
i Komunikacji Społecznej



Nr 1 (9) Rok 2011

Wydawnictwo  
Uniwersytetu  
Jagiellońskiego

## PRZEGLĄD KULTUROZNAWCZY

NR 1 (9)

ROK 2011

Koncepcja numeru: Ryszard W. Kluszczyński

ISSN 1895-975X

### WYDAWCA

Komitet Nauk o Kulturze Polskiej Akademii Nauk

Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego

### RADA PROGRAMOWA

Jerzy Bartmiński, Stefan Bednarek, Jolanta Brach-Czaina, Krzysztof Maria Byrski, Grzegorz Dziamski, Andrzej Gwóźdź, Maryla Hopfinger, Wojciech Kalaga, Leszek Kolankiewicz (przewodniczący), Ewa Kosowska, Teresa Kostyrko, Piotr Kowalski, Małgorzata Leyko, Andrzej Mencwel, Ryszard Nycz, Zofia Rosińska, Jacek Sójka

### ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Waldemar Frąc, Ryszard W. Kluszczyński, Anna Nacher (sekretarz redakcji), Adam Nobis, Ewa Rewers, Eugeniusz Wilk (redaktor naczelny), Anna Zeidler-Janiszewska

Wydanie publikacji dofinansowane przez Polską Akademię Nauk oraz Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego

© Copyright by Polska Akademia Nauk & Uniwersytet Jagielloński

Wydanie I, Kraków 2011

All rights reserved

Nakład 300 egz.

### ADRES REDAKCJI

Instytut Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego

30-348 Kraków

ul. prof. Łojasiewicza 4



[www.wuj.pl](http://www.wuj.pl)

Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego

Redakcja: ul. Michałowskiego 9/2, 31-126 Kraków

tel. 12-631-18-81, tel./fax 12-631-18-83

Dystrybucja: tel. 12-631-01-97, tel./fax 12-631-01-98

tel. kom. 506-006-674, e-mail: [sprzedaz@wuj.pl](mailto:sprzedaz@wuj.pl)

Konto: PEKAO SA, nr 80 1240 4722 1111 0000 4856 3325

<hr/> w kręgu idei	5 <b>Ryszard W. Kluszczyński</b> – Słowo wstępne 7 <b>Jaromir Bogacz</b> – Kłopoty z inżynierią filozoficzną 24 <b>Ryszard W. Kluszczyński</b> – Trzecia kultura. O współczesnych związkach sztuki, nauk i technologii 37 <b>Marcin Składanek</b> – Tworzywo bez właściwości – technologia cyfrowa jako metamedium 46 <b>Ewa Wójtowicz</b> – Aporie sztuki Internetu. Cyberkulturowe utopie 20 lat później 55 <b>Izabela Domańska</b> – Antropologia literatury – projekt inter- dyscyplinarny czy transdyscyplinarny?
<hr/> pejzaże kultury	65 <b>Mirosław Filiciak</b> – Inny wymiar otwartości. Internetowa repro- dukcja i redystrybucja treści kulturowych 77 <b>Anna Nacher</b> – Remiks i <i>mashup</i> – o niełatwym współbrzmieniu dwóch cyberkulturowych metafor 90 <b>Tomasz Żaglewski</b> – <i>Dzień z życia Ziemi</i> , czyli YouTube jako cyberkultura 107 <b>Sandra Kmiecik</b> – Cyberprzestrzeń – cyberobecność – cyber- teatr 120 <b>Wojciech Baluch</b> – Multimedialność jako nowa estetyka we współczesnej kulturze. Na przykładzie nowego polskiego dramatu 127 <b>Krzysztof Loska</b> – Wyobrażenia technologiczna i problem toż- samości we współczesnym filmie japońskim 143 <b>Maria B. Garda, Bartosz Lewandowski</b> – <i>Indie games</i> : feno- men niezależnych gier komputerowych 154 <b>Victoria Vesna, James Gimzewski</b> – <i>Blue Morph</i> : uwagi o działaniu samoorganizującej się zmiany krytycznej ( <i>self-organized criticality</i> )
<hr/> pogranicza i transgresje	161 <b>Agnieszka Kulazińska</b> – Między sztuką, nauką a technologią 165 <b>Między sztuką, nauką a technologią</b> (Michael Punt – Monika Fleischman & Wolfgang Strauss – Martha Blassnigg – Roger F. Malina – Nina Czegledy). Dyskusja 173 <b>Rozmowa z Eduardo Kacem</b> – rozmawia Monika Górską- -Olesińska
<hr/> dyskusje polemiki	180 <b>Katarzyna Prajzner</b> – Fikcja i reguły w grach komputerowych 187 <b>Ewelina Twardoch</b> – Interaktywność w kulturze partycypacji 195 <b>Roch Sulima</b> – Antropologia cyborgów 201 <b>Magdalena Zdrodowska</b> – <i>Niechne memy. Dwanaście wykładów  o kulturze Internetu</i> Magdaleny Kamińskiej 207 <b>Bartosz Kłoda-Staniecko</b> – Między człowiekiem a bitem 211 <b>Sidey Myoo</b> – Kim jestem?
<hr/> immeryjne refleksje	



## Słowo wstępne

W wydanej 10 lat temu książce *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka mediów* określiłem cyberkulturę jako wieloaspektowy kompleks, który wyrasta ze społecznego doświadczenia życia w świecie zdominowanym przez technologie informatyczno-komunikacyjne. W jej strukturze – pisałem dalej – wyróżnić można zinternalizowaną, tkwiącą w społecznej świadomości warstwę nowo kształtujących się wzorów, zasad i wartości oraz zespół pojęć i koncepcji składających się wspólnie na rozwijającą się świadomość postbiologiczną; warstwę działań, które stanowią zobiektywizowany wyraz poprzednio wskazanej sfery; warstwę wytworów tych czynności (i innych obiektów pozostających w związku z tymi czynnościami); a także warstwę instytucji podtrzymujących i regulujących funkcjonowanie całości bądź stanowiących jej przedłużenie i ekspresję. Pośród licznych właściwości wymienianych jako charakterystyczne dla cyberkultury wskazywałem, między innymi, globalizację, interaktywność, interkonektywność, multimedialność, wirtualność.

Przywołana definicja była niczym innym, jak próbą ujęcia cyberkultury z perspektywy wcześniejszych badań kulturowych, próbą dostrzeżenia w niej kultury przeobrażanej i kształtowanej przez technologie informatyczno-komunikacyjne. Jeśli zaakceptujemy rozumienie kultury jako ciągłego procesu wytwarzania znaczeń z doświadczenia społecznego, to cyberkultura pojawi się w tej perspektywie jako proces, poprzez który wypowiada się społeczeństwo informacyjno-sieciowe. Proces wytwarzania znaczeń, nadawania sensu przedstawieniom rzeczywistości i społeczne jej wytwarzanie odbywa się tam w warunkach wyznaczanych przez dominację owych technologii w życiu społecznym.

Współczesne ujęcia cyberkultury zwracają uwagę na jej narastającą złożoność, na wzrastającą rolę nauk ścisłych w kształtowaniu jej oblicza, na rozwijanie się nowych środowisk społecznych, nowych typów wspólnot i tożsamości jednostkowych, na kształtowanie się nowych wzorców partycypacji kulturowej, na zmieniające się formy praktyk artystycznych i ról podejmowanych przez artystów.

Autorzy tekstów zgromadzonych w tym numerze „Przeglądu Kulturoznawczego” na tę właśnie różnorodność zjawisk stanowiących o dzisiejszym obliczu cyberkultury zwracają szczególną uwagę. W polu analizowanych zjawisk pojawiają się nowomediálne transformacje tradycyjnych dyscyplin artystycznych, nowe wzorce społeczno-kulturowe, gry komputerowe jako nabierający znaczenia paradygmat praktyk artystycznych i społecznych, dialog sztuki z nauką. Wypowiadają się w tym numerze badacze kultury, artyści, naukowcy. Z ich cząstkowych obserwacji, uogólniających wniosków i prób teoretycznych wyłania się obraz współczesnej kultury jako formacji głęboko spluralizowanej, której składniki czy też czynniki pozostają w sieci dynamicznych wzajemnych odniesień, dla której scenariusze pisane są obecnie – w czasie rzeczywistym – w laboratoriach informatyczno-medialnych i naukowych.

Ryszard W. Kluszczyński



Jaromir Bogacz

## Kłopoty z inżynierią filozoficzną

### Stosowana filozofia lingwistyczna

„[Problem języka] nigdy tak jak dzisiaj nie opanował jako taki całego horyzontu najrozmaitszych badań i najróżnorodniejszych – co do intencji, metody, ideologii – dyskursów”<sup>1</sup>. Te słowa napisał w latach sześćdziesiątych XX wieku Jacques Derrida. I rzeczywiście przez dużą część ubiegłego stulecia nauki humanistyczne, a filozofia w sposób szczególny, porzuciły swoje dawne problemy, albo też przemieściły je w ten sposób, że nowych odpowiedzi zaczęły szukać w badaniach języka. Przez krótką chwilę językoznawstwo osiągnęło pozycję, jaka od zawsze przynależała filozofii – nauce zapewniającej podwaliny wszystkim pozostałym. Charakterystyczne, że największy rozłam filozofii dwudziestowiecznej – na szkołę anglosaską i kontynentalną – dotyczył niemal wszystkiego, od metodologii po używaną retorykę, poza tym wspólnym dla obu pól badań – językowym. I gdy jedni, dążąc do ideału obiektywności, zastępowali język z trudem dającym się wyartykułować żargonem matematycznym, to drudzy, w szalonej próbie odcisnięcia na nim własnego piętna, używali go w sposób idiomatyczny.

Nic dziwnego, że wśród samych filozofów pojawiły się głosy, że zwrot lingwistyczny oddalił filozofię od kwestii naprawdę istotnych. Nawet ci, którzy sympatyzowali z tym nurtem, zaczęli się zastanawiać, czy nie zabrnęto w ślepią uliczkę. Jerry Fodor, omawiając co bardziej kuriozalne wybryki swych kolegów po piórze (przykładowo za pomocą analizy języka zaczęto poszukiwać odpowiedzi na pytanie o życie po śmierci<sup>2</sup>), nie mógł powstrzymać się od pytań w stylu: „Czy to są rzeczywiście sprawy, którymi powinna zajmować się filozofia? Czy dorośli ludzie powinni tracić czas na takie problemy?”<sup>3</sup>.

Obecnie, gdy filozofia kontynentalna została w dużej części wchłonięta przez badania kulturowe (*cultural studies*), a myśliciele anglosascy porzucili spekulacje na rzecz „twardziej” nauki – przede wszystkim kognitywistyki – bardziej adekwatne wydaje się pytanie, czy w tym szaleństwie była metoda. Pewną nadzieję mogą dawać słowa Hilary’ego Putnama, który pisał, że „neutralne i czysto techniczne” badania filozofów okazują się „często punktem wyjścia w nauce i sprawach ludzkich”<sup>4</sup>. I tak, według Putnama, z idei Bacona zrodziło się całe nowoczesne przyrodoznawstwo, a Locke przygotował grunt pod rewolucję amery-

<sup>1</sup> J. Derrida, *O gramatologii*, tłum. B. Banasiak, Wydawnictwo KR, Warszawa 1999, s. 25.

<sup>2</sup> J. Fodor, *Water’s Water Everywhere*, za: <http://www.lrb.co.uk/v26/n20/jerry-fodor/waters-water-everywhere> (data dostępu: 24.07.2011).

<sup>3</sup> *Ibidem*.

<sup>4</sup> H. Putnam, *Język i filozofia*, w: *Język w świetle nauki*, wybór i oprac. B. Stanosz, Czytelnik, Warszawa 1980, s. 363.



kańską. W tym eseju chciałbym pokazać, jak w trakcie przygotowań do (kolejnej) rewolucji informatycznej przywrócono do życia kluczowe pytania dwudziestowiecznej filozofii języka. Podczas prac nad architekturą Sieci Semantycznej – projekt ten miał na celu takie przekształcenie sieci WWW, aby zawarte tam dane mogły być „rozumiane” przez maszyny – drobna uwaga naniesiona w dokumentacji technicznej sprawiła, że pytanie o kwestię reprezentacji zaczęli sobie zadawać inżynierowie.

## Agenci w sieci

W 2001 roku na łamach „Scientific American” pojawił się głośny tekst autorstwa Tima Bernersa-Lee (napisany wraz z dwójką współpracowników), w którym znany fizyk i programista kreślił wizję przyszłości swojego słynnego wynalazku – sieci WWW. Owa wizja, którą nazwał Siecią Semantyczną, stała się na długie lata przedmiotem gorących sporów technicznych *geeków* – po części wynikało to z dogłębności proponowanych zmian, ale równie ważna była tu jednak sama osoba niezwykle charyzmatycznego pomysłodawcy.

Swój programowy tekst dla „Scientific American” Tim Berners-Lee rozpoczął od futurystycznej powiastki o Piotrze i Łucji. Dowiadują się oni, że ich mama choruje. Łucja otwiera laptopa, uruchamia swojego agenta i...

„Program ten błyskawicznie uzyskał od agenta lekarza informacje o przepisanej terapii, przejrzał spisy usługodawców oferujących usługi zdrowotne, wyszukując kliniki uznawane przez firmy ubezpieczenia zdrowotnego mamy i znajdujące się nie dalej niż 30 km od miejsca zamieszkania, których ocena dokonana przez godne zaufania serwisy waloryzacyjne była: znakomity lub bardzo dobry. Następnie program starał się uzgodnić wolne terminy zabiegów, przekazane przez agentów rezydujących w witrynach sieciowych poszczególnych klinik, z napiętym terminarzem zajęć Piotra i Łucji”<sup>5</sup>.

Ta futurystyczna wizja równoległego społeczeństwa wirtualnych agentów miała przede wszystkim zakreślić horyzont oczekiwań i wzbudzić niezbędne zainteresowanie. Na razie w oficjalnych dokumentach Sieć Semantyczna przedstawiana była jako sieć danych (*Web of data*), która dostarczy „wspólnego formatu do integracji i łączenia danych uzyskanych z różnych źródeł”<sup>6</sup>. Takimi źródłami mogą być np. dostępne w sieci bazy danych lub oznaczone metadanymi informacje na stronach WWW. Dalej otrzymujemy obraz wędrówki przez „nieskończony zbiór baz danych, które są połączone nie tyle przewodami, co wspólnym tematem”<sup>7</sup>. Programy i serwisy internetowe zbierające dane z różnych miejsc sieci i wizualizujące efekty takiej pracy (w rodzaju np. porównywarek cen) stałyby się powszechne. Obecnie wykorzystywane w nich informacje najczęściej są albo dostarczane przez samych autorów, którym zależy na dotarciu do jak największej grupy odbiorców, albo wielkim wysiłkiem „zeskrobywane ze stron”, tzn. wyszukiwanie bezpośrednio w kodzie strony. Pierwsza opcja wymaga jednak dużej motywacji od publikujących, najczęściej motywacji

<sup>5</sup> T. Berners-Lee, J. Hendler, O. Lassila, *Sieć Semantyczna*, „Świat Nauki”, lipiec 2001, s. 43.

<sup>6</sup> *W3C Semantic Web Activity*, za: <http://www.w3.org/2001/sw/> (data dostępu: 24.07.2011).

<sup>7</sup> *Ibidem*.

ekonomicznej, druga, tzw. *site scrapping*, jest trudna do zaprogramowania i bardzo zawodna – można w ten sposób uzyskać tylko najprostsze dane.

Dopiero pojawienie się Sieci Semantycznej pozwoliłoby na łączenie złożonych danych z całego świata. W efekcie, jak przekonywał Berners-Lee, banalnie proste byłoby np. nanieśnienie rządowych danych o miejscach i liczbie wypadków na mapę Google albo dowiedzenie się, który z filmów wyświetlanych obecnie w najbliższym kinie najbardziej podobał się naszym znajomym.

## WWW i GGG

Według definicji pomysłodawcy, „Sieć Semantyczna to rozszerzenie obecnej sieci, w którym informacji zostaje przypisane dobrze zdefiniowane znaczenie, umożliwiające komputerom i ludziom lepszą współpracę podczas pracy”<sup>8</sup>. Pisząc o Sieci Semantycznej jako rozszerzeniu, Berners-Lee zaznaczył, że nie ma ona zastąpić WWW, tylko nadać jej nowe możliwości, natomiast termin „dobrze zdefiniowane” oznacza obecność formalnej, matematycznej definicji.

Jak można jednak informacji przypisać znaczenie? Można – w podobny sposób, jak to ma miejsce już teraz, w Web 2.0 – poprzez oznaczenie metadanymi, otagowanie. Tyle że obecnie tagi używane w różnych miejscach sieci nie mają z sobą nic wspólnego. Podstawowym pomysłem Bernersa-Lee i jego współpracowników było wprowadzenie oznaczeń, które byłyby wspólne dla całej sieci. Wykorzystali już oni przy tym obowiązujący w WWW schemat URI (jednym z jego rodzajów jest URL, czyli adres internetowy). W ten sposób URI może – choć nie musi – być używany jednocześnie jako znak i kierować na stronę, gdzie znajdziemy opis danego pojęcia. Teraz wystarczy udostępnić zbiór takich identyfikatorów do oznaczenia pojęć z konkretnej dziedziny – w Sieci Semantycznej takie zbiory nazywane są ontologiami – tak aby każdy mógł się nimi posłużyć do przypisania umieszczanym przez siebie informacjom określonego znaczenia.

Dla twórców Sieci Semantycznej bardzo istotny był kolejny krok – otóż identyfikatory, niezależnie czy należą do tej samej ontologii, czy różnych, mogą zostać połączone za pomocą relacji (różne rodzaje relacji również można oznaczyć identyfikatorami). W ten sposób można łączyć ontologie, np. stwierdzając, że dane pojęcie w jednej z nich ma to samo znaczenie, co jego odpowiednik w innej. W efekcie dane z sieci WWW są połączone równoległą siecią, którą Berners-Lee nazywał niekiedy wielkim globalnym grafem (GGG – Giant Global Graph).

Ostatnim krokiem jest możliwość zdefiniowania typu relacji, co umożliwia automatyczne tworzenie kolejnych. Prosty przykład – jeśli zdefiniujemy relację „znajduje się w” jako przechodnią, to z dwóch faktów: „Kraków znajduje się w Małopolsce” i „Sukiennice znajdują się w Krakowie” komputer będzie mógł automatycznie wywnioskować kolejną – że Sukiennice znajdują się w Małopolsce.

<sup>8</sup> T. Berners-Lee, E. Miller, *The Semantic Web Lifts Off*, za: [http://www.ercim.eu/publication/Ercim\\_News/enw51/berners-lee.html](http://www.ercim.eu/publication/Ercim_News/enw51/berners-lee.html) (data dostępu: 24.07.2011).

## Akademicki *flame war*

Wróćmy do początku: owa „drobna uwaga”, o jakiej wspomniałem, została umieszczona przez Tima Bernersa-Lee (który, jak się zdaje, był przekonany, że dopowiada rzecz dla wszystkich oczywistą) w technicznej notce skierowanej do grupy pracującej nad architekturą Sieci Semantycznej i brzmiała: „Specyfikacja URI definiuje składnię URI i wyjaśnia, że każde URI identyfikuje jedną rzecz”<sup>9</sup>. Problematyczne okazały się trzy ostatnie słowa – jak coś może „identyfikować jedną rzecz”. Odpowiedź Pata Hayesa – znanego z barwnego języka logika, jednego z największych autorytetów w dziedzinie badań nad sztuczną inteligencją – zaczęła się od cierpkiej uwagi, że „wypowiadanie autorytatywnym tonem sądów w oczywisty albo możliwy do udowodnienia sposób fałszywych nie sprawi, że staną się prawdą”<sup>10</sup>.

W kolejnych postach umieszczanych na liście dyskusyjnej dyskutanci szybko zaczęli zachaczać o wielkie tematy i wielkie nazwiska filozofii – Bertranda Russella czy Saula Kripkego. Dla mnie dużo ciekawszym kontekstem okazała się słynna wymiana tekstów pomiędzy Johnem Searle’em i Jacques’em Derridą (w której problematyczne okazało się nawet pytanie, czy rzeczywiście miała ona miejsce<sup>11</sup>, zwłaszcza biorąc pod uwagę duże problemy, jakie Searle miał, przynajmniej początkowo, z odczytywaniem argumentacji Francuza<sup>12</sup>). Znając ironiczny stosunek Hayesa do filozofii kontynentalnej, nie mam wątpliwości, że byłby zaskoczony umiejscowieniem go „tam, gdzie niegdyś stał Derrida”, w dalszej części artykułu podejmę jednak próbę obrony mojego wyboru.

## URI jako sztywne desygnatory

Twórcy Sieci Semantycznej filozoficznych podstaw swoich konstruktów doszukiwali się w teorii sztywnych deskryptorów Saula Kripkego. W książce *Nazywanie a konieczność* amerykański filozof polemizował z najpopularniejszą w owym czasie deskrypcyjną teorią odniesienia Bertranda Russella, według której nazwa własna stanowi zastępnik opisu przedmiotu. Kripke przekonująco dowodził, że możemy się odnieść do przedmiotu wtedy, gdy nie wiemy o nim nic, a nawet gdy opis, jaki kojarzmy z daną nazwą, okaże się zupełnie błędny. Zdecydowana większość ludzi nazwisko Kurta Gödla kojarzy jedynie z dowodem niezupełności teorii formalnych. Kripke przekonywał, że nawet gdyby kiedyś okazało się, że dowód ten w rzeczywistości wymyślił np. jego przyjaciel, a austriacki matematyk jedynie

<sup>9</sup> *W3C Public Mailing List Archives*, <http://lists.w3.org/Archives/Public/www-tag/2003Jul/0022.html> (data dostępu: 26.07.2011).

<sup>10</sup> *W3C...*, *op. cit.*, <http://lists.w3.org/Archives/Public/www-tag/2003Jul/0147.html> (data dostępu: 26.07.2011).

<sup>11</sup> J. Derrida, *Limited Inc.*, w: *idem, Limited Inc.*, Northwestern University Press, Evanston, IL 1988, s. 107.

<sup>12</sup> Tadeusz Komendant napisał kiedyś, że pewną formą odpowiedzi Michela Foucaulta na Derridiańską krytykę wstępu do jego *Historii szaleństwa w dobie klasycyzmu* było niewłączenie jej do kolejnych wydań. Być może analogicznie należy odczytywać sprzeciw Searle’a wobec próśb o przedruki jego pierwszego tekstu o Derridzie (*Reiterating the differences*).

go sobie przywłaszczył, bynajmniej nie oznaczałoby to, że nazwa „Kurt Gödel” odnosi się teraz do owego przyjaciela<sup>13</sup>.

Jak w takim razie jesteśmy w stanie przypisać nazwom jakieś znaczenie? Wyjaśnienie zaproponowane w książce *Nazywanie a konieczność* polega na uznaniu za kluczowy – moment nadania znaczenia „chrztu pierwotnego”. Raz nadana nazwa jest następnie przenoszona z ust do ust i jedynie ten łańcuch ludzi łączy nazwę z jej odniesieniem. W ten sposób nazwa uzyskuje znaczenie poprzez związek przyczynowy z wydarzeniem i staje się niezależna od przekonań jej użytkowników (poza ogólnym założeniem, że są jacyś inni, którzy wiedzą, do czego się odnosi). To zminimalizowanie znaczenia ludzkiej świadomości – a więc konieczności interpretacji – sprawia, że ta teoria wydaje się idealnie nadawać jako teoretyczna podstawa Sieci Semantycznej.

W przypadku identyfikatorów cała maszyneria miała działać analogicznie. Identyfikator jest tu materialnym odpowiednikiem sztywnego desygatora – znakiem, co do którego zakłada się, że wszyscy posługujący się nim odnoszą się do tego samego „zasobu”. W swojej polemice Hayes wskazuje na problematyczność przeniesienia momentu „chrztu pierwotnego” w realia technologiczne – w sieci nie możemy odnieść się do niczego bezpośrednio podczas nadawania nazwy, chyba że, jak np. serwer czy router, jest to jej częścią (a i wtedy, jak się niedługo przekonamy, sprawa jest bardziej niż wątpliwa). Zatem nadając identyfikator, musimy posłużyć się deskrypcją – np. używając URI, które jest równocześnie URL i wskazuje na stronę z opisem danego pojęcia – dlatego teoria Kripkego nie znajduje tutaj zastosowania.

Nie chodzi tu jedynie o czysto akademicki spór o filozoficzne podstawy teoretyczne danej konstrukcji. Hayes twierdzi, że ponieważ teoria sztywnych deskryptorów nie daje się zastosować w sieci, powinniśmy tak zaplanować architekturę Sieci Semantycznej, żeby wymóg, aby URI „identyfikowało jedną rzecz”, stał się niepotrzebny. I to nie dlatego, że jest trudny do spełnienia, ale po prostu niemożliwy, „szalony”. Jak twierdzi – i będzie to jego podstawowy argument w tej dyskusji – komunikacja zawsze wymaga interpretacji: „Kiedy mi coś komunikujesz, przekazujesz mi jakieś słowa (...) ale nie możesz mi w żaden sposób przekazać pojedynczej interpretacji: interpretacje nie są rzeczami dającymi się komunikować”<sup>14</sup>. Pisząc o niemożności przekazania „pojedynczej interpretacji”, przeprowadza argumentację analogiczną do tej, jakiej Derrida użył w tekście *Struktura, znaczenie, kontekst*. W konsekwencji w późniejszych latach Hayes próbował opracować logikę dla sieci (nazwał ją *blogic* – od *web logic*), która byłaby w stanie poradzić sobie z niejednoznacznością.

## Grunt pod słowami

Zostawiając jednak teoretyczne wątpliwości na boku, wydaje się oczywiste, że możemy się odnosić od tych samych rzeczy – w końcu znakomita większość naszych użyć języka

<sup>13</sup> Por. S. Kripke, *Nazywanie a konieczność*, Fundacja Aletheia, Warszawa 2001, s. 119.

<sup>14</sup> *W3C...*, *op. cit.*, <http://lists.w3.org/Archives/Public/www-tag/2003Jul/0198.html> (data dostępu: 26.07.2011).

dotyczy świata zewnętrznego. Wychodząc od tej zdroworoządkowej konstatacji, Berners-Lee uznaje, że ewentualne niejednoznaczności są konsekwencją homonimii. A w takim razie wystarczy różnym znaczeniom przypisać różne identyfikatory.

Hayes odpowiada, że „nie ma czegoś takiego jak predefiniowany zbiór znaczeń leżących wokół, które mogą być oznaczone URI. (...) nawet to, co mogłoby się wydawać »atomem« sensu, musi być otwarte na negocjację”<sup>15</sup>. (Derrida będzie mówił o rozplenieniu, które „nie sprowadza się do polisemii”). Jeśli znaczenia są konstruowane w procesie negocjacji, to muszą być podatne na ciągłe zmiany. W tym kontekście możliwość jakiegokolwiek komunikacji zaczyna nabierać cech nadprzyrodzonych. Berners-Lee stara się znaleźć przykład, w którym nie byłoby wątpliwości, że „ta odrobina magii się wydarzyła”<sup>16</sup>, przy czym wyborom, jakich dokonuje, łatwo przypisać filozoficzną tradycję.

Zacznijmy od ostensji, która od św. Augustyna po Russella była powszechnie używana do filozoficznego przyspilenia znaków do powierzchni ziemi. Jej oczywistym odpowiednikiem w wirtualnym świecie WWW jest dostęp do zasobu podłączonego do sieci. „Jeśli weźmiesz phayes@ihmc.us jako identyfikator dla Pata Hayesa, na przykład, nielogicy uznaliby, że identyfikuje konkretną osobę, i dali sobie spokój”, zamiast zastanawiać się, czy istnieje możliwy świat, w którym Pat Hayes był „siedemnastowiecznym piratem”<sup>17</sup>. Ta uszczypliwość w stosunku do logików nie jest bynajmniej tak niewinna, jak mogłoby się wydawać.

Hayes odpiera ten argument, wskazując na zależność znaczenia od kontekstu. Adres mailowy „czasami odnosi się do osoby, czasami do skrzynki pocztowej, czasami do komputera”. W późniejszym tekście *In Defense of Ambiguity*, podsumowującym jego stanowisko w tej dyskusji, pisze już wprost o założeniu, że świadomość może bezpośrednio łączyć nazwy z „plamami danych zmysłowych” (lub pakietami danych), jako „semantycznym kartezyanizmie”<sup>18</sup>. Tym samym powtarza niejako sformułowaną przez Wittgensteina krytykę definicji ostensywnej.

Berners-Lee przechodzi następnie do możliwości pomiaru rzeczywistości, kluczowej w myśleniu pozytywistów logicznych. „Jeśli [przez odwołanie do kontekstu] masz na myśli, że mogę przesłać komuś maila mówiącego (w RDF): <http://example.com/foo.rdf#bar> pantone:color »blue426« [ta trójka wyznacza w palecie panton kolor dla elementu interfejsu] i to może znaczyć jedną rzecz, a jak wyślemy innej, to znaczyć będzie co innego, to nie mamy systemu komunikacji, który miałby jakiegokolwiek właściwości”<sup>19</sup>. Hayes jednak nawet ten przykład uznaje za „wątpliwy” i podaje kilka przykładów, w których nawet mechaniczny pomiar nie daje pewności, np.: „Co jeśli mamy do czynienia z ontologią dla artystycznego szkła, która rozróżnia kolor powierzchniowy od transparentnego?”<sup>20</sup>.

<sup>15</sup> W3C..., *op. cit.*, <http://lists.w3.org/Archives/Public/www-tag/2003Jul/0283.html> (data dostępu: 26.07.2011).

<sup>16</sup> W3C..., *op. cit.*, <http://lists.w3.org/Archives/Public/www-tag/2003Jul/0203.html> (data dostępu: 20.07.2011).

<sup>17</sup> W3C..., *op. cit.*, <http://lists.w3.org/Archives/Public/www-tag/2003Jul/0158.html> (data dostępu: 20.07.2011).

<sup>18</sup> P. Hayes, H. Halpin, *In Defense of Ambiguity*, za: <http://www.ibiblio.org/hhalpin/homepage/publications/indefenseofambiguity.html> (data dostępu: 20.07.2011).

<sup>19</sup> W3C..., *op. cit.*, <http://lists.w3.org/Archives/Public/www-tag/2003Jul/0203.html> (data dostępu: 20.07.2011).

<sup>20</sup> W3C..., *op. cit.*, <http://lists.w3.org/Archives/Public/www-tag/2003Jul/0266.html> (data dostępu: 28.07.2011).

W obu przykładach Berners-Lee próbował odwołać się do obecności „rzeczy samej w sobie”, do bezpośredniego zestawienia znaku i jego odniesienia. Jednak w momencie gdy coś jest powoływane jako znak, nieuchronnie skazuje się to na oderwanie od źródła. Lub, mówiąc słowami Derridy: rozsunieniem konstytuującym znak pisany oddziela go „od wszelkich form obecnego jakoś odniesienia”<sup>21</sup>. Ten sam URL, który w sieci WWW jednoznacznie wyznaczał stronę do przesłania, gdy zostaje użyty jako identyfikator w Sieci Semantycznej, wystawia się na konieczność interpretacji. Dla francuskiego filozofa jest to konsekwencja „zasadniczej iterowalności znaku” – to znaczy możliwości użycia go pod nieobecność odniesienia.

## Komunikacja i kontekst

Czy możliwe jest ostateczne usunięcie niepewności? Przynajmniej w pewnym kontekście?

Właśnie problem kontekstu okazuje się kluczowy zarówno dla Hayesa, jak i dla Derridy. Francuz rozpoczyna od stwierdzenia, iż „wydaje się zrozumiałe samo przez się, że pole dwuznaczności słowa »komunikacja« daje się mocno zawęzić granicami tego, co zwiemy kontekstem”<sup>22</sup>, a w nawiasie precyzuje, że nie chodzi bynajmniej o to jedno słowo. Jeśli jednak Derrida rozpoczyna od uznania czegoś za zrozumiałe samo przez się, zwykle – i tak będzie w tym przypadku – ma na myśli, że po głębszej analizie jest ono absolutnie niezrozumiałe.

Okazuje się bowiem, jak wskazuje Hayes, że łatwo można wskazać sytuację, w której rozszerzenie kontekstu „bynajmniej nie redukuje niejednoznaczności odniesienia, ale zwiększa je, domagając się precyzyjniejszych ontologicznych rozróżnień”<sup>23</sup>. Przykładowo w złożonej ontologii mającej uchwycić rozmaite niuanse prawne tak ogólny termin jak „osoba” będzie dużo bardziej problematyczny niż w prostym opisie danych dla portalu społecznościowego.

Czy problemem nie jest po prostu próba eksplicytnego wyliczenia nieskończonej ilości reguł, jakie rządzą użyciem słowa w codziennych sytuacjach? Być może późnowittgensteinowska definicja znaczenia jako użycia okazałaby się bardziej przydatna niż inspiracje Kripkem lub Russellem. Skoro coraz większa część naszego życia toczy się w lub za pośrednictwem sieci, próba wzięcia pod uwagę zwyczajów zamiast kodyfikacji wcale nie wydaje się nierealna. Najbardziej oczywistym pomysłem jest skorzystanie z tagów – a więc metadanych, które tworzą sami użytkownicy sieci. Harry Halpin, współautor *In Defence of Ambiguity* i członek gupy opracowującej standardy dla Sieci Semantycznej, zaproponował inne rozwiązanie. Uznał, że w przestrzeni informacyjnej odpowiednikiem „formy życia” z filozofii Wittgensteina będzie wyszukiwanie. Aby lepiej poznać znaczenie, jakie użytkownicy łączą z terminami wpisywanymi w wyszukiwarce, Halpin zaproponował zastosowanie

<sup>21</sup> J. Derrida, *Pismo i telekomunikacja*, przeł. J. Skoczylas, „Teksty” 1975, nr 3.

<sup>22</sup> J. Derrida, *Sygnatura, zdarzenie, kontekst*, w: *idem, Pismo filozofii*, przeł. B. Banasiak, Inter Esse, Kraków 1992, s. 226.

<sup>23</sup> P. Hayes, H. Halpin, *In Defense of Ambiguity*, za: <http://www.ibiblio.org/hhalpin/homepage/publications/indefenseofambiguity.html> (data dostępu: 28.07.2011).

wobec wybranych stron techniki przetwarzania języka naturalnego<sup>24</sup>. W ten sposób pojęcia zdefiniowane w Sieci Semantycznej mogłyby wziąć pod uwagę społeczny kontekst.

Choć te idee wydają się bardzo inspirujące, to nie likwidują bynajmniej ambiwalencji znaku. Hayes przytacza historię dwóch swoich przyjaciół, obu rodowitych Amerykanów, którzy nagle zrozumieli, że wiążą różne znaczenia z jednym z najczęściej używanych słów swojego języka – *house*. Pokłócili się o to, czy dywan jest „w domu”, czy też jest jego integralną częścią – i stopniowo doszli do wniosku, że dla jednego *house* oznacza coś w rodzaju „przestrzeni ograniczonej ścianami”, a dla drugiego – „miejsce zamieszkania”. Oczywisty wniosek jest taki, że jeśli nawet uczestnictwo w ogromnej liczbie codziennych interakcji nie pozwala jednoznacznie określić znaczenia, to nie da się określić kontekstu społecznego, w jakim dałoby się to zrobić.

Obaj badacze od początku zmierzali właśnie do tezy o zasadniczej niewyczerpywalności kontekstu i niemożności ustalenia jednej interpretacji. Hayes twierdzi: „Gdybyśmy rzeczywiście zgodzili się na jedną interpretację jakiegoś terminu, nie potrzebowalibyśmy reguł wnioskowania czy software’u: wiedzielibyśmy już wszystko o każdym dwóch cząsteczkach we wszechświecie”, bo „interpretacja to cały ŚWIAT kompletnie opisany od dołu do ostatniej joty”. Dla Derridy ten sam wniosek jest pochodną niemożności bezpośredniej „komunikacji świadomości”. Ponieważ możemy się porozumiewać tylko za pomocą znaków, jesteśmy skazani na niepewność.

Na pytanie o możliwość komunikacji Derrida odpowiada, że „być może”. Hayes zapewne miałby mniej wątpliwości, w gruncie rzeczy jednak obaj wyrażają tę samą myśl: skoro nie mamy pewności, że odnosimy się do tych samych pojęć, nigdy nie możemy mieć pewności, czy porozumienie „rzeczywiście” zaszło.

## Dygresja: formalizm i dekonstrukcja

Wydaje mi się, że podobieństwa między dwiema przywołanymi przeze mnie debatami nie ograniczają się tylko do doboru argumentów, ale mają też swoje ideologiczne zaplecze. Z braku lepszych określeń można by dostrzec w nich konflikt między formalistycznym sceptycyzmem a zdroworoządkowym scjentyzmem. Jednak postulowany przeze mnie sojusz filozoficzny między dekonstrukcją a wywodzącym się z teorii modeli skrajnie formalistycznym ujęciem języka może się wydawać początkowo dość zaskakujący, pozwolę więc sobie na krótką dygresję.

Dekonstrukcja często była przedstawiana jako najbardziej anarchiczny i antynaukowy prąd postmodernizmu. Niewiele dały wysiłki takich badaczy jak Christopher Norris, który próbował zinterpretować twórczość Derridy w duchu oświeceniowym. Trzeba zresztą uczciwie przyznać, że francuski filozof wcale nie ułatwił swoim obrońcom zadania. Według przytoczonej przez Searle’a anegdoty, nawet Foucaultowi zdarzyło się nazwać Derridę „obskurantkim terrorystą” i uzasadnić to następująco: „On tak zaciemnia to, co pisze,

<sup>24</sup> H. Halpin, *Social Meaning on the Web: From Wittgenstein to Search Engines*, za: <http://journal.webscience.org/190/3/halpin-websci09.pdf> (data dostępu: 28.07.2011).

że nie możesz się zorientować, co chce powiedzieć (stąd »obskuranciki«), a później kiedy go skrytykujesz, zawsze może powiedzieć: »Nie zrozumiałeś mnie; jesteś idiotą« (dlatego »terrorysta«)<sup>25</sup>.

Ale choć dekonstrukcja powstała oczywiście w opozycji do strukturalizmu, Derrida nieraz tłumaczył, że nie było jego intencją burzenie struktur, ale ich „przemieszczenie”. „Dekonstruowanie było także gestem strukturalistycznym, a w każdym razie gestem, który zakładał pewną konieczność nawiązania do problematyki strukturalistycznej”. Mimo wielu ataków na totalność struktur formalnych budowanych przez poprzedników, największa różnica, jak sądzę, polegała na postawieniu innego pytania: jak w obrębie struktury (bo nie ma nic „poza”) może pojawić się coś absolutnie jednostkowego?

W wywiadzie z Julią Kristevą Derrida wprost uznaje formalizm za sojusznika dekonstrukcji. „Opór przeciwstawiony zapisowi logiczno-matematycznemu był zawsze sygnaturą fonologizmu i logocentryzmu, które zdominowały metafizykę oraz klasyczne projekty semiologiczne i lingwistyczne”<sup>26</sup>. Wymienia jednak dwa zastrzeżenia: „z istotnych przyczyn całkowita redukcja języków naturalnych i zapisów niematematycznych nigdy nie będzie możliwa. Trzeba też wystrzegać się »naiwnego« oblicza formalizmu i matematyzmu, których jedną z funkcji wtórnych, o czym nie należy zapominać, była w metafizyce funkcja dopełnienia i potwierdzenia teorii logocentrycznej (...)”<sup>27</sup>. Jako przykład formalistycznej teorii marnującej swój krytyczny potencjał w służbie logocentryzmu wskazuje projekt charakterystyki formalnej Leibniza.

Tym, co może łączyć dekonstrukcjonistów z filozofami anglosaskimi podpierającymi się w analizach teorią modeli, jest podejrzliwość wobec języka, podawanie w wątpliwość jego oczywistych dla naszej intuicji cech. Pat Hayes nie jest bynajmniej pierwszym, który za pomocą matematyki uzasadniał swój sprzeciw wobec esencjalistycznej wizji języka. Ważnym krokiem na drodze Hilary’ego Putnama od „realizmu metafizycznego” do „realizmu wewnętrznego” był bardzo techniczny tekst *Modele i rzeczywistość*, w którym zastanawiał się nad konsekwencjami twierdzenia Löwenheima-Skolema dla filozofii języka.

W tym kontekście dużo bardziej zaskakujące mogą się wydawać podobieństwa między Hayesem i Derridą na gruncie... retorycznym. Oto dwa fragmenty – pierwszy z *La carte postale* Derridy: „Albowiem dzień, w którym pojawiłoby się odczytanie kartki pocztowej z Oxfordu, jedyne i prawdziwe jej odczytanie, byłby końcem historii. Albo też nasza miłość zamieniłaby się w prozę”<sup>28</sup>. Drugi, należący do Hayesa, pojawia się również w kontekście listów (tyle że elektronicznych): „Dlaczego chcesz wyeliminować ją [niepewność] ze świata? Nie jesteś w stanie uczynić tego ani trochę bardziej, niż powstrzymać ludzi przed zakochiwaniem się”<sup>29</sup>.

<sup>25</sup> J. Searle, *The Word Turned Upside Down*, <http://free-expression.blogspot.com/2007/10/john-searle-on-derrida.html> (data dostępu: 28.07.2011).

<sup>26</sup> J. Derrida, *Semiologia i grammatologia*, w: *Pozycje. Rozmowy z Henri Ronsem, Julią Kristevą, Jean-Louis Houdebinem i Guy Scarpettą*, Wydawnictwo FA-art, Bytom 1997, s. 34.

<sup>27</sup> *Ibidem*, s. 34.

<sup>28</sup> Za: R. Rorty, *Przygodność, ironia i solidarność*, Wydawnictwo Spacja, Warszawa 1996, s. 176.

<sup>29</sup> *W3C...*, *op. cit.*, <http://lists.w3.org/Archives/Public/www-tag/2003Jul/0198.html> (data dostępu: 28.07.2011).



## Uwaga na uciekające jabłka

W pewnym momencie Berners-Lee zmienia strategię – i ten ruch przybliży go do Searle’a. Z jednej strony przyznaje, że nie zawsze możemy jednoznacznie wyznaczyć denotację, z drugiej – próbuje tę sytuację wziąć w nawias, sprowadzić do roli „przypadków szczególnych”, mających realne znaczenie co najwyżej w poezji lub wyjątkowo abstrakcyjnych matematycznych konstruktach, takich jak np. „klasa wszystkich klas”. Argumenty Hayesa porównuje do strachu, że skoro nie możemy precyzyjnie wyznaczyć pozycji wszystkich kwantów jabłka, to jabłko zdaży nam uciec, zanim zdołamy je ugryźć. „Teoretyk będzie biegł w tył i w przód, ostrzegając, że jabłko może w każdej chwili odskoczyć. Inżynier po prostu je ugryzie”<sup>30</sup>. Nie ma potrzeby zapuszczać się w zakamarki matematyki, które „wszystkich wkurzają”<sup>31</sup>, bo ta będzie służyła do wyszukiwania prostych danych, takich jak daty, kwoty czy identyfikatory instytucji. W odpowiedzi Hayes wyraził przekonanie, że „na wiele sposobów te »proste« rzeczy, o których wszyscy wiedzą, są najtrudniejsze do sformalizowania, ponieważ zwykle nie musimy ich nawet wypowiedzieć”<sup>32</sup>.

To retoryczne przeciwstawienie zdrowego rozsądku sceptycznemu „czepialstwu” było od zawsze znakiem rozpoznawczym pisarstwa Searle’a. We wstępie do książki *Umysł, język, społeczeństwo*, która miała być podsumowaniem różnych jego badań, deklarował: „Jeśli uda mi się przedstawić wszelkie zagadnienia, tak jak zamierzałem, niemal wszystko, o czym mówię, powinno wydać się tak oczywiste, że nieskażony filozofią czytelnik, dla którego przeznaczona jest ta książka, może się wręcz poczuć zdziwiony: Po co właściwie on o tym mówi?”<sup>33</sup>.

Oczywiście Searle zdaje sobie sprawę, jak złożone są kwestie, o których pisze. Nie przeszkadza mu to jednak stawiać kategorię tezy (paradoksalnie podobną strategię sam przypisuje Derridzie – według niego Francuz uwielbia prowokować zaskakującymi stwierdzeniami, przyparty do ściany niuansuje je, sprowadzając do powszechnie akceptowanych banałów, a następnie uznaje pierwotne słowa za udowodnione<sup>34</sup>). W wykładzie mającym być podsumowaniem dokonań XX wieku w filozofii obwieścił, że „era sceptycznej epistemologii dobiegła końca”<sup>35</sup>. Jak tłumaczył, sceptycyzm był uzasadniony na początku epoki wielkich odkryć naukowych, za czasów Bacona i Kartezjusza, kiedy ludzie zadawali sobie pytania o podstawę naszej wiedzy. Obecnie po prostu „za wiele wiemy”, aby dalej tracić czas na te sceptyczne paradoksy. Wraz ze zmierzchem epistemologii kończy się również czas filozofii analitycznej (której przecież sam był jednym z najznajmniejszych przedstawicieli). A główną przyczyną tego stanu rzeczy jest właśnie „obsesja” niektórych badaczy na punkcie znaczenia wypowiedzianych słów<sup>36</sup>. Sam Searle już od lat zajmuje się głównie filozofią umysłu, która,

<sup>30</sup> W3C..., *op. cit.*, <http://lists.w3.org/Archives/Public/www-tag/2003Jul/0203.html> (data dostępu: 28.07.2011).

<sup>31</sup> *Ibidem*.

<sup>32</sup> W3C..., *op. cit.*, <http://lists.w3.org/Archives/Public/www-tag/2003Jul/0283.html> (data dostępu: 28.07.2011).

<sup>33</sup> J.R. Searle, *Umysł, język, społeczeństwo*, Wydawnictwo W.A.B., Warszawa 1999, s. 24.

<sup>34</sup> J.R. Searle, *Literary Theory and Its Discontents*, „New Literary History” 1994, vol. 25, nr 3, s. 664.

<sup>35</sup> J.R. Searle, *Umysł, język, społeczeństwo, op. cit.*, s. 5.

<sup>36</sup> *Ibidem*, s. 17.

dzięki swemu ścisłemu powiązaniu z naukami biologicznymi, daje nadzieję na dostarczenie jednoznacznych odpowiedzi na filozoficzne pytania.

Ironicznie przytyki Bernersa-Lee wobec formalizmu kolegi należy odczytywać właśnie w tej tradycji. Odwołania do języka potocznego i normalnych sytuacji stają się tu kładką, która umożliwiła przejście ponad patologicznymi przypadkami w drodze do „idealnego platońskiego projektu”<sup>37</sup> Sieci Semantycznej czy – w przypadku Searle’a – „wiedzy, która jest pewna, obiektywna i uniwersalna”<sup>38</sup>. Później można się zająć „odchyleniami” na zasadzie „teorii perturbacji”<sup>39</sup>.

W *Reiterating* amerykański filozof kpi z histerycznych reakcji dekonstrukcjonisty (który pisze przykładowo o „miejscu zatracenia, z którego mowa się nigdy nie wydostanie”<sup>40</sup>) na czysto metodologiczny zabieg Austina<sup>41</sup>: czasowe wykluczenie z analizy przypadków marginalnych. Tymczasem, zostawiając na boku kwestię retoryki, Derrida argumentuje właśnie, że te z pozoru niewinne, strategiczne decyzje są konsekwencją metafizycznych założeń co do tego, co stanowi istotę języka. Pyta: „Co (...) znaczyłyby jakiś język »potoczny« zdefiniowany przez wykluczenie samej zasady języka?”<sup>42</sup>. I odpowiada sam sobie, że „potoczność” skrywająca za sobą „jednoznaczność wypowiedzi (...) obecność dla siebie pełnego kontekstu, przejrzystość intencji, obecność znaczenia czegoś w całkowicie jednostkowej niepowtarzalności pewnego *speech act* itd.”<sup>43</sup> stała się tu „teleologicznym i etycznym określeniem”.

## O korzeniach inżynierii filozoficznej

W najgorętszym momencie tej debaty Berners-Lee rzuca w uniesieniu: „Pat, my nie analizujemy świata, my go budujemy. Nie jesteśmy filozofami eksperymentalnymi, jesteśmy filozoficznymi inżynierami. My ustalamy: »To jest protokół«”<sup>44</sup>. Oczywiście Hayes nie mógł przepuścić takiej okazji do ironicznej kontry: „Jeśli sądzisz, że budujesz »świat«, to myślę, że powinienem przerwać tę dyskusję. Jako ateista nie obiecuję modlitwy, ale zamiast tego zasugeruję, żebyś uważał na zbuntowane anioły”<sup>45</sup>.

Wszystkie te reguły działania nowego, wspaniałego świata wydają się dziwnie znajome. Zamiast zbędnej retoryki maksymalna precyzja. Radzenie sobie z niejednoznacznością za pomocą kontekstu jest może i niezbędne „w poezji i języku naturalnym. (...) My definiujemy

<sup>37</sup> *W3C...*, *op. cit.*, <http://lists.w3.org/Archives/Public/www-tag/2003Jul/0158.html> (data dostępu: 28.07.2011).

<sup>38</sup> J.R. Searle, *Philosophy in a New Century*, w: *idem, Philosophy in a New Century. Selected Essays*, Cambridge University Press, New York 2008, s. 4.

<sup>39</sup> *W3C...*, *op. cit.*, <http://lists.w3.org/Archives/Public/www-tag/2003Jul/0158.html> (data dostępu: 20.07.2011).

<sup>40</sup> J. Derrida, *Sygnatura, zdarzenie, kontekst*, w: *idem, Pismo filozofii, op. cit.*, s. 230.

<sup>41</sup> J.R. Searle, *Reiterating the Differences. A Reply to Derrida*, za: <http://www.scribd.com/doc/29238861/Reiterating-the-Differences-A-Reply-to-Derrida-by-John-R-Searle> (data dostępu: 19.07.2011).

<sup>42</sup> J. Derrida, *Sygnatura, zdarzenie...*, *op. cit.*, s. 233.

<sup>43</sup> *Ibidem*.

<sup>44</sup> *W3C...*, *op. cit.*, <http://lists.w3.org/Archives/Public/www-tag/2003Jul/0198.html> (data dostępu: 18.07.2011).

<sup>45</sup> *W3C...*, *op. cit.*, <http://lists.w3.org/Archives/Public/www-tag/2003Jul/0203.html> (data dostępu: 18.07.2011).

Sieć Semantyczną, tak aby działała NIE jak język naturalny, ale jak matematyka<sup>46</sup>. Krok po kroku zniesione zostaną wszystkie denerwujące niedogodności języków naturalnych.

W tym miejscu oczywiście staje się, że angielski inżynier ulega tej samej pokusie, co wielu filozofów i naukowców przed nim – stworzenia doskonałego, uniwersalnego języka. Ta wizja, począwszy od XVII wieku, nawiedzała najświetniejsze umysły europejskie, od Kartezjusza po Leibniza, a punktem wyjścia były właśnie niedostatki języka potocznego, uniemożliwiające precyzyjne myślenie. Nad „niedoskonałością słów” biadał John Locke, a Francis Bacon zalecał „leczenie” języka<sup>47</sup>. Powszechnie było dążenie do oczyszczenia gramatyki z wszelkich nieregularności, ale przede wszystkim stworzenie *characteristica universalis* – takiego systemu znaczeń, który organizowałby całą wiedzę za pomocą właściwej hierarchii pojęć.

Spśród wielu takich prób wizję Leibniza trzeba uznać za najbardziej imponującą i równocześnie szaloną. Marzył o stworzenia języka, który uniemożliwiałby wyrażenie fałszu – w przypadku wątpliwości, aby rozstrzygnąć spór, wystarczyłoby dokonać prostych rachunków na literach, po to by wyjaśnić, kto miał rację. Jak by to miało wyglądać? „Jeśli »zwierzęcości« zostanie przypisana cyfra 2, a »rozumności« cyfra 3 – pojęcie człowieka można będzie wyrazić jako  $2*3$ , czyli 6. Dla prawdziwości zdania niezbędne jest, by dał się wyrazić w postaci ułamka związek podmiotu z orzeczeniem (S/P); po podstawieniu liczb przypisanych uprzednio wyrazom pierwotnym i złożonym liczba podmiotu musi być bez reszty podzielna przez liczbę orzeczenia<sup>48</sup>.”

Mamy tu załączek idei, która była głównym marzeniem Bernersa-Lee – stworzyć system, który „prowadziłby od znanego do nieznanego poprzez proste zastosowanie reguł operacyjnych do używanych symboli<sup>49</sup>”. Oczywiście idealnym modelem takiego systemu jest algebra, nic dziwnego zatem, że francuski matematyk uważał, iż „języki powszechnie używane obciążone są niezliczonymi wieloznaczościami i nie mogą spełniać zadań rachunku, w którym można by ujawnić błędy rozumowania na podstawie samej formy i struktury słów<sup>50</sup>”.

Zaryzykuję postawienie tezy, że te narzucające się analogie są świadectwem związku głębszego niż tylko wspólnota zainteresowań. Wydaje mi się, że wynikają one z pewnego sposobu patrzenia na świat, na którym dopiero ufundowany zostaje cały dyskurs. Michel Foucault tę spontaniczną dyspozycję do odbierania i porządkowania rzeczywistości w określony sposób nazwał *episteme*.

Zastanówmy się, co kryje się za założeniem o niezależności identyfikatorów od kontekstu. Jeśli każde stwierdzenie (każda trójka RDF) może zostać przeniesione w obręb innego dyskursu (ontologii) bez zmiany znaczenia, to zakłada to możliwość jednego spójnego

<sup>46</sup> *Ibidem*.

<sup>47</sup> U. Eco, *W poszukiwaniu języka uniwersalnego*, przeł. W. Soliński, Marabut, Volumen, Gdańsk–Warszawa 2002, s. 224.

<sup>48</sup> *Ibidem*, s. 288.

<sup>49</sup> *Ibidem*, s. 295.

<sup>50</sup> *Ibidem*, s. 294.

dyskursu o świecie – tego, co Michel Foucault określił jako Dyskurs Uniwersalny – „wiedzy wpisanej w jednolity ład”<sup>51</sup>.

Ten ład powinien ujawnić się w języku. Wiemy już jednak, że języki naturalne są zdradliwe. Tylko „nauki są prawidłowo uprawianymi systemami językowymi”<sup>52</sup>. Ponieważ mamy do czynienia z „jednolitym” światem, z continuum zjawisk, pojawia się pokusa stworzenia języka uniwersalnego, który połączy nauki szczegółowe i „będzie w stanie przypisać każdemu przedstawieniu i każdemu elementowi każdego przedstawienia znak, dzięki któremu byłyby one oznaczone w jednoznaczny sposób”<sup>53</sup>. Świat jest spójną całością, którą da się poprawnie odzwierciedlić w języku – przede wszystkim w języku nauki.

## Scjentyzm metafizyczny

W *Słowach i rzeczach* Foucault pisał o doświadczeniu klasycznym jako o czymś bezpowrotnie utraconym. Później jednak odżegnywał się od przypisywania go do konkretnego miejsca i czasu. Wydaje mi się, że analiza dyskusji wokół (choćby) badań nad sztuczną inteligencją i reprezentacją wiedzy może sugerować, że klasyczny racjonalizm wciąż pozostaje spontanicznym sposobem widzenia świata dla wielu przedstawicieli nauk ścisłych.

Czy jednak możliwy jest, na gruncie filozoficznym, taki powrót do postawy przedkrytycznej? Wydawałoby się, że to „odczucie świata jako ograniczonej całości”, o którym młody Wittgenstein pisał jako odczuciu „mistycznym”<sup>54</sup>, jest dla nas czymś bezpowrotnie utraconym. Ideą, która, jak sądzę, utorowała drogę dla nawrotu optymistycznego, klasycznego racjonalizmu, był dokonany właśnie przez Wittgensteina zwrot w stronę języka potocznego i „zdrowego rozsądku” oraz właśnie Wittgensteinowska całościowa krytyka filozofii (dlatego w swojej ostatniej polemice Searle zarzuca Derridzie ignorowanie dorobku austriackiego filozofa, z którym, paradoksalnie, ten ostatni był często zestawiany<sup>55</sup>). Najgorętszym zwolennikiem takiego sposobu radzenia sobie ze sceptycznymi wątpliwościami okazał się właśnie Searle. W swoich książkach jasno zadeklarował swój scjentyzm: „podstawowa rzeczywistość (...) to rzeczywistość opisywana przez chemię i fizykę”<sup>56</sup>. Nieco dalej sformułował to trochę inaczej: „Myślę, że świat istnieje zupełnie niezależnie od naszych umysłów i że – w granicach możliwości podarowanych nam przez ewolucję – jesteśmy w stanie pojąć jego naturę”<sup>57</sup>. Trudno chyba o filozofa, który w naszych czasach dobitniej manifestowałby swój esencjalizm. Konsekwencją tej postawy jest cytowane już

<sup>51</sup> M. Foucault, *Słowa i rzeczy. Archeologia nauk humanistycznych*, przeł. T. Komendant, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2006, s. 87.

<sup>52</sup> *Ibidem*, s. 89.

<sup>53</sup> *Ibidem*, s. 87.

<sup>54</sup> L. Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus*, przeł. B. Wolniewicz, PWN, Warszawa 1970, s. 82.

<sup>55</sup> Zob. np. J. Bouveresse, *Racjonalność i cynizm*, „Literatura na Świecie” 1988, nr 8–9.

<sup>56</sup> J.R. Searle, *Umysł, język, społeczeństwo, op. cit.*, s. 26.

<sup>57</sup> *Ibidem*, s. 17.

kategoryczne stwierdzenie: „mamy obecnie do czynienia z wielką akumulacją wiedzy, która jest pewna, obiektywna i uniwersalna”<sup>58</sup>.

Prawdopodobnie właśnie tym przywiązaniem do nauk ścisłych można tłumaczyć zbieżności światopoglądowe z Timem Bernersem-Lee. Angielski inżynier przez wiele lat pracował w CERN-ie – europejskim instytucie badawczym zajmującym się fizyką cząstek. Tam zresztą powstał projekt WWW. W *Weaving the Web* tak przedstawiał zalety swojego pomysłu: „W sieci (...) pomysły badawcze są przy pomocy hiperlinków dostępne w ciągu sekund, zamiast tygodni czekania na telefony i przesyłki pocztowe”<sup>59</sup>. Zaraz później dodawał jednak, że WWW „miało stać się czymś więcej niż tylko narzędziem dla naukowców”<sup>60</sup>. I choć promując swój nowy pomysł, koncentrował się na przekonywaniu o jego przydatności rządów i korporacji, mogących przyczynić się do jego rozpowszechnienia, nie ma wątpliwości, że perspektywa rozwoju nauki nadal stanowiła jeden z głównych bodźców: „Sieć Semantyczna dostarczy unifikujących technologii, które pozwolą pojęciom coraz ściślej łączyć się w uniwersalną sieć wiedzy, i tym sposobem pomoże zburzyć mury wzniesione przez brak porozumienia oraz pozwoli badaczom znaleźć i zrozumieć wyniki z innych dziedzin naukowych”<sup>61</sup>.

Marzenie o Dyskursie Uniwersalnym, przebiegającym, jak w epoce klasycznej, „całe pole nauk szczegółowych”<sup>62</sup>, z pewnością miało wpływ na decyzje podejmowane przy projektowaniu Sieci Semantycznej. Jeśli ma się dostęp do „pewnej, obiektywnej i uniwersalnej” prawdy, to wystarczy ją przerobić na ontologie, w których identyfikatory będą stanowiły łączniki z rzeczywistością, i *voilà*: w końcu otrzymamy jedyny poprawny obraz naszego świata.

Co jednak z innymi, nienaukowymi dyskursami? Otóż w takim myśleniu każde zdanie, jeśli tylko jest prawdziwe, przyczynia się do lepszego poznania świata. To konsekwencja *episteme* klasycznej: „do najelementarniejszej natury nauki należy bowiem to, że wchodzi ona w system komunikacji werbalnej, do natury języka zaś to, że od pierwszego słowa jest poznaniem. Mówić, wyjaśniać, wiedzieć to pojęcia, w dosłownym sensie, tego samego rodzaju”<sup>63</sup>. A jeżeli, jak zapewniają nas nauki ścisłe, świat jest spójny i daje się uchwycić w języku, ewentualne ambiwalencje mogą być jedynie skutkiem pomyłki lub celowego wprowadzenia w błąd – stąd jedynym kontekstem, jaki Berners-Lee uwzględnił w swoim projekcie, jest właśnie wiarygodność.

Zakorzenie Bernersa-Lee w środowisku naukowym i przyjęcie jego etosu może tłumaczyć również wiele innych jego postaw, jak chociażby pryncypialny sprzeciw wobec rozrostu praw patentowych czy niechęć wobec komercjalizacji sieci. W swojej książce wyznał on, że pytania typu: czy nie żałuje, że nie wprowadził opłat za korzystanie z WWW,

<sup>58</sup> J.R. Searle, *Philosophy in a New Century*, *op. cit.*, s. 4.

<sup>59</sup> T. Berners-Lee, *Weaving the Web*, HarperCollins, San Francisco 1999, s. 38.

<sup>60</sup> *Ibidem*.

<sup>61</sup> T. Berners-Lee, J. Hendler, *Scientific Publishing on the 'Semantic Web'*, <http://www.nature.com/nature/debates/e-access/Articles/bernerslee.htm> (data dostępu: 14.07.2011).

<sup>62</sup> M. Foucault, *Słowa i rzeczy...*, *op. cit.*, s. 87.

<sup>63</sup> *Ibidem*, s. 90.

„doprowadzają go do szaleństwa”, bo próbują mierzyć wartość sukcesem finansowym. „To sugeruje brak szacunku dla badaczy na całym świecie rozwijających pomysły na następne kroki w nauce i technologii”<sup>64</sup>.

Jednak najważniejszą konsekwencją jest właśnie wyobrażenie Sieci Semantycznej jako obrazu świata. W domyśle ma ona zmierzać tam, gdzie klasyczna nauka. Zgodnie ze słowami młodego Wittgensteina, „podanie wszystkich prawdziwych zdań elementarnych opisuje świat całkowicie”. Takie wyobrażenie nauki było mocno kontestowane w XX wieku. Hilary Putnam, którego, zważywszy na dorobek, chyba nikt nie odważyłby się oskarżyć o obскурantyzm, określił oparty na materializmie metafizycznym scjentyzm mianem „jedn[ej] z najniebezpieczniejszych współczesnych tendencji intelektualnych”<sup>65</sup>. Alternatywną narrację na temat rozwoju nauki przedstawił np. Richard Rorty w tekście *Nauka jako solidarność*. Powołując się na Paula Feyerabenda, radzącego zerwać z wyobrażeniem procesu badawczego jako zmierzającego do jednego punktu, pisał: „powinniśmy cieszyć się tym, że tak nauki ścisłe, jak i humanistyczne będą zawsze areną zawziętej konkurencji pomiędzy alternatywnymi teoriami, prądami i szkołami”<sup>66</sup>. Taka wizja nauki łatwiej dałaby się pogodzić z przekonaniem o nieuchronnej ambiwalencji znaku w Sieci Semantycznej. Dominujący okazał się jednak pogląd Searle’a – nie wahał się on stwierdzić, że „(...) motywacją dla antyrealizmu jest – w ogólności – żądza władzy, a w szczególności – nienawiść do nauki”<sup>67</sup>.

## Zakończenie

Jeśli po przeczytaniu tego tekstu Sieć Semantyczna wydała się komuś przedziwnym powrotem do szesnastowiecznych idei, spieszę zapewnić, że współczesna informatyka pełna jest podobnych pomysłów: od próby kodyfikacji wiedzy potocznej w systemie Cyc po – mój ulubiony – niesamowity projekt Pierre’a Lévy’ego, będący czymś na kształt Sieci Semantycznej, ale ze ścisłą hierarchią pojęć. W tej klasyfikacji *yin* i *yang* spotykają się z Kantowskimi noumenami i fenomenami, a wszystkim zarządza przedziwna mieszanka newage’owego mistycyzmu i nowoczesnej matematyki. Na tym tle projekt Bernersa-Lee wydaje się wzorcem pragmatycznego umiarkowania. Angielski inżynier pozostał wierny zasadzie, która legła u podstaw sukcesu WWW – Sieć Semantyczna jest systemem otwartym, do którego każdy może się włączyć w dowolnym momencie i stworzyć np. własną ontologię.

Innym powodem, żeby trzymać kciuki za pomysł Anglika, jest fakt, że stoi on na antypodach dystopijnej wizji przyszłości sieci nakreślonej w głośnej książce *The Future of Internet* Jonathana Zittraina. Podpierając się licznymi przykładami, profesor Harvardu pokazuje, jak stopniowo całość ruchu w sieci koncentruje się w rękach kilku największych graczy,

<sup>64</sup> T. Berners-Lee, *Weaving the Web*, *op. cit.*, s. 107.

<sup>65</sup> H. Putnam, *Dlaczego świat nie jest wyrobem gotowym*, w: *Wiele twarzy realizmu i inne eseje*, red. A. Grobler, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1998, s. 234.

<sup>66</sup> R. Rorty, *Nauka jako solidarność*, przeł. A. Chmielecki, „Literatura na Świecie” 1991, nr 5 (238), s. 208.

<sup>67</sup> J.R. Searle, *Umysł, język, społeczeństwo*, *op. cit.*, s. 62.

którzy starają się stworzyć platformy odgradzone od reszty sieci (oczywiście najlepszym przykładem jest tu polityka firmy Apple). Dostajemy środowisko wolne od zagrożeń, ale niepozwalające na powstanie oddolnych innowacji (niegeneratywne – w języku Zittraina). Czym to grozi? Między innymi powstaniem monopolu – wielkie korporacje mają możliwość wpływania na kształt naszej kultury pod płaszczykiem drobnych technicznych zmian w regulaminie (ostatnio Apple zapowiedział zmianę regulaminu: zarządza się, aby wszystkie wydawnictwa, które chcą sprzedawać cyfrowe wersje gazet na iPada, robiły to wyłącznie poprzez sklep Apple; tym samym koncern przejął kontrolę nad rynkiem i nad danymi prenumeratorów<sup>68</sup>).

Co to ma wspólnego z Siecią Semantyczną? Korporacje już teraz tworzą własne sieci danych, bazując na informacjach, które, świadomie bądź nie, dostarczają im użytkownicy. A ponieważ największe platformy, w rodzaju Facebooka, stały się dla wielu bramą do całej reszty Internetu, wiele z obiecanych przez Bernersa-Lee udogodnień dostępnych jest już teraz – ale dzieje się to kosztem naszej prywatności i zaprzepaszczenia generatywnego potencjału Internetu. Niektórzy zaczęli nawet wieszczyć koniec sieci WWW<sup>69</sup>, podkopywanej przez obiektywne prawa ekonomiczne. Sam jej twórca zareagował drugim artykułem dla *Scientific American*, w którym zachęca do walki o kształt Internetu: „Ludzie zdają się myśleć, że WWW jest częścią natury i jeśli zaczyna więdnąć – cóż, nieszczęścia się zdarzają. To nie tak. My ją stworzyliśmy (...) ten proces jest w całości pod naszą kontrolą”<sup>70</sup>. Jak widać, Berners-Lee nie stracił nic ze swojej wiary w ludzkie możliwości kreacji wirtualnego środowiska życia.

<sup>68</sup> B. Camm-Jones, *Apple Warned by Newspaper Publishers over iPad Subscriptions*, za: <http://www.macworld.co.uk/business/news/index.cfm?newsid=3260111&rss> (data dostępu: 14.07.2011).

<sup>69</sup> Ch. Anderson, M. Wolff, *The Web Is Dead. Long Live the Internet*, za: [http://www.wired.com/magazine/2010/08/ff\\_webrip/all/1](http://www.wired.com/magazine/2010/08/ff_webrip/all/1) (data dostępu: 14.07.2011).

<sup>70</sup> T. Berners-Lee, *Long Live the Web: A Call for Continued Open Standards and Neutrality*, za: <http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=long-live-the-web> (data dostępu: 14.07.2011).

---

**Jaromir Bogacz**

## **Problems with philosophical engineering**

Hilary Putnam once wrote that all these very abstract and seemingly idle philosophical arguments eventually lead to major discoveries in the fields of politics, science, etc. Following this remark, I would like to draw a connection between two debates. The first one is the famous exchange between Jacques Derrida and John Searle – perhaps the most important confrontation between continental and analytic school of philosophy. The second one, far less known, took place at the beginning of our century on the www-tag mailing list. Here Tim Berners-Lee, creator of World Wide Web, and Pat Hayes, one of the leading figures in the field of Artificial Intelligence, were discussing the future of Semantic Web – a very ambitious project from the borderland of AI and network science.

My goal is not only to highlight some apparent similarities among arguments used in these two debates. Rather, I would like to show that these arguments are embedded in larger discourses, which, consequently, shape the future of our technological environment.





Ryszard W. Kluszczyński

## Trzecia kultura. O współczesnych związkach sztuki, nauk i technologii

### Hybrydyczne przestrzenie współczesności

Współczesna rzeczywistość społeczna nie ma jednorodnego charakteru; jest w zamian wszechstronnie hybrydyczna. Obecność tej właściwości możemy skonstatować w wielu, jeśli nie wszystkich, składających się nań przestrzeniach. Odnajdujemy w nich, z jednej strony, pogłębiające się zróżnicowanie elementów, czynników i aspektów, z których są one zbudowane, z drugiej natomiast – tendencję do grupowania tych wielorakich składników w swoiste mozaikowe bądź kolażowe zestawy, skłonność do poszukiwania nowych wzorów organizacji, a nawet – co jednak stale wydaje się formą najbardziej radykalną – także i pociąg do budowania wieloelementowych całości ufundowanych na akceptowanej lub propagowanej różnorodności, do budowania nowych wspólnot pozbawionych istoty, pozbawionych tożsamości, składających się jedynie z przykładów<sup>1</sup>.

Hybrydyzacja rozwija się w sposób najbardziej chyba widoczny i wyrazisty, żeby nie powiedzieć: najbardziej spektakularny, w przestrzeni kulturowej. Powstanie i rozpowszechnienie globalnych mediów stworzyło platformę sprzyjającą dyfuzji porządków symbolicznych. Stale odtąd generowane mieszane formy kulturowe – rezultaty tego procesu – dołączają do konsekwencji wynikających z równoległego pogłębiania się procesów globalnych migracji, drugiego, obok globalizacji mediów i systemów komunikacyjnych, podstawowego procesu kształtującego współczesną rzeczywistość społeczną<sup>2</sup>. Postępująca w efekcie tej dwuwymiarowej globalizacji wszechobecna deterytorializacja kultur wyznaczyła planetarną perspektywę, w ramach której rozwijająca się różnorodność jest czynnikiem o podstawowym znaczeniu. W obrębie tej planetarnej, wielorakiej, stale przeobrażającej się kultury występują ponadto różnego rodzaju procesy kulturowej konwergencji<sup>3</sup>, które pogłębiają i nadają dodatkowy wymiar wszechobecnej hybrydyczności.

Nie inaczej rzeczy się mają ze sztuką. We współczesnych praktykach artystycznych (a proces ten rozpoczął się już w latach pięćdziesiątych XX wieku) ani czystość rodzaju, ani tym bardziej pielęgnowanie i eksplorowanie w działaniach artystycznych jedynie tych właściwości, które są charakterystyczne dla wykorzystywanych w tych działaniach mediów, nie określają obecnie tworzonych dzieł. Do rangi reprezentatywnych,

<sup>1</sup> Zob. G. Agamben, *Wspólnota, która nadchodzi*, przeł. S. Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2008.

<sup>2</sup> A. Appadurai, *Anxieties of Tradition in the Artscapes of Globalization*, „Art Magazine” 1999, nr 3.

<sup>3</sup> H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, WAIiP, Warszawa 2007.

a zarazem w dużej mierze dominujących atrybutów współczesności natomiast urastają współcześnie w zamian różnorodności postaci transgresyjności oraz kształtowanej przez nią hybrydyczności. Inter-, multi- oraz hipermedialność tworzą oblicza obecnej sztuki, a transkulturowość wyznacza format środowiska jej działania. Doświadczenie proponowane przez współczesną sztukę staje się więc coraz częściej i w coraz większym stopniu obcowaniem ze strukturami heterogenicznymi, zróżnicowanymi wewnątrznie zarówno na poziomie strukturalnym, jak i materiałowym. Transmedialność określa charakter najnowszych praktyk artystycznych, nadając jednocześnie hybrydyczny charakter zarówno poszczególnym dziełom, jak i całym programom sztuki.

Rola mediów, a współcześnie przede wszystkim cyfrowych nowych mediów, nie ogranicza się jednak do wspomaganie procesów hybrydyzacji kulturowej i analogicznego przekształcania oblicza sztuki. One same bowiem generują również procesy, może nie tak łatwo obserwowalne jak transformacje kulturowe, lecz nie mniej (jeśli wręcz nie bardziej) istotne czy spektakularne, jeśli mówimy o ich konsekwencjach dla kształtujących się porządków rzeczywistości. Oto bowiem nowe media, które same w sobie ulegają procesom konwergencji, tworząc hybrydyczne struktury informatyczno-medialne, zaczynają jednocześnie funkcjonować jako multiplikatory nowych światów, wytwarzając liczne środowiska wirtualne, które swoją obecnością w naszym otoczeniu rozbudowują spektrum doświadczanej rzeczywistości. Niektórzy badacze, tacy jak Jean Baudrillard, Paul Virilio, a w pewnym sensie nawet nieulegający, jak można by sądzić, skłonnościom katastroficznym Wolfgang Welsch, dostrzegają w tym źródło procesów wirtualizacji rzeczywistości, która zaczyna być społecznie konstruowana na wzór wirtualnych światów i staje się jak one: płynna, ulotna, niestała. Ja sam natomiast jestem raczej skłonny uznać, że sytuacja ta jest źródłem hybrydyzacji rzeczywistości, a nie jej nowego typu homogenizacji.

Ta zróżnicowana, wieloskładnikowa rzeczywistość w coraz większym stopniu przybiera postać sieci. W coraz też większym stopniu rolę generatora usieciowienia odgrywają współcześnie informatyczno-komunikacyjne techniki cyfrowe. Od ekranu naszego komputera czy telefonu komórkowego, poprzez narzędzia geolokacyjne, aż po wirtualne środowiska, takie jak Second Life, rozwijają się sieci między- bądź transśrodowiskowych powiązań. Rozwijają się systemy interaktywnych połączeń.

Sztuka nowych mediów spełnia w tym polu wydarzeń zróżnicowane funkcje. Z jednej strony bowiem jest jednym z najbardziej wyrafinowanych instrumentów procesów usieciowienia, z drugiej strony – także narzędziem weryfikacji tych procesów, krytycznie, choć bez uprzedzeń, oceniającym ich rozwój, uważnie obserwującym przyjmowane przez nie formy oraz realne bądź możliwe ich rezultaty. W każdym natomiast wypadku sztuka nowych mediów jest aktywnym tych procesów uczestnikiem, w pełni korzystającym z oferowanych przez sieciowy system możliwości. Coraz częściej też w tych działaniach łączy się ona bądź krzyżuje z procesami należącymi do świata nauki, tworząc wraz z nimi nowy paradygmat kulturowy.

## Trzecia kultura

Współczesny kształt relacji pomiędzy sztuką a nauką, ten niezwykle istotny aspekt procesów budujących cyberkulturę<sup>4</sup>, można postrzeć i interpretować w kontekście dwudziestowiecznych dyskusji na temat przeobrażeń kultury, które nabrały dynamiki i zarazem rozgłosu za sprawą wystąpienia C.P. Snowa w 1959 roku<sup>5</sup>. Snow w swym słynnym Rede wykładzie i towarzyszącej mu publikacji – *The Two Cultures and the Scientific Revolution* (zawarte w nich poglądy Snow zarysował już wcześniej, w artykule opublikowanym w roku 1956<sup>6</sup>) – zwrócił uwagę na pogłębiający się dystans, który w jego ujęciu miał charakter konfliktowy, pomiędzy światem tradycyjnej kultury ufundowanej na wartościach humanistycznych a światem nauki wysuwającym na pierwszy plan wartości poznawcze. Wskazywany brak współpracy, zainteresowania, a nawet komunikacji pomiędzy obiema tymi sferami praktyk społecznych miał, zdaniem Snowa, negatywny skutek nie tylko dla jakości obowiązującego paradygmatu kulturowego; przede wszystkim wpływał on ujemnie na jakość życia licznych grup społecznych, ograniczał możliwości rozwiązywania wielu problemów i bolączek, z ubóstwem na czele.

Postulowana droga przewyciężenia dostrzeganego konfliktu uzyskała ostatecznie w dyskursie Snowa nazwę „trzeciej kultury”. Określenie to pojawiło się w 1964 roku, w rozszerzonej publikacji *Dwóch kultur*, nawiązującej do dyskusji, z jakimi spotkało się jego wystąpienie<sup>7</sup>. Miało ono jeszcze charakter dość abstrakcyjny, niewypełniony wyraźnymi treściami. Snow, pod presją dyskusji, którą wywołał swoim wykładem, wskazał jedynie nieokreśloną bliżej grupę badaczy z kręgu nauk społecznych, którzy mieliby stanowić zapowiedź kształtującej się formacji trzeciej kultury, stwarzając nadzieję na przewyciężenie obcości oddzielającej humanistykę i nauki ścisłe. Można więc stwierdzić, że Snow nie zaproponował wówczas jeszcze pojęcia trzeciej kultury, a jedynie jej termin i bardzo ogólne ramy koncepcyjne, otwierając w ten sposób pole dla dalszej refleksji na ten temat. Zaproponował też – co uznaję za niezwykle ważne – perspektywę dialogu międzykulturowego jako platformy, na której miałyby się uformować trzecia kultura.

Problematykę trzeciej kultury i – tym razem – również jej pojęcie wprowadził natomiast na powrót do dyskusji John Brockman<sup>8</sup>. Przedstawił on jednak koncepcję, która daleko odchodziła od idei dialogu jako źródła nowej formacji kulturowej. Zdaniem Brockmana, trzecia kultura to „uczeni, myśliciele i badacze świata empirycznego, którzy dzięki swym pracom i piarstwu przejmują rolę tradycyjnej elity intelektualnej”<sup>9</sup>. Wykorzystując termin Snowa, Brockman nadał mu nowy charakter. Pożegnał definitywnie świat tradycyjnych wartości humanistycznych, który dla tego pierwszego zdawał się stanowić ciągle jeszcze

<sup>4</sup> Por. P. Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia nauki, sztuki i technologii*, Poltext, Warszawa 2010.

<sup>5</sup> C.P. Snow, *Dwie kultury*, Prószyński i S-ka, Warszawa 1999.

<sup>6</sup> *Idem*, *The Two Cultures*, „New Statesman”, 6 października 1956.

<sup>7</sup> C.P. Snow, *The Two Cultures and a Second Look: An Expanded Version of the Two Cultures and the Scientific Revolution*, The Cambridge University Press, Cambridge 1964.

<sup>8</sup> J. Brockman (red.), *Trzecia kultura*, przeł. P. Amsterdamski *et al.*, Wydawnictwo CiS, Warszawa 1996.

<sup>9</sup> *Ibidem*, s. 15.

istotny wymiar kultury (jego diagnozowaną przez Snowa wadą było jedynie absolutyzowanie własnej perspektywy i niezdolność do dialogu ze światem nauki). W ujęciu Brockmana natomiast świat nauki z kolei staje się jedynym źródłem nowego paradygmatu kulturowego, a hierarchie życia intelektualnego konstruowane w środowiskach naukowych mają stanowić wzorzec nowych relacji społecznych. W ten sposób jednak krytykowane przez Snowa dominacyjne uproszczenia świata humanistycznego, jego niechęć do podjęcia dialogu ze światem nauk ścisłych zostają zastąpione w teorii Brockmana przez analogiczną, lecz tym razem przyjmowaną z aprobatą wizję dominacji świata nauki. Podstawowa dla dyskursu Snowa idea dialogu i współpracy zostaje zagubiona.

Koncepcja Johna Brockmana i jego działalność (publikacje książkowe, czasopismo, a później portal internetowy pod tą samą nazwą „Edge”) nie zamknęły oczywiście dyskusji na temat roli nauki we współczesnych porządkach kulturowych. Przeobrażenia Internetu, stale rosnące znaczenie komputera i technik informacyjno-komunikacyjnych, dynamiczny rozwój genetyki oraz nauk bio- i nanotechnologicznych, robotyki i badań nad sztuczną inteligencją budują wspólnie środowisko społeczne, w którym ciągle na nowo pojawiają się głosy kwestionujące gotowość i zdolność współczesnych elit intelektualnych do radzenia sobie z płynącymi z tej strony wyzwaniem (zob. np. *Manifest* Jarona Laniera czy też *Obudź się, Europo, w rzeczywistości Tech* Franka Schirrmachera). Istotnym aspektem najnowszej sytuacji jest dominująca rola technologii cyfrowych, służących nie tylko jako niezbędne instrumentarium badań naukowych, ale także wyznaczających horyzont współczesnego świata (zob. np. koncepcję interfejsów kulturowych Lva Manovicha).

Kategoria trzeciej kultury jest więc w dalszym ciągu istotnym impulsem i ramą najnowszych debat intelektualnych (np. przywołuje się ją w kontekście manifestu Schirrmachera), jednocześnie jednak wydaje się brzmieć archaicznie. Przeobrażenia współczesnego świata zmierzają bowiem nie od dziś w stronę hybrydyzacji wszelkich porządków, także kulturowych, a w konsekwencji także i do ich pluralizacji. Żyjemy więc w świecie niezliczonej ilości kultur. Co w takim świecie ma znaczyć kategoria trzeciej kultury?

Odpowiedzi sankcjonującej jej pożyteczność i *sui generis* aktualność można udzielać na dwa przynajmniej sposoby. Po pierwsze, można akcentować jej symboliczny status. Przywołuje ona bowiem kontekst oraz historię debat na temat relacji nauki i kultury humanistycznej. Po drugie, można nadawać jej charakter paradygmatyczny. W ujęciu takim pojęcie trzeciej kultury kieruje uwagę na określony charakter wybranych współczesnych kultur, licznych i zróżnicowanych, których wspólną właściwością jest dążenie do przewyciężenia tradycyjnych opozycji pomiędzy porządkami wartości symbolicznych (humanistycznych) i poznawczych (naukowych). Kultury takie wchłaniają i na swój sposób przetwarzają nie tylko paradygmaty humanistyczne, naukowe i technologiczne, ale także koncepcje i struktury społeczeństwa informacyjnego i sieciowego oraz wyznaczniki porządków partycypacyjnych.

Rozwój i transformacja takich kultur nie zachodzą, rzecz jasna, pod bezpośrednim wpływem przywoływanych tu filozoficzno-społecznych i teoretyczno-kulturowych koncepcji i debat. Uczestnicy tych ostatnich starają się jedynie zdawać sobie sprawę z postępujących procesów, nadawać im postać dyskursywną oraz, co najwyżej, budować sprzyjającą dla

nich atmosferę intelektualną. Kształtowanie się porządków „nowokulturowych” zachodzi w rzeczywistości za sprawą niezliczonych wydarzeń, nurtów, tendencji, postaw, które niepostrzeżenie, pod wpływem rozmaitych czynników, budują i uspołecniają nowe sposoby negocjowania reprezentacji rzeczywistości. Pośród zjawisk takich zauważalną rolę spełniają współcześnie również praktyki artystyczne.

W przeciwieństwie do koncepcji Johna Brockmana, nurty twórcze łączące w sobie aspekty artystyczne i naukowe nie reprezentują postawy, w ramach której nauka odgrywa dominującą rolę i wyznacza obowiązujące standardy. Przeciwnie, mamy tu niekiedy do czynienia z tendencjami, które bardzo podejrzliwie odnoszą się do prymatu naukowej racjonalności, usiłując poprzez jej konfrontację ze światem wartości humanistycznych wydobyc złowrogie aspekty świata podporządkowanego określonym wizjom nauki (zob. np. instalacje interaktywne angielskiego artysty Simona Robertshawa, podejmujące problematykę eugeniki, inżynierii genetycznej oraz panoptyzmu, transgeniczne prace Eduarda Kaca, bioartowe projekty australijskiej grupy SymbioticA). Także i ta postawa jednak nie określa w zasadniczy sposób charakteru zjawisk artystycznych należących do współczesnego nurtu zjawisk łączących sztukę i naukę. Zaletą tego nurtu jako całości jest bowiem właśnie dialogiczność, budowanie dzieł poprzez wprowadzanie w różnego rodzaju wzajemne relacje, niekiedy kontrowersyjne, innym razem płodne poznawczo, porządków tradycyjnie artystycznych oraz naukowo-badawczych. W pewnym sensie praktyki takie powracają do idei dialogu sformułowanej przez C.P. Snowa, ze sfery teorii przenosząc ją jednak w sferę realnych działań i czyniąc etyczny postulat praktykowaną rzeczywistością społeczną.

Warto przy tym zauważyć, że praktyki twórcze w nowoczesny sposób łączące w sobie sferę tradycyjnych wartości artystycznych z naukami ścisłymi były obecne w świecie sztuki już wtedy, kiedy C.P. Snow dopiero przygotowywał swój wykład. Twórczość takich artystów, jak choćby György Kepes, Frank Malina, Nicolas Schöffer w latach pięćdziesiątych XX wieku, a następnie Edward Ihnatowicz, Bruce Lacey czy Tom Shannon w kolejnej dekadzie tegoż stulecia, dowodzi (a przykłady można by jeszcze mnożyć), że idee budowania związków ze światem nauki były wyraźnie obecne w sztuce już co najmniej od połowy minionego stulecia. Związek ten – w przywołanych przykładach – możemy także określić mianem dialogu. W sztuce takiej nie mamy bowiem do czynienia z dominacją wartości humanistycznych ani też z prymatem nauk ścisłych. Inicjowana przez twórców konwersacja między tymi sferami tworzy dzieła, które doskonale reprezentują świat symbolizowany przez kategorię trzeciej kultury.

W dalszej części tej rozprawy przedstawię dwa współczesne przykłady twórczości artystycznej, która doskonale realizuje opisany tu model koegzystencji i współpracy sztuki z nauką.

## Żyjąc pomiędzy rzeczywistością a wirtualnością: twórczość Moniki Fleischmann i Wolfganga Straussa

Monika Fleischmann i Wolfgang Strauss podjęli wspólne twórcze działania na połączonych polach sztuki i nauki w późnych latach osiemdziesiątych ubiegłego stulecia. Był to moment szczególnie, wręcz przełomowy dla formowania się charakteru współczesnej cywilizacji. Wypełniające go wydarzenia, należące do sfery zjawisk generowanych przez nauki informatyczno-komunikacyjne, miały ogromny wpływ na proces kształtowania się nowej formacji kulturowej – cyberkultury, a tym samym również na nasz sposób postrzegania rzeczywistości i na metody działania w niej. W tym właśnie czasie Tim Berners-Lee kończył opracowywać nową, rewolucyjną koncepcję Internetu, proponując w niej innowacyjną wizję architektury świata informacji oraz nowe zasady dostępu i wykorzystania danych. Koncepcja ta stworzyła solidne podstawy dla dalszego rozwoju cyberrzeczywistości, wyznaczając zarazem kierunki jej przeobrażeń. To, co wydarzyło się w tym zakresie w ciągu następnych 20 lat, poczynając od wynalazków samego Bernersa-Lee, czyli języka HTML, środowiska World Wide Web, przeglądarki internetowej, a dalej poprzez stworzenie narzędzi wyszukiwania informacji, ułożenie języka VRML, powołanie do życia systemu Web 2.0, portali społecznościowych i sieci społecznych, aż po najnowsze koncepcje chmur informacyjnych, Semantic Web czy też Web 3.0 – wszystko to stworzyło bezpośredni kontekst dla wielorakich działań twórczych rozwijanych z wykorzystaniem technologii cyfrowych. Stworzyło więc także środowisko dla twórczości Fleischmann i Straussa. W nim właśnie, od początku wspólnej pracy, odnajdowali oni narzędzia służące realizacji ich dzieł, z niego wyłaniały się podejmowane przez nich dyskursy czy dyskutowane zagadnienia. W nim także my sami z kolei powinniśmy szukać zarówno schematów i wzorców określających reguły negocjowania znaczeń tych dzieł, jak i kryteriów, za pomocą których moglibyśmy próbować określać ich wartość. Opisana zależność posiada, rzecz jasna, charakter zwrotny, albowiem artyści nie tylko ze środowiska tego czerpią, ale i dla niego też pracują, rozwijając jego zasoby i potencjały, doskonaląc jego instrumenty, pogłębiając i upowszechniając jego problematykę.

Można powiedzieć, że sztuka Fleischmann i Straussa rozwijała się paralelnie do rozwoju środowiska komputerowego i internetowego, odwzorowując jego sieciową dynamikę oraz wpisując się podejmowanymi zagadnieniami w krąg problemów generowanych przez rozwój i przeobrażenia towarzyszących mu koncepcji cyberkulturowych. Warto jednak przy tym zarazem zaznaczyć, że struktura i problematyka tworzonych przez nich dzieł, pod pewnymi, często istotnymi względami, wyprzedzała niekiedy równoległe kształtowane przez świat nauki teoretyczne konstatacje. Dotyczy to w szczególności stopniu charakteru i statusu pola ich interwencji – cyberprzestrzeni. David Silver, na przykład, szkicując zarys historii teoretycznej refleksji na temat cyberkultury i analizując jej fazy rozwojowe, zauważył, że w ramach pierwszej z nich, którą ulokował na początku lat dziewięćdziesiątych (a nawet, do pewnego stopnia, jeszcze także i w drugiej, sięgającej poza połowę tej dekady), cyfrowe, wirtualne środowiska tworzące się wokół Internetu były postrzegane jako odrębne i autonomiczne, rządzące się własnymi regułami, że były uznawane za obszary, których doświad-

czenie miało być całkowicie niezależne od rzeczywistości realnej<sup>10</sup>. Realizowane natomiast w tym samym okresie interaktywne instalacje Fleischmann i Straussa nie proponowały bynajmniej swym odbiorcom zanurzenia w głębinach alternatywnych, osobnych światów, lecz oferowały interaktywne doświadczenie bycia pomiędzy światami połączonymi, doświadczenie łączące w hybrydyczną całość środowiska realne i wirtualne. Dzieła te prefigurowały w ten sposób późniejsze, bardziej zaawansowane fazy teorii cyberkulturowych.

Te pierwsze wspólne realizacje Fleischmann i Straussa: *Berlin – Cyber City* (1989–1991), *Home of the Brain* (1990–1992) oraz *Liquid Views* (1992–1993), jak również nieco późniejsza instalacja *Murmuring Fields* (1997–1999), pomimo tego, że były wykonane i ulokowane poza Internetem, również posiadają swego rodzaju sieciową strukturę. Zawdzięczają ją rozbudowanemu układowi interaktywnych połączeń, występujących pomiędzy doświadczającymi owe dzieła odbiorcami–użytkownikami a rozbudowanymi, wielowymiarowymi zasobami materiałów (także wirtualnych), składających się na te dzieła. Hipertekstowa organizacja dostępu do tych materiałów nadaje doświadczeniu odbiorczemu tych prac podobny do doświadczenia internetowego nawigacyjny charakter.

Interaktywność jawi się tu jako bardzo istotna, a zarazem niezwykle charakterystyczna właściwość nie tylko tych wczesnych, obecnie omawianych realizacji, ale i wszystkich innych prac stworzonych przez artystyczny duet Fleischmann–Strauss. Cecha ta, przez Lva Manovicha postrzegana jako oczywisty atrybut mediów cyfrowych<sup>11</sup>, w ujęciu Fleischmann i Straussa występuje jednak nie tylko (i nie przede wszystkim nawet) jako właściwość medium, lecz jako strukturalny wyznacznik tworzonych przez nich dzieł, jako wyraz głębokiej tych dzieł logiki, jako wreszcie podstawowy układ determinujący doświadczenie odbiorcze. Drugim natomiast, nie mniej istotnym niż interaktywność atrybutem twórczości obojga artystów jest wspomniane już rozpięcie i oscylowanie ich dzieł pomiędzy rzeczywistością realną a wirtualną. Obie te cechy: oscylacja realno-wirtualna wraz z interaktywnością kształtującą jej rytm i dynamikę, wspólnie nadają większości dzieł Fleischmann i Straussa opisywany już uprzednio hybrydyczny charakter, wspólnie przypisują im postać określaną mianem rzeczywistości mieszanej (Mixed Reality) bądź rzeczywistości poszerzonej (Augmented Reality). W takim też środowisku Fleischmann i Strauss lokują nieuchronnie również odbiorców swoich prac. Ci ostatni stają się w ten sposób integralnymi czynnikami tych dzieł, ich inteligentnie działającymi składnikami. W rezultacie odbiorcze doświadczenie instalacji Fleischmann i Straussa przyjmuje postać transgresyjną; jest ono działaniem podejmowanym w jednym środowisku, ale przynoszącym skutki w innym, przy czym skutki te zwrótnie powracają do działających interaktorów, budując rozwijający się kontekst interakcji, motywując ich kolejne zachowania i współtworząc w ten sposób zarazem strukturę interaktywnego dzieła-wydarzenia<sup>12</sup>.

<sup>10</sup> D. Silver, *Looking Backwards, Looking Forward. Cyberculture Studies 1990–2000*, w: *Web.Studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age*, red. D. Gauntlett, Arnold, London 2000.

<sup>11</sup> L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, WAIp, Warszawa 2006.

<sup>12</sup> Zob. R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, WAIp, Warszawa 2010.

Już pierwsza przedstawiona przez Fleischmann i Straussa ich wspólna realizacja: *Berlin – Cyber City* posiada w bardzo zdecydowanym stopniu te właśnie znamiona. Jej odbiorcy, manipulując zaproponowanym im interfejsem i korzystając przy tym z mapy przestrzeni miasta – sensor zainstalowany na palcu pozwala im przy tym bezpośrednio, w sposób cielesny i zmysłowy, doświadczyć (przeżyć) teoretyczną koncepcję Marshalla McLuhana mówiącą o technologii jako przedłużeniu ludzkich zmysłów – przemieszczają się zarówno przez jego przestrzeń, jak i przez historię, odsłaniając różne warstwy czasowe budujące charakter poszczególnych miejsc. Berlin, po zburzeniu dzielących go murów, stał się przestrzenią nieskończonej potencjalności, otwarciem generowanym przez determinację teraźniejszości, choć zarazem warunkowanym czy ograniczanym przez pozostałości przeszłości. Instalacja *Berlin – Cyber City* proponuje więc swym odbiorcom hybrydyczne doświadczenie poszerzonej rzeczywistości, interaktywną peregrynację przez miejsca i czasy.

Instalacja *Home of the Brain* przynosi publiczności nieco inne doświadczenie. Jej odbiorcy bowiem, zaopatrzeni w wyświetlacze wypełniające całe pole widzenia (Head Mounted Display) oraz rękawice pozwalające nawigować w cyberprzestrzeni (Data Glove), zostają zanurzeni w wirtualnym, cyfrowym środowisku, w całości generowanym przez system komputerowy. Charakterystyczna dla poprzednio omawianej instalacji, hybrydyczna, realno-wirtualna rzeczywistość transgresyjnych interakcji zostaje tu zastąpiona przez rzeczywistość wirtualną (interaktywność pozostaje oczywiście atrybutem także i tej pracy). Jednak nawet i w tym wypadku artyści zdołali w pewnym stopniu zakłócić czystość, jednorodność środowiska dzieła. I to nie tylko za sprawą użytej technologii, która w sposób typowy dla aktualnych możliwości technicznych, angażując jedynie niektóre spośród zmysłów odbiorców (choć najważniejsze z punktu widzenia procesu pozyskiwania informacji o otoczeniu), ustanawia w rezultacie i przeprowadza granicę przebiegającą przez jego czy jej ciało, granicę niepozwalającą im ani na chwilę zapomnieć o ich hybrydycznej w istocie chwilowej kondycji. Ważniejszą jednak, bo całkiem świadomie, z premedytacją przez artystów wybraną hybrydującą właściwością tej instalacji jest organizacja jej wirtualnego świata wokół myśli czterech filozofów (Viléma Flussera, Marvinina Minsky'ego, Paula Virilio oraz Josepha Weizenbauma), których koncepcje na temat współczesnej kultury wyznaczają mapę jej interaktywnych doświadczeń. Wirtualne środowisko dzieła staje się w ten sposób przestrzenią refleksji filozoficznej, a jej swego rodzaju synaptyczny charakter (publiczność odwiedzająca wirtualne przestworza instalacji, która modeluje przestrzeń umysłową, poprzez podejmowane interakcje nadaje jej swoistą formę neuronalną, stwarzającą możliwość dialogu pomiędzy różnymi koncepcjami, spełniając w tym dialogu właśnie rolę synaptycznych połączeń) nadaje mu równocześnie metaartystyczny wymiar metafory życia w sieci – kultury Internetu, w której zdeterytoralizowane i zdekontekstualizowane okruchy wielu różnych porządków symbolicznych zakotwiczą się w nowym, wspólnym otoczeniu, tworząc hybrydyczny porządek globalnych kultur. Jest to także, jak podkreślają sami artyści, metafora przestrzeni wirtualnej jako sceny, na której zachodzą omawiane procesy, sceny, na której tworzona jest i odgrywana cyberkultura.

Wraz z instalacją *Liquid Views* Fleischmann i Strauss powracają do koncepcji rzeczywistości poszerzonej jako środowiska dzieła, a zarazem jako przestrzeni interaktywnych,



transgresyjnych doświadczeń odbiorczych. Tym razem interakcja realizowana poprzez kontakt z ekranem dotykowym zostaje przedłużona o telematyczny związek z projektowanym obrazem. Oba (dotykowy ekran i projektowany ruchomy obraz przedstawiający zawartość ekranu) pełnią równocześnie funkcję interfejsu oraz zwierciadła odbijającego portret widza (problemalizując przy tym oba te pojęcia). Portret ten jest systematycznie zakłócany, rozmywany przez efekty dotykowej interakcji z ekranem, gdyż interakcja z fizyczną materialnością ekranu jest równocześnie interakcją z wirtualnością przedstawienia (powierzchnia ekranu przedstawia i zarazem utożsamia się z taflą wody, która jednocześnie odbija i zakłóca nasze wizerunki). Bezczasowość ekranu i jego zasobów jest konfrontowana z temporalnością interakcji, a ich gra buduje narcystyczny wymiar reprezentacji. Możliwość oddziaływania przez odbiorcę na własne przedstawienie nadaje stworzonemu przez instalację portretowi cechy interaktywnego autoportretu. Ta gra pomiędzy dwiema postaciami reprezentacji – portretu i autoportretu – krzyżuje zarazem dwie perspektywy oglądu podmiotu – od wewnątrz i od zewnątrz.

Opisana struktura doświadczenia uwidacznia znaczenie i rolę cielesności w pracach Fleischmann i Straussa. Ciała odbiorców-interaktorów odgrywają w nich rolę interfejsów, a zarazem także instrumentów hybrydyzacji. Pojawiają się w przestrzeniach każdej z instalacji zarówno w postaci realnej, jak i wirtualnej. Ta dwoistość ich obecności współwyznacza hybrydyczny wymiar prac – działania interaktorów podejmowane są bowiem i realizowane w obu wymiarach jednocześnie (w czasie rzeczywistym), przez co środowiska dzieł wymykają się możliwości jednoznacznej identyfikacji. Wskazana właściwość pogłębia się w twórczości Fleischmann i Straussa z pracy na pracę, przybierając coraz to nową postać i odgrywając coraz to nową rolę. Na przykład w kolejnej zrealizowanej przez nich instalacji – *Murmuring Fields* – ruch ciał widzów staje się poniekąd źródłem dźwięków wyzwalanych w środowisku dzieł. W pracy tej artykułowane dźwięki wypełniające wirtualnie przestrzeń interakcji są bowiem aktualizowane i formowane w działaniach odbiorców-interaktorów. Ci ostatni przyjmują w ten sposób odpowiedzialność za kształtowany dyskurs, a wchodząc w interakcje z oczekującymi na ich działania słowami i wypowiedziami, nadają równocześnie swoim gestom charakter swoistej refleksji. Interakcja staje się w tym wypadku formą emocjonalnego myślenia. Z podobnymi sposobami wykorzystania cielesności odbiorców mamy także do czynienia w całej serii prac zrealizowanych w latach 1997–2005, wykorzystujących interfejs EFS (Electro Field Sensing). Aktywność cielesna interaktorów staje się tam materia ich performance'ów, w ramach których energia elektryczna ciał odgrywa zarazem rolę interfejsu oraz inspiratora interaktywnego wydarzenia.

Prezentowana w przestrzeni publicznej instalacja *Energie-Passagen* (2004) rozpoczęła najnowszy, rozwijany do dziś okres twórczości Fleischmann i Straussa. Była ona poprzedzona przez liczne projekty-wynalazki (narzędzia analizy danych bądź relacji między nimi, interfejsy). W pracach należących do tego okresu, na przykład *Digital Sparks Matrix* (2006), *Medienfluss* (2006) czy też *Performing the Archive* (2007), artyści zanurzają swoich odbiorców w przepływach chmur informacyjnych. One to bowiem, wypełniając i poszerzając realne przestrzenie naszej obecnej egzystencji, współtworzą wszechobecne, hybrydyczne otoczenie wszelkich aktywności ludzkich. Niekiedy, jak w *Energie-Passagen*, ciała in-

teraktorów zachowują w tej nowej sytuacji i rozwijają swoją dotąd suwerennie wypełnianą funkcję interfejsu. Jednak w wypadku większości dzieł z tego okresu nacisk przesuwają się już na aktywność mentalną, eksplorującą na różne sposoby zasoby informacyjnych środowisk. Dzieła Fleischmann i Straussa przybierają w tym okresie postać wirtualnych archiwów, zarazem odgrywając też znaczące role edukacyjne.

Pod tym względem najnowsze prace Fleischmann i Straussa spełniają wobec współczesnej kultury cyfrowych sieci Web 3.0 funkcję podobną do tej, jaką wobec kultury elektronicznej lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych XX wieku spełniały prace wideo Woody'ego i Steiny Vasulków, realizowane przy użyciu analogowych i cyfrowych syntezatorów. Funkcję, którą można określać, jak już wspomniałem, mianem edukacyjnej bądź też, podążając śladem niegdysiejszych analiz Lászla Moholy-Nagya, mianem adaptacyjnej. Moholy-Nagy funkcję tę w latach dwudziestych minionego wieku przypisywał przede wszystkim filmowi, uważając, że jego dynamika, wielokierunkowo rozwijające się struktury, adaptowała, przygotowywała do życia w świecie rewolucji technicznych, rozwoju wielkich miast i przyspieszającego tempa życia. Moholy-Nagy, Vasulka oraz Fleischmann i Strauss swymi pracami artystycznymi i koncepcjami teoretycznymi budowali bądź budują wizję sztuki, która w swym rozwoju sięga po najbardziej zaawansowane narzędzia swej epoki, wchodzi w związku z dziedzinami, które w największym stopniu kształtują oblicze współczesności, stając się zarazem specyficznym doń wprowadzeniem. W wypadku tej ostatniej pary artystów dziedzinami tymi są nauki informatyczno-komunikacyjne oraz technologie, które wyłaniają się z rozwoju tych nauk. Najnowsza twórczość Moniki Fleischmann i Wolfganga Straussa wprowadza swych odbiorców do życia w realno-wirtualnym, hybrydycznym świecie, uczy, jak łączyć doświadczenia estetyczne z poznawczymi, twórczość artystyczną z nauką. Pomaga mądrze i twórczo żyć pomiędzy realnością a wirtualnością, w hybrydycznym świecie współczesnej rzeczywistości.

## **Od cyfrowej tożsamości do architektury nanoświata: twórczość Victorii Vesny**

Victoria Vesna należy do elitarnego, choć rozrastającego się coraz dynamiczniej, międzynarodowego środowiska artystów, którzy kształtują jeden z najciekawszych obecnie i najbardziej progresywnych nurtów współczesnej sztuki. W ramach tego nurtu dochodzi do budowy i eksploracji bardzo istotnych dla współczesnego świata powiązań między twórczością artystyczną a sferą nauki. Tworzone tam dzieła wchodzi w integralne związki z wieloma dyscyplinami naukowymi, podejmując przy tej okazji problematykę, która rzadko dotąd stawała się obszarem eksperymentów artystycznych. Aktywni na tym polu artyści dołączają tym samym do grona badaczy, którzy w swej pracy tworzą znaczącą, wartościową wiedzę dotyczącą rzeczywistości i jej różnych przejawów. Artystyczne prace stają się w ten sposób zarazem częścią intelektualnych dyskursów, w ramach których dyskutowane są najważniejsze zagadnienia współczesności oraz projektowane i analizowane są różne scenariusze przyszłości. Dzieła te, należące do różnych odmian rozpatrywanego tu nurtu, takich jak

na przykład bioart, sztuka transgeniczna czy sztuka robotyczna, swym złożonym kształtem odwzorowują skomplikowanie współczesnego świata, stając się zarazem instrumentami, za pomocą których świat ten zostaje poddany analizie i problematyzacji. Instalacje Victorii Vesny należą do najważniejszych, najbardziej rozpoznawalnych manifestacji tego nurtu.

W trwającej od wczesnych lat osiemdziesiątych XX wieku pracy twórczej Vesny stonkowo wczesnie, bo już w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych, uwidoczniła się stale narastająca dominacja wątków, które demonstrowały jej zainteresowanie wielopostaciowymi i wielowymiarowymi środowiskami – obszarami powiązań między różnymi dziedzinami praktyk społecznych i różnymi sferami rzeczywistości. W początkowym okresie jej twórczości złożoność dzieł manifestowała się przede wszystkim na płaszczyźnie relacji multikulturowych. W kolejnych latach jej transmedialne prace stawały się coraz bardziej skomplikowane materiałowo, konstrukcyjnie i technologicznie, tworząc obraz równie złożonej rzeczywistości. Wówczas właśnie podstawowe miejsce w instrumentarium sztuki Vesny zaczęły zajmować cyfrowe techniki informacyjne i komunikacyjne. W bezpośrednim rezultacie ich zastosowania pierwsza faza procesu postępującej hybrydyzacji, która to właściwość stawała się niezwykle istotna i ważna (jeśli nie najważniejsza) dla jej sztuki, została zdominowana przez technicznie warunkowaną konwergencję realnego świata materii oraz świata wirtualnych bytów cyfrowych. Artystka w tworzonych wówczas pracach zbudowanych z zastosowaniem strategii archiwum, oferujących zarazem odbiorcom możliwość współkształtowania jego zawartości, takich jak *Bodies© INCorporated* (1993) oraz *Virtual Concrete* (1995), kładła nacisk na uwikłane w problematykę tożsamości relacje pomiędzy cielesnością a ich cyfrową reprezentacją. Dzieła realizowane w tym okresie łączą fizyczną, materialną przestrzeń galerii z wirtualnością Internetu i powstają we współpracy z licznymi grupami uczestników, co oznacza także wielowymiarową rozciągłość tych dzieł w czasie oraz ich zdolność do organizacji wokół siebie wspólnot uczestników. Mają one charakter interaktywny oraz telematyczny, pozwalając odbiorcom-uczestnikom doświadczać przeżyć o charakterze transgresyjnym, przeżyć przekraczania granic, doznań równoczesnej obecności w różnych przestrzeniach, rzeczywistych i wirtualnych.

Zastępowanie realnych ciał przez ich cyfrowe duplikaty, budowanie cyfrowych tożsamości to w twórczości Victorii Vesny nie tylko składniki procesu, w ramach którego nasze otoczenie nabiera charakteru rzeczywistości poszerzonej (Augmented Reality), powstają nowe hybrydyczne przestrzenie, w tym przestrzenie informacyjne, nowe formy wspólnotowości oraz nowe formy komunikacji i partycypacji kulturowej. To również kluczowe aspekty innych jeszcze procesów społeczno-technologiczno-kulturowych, które pojawiają się wówczas w polu zainteresowania Vesny, na przykład rozwijające się systemy kontroli i nadzoru sprawowanego zarówno nad jednostkami, jak i nad całymi zbiorowościami. Wskazuje na to choćby instalacja *Another Day in Paradise* (1993). Ostatnia dekada minionego stulecia była sceną bardzo istotnej w tym zakresie transformacji, czyli przeobrażenia struktury kontroli upostaciowionej w obrazie społeczeństwa panoptycznego, w którym nadzór wykonywany jest przy użyciu środków optycznych, w strukturę społeczeństwa postpanoptycznego, w którym środki optyczne są zastępowane przez informatyczne, a nadzorowi podlegają nasze informacyjne sobowtóry czy też awatary. W twórczości Vesny transfor-

macja ta jest w interesujący sposób zobrazowana przez porównawcze odniesienie *Another Day in Paradise* do późniejszego (różnica między nimi to niemal dekada) jej dzieła – *Cell Ghosts* (2001).

Cały ten złożony kompleks zagadnień związanych z digitalizacją ciała i tożsamości ludzkich jest niezmiennie obecny w pracach Vesny, przybierając stale nowe formy artystyczne i wydobywając ciągle nowe aspekty problemowe. Świadczą o tym takie na przykład dzieła, jak *Datamining Bodies* (2001–2002/2004) czy *Mood Swings* (2006). Obok nich w jej twórczości pojawiają się również nowe wątki, z pola genetyki, jak w interaktywnym projekcie *Hox Zodiac* (2009–), czy mechaniki kwantowej, jak w *Quantum Tunneling* (2008). Powraca też paradygmat multikulturowy, łącząc się tym razem i przenikając z paradygmatem naukowym (*Nanomandala*, 2004). Ten ostatni przykład wskazuje już jednak na najbardziej obecnie charakterystyczny dla postawy Vesny nurt jej sztuki – nanoart.

Nurt ten rozwijał się w jej pracach od początku XXI wieku. Istotne znaczenie dla jego ukształtowania się, jak podkreśla sama Vesna, ma rozwijająca się od 2001 roku współpraca z Jamesem Gimzewskim, wybitnym specjalistą w dziedzinie nanonauki. Współpraca ta zaowocowała, między innymi, szeregiem wspólnie zrealizowanych projektów: wspominanych już wcześniej *Cell Ghosts*, *Nanomandala*, *Quantum Tunneling*, jak również *Sinapse* (2001), *Zero@wavefunction* (2002), *Nano* (2004) oraz *Blue Morph* (2007–).

Współpraca sztuki nowych technologii z nanonauką wydaje się wyrastać wprost z wzajemnej bliskości obu tych dyscyplin. Wizja rzeczywistości, oferowana z perspektywy nanonauki, nie odwołuje się do metafory konfliktu, nie jest ugruntowana na przeciwstawieniu natury i kultury, rezygnuje też z opozycji solidnych obiektów i pustych przestrzeni. Proponuje w zamian koncepcję dynamicznego środowiska powiązanych z sobą pól energetycznych, bezgranicznego pola sieci organizowanych na różne sposoby elementarnych składników. Znakomicie koresponduje w ten sposób z programem nowomediowej sztuki partycypacyjnej, odwołującej się do idei rozproszonego autorstwa, łączącej poprzez interakcję wszystkie składniki pola artystycznego w jeden dynamiczny układ odniesień, niestabilny, ciągle gotowy do przeobrażeń. Nanosztuka, łącząc nową perspektywę poznawczą z programem sztuki cyfrowej, staje się w ten sposób swoistą inicjacją, wprowadzeniem w nowy porządek reprezentacji świata, który Pierre Lévy nazywa kosmopedią. Światem tym, jak dowodzi Erik Davis, rządzą tendencje prowadzące w stronę transmutacyjnej integracji, dokonującej się na fundamencie nowego ładu komunikacyjnego.

## **Ryszard W. Kluszczyński**

### **The Third Culture. On contemporary relations among art, science and technology**

Contemporary cultures undergo the process of deep and diverse hybridization. Among numerous elements and factors of this process, relations between art and science play nowadays very important role. I analyse this concept in the framework of the theory of the third culture, C.P. Snow put forward in his Rede lecture and publication in 1959. The third culture concept has been subsequently discussed and reinterpreted by John Brockman. In my analyse I return to Snow's idea of dialog as a basic form of the agency of merging arts and sciences. To explain how such processes have developed in the fields of contemporary artistic practices I present two case studies: the analyse of interactive Augmented Reality installations of Monika Fleischmann and Wolfgang Strauss in the context of ICT science; and the analyse of nanoart works of Victoria Vesna.



**Marcin Składanek**

## **Tworzywo bez właściwości – technologia cyfrowa jako metamedium**

W 2007 roku magazyn „Time” przyznał tytuł *Person of the Year* każdemu z nas osobno i wszystkim nam razem. Ujmując rzecz dokładnie: tytuł bohatera roku przypadł wszystkim użytkownikom Sieci, stron internetowych czy mediów społecznych, a więc dość dużej grupie ludzi (przykładowo: Facebook gromadzi obecnie – tj. w połowie 2011 roku – około 900 mln aktywnych użytkowników). Zwycięzców plebiscytu jednoznacznie desygnowała forma okładki tygodnika – na ekranie monitora widniał duży napis „You”, napisany tą samą czcionką co logotyp serwisu YouTube (powstałego zaledwie dwa lata wcześniej, tj. w 2005 roku), a pod nim napis: „*Yes, you. You control Information Age. Welcome to your world*”. Co ciekawe, podobny wyjątek – tzn. nieprzyznanie nagrody konkretnej osobie znanej z imienia i nazwiska – miał miejsce także w 1982 roku, kiedy to zwycięzcą okazał się komputer osobisty (PC).

Te dwa wydarzenia wzajemnie się dopełniają, domykając zarazem blisko trzydziestoletni okres potrzebny do stworzenia diametralnie nowego układu powiązania technologii i ludzi. Inicjowany i sukcesywnie wdrażany przez wielu badaczy, teoretyków, inżynierów, designerów i artystów projekt stworzenia technologii maksymalnie elastycznej, funkcjonalnej, otwartej na codzienną kreatywność, a jednocześnie powszechnie dostępnej i wszechobecnej, właśnie został zrealizowany (można by powiedzieć: *Welcome to our world!*).

Interaktywne, cyfrowe, społeczne i powszechne media stanowią przestrzeń spotkania i poddania wspólnej akceleracji z jednej strony technologii remiksu, a z drugiej – kultury remiksu – potencjał technologii zostaje w pełni otwarty na kreatywny potencjał globalnej społeczności użytkowników.

Naturalnie, dynamika cyberkultury jest wielowymiarowa i znacznie bardziej złożona – obejmuje ona szereg hybrydycznych praktyk kreacyjnych, form stylistycznych, modeli recepcji, doświadczenia, wymiany, współdziałania, które formowane są oraz zwrotnie poddają stałej rekonfiguracji kształt i status poszczególnych narzędzi i środowisk aktywności, wzorców ich projektowania oraz dyskursów definiujących znaczenie, cele i wartości praktyk uczestnictwa. Zarazem jednak wymowa oczywistej konstatacji – technologia zmienia nas, my zmieniamy technologię – uzyskuje tutaj dodatkowe znaczenie, znaczenie wynikające z różnorodności i zasięgu możliwości wzajemnego oddziaływania i dyfuzji, co przekłada się na przyspieszenie procesu rekonfiguracji kultury i rozwoju narzędzi.

Jeśli zatem uznamy, że obserwowany obecnie tak wyraźnie potencjał procesów konwergencji i dywergencji ufundowany jest w dużej mierze na dwóch potężnych i współzależnych mechanizmach generatywnych o równym statusie i sile oddziaływania – to znaczy

na możliwościach technologii cyfrowej oraz na skali i intensywności praktyk komunikacji, współdziałania i partycypacji – to pojęciem, które doskonale spaja obydwa wymiary, jest kategoria „metamedium”, rozwinięta przez Alana Kaya. Dalej będę się starał pokazać – wychodząc i skupiając się przede wszystkim na pierwszym z wymienionych wymiarów – iż już u samych początków kształtowania się pojęcia metamedium intencjonalnie zawarty był w nim ów podwójny mechanizm, który jednocześnie wyznacza charakter przełomu pomiędzy „starymi” i „nowymi” mediami.

## Tworzywo bez właściwości

Status, potencjał, możliwości czy atrybuty technologii cyfrowej nie poddają się łatwemu i spójnemu ujęciu. Stąd warto na wstępie posłużyć się pewną metaforą, zaproponowaną przez Jonasa Löwgreana i Erika Stoltermana w książce *Thoughtful Interaction Design*. Chcąc wskazać na niejednoznaczną naturę tworzywa projektowania interakcji, autorzy piszą o „tworzywie bez właściwości”:

Projektowanie interakcji jest procesem kształtowania cyfrowych artefaktów. Jest nadawaniem struktury i formy środowiskom i aktywnościom człowieka. (...) Materiał, którego używamy, nie jest całkowicie pozbawiony właściwości, ale jego ograniczenia są stosunkowo nieliczne. Istnieje wiele poziomów wolności, która skorelowana jest z materiałem. Tego typu wolność może wydawać się trudna w uchwyceniu, skomplikowana do objęcia, a być może nawet nieco przerażająca. Ale z drugiej strony może być ona postrzegana jako pozytywne wyzwanie i źródło wielkiego potencjału kreatywnego<sup>1</sup>.

Głównym przedmiotem zainteresowania Löwgreana i Stoltermana nie jest status technologii cyfrowych – ich książka pokazuje, jak rozumieć projektowanie interakcji w formie dyscypliny designu, to znaczy nie jako poddaną ścisłym procedurom optymalizacji inżynierię oprogramowania, ale jako kreatywne poszukiwanie rozwiązań, jako refleksyjną konwersację z elementami, ograniczeniami i wyzwaniem unikalnych sytuacji projektowych. Idea „materiału bez właściwości” jest jedynie sygnalizowana w ostatnim rozdziale ich książki, który stanowi pewną dyskursywną ramę, wskazującą na ogólną i złożoną dynamikę wzajemnego uwikłania ludzi, narzędzi, artefaktów, strategii użycia oraz praktyk projektowania w dobie powszechności cyfrowych środowisk interakcji. Jednocześnie określenie to nie jest przypadkowe, bowiem owa rama fundowana jest przez odniesienie perspektywy rozwijanej przez autorów do pewnego trybu myślenia i konstrukcji świata przedstawionego *Człowieka bez właściwości* Roberta Musila.

Jak zatem scharakteryzować technologię cyfrową – tworzywo niemal całkowicie pozbawione właściwości, a zarazem niemal każdą właściwość zdolne przyjąć, oferujące tym samym potencjalnie nieograniczone możliwości kreacji? Jeden z najbardziej przekonujących kierunków eksploracji tej kwestii został wyznaczony – jak sądzę – przez Lva Ma-

<sup>1</sup> J. Löwgren, E. Stolterman, *Thoughtful Interaction Design. A Design Perspective on Information Technology*, MIT Press, Cambridge, MA 2007, s. 171.

novicha w książce *Software Takes Command*<sup>2</sup>. Manovich rozbudowuje bowiem taki punkt widzenia na technologię cyfrową, w którym generatywność, elastyczność i swoboda kształtowania artefaktów są aspektami kluczowymi i definicyjnymi tej technologii. Perspektywa szczegółowo konstruowana przez Manovicha – pod którą podpisaliby się zapewne Löwgren i Stolterman – bezpośrednio inspirowana jest projektami i rozstrzygnięciami Alana Kaya.

Warto w tym miejscu wspomnieć o ciekawej paraleli pomiędzy tak odmiennymi tematycznie i dyskursywnie pracami jak *Thoughtful Interaction Design* oraz *Software Takes Command*. Pelle Ehn w krótkiej przedmowie do tej pierwszej monografii koncept technologii jako „materiału bez właściwości” – jego zdaniem niezwykle owocny – jednoznacznie wprowadza w kontekst prac właśnie Alana Kaya.

## Metamedium

Rozumienie pojęcia „metamedium” – także zdaniem Manovicha pojęcia kluczowego dla zrozumienia kulturowego statusu technologii cyfrowych – zostało sformułowane już w 1977 roku w tekście *Personal Dynamic Media*<sup>3</sup>, który Kay napisał wspólnie z Adele Goldberg. Uznali oni, iż komputer jest pierwszym metamedium, ponieważ jego zawartość stanowi „szerokie spektrum mediów istniejących oraz jeszcze nie wynalezionych”. Spojrzenie na technologie komputerowe – jako na uniwersalne środowisko symulacji, remediacji i integracji tradycyjnych mediów, a zarazem środowisko na tyle elastyczne i otwarte, iż obejmować będzie wszelkie przyszłe rozwiązania – nie miało przy tym charakteru wizjonerskiej przepowiedni, ale raczej wyzwania, które Kay podjął, postępując według swojej słynnej maksymy: „Najlepszym sposobem przewidywania przyszłości jest jej wynalezienie”. Alan Kay, nawet jeśli nie był pierwszym, który przedstawił ideę komputera jako medium (kontynuował on wcześniejsze prace Busha, Engelbarta, Sutherlanda czy Nelsona), to z pewnością był tym, który określił jej obecny kształt.

Kay dokładnie zdaje relację z tego, w jaki sposób krystalizowało się jego postrzeganie technologii cyfrowej jako medium<sup>4</sup>. Idea ta pojawiła się w 1968 roku po lekturze *Understanding Media* McLuhana, książki stanowiącej pierwszy impuls do wyjścia poza myślenie o komputerze przede wszystkim jako o narzędziu wykonywania określonych zadań czy nośniku informacji. Perspektywa ta nabrała kształtu w efekcie współpracy, jaką Kay podjął z twórcami języka programowania LOGO – Wallym Feurzeigiem, Seymourem Papertem i Cynthią Solomon. Opierając się na koncepcjach psychologii rozwojowej Jeana Piageta, stworzyli oni proste środowisko nauki, zabawy i kreacji dla dzieci. Udowodnili tym samym, iż komputer może stać się nie tylko narzędziem dystrybucji i recepcji treści edukacyjnych, ale także aktywną przestrzenią uczenia się i kreacji. Istotnym źródłem inspiracji stały się

<sup>2</sup> L. Manovich, *Software Takes Command*, za: <http://www.manovich.net> (data dostępu: 15.03.2011).

<sup>3</sup> A. Kay, A. Goldberg, *Personal Dynamic Media*, „Computer” 1977, 10 (3): 31–41, March.

<sup>4</sup> A. Kay, *User Interface: A Personal View*, w: *The Art of Human-Computer Interface Design*, red. B. Laurer, Addison-Wesley, Reading, MA 2007, s. 194.



także prace psychologa Jerome'a Brunera, który opierając się na koncepcjach Piageta, rozwinął model uczenia się na poziomie enaktywnym, ikonycznym i symbolicznym.

Kay bardzo szybko zauważył potencjał cyfrowego metamedium, zarówno jeśli idzie o możliwości „czytania”, jak i „pisania”. Dostrzegł także, jak daleko interaktywność systemów komputerowych wykracza poza ofertę mediów tradycyjnych, skoro zakłada ona możliwość symulowania i generowania aktywności człowieka, a w kolejnym kroku – tworzenia złożonych, multimedialnych i elastycznych środowisk działania.

Nader często, szczególnie na gruncie dyskursów nowych mediów, interaktywność traktowana jest jako dodatkowy wymiar medialności, który przekłada się na możliwość fundowania niesekwencyjnej lektury (nawigacja w systemach hipertekstowych), zwrotnej komunikacji interpersonalnej (systemy społecznościowe), immersyjnych przestrzeni działania na obiektach (gry komputerowe, VR). Ponadto podkreśla się, iż – w odróżnieniu od tradycyjnych – cyfrowe medium może być jednocześnie interfejsem dostępu, dystrybucji, wymiany, selekcji, agregacji, edycji i kreacji reprezentacji symbolicznych, ikonicznych, temporalnych, audialnych, dwu- i trójwymiarowych i jakichkolwiek innych.

Ale w idei metamedium zwraca uwagę jeszcze jeden aspekt interaktywności, który umyka przy porównaniach nowych i starych mediów, a który dla Kaya miał znaczenie absolutnie podstawowe: otóż metamedium jest interaktywne, to znaczy, że może być zaprogramowane (i w każdym momencie przeprogramowane). Oferuje zatem możliwość zaprojektowania sposobów, w jaki wszelkie możliwe reprezentacje i formy medialne są udostępniane, dystrybuowane, wymieniane, selekcyjonowane, grupowane, modyfikowane i kreowane. Tutaj pojawia się owo definicyjne założenie – metamedium nie tylko może symulować każde istniejące medium, ale posiada także wbudowany mechanizm konstruowania dowolnych mediów w przyszłości.

Dwa kluczowe projekty, nad jakimi Alan Kay pracował w latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych w Xeroxie PARC, potwierdzają fakt, iż doskonale zdawał on sobie sprawę z tego, że koniecznym warunkiem przełomu, jaki mógłby stać się udziałem technologii cyfrowych i jaki dzisiaj został proklamowany przez magazyn „Time”, jest ich dostępność, rozumiana zarówno jako elastyczność, jak i powszechność użycia.

Temu pierwszemu wymogowi miał sprostać Smalltalk – drugi po Simuli (choć bardziej konsekwentny i pełniejszy od niej) język programowania obiektowego, to znaczy podejścia, które obecnie określa podstawową logikę tworzenia niemal każdej aplikacji komputerowych (od prostych stron WWW, aż po złożone systemy podejmowania decyzji). Smalltalk był językiem wysokiego poziomu, co oznacza, iż posiadał szereg wbudowanych definicji obiektów, które proces programowania znacznie ułatwiają i przyspieszają. Zaopatrzony został również w funkcjonalne graficzne środowisko programistyczne, którego system okienkowy – kolejny znacznik rewolucji komputerowej – został wprost przeniesiony do interfejsu pierwszego Macintosha firmy Apple.

Wymogowi powszechności natomiast miał czynić zadość projekt o nazwie Dynabook – przenośny komputer wyposażony w zintegrowany pakiet oprogramowania. W zamierzeniach Alana Kaya miał on stanowić osobistą, mobilną, poręczną i powszechnie wykorzystywaną platformę dostępu, edycji i kreacji treści medialnych.

Co ważne, te dwa projekty były z sobą bezpośrednio powiązane i wzajemnie się zakładały – integralnym komponentem Dynabook miał być bowiem Smalltalk jako podstawowe narzędzie konstruowania przez użytkowników nie tylko reprezentacji medialnych (tekstów, grafik, dźwięków, animacji itp.), ale także środowisk aktywności i narzędzi kreatywnych.

## Metamedium jako kulturowy software

Interesująca perspektywa teoretyczna, jaką Manovich kreśli wokół idei metamedium, a która określana jest przez niego jako *software studies*, ma znaczenie nie tylko dla debat toczących się na gruncie badań nowych mediów, choć oczywiście jej implikacje dla tych właśnie dyskursów są najbardziej doniosłe. Uniwersalność proponowanego przez Manovich ujęcia wynika z tego, że świadomie i konsekwentnie wykorzystał on zawarty w kategorii metamedium potencjał gry konwergencji i dywergencji po to, by wzmocnić dynamikę określającą charakter technologia–kultura w trzech następujących krokach:

1. Metamedium definiowane jest jako „kulturowy software”, co oznacza, że jego charakterystyka wiąże poziom mechanizmów konstruowania i funkcjonowania artefaktów cyfrowych oraz poziom praktyk społecznego jej wykorzystania. Manovichowi udało się pokazać, iż jakkolwiek relacja technologia–kultura może być postrzegana z różnych ujęć (bardziej zorientowanych na jedną lub drugą stronę tej relacji), to perspektywa integrująca te dwa wymiary jest możliwa i owocna, jeśli idzie o opis procesów hybrydyzacji praktyk medialnych.

2. Ten rodzaj ujęcia wyznaczony jest poprzez spojrzenie na metamedium jako na maszynierię generatywną, której podstawową własnością jest swoboda tworzenia oraz remiksowania form medialnych, przy czym zarówno analiza logiki cyfrowego compositingu, jak i jego komponentów oraz skali możliwości, jakie oferuje, nie ma charakteru opisu czysto technologicznego lub czysto kulturowego, ale swobodnie integruje te dwa języki.

3. Dzieje się tak dlatego, iż metamedium stapia podstawowe rozumienia zarówno technologii, jak i medium – to znaczy może być zarówno tworzywem, narzędziem tworzenia, nośnikiem treści, systemem ich dystrybucji, środowiskiem doświadczeń, jak i przestrzenią modyfikacji form i praktyk medialnych. Innymi słowy, elastyczność metamedium pozwala na taką konstrukcję, która obejmuje dowolną konfigurację przytoczonych funkcji bądź użyć.

## Cyfrowe DNA

Manovich zdaje się mieć zatem rację, przyznając Alanowi Kayowi pozycję szczególną w kontekście dyskursów nowych mediów – jego prace jednoznacznie bowiem wskazują, że nie można postrzegać technologii cyfrowych jako jedynie nowej, bardzo elastycznej i efektywnej technologii medialnej. Technologii, która oferuje niespotykane dotąd możliwości i właściwości (np. nawigacja, immersyjność, multimedialność, hipertekstualność), aktua-

lizowane w postaci szeregu nowych mediów, które dodatkowo tym różnią się od mediów tradycyjnych, że mogą łatwo tworzyć formy pośrednie.

Zdanie relacji z rzeczywistej skali i intensywności procesów hybrydyzacji (dialektyka konwergencji i dywergencji) wymaga uświadomienia sobie tego, iż komputer od samego początku konstruowany był jako uniwersalna maszyna symulująca. Jej rozwój na przestrzeni XX wieku doprowadził do powstania platformy pozwalającej tworzyć z modularnych elementów nie tylko wszelkiego rodzaju reprezentacje medialne, ale także środowiska aktywności, które dodatkowo pozwalają na dynamiczną modyfikację ich funkcjonalności, kształtu, komponentów je tworzących, bądź zmianę scenariuszy użycia. Ujmując rzecz dosłownie, komputerowe metamedium może stać się dowolnym medium, ale zarazem nie traci swojej natury i możliwości – nadal może stać się potencjalnie innym medium.

Zasięg tych możliwości istotnie pozwala stwierdzić, że materia, z której tworzone są cyfrowe przestrzenie działania i recepcji, jest niemal pozbawiona właściwości. Aby wskazać, jak potężny jest potencjał generatywny technologii obliczeniowych, warto odwołać się tutaj za Manovichem do sugestywnej metafory biologicznej<sup>5</sup>. Media cyfrowe pozwalają na modyfikację już na poziomie samego DNA, i dlatego nie ma ograniczeń dla swobodnej „medialnej inżynierii genetycznej”. Możemy w łatwy sposób tworzyć nowe organizmy oraz ich gatunki, następnie – zarówno jedne, jak i drugie – poddawać mutacji, łącząc z innymi, w tym także z tymi tradycyjnymi (zmieniając uprzednio ich kod genetyczny). Dalej – możemy je swobodnie poprawiać, estetyzować, tworzyć klony oraz dowolnie testować ich zachowanie i funkcjonalność. Różnice pomiędzy poszczególnymi cyfrowymi organizmami – na poziomie wyglądu, formy, zachowania i otwartości na manipulacje – wynikają z tego, że posiadają one odmienne kombinacje kodu DNA, ale struktura i elementy owego kodu oraz podatność na modyfikacje są wspólne.

Co stanowi ten zbiorowy fundament każdego cyfrowego organizmu? Wydaje się, że wspomniana wcześniej metodologia programowania obiektowego (większość wykorzystywanych obecnie języków programowania ma strukturę obiektową) określa wystarczająco deskryptywny, a zarazem generatywny poziom konceptualizacji właściwości technologii komputerowych. Programowanie obiektowe odtwarza nasz podstawowy sposób kategoryzacji rzeczywistości, jakim jest wyznaczenie obiektów danego świata, a dalej – ich cech oraz zachowania. Tworzenie programu komputerowego jest w tym układzie zawsze tworzeniem zapisu pewnego mikroświata, w którym obiekty – należące do określonych klas – umieszczane są na scenie (instancje) i poddawane swobodnie kształtowanym interakcjom. Klasa obiektu wiąże zbiór zarówno stałych, jak i zmiennych właściwości obiektu (rodzaj danych oraz ich stan czy wartość – np. forma, kolor) oraz zbiór metod określających możliwe do wykonania przez niego lub „na nim” aktywności, które dodatkowo mogą być zależne lub niezależne od właściwości i zachowania instancji innych klas.

W elastyczności modelu tworzenia idzie się tu jednak jeszcze dalej – każdy obiekt może być zdefiniowany jako rozszerzenie innego obiektu, a tym samym może dziedziczyć jego właściwości i metody. Ponadto możliwe jest tworzenie struktur wielokrotnie złożonych,

<sup>5</sup> L. Manovich, *Software Takes Command*, *op. cit.*, s. 109–191.

których modułami i komponentami są inne obiekty. Jednocześnie owe złożone struktury pozostają obiektami jak każde inne, a tym samym mogą być im przypisane nowe właściwości i działania.

Taka fraktalna budowa sprawia, że każdy program komputerowy lub dowolny jego fragment może stać się komponentem innego obiektu, co oznacza, iż modularność systemów komputerowych jest fundowana na dowolnym poziomie. Tworzenie i modyfikacja reprezentacji medialnych odbywają się równoległe na poziomie poszczególnych pikseli, wertextów, wektorów, dźwięków, znaków graficznych czy typograficznych oraz na poziomie ich dowolnych złożań – obiektów, obrazów, ujęć, sekwencji montażowych, scen 3D, animacji lub ścieżek dźwiękowych.

Uznanie, że fundamentalną własnością technologii cyfrowych – owym cyfrowym DNA – jest interaktywna obiektowość/modularność (możliwość generowania aktywnych i otwartych na interakcję obiektów o dowolnej skali złożoności) oznacza, iż na podstawowym poziomie analizy najważniejszymi atrybutami metamedium są te, które wskazują na jego elastyczność oraz swobodę tworzenia, i w tym sensie istotnie tworzywo to można określić jako materiał bez właściwości.

Taka perspektywa zmienia nieco status typologii cech nowych mediów. Wśród cech wskazywanych przez te typologie (wiele z nich się pokrywa) można bowiem wyróżnić:

- wbudowane, prymarne, konieczne atrybuty obiektów kodu programistycznego: przykładowo w typologii Manovicha<sup>6</sup> będzie to reprezentacja numeryczna, modułowość, zmienność; w typologii Marie-Laure Ryan<sup>7</sup> – reaktywna interaktywność, modułowość; w typologii Listera i in.<sup>8</sup> – cyfrowość, interaktywność i symulacyjność;
- zaprojektowane, będące aktualizacją możliwości, jakie oferuje technologia, atrybuty poszczególnych realizacji: w typologii Manovicha – automatyczność działań; w typologii Ryan – multimedialność, możliwości sieciowe; w typologii Listera i in. – hipertekstualność, sieciowość, wirtualność (immersyjność); w typologii Janet H. Murray<sup>9</sup> – proceduralność, uczestnictwo, przestrzenność, encyklopedyczność.

## Media interaktywne – hybrydyczność i głęboka remiksowalność

Obiektowa natura cyfrowego DNA funduje niemal nieograniczony potencjał konstruowania nowych i modyfikowania istniejących form medialnych – zawsze istnieje możliwość zmiany kodu, uzupełnienia funkcjonalności lub dodania nowego komponentu. Generatywność współczesnych technologii cyfrowych nie jest jednak wyłącznie, a nawet nie przede

<sup>6</sup> L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. K. Cypriański, WAiP, Warszawa 2006.

<sup>7</sup> M.-L. Ryan, *Will New Media Produce New Narratives?*, w: *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*, red. M.-L. Ryan, University of Nebraska Press, Lincoln 2004, s. 338.

<sup>8</sup> M. Lister, J. Dovey, S. Giddings, I. Grant, K. Kelly, *New Media: A Critical Introduction*, Routledge, New York 2009, s. 10–12.

<sup>9</sup> J.H. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Free Press, New York 1997, s. 71.

wszystkim, generatywnością języków programowania. Z pewnością określają one ten pierwotny poziom – poziom „tworzywa bez właściwości” – ustanawiający najdalej zakreślony horyzont swobody kreatywnych eksploracji i innowacji, ale zarazem wymagający największych kompetencji i pracy związanej z tworzeniem często świata od podstaw.

Stąd jeśli przyglądamy się procesom konwergencji i dywergencji z perspektywy społecznego, powszechnego ich wymiaru, to logika tych procesów określana jest przez właściwości szerokiego spektrum narzędzi – od aplikacji dedykowanych do poszczególnych zastosowań kreatywnych (jak Adobe Photoshop, Adobe Flash, Apple Final Cut czy Autodesk Maya), poprzez narzędzia umożliwiające tworzenie własnych platform publikacji i interakcji (systemy webowe, takie jak Wordpress, Joomla!, czy Typo3), aż po niezliczoną gamę modułów zagnieżdżonych na stronach WWW, które na przykład pozwalają użytkownikom stworzyć i dostosować ich profil (Facebook), dokonać edycji zdjęcia (Flickr.com) lub dodać do własnej strony interaktywną mapę (pluginy Google Maps).

Jeśli więc idea metamedium, akcentująca potencjał możliwości oferowanych przez technologie cyfrowe, stwarza nadzieję na istotne wzbogacenie rozumienia statusu nowych mediów, to nie dzieje się to jedynie w wyniku wyznaczenia abstrakcyjnego, pierwotnego metapoziomu generatywności. Interaktywna obiektowość struktury cyfrowego DNA sprawia bowiem, iż dywergencja i konwergencja obecnych mediów rozgrywa się na bardzo wielu poziomach, a jej kształt określany jest przez szereg różnorodnych rozwiązań, modeli i praktyk społeczno-kulturowych.

Analiza potencjału generatywnego technologii (choćby w postaci *software studies*) obejmować zatem musi wielość strategii zorientowanych na tworzenie systemów swobodnego, elastycznego i intuicyjnego compositingu, którego elementami są reprezentacje medialne wszelkiego typu oraz złożoności (od pikseli, wektorów, znaków graficznych, aż po ich wielowarstwowe układy, takie jak zdjęcia, filmy, animacje, sceny 3D), struktury organizacji informacji (bazy danych, hiperteksty, schematy tagowania) oraz strategie interakcji – to znaczy dostępu, użycia, modyfikacji i tworzenia (nawigacja, przeszukiwanie, komunikacja interpersonalna, aplikacje dostosowania systemu oraz narzędzia generowania treści i form informacji, ich struktur oraz interakcji).

Tu pojawia się istotna w kontekście dyskursów nowomediowych implikacja – konwergencja mediów interaktywnych nie odbywa się pomiędzy ustalonymi i rozpoznawalnymi porządkami medialnymi (np. starymi i nowymi mediami). Nie jest też tak, iż można wskazać jeden jej poziom. Odwołując się ponownie do Manovicha, należy stwierdzić, iż skala dywergencji współczesnych metamediów przekłada się na ich „głęboką remiksowalność”<sup>10</sup>. Oznacza ona swobodną kombinatorykę komponentów, procesów i strategii na dowolnych poziomach, której efektem niekoniecznie jest powstanie wielu relatywnie niezależnych języków, form, platform medialnych oraz praktyk użycia (zbiór nowych mediów bądź multimediów).

Wzorce hybrydyzacji są znacznie bardziej zawikłane i zróżnicowane, ponieważ hybrydyczność wpisana jest w samą naturę metamedium. Manovich słusznie odróżnia hybry-

<sup>10</sup> L. Manovich, *Software Takes Command*, *op. cit.*, s. 29.

dyczność metamedium od jego multimedialności. Media interaktywne, media hybrydyczne, metamedia nie są wyłącznie maszynierami integracji form medialnych, linkowania struktur informacyjnych i łączenia reprezentacji, a tym samym nie mogą być zredukowane do sumy tradycyjnie pojętych mediów. Stanowią one bowiem na pierwszym planie otwarte i elastyczne środowiska interakcji, w których reprezentacje, formy, schematy informacji oraz strategie użycia i komunikacji są kształtowane, realizowane i doświadczane.

Taka perspektywa naturalnie skutkuje istotną redefinicją kategorii medium. Wychodząc od analizy statusu i właściwości technologii cyfrowych, odkrywamy bowiem, jak silnie, na wielu płaszczyznach i w jak różnorodny sposób integrowana jest ona z praktykami społeczno-kulturowymi. Generatywność metamediów wykracza poza możliwość konstruowania zbioru tekstów podlegających rozumieniu i interpretacji. Podjęcie kroku w stronę interaktywności w gruncie rzeczy ustanawia nowe obszary rozumienia medialności, czyli odpowiednio powiązania pomiędzy technologią a kulturą.

## **Marcin Składanek**

### **Material without qualities – digital technology as a metamedium**

Today, we witness two generative forces of digital media culture meeting – flexible, open, easy-to-use digital technology and large-scale social communication, sharing of information, knowledge and media representations. These two forces are equally important in media convergence and divergence, but also tightly coupled.

This paper traces the root of “metamedium” concept, developed in late 70s by Alan Kay, to show that at the beginning two crucial aspects of digital revolution were intentionally connected within the project of creating “personal dynamic media”. Thinking of digital technology as a “material without qualities” – as a open to any transformation, mutation and extension metamedium – has significant impact on new media discourse. Not only because it reveals essential difference between “old” and “new media”, but also because it exposes solid ground for practices of media hybridization, innovation or – using Lev Manovich notion – process of “deep remixability”.

Ewa Wójtowicz

## Aporie sztuki Internetu. Cyberkulturowe utopie 20 lat później

Cyberkulturowe utopie lat dziewięćdziesiątych XX wieku związane są głównie z cechami formującej się w tym czasie i na bieżąco rozpoznawanej nowej przestrzeni kultury. W ciągu ostatnich dwu dekad wszystkie utopie dotyczące wolności, komunikacji, dostępu i zróżnicowania kulturowego zetknęły się, odpowiednio, z problemami cenzury, e-inwigilacji, wykluczenia i estetycznej homogenizacji. Nie jest to jednak wyłącznie właściwość sztuki w środowisku cyberkultury. Problem utopii, obecny i opisywany w przypadku dwudziestowiecznej awangardy, pojawiał się często jako skutek fascynacji nowymi technologiami, których potencjał pobudzał wyobraźnię artystów. Jednak utopijna retoryka lat dziewięćdziesiątych odznaczała się podobną jak modernistyczna wyrazistością, zwłaszcza ze względu na odkrywanie nowego świata, jakim stał się świat cyberprzestrzeni. Wywodząca się z niej cyberkultura stała się nowym, formatywnym zjawiskiem, wciąż redefiniowanym przez artystów i rozpoznawanym na gruncie teorii. Obecnie, po upływie niemal 20 lat, wydaje się, że nikogo, nawet najbardziej radykalnych artystów, nie stać już na naiwność. Internet przestał być przestrzenią wolności, a ekran komputera stał się raczej weneckim lustrem niż oknem do świata bez reguł, cenzury i opresji politycznej. Nadmiernym uproszczeniem byłoby jednak również stwierdzenie, że pierwsze lata istnienia cyberkultury to okres pełnego optymizmu i swobody wypowiedzi. Już na początku lat dziewięćdziesiątych artyści kwestionowali nieskrępowaną wolność oferowaną im przez rozwijający się Internet. Szybko kurczące się przestrzenie do kolonizacji, walka o domeny, komercjalizacja przestrzeni informacyjnej, a wreszcie także napięta relacja z systemem artystycznym – wszystko to stanowiło o atmosferze końca lat dziewięćdziesiątych, a ostatecznie przesądziło o upadku „rewolucji dotcomów”, którego świat Internetu doświadczył na przełomie tysiącleci.

Definicja cyberkultury jako wciąż rozwijającego się zjawiska z oczywistych powodów nie może być niezmienna. Na przestrzeni ostatnich kilkunastu lat zaczęła być ona precyzowana w odniesieniu do zachodzących w obrębie cyberkultury zmian. Teoretycy, w zależności od stanowiska, akcentują udział obiegu informacji, sztuki bądź technologii, często spierając się o granice tego, co można nazwać cyberkulturą. Martin Lister definiuje cyberkulturę jako złożone środowisko, w skład którego wchodzi „nie tylko sieci komunikacyjne, programowanie i oprogramowanie, ale również sztuczna inteligencja, wirtualna rzeczywistość, sztuczne życie i interfejs człowiek–komputer”<sup>1</sup>. Autor nie wspomina jednak

<sup>1</sup> M. Lister, J. Dovey, S. Giddings, I. Grant, K. Kelly, *Nowe media. Wprowadzenie*, przeł. M. Lorek, A. Sadza, K. Sawicka, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2009, s. 465.

o praktykach sztuki, lokując cyberkulturę głównie w obrębie teorii i praktyk naukowych – zarówno humanistycznych, jak i tych z zakresu nauk ścisłych. Pisze także o tym, że „o ile idee najlepiej uosabiające ducha cyberkultury można chętnie postrzegać jako przyjemne, a nawet wyświechtane i naiwne, niemalże deliryczne rojenia pisarzy i scenarzystów science fiction, o tyle (...) literatura science fiction (...) porusza mnóstwo wątków (...), które umykają poróżnionym między sobą naukowcom”<sup>2</sup>. Ponownie jednak autor ignoruje sztukę, jej praktyki i eksperymenty, które spełniają również przytoczone kryteria przypisywane fikcji literackiej: bywają naiwne, ale kierują uwagę badacza na terytoria niedostrzegane przez naukę bądź takie, do eksploracji których naukowy aparat poznawczy jest nieprzystosowany. Jest to zaleta sztuki, marginalizowanej w tym ujęciu. Na znaczenie sztuki zwraca uwagę Piotr Zawojski, pisząc o cybersztuce jako podstawowej ekspresji cyberkultury<sup>3</sup>, a także odnotowując związki pomiędzy praktykami kontrkulturowymi a wyłonieniem się idei cyberkulturowych<sup>4</sup>. Ekstrapolacja idei artystycznych na szersze pole nauki oraz kultury stanowi ważny wkład dociekań artystów w rozwój refleksji wokół cyberkultury. Na początku nowego tysiąclecia Lev Manovich konstatował w *Języku nowych mediów*, że refleksja badawcza lat dziewięćdziesiątych była niewystarczająca, ponieważ nie dość dokładnie opisywała stan bieżący, wybierając raczej swobodę futurologicznych prognoz<sup>5</sup>. Wydawały się one atrakcyjne, ponieważ nie wymagały przyjęcia żadnego aparatu badawczego, co było wybawieniem wobec faktu, że aparat badawczy wypracowany w „starych” mediach nie był wystarczający, a nowego jeszcze nie zbudowano. Brak metodologii, fascynacja nieznanym, niedostatek wiedzy technicznej, trudności z dostępem i wielki entuzjazm – to wszystko składało się na refleksję wokół cyberkultury w pierwszej połowie ostatniej dekady XX wieku. Stąd powielające się postawy – obawa przed dehumanizacją i utratą realnych kontaktów interpersonalnych na rzecz zapośredniczonych medialnie. Charakterystyczna dla tamtych lat jest także fascynacja teleobecnością i cyborgicznymi protezami ciała, jak również mnogość nowych terminów wyposażonych w przedrostek „cyber-” oraz odwołania do sfery fikcji literackiej (np. Williama Gibsona) czy kina (*Matrix*). Fabularne fantazje (naukowe) nie wytrzymują jednak próby czasu i stanowią zbyt wąską podstawę dla naukowych rozważań. Działalność artystów lokuje się mniej więcej w połowie drogi między fabularną fikcją a naukowo rozwijaną technologią. Przykładem wczesnych praktyk internetowych, związanych z postrzeganiem Internetu jako przestrzeni wolnej od cenzury, jest praca Antoniego Muntadasa *File Room* (1994). Artysta zainicjował zbiór ocenianych dokumentów w formie otwartej kartoteki, którą mogli uzupełniać zarówno widzowie wystawy, jak i internauci. Jednak, jak pisze Christiane Paul, „dostępne oprogramowanie, Internet i narzędzia mobilne przyniosły nową erę tworzenia i dystrybucji treści medialnych. Utopijną obietnicą tej ery są »technologie dla ludzi« oraz system komunikacji wielu-do-wielu (w przeciwieństwie do jednego-do-wielu), który przywraca władzę nad dystrybucją jednostce i ma demokracji-

<sup>2</sup> *Ibidem*, s. 467.

<sup>3</sup> P. Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Poltext, Warszawa 2010, s. 117.

<sup>4</sup> *Ibidem*, s. 37.

<sup>5</sup> L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, WAIp, Warszawa 2006, s. 63.



zujący efekt”<sup>6</sup>. Pierwotne założenia globalnego dostępu zostały zweryfikowane przez rzeczywistość, w której kluczową sprawą jest kontrola nad mediami i przepływem informacji, a wykluczenie cyfrowe wciąż nie zostało wyeliminowane. Zdaniem Paul, dokonującej oceny cyfrowej przestrzeni kultury z perspektywy początku nowego tysiąclecia, Internet nie stał się przestrzenią alternatywną, ale raczej lustrzanym odbiciem realnego świata, z jego relacjami władzy, komercjalizacją i dominacją korporacji.

## „Szybko, tanio i poza kontrolą”, czyli utopia komunikacji

W 990 roku Bruce Sterling stworzył prognozę przyszłości cyberprzestrzeni, dostrzegając w niej silnie dualistyczny podział oparty na rywalizacji dwu opozycyjnych tendencji:

Przyszłość cyberprzestrzeni jest dziś w rękach dwu rywalizujących z sobą obozów, które można pokrótce określić jako utopię technofilii i obóz kapitalistyczno-pragmatyczny. Ich filozofie można podsumować odpowiednio jako „Szybko, tanio i poza kontrolą” (*Fast, Cheap and Out of Control*) oraz „Planowy rozwój hiperrealnej własności”. Kontynuując metaforę granicy, można porównać utopistów do squattersów, podróżników i traperów (...). Opozycyjny obóz, który określa się mianem „cywilizacji”, kontroluje rozdawanie ziemi, legislację, armię i kolej. Grupa FC&OC ma trzy zalety: szybkość, brawurową odwagę i zdolność funkcjonowania przy minimalnym budżecie. (...) Ich zdolność do zarządzania „cyberprzestrzenią” na dłuższą metę jest prawie niemożliwa; jak inni pionierzy, w większości wyginą z głodu, zostaną wykupieni lub przerosną ich konsekwencje ich własnego sukcesu<sup>7</sup>.

Sterling pisał zatem o techno-utopistach początku lat dziewięćdziesiątych, mając za jedyne przykłady pierwsze zwiastuny nowej technologii i własne doświadczenie pisarza science fiction. Opis cyberprzestrzeni, który nakreślił w tekście, przystaje raczej do współczesnego zakresu Second Life – jej cechą jest immersyjne zanurzenie w trójwymiarowej, symulowanej przestrzeni. Drugi obóz, przeciwny techno-utopii, miałyby doprowadzić do stworzenia przestrzeni będącej „apoteozą centrum handlowego”<sup>8</sup>, która z kolei, zdaniem Sterlinga, jest „apoteozą społeczeństwa konsumpcyjnego – monitorowane, abstrakcyjne, jednoznaczne, sterylne, optymalnie zaprojektowane, by przyciągać i powodować przepływ kapitału”<sup>9</sup>. Mimo krytyki techno-utopistów Sterling unika jednoznacznej prognozy co do tego, który z obozów ma szansę przejść nowe terytorium, przestrzega jednak przed nadmiernym entuzjazmem, powołując się na kazuś dziewiętnastowiecznej panoramy, której masowa popularność przeminęła bez śladu. Obozem techno-utopizmu stał się wydawany od 1993 roku magazyn „Wired”, kreujący cyberkulturowy wizerunek tamtej dekady, podkreślający nowe tendencje stylu życia i wyznaczający konsumpcyjne pragnienia – z tego właśnie powodu wielokrotnie krytykowany przez środowisko aktywistów kultury sieciowej. Już w 1997 roku Timothy Druckrey ironizował: „W magazynie »Wired« najnowszym, atrak-

<sup>6</sup> Ch. Paul, *Digital Art*, Thames & Hudson, London 2003, s. 204.

<sup>7</sup> B. Sterling, *The Future of Cyberspace*, w: *Ars Electronica. Facing the Future*, red. T. Druckrey, The MIT Press, Cambridge, MA–London 1999, s. 114.

<sup>8</sup> *Ibidem*, s. 115.

<sup>9</sup> *Ibidem*.

cyjnym towarem [do konsumpcji – przyp. E.W.] jest obecnie artysta subwersywny”<sup>10</sup>. Przykładem była twórczość Heatha Buntinga, brytyjskiego artysty związanego ze sztuką audio (pirackim radiem) i wczesnymi formami net artu. Druckrey pisał: „Kulturowa pętla – od subwersji przez asymilację do absorpcji – dotrze do net artu szybciej, łatwiej i ciszej niż kiedykolwiek wcześniej. Droga zaczyna się wraz z produkcją i dystrybucją sieci, a kończy się na drukowanych stronach, z których płynie komputerowa konsumpcja i technoutopizm”<sup>11</sup>. Druckrey krytykuje tu „Wired”, kreujący chwilowe mody w najbardziej powierzchownej wersji estetyki cyberpunkowej. Konkludując, Druckrey odwołuje się do jednej z wczesnych prac Buntinga *Skint – The Internet Beggar* (1996), w której artysta zwraca się do internautów, używając języka charakterystycznego dla żebraków, z prośbą o zasilenie jego konta przy użyciu karty płatniczej. To jednak właśnie Druckrey użył w tytule jednego ze swych postów na Nettime pojęcia „Szybko, tanio i poza kontrolą”<sup>12</sup>, znanego z prognoz Sterlinga, w swoim tekście dotyczącym problematyki wolności w cyberprzestrzeni. Osiem lat po tekście Sterlinga hasło to brzmi już nieco inaczej. Jest ono wielokrotnie przywoływane w kontekście tarć (cyber)kulturowych lat dziewięćdziesiątych, w odniesieniu do napięcia między swobodną kreatywnością a komercyjną kontrolą. Jest jednocześnie swoistym drogowskazem zmian, wyznaczającym drogę przemian w kulturze cyfrowej od jej początków w dziewięćdziesiątych latach XX wieku. To zresztą magazyn „Wired” pisał o „efekcie mp3”<sup>13</sup>, czyli pogarszaniu się jakości na rzecz szybkiego dostępu. Podobne problemy zauważają artyści związani z Critical Art Ensemble. Maria Fernandez w rozmowie przeprowadzonej w 1997 roku ze Stevenem Kurtzem z CAE<sup>14</sup> zadaje pytanie o rolę utopijnej retoryki promowanej przez magazyn „Wired” i wykreowaną wokół niego kulturę. Fernandez zajmuje się studiami postkolonialnymi oraz ich relacją z teorią mediów elektronicznych. Do grona artystów posługujących się mediami elektronicznymi w kontekście problematyki postkolonialnej zaliczają się Guillermo Gómez-Peña oraz Rafael Lozano-Hemmer (przykładem może być np. praca tego ostatniego *Displaced Emperors* z 1997 roku<sup>15</sup>). Zarówno Kurtz, jak i Fernandez krytykują „kaliforniocentryzm” kultury „Wired”. Krytyka ideologii „Wired” była więc powszechna w środowisku radykalnie nastawionych net artystów. Wkrótce jednak okazało się, że internetowy krytycyzm sięgnął znacznie dalej niż dezaprobata wobec opiniotwórczego magazynu.

<sup>10</sup> T. Druckrey, *Subject: Heath Bunting: Wired or Tired?*, w: *ReadMe! Filtered by Nettime*, red. J. Bosma et al., Autonomedia, Brooklyn, NY 1999, s. 261.

<sup>11</sup> *Ibidem*.

<sup>12</sup> T. Druckrey, *Subject: Fast, Cheap and, Out of Control*, w: *ReadMe!..., op. cit.*, s. 262.

<sup>13</sup> R. Capps, *The Good Enough Revolution: When Cheap and Simple Is Just Fine*, „Wired” 2009, nr 17, z dnia 24 sierpnia, za: [http://www.wired.com/gadgets/miscellaneous/magazine/17-09/ff\\_goodenough?currentPage=all](http://www.wired.com/gadgets/miscellaneous/magazine/17-09/ff_goodenough?currentPage=all) (data dostępu: 10.07.2011).

<sup>14</sup> Critical Art Ensemble, *Subject: Interview with Maria Fernandez*, w: *ReadMe!..., op. cit.*, s. 220.

<sup>15</sup> R. Lozano-Hemmer, *Displaced Emperors*, 1997, za: [http://www.lozano-hemmer.com/displaced\\_emperors.php](http://www.lozano-hemmer.com/displaced_emperors.php) (data dostępu: 10.07.2011).

## Utopia dostępu, czyli komodyfikacja cyberprzestrzeni

Przykładem może być konflikt wokół projektu artystycznego, mającego także wymiar aktywistyczny, jakim jest *Name.Space* Paula Garrina (od 1996 roku)<sup>16</sup>. Artysta, znany z wcześniejszych, często subwersywnie nastawionych prac wideo, tym razem zaangażował się w zaawansowaną technologię i radykalny aktywizm polityczny. System rejestracji domen, dotychczas zmonopolizowany, stał się przedmiotem analizy i krytyki ze strony artysty, który zaproponował alternatywę. Ograniczona ilość adresów z końcówką „.com” powoduje coraz większe skomplikowanie i zagaśczenie nazw. Artysta stworzył alternatywną sieć wewnątrz znanego nam Internetu poprzez wykorzystanie innego sposobu budowania adresów. Kluczowym problemem w twórczości Garrina jest napięcie między tym, co publiczne, a tym, co prywatne, oraz kwestia tego, jak media wpływają na percepcję sfery publicznej. Inicjując *Name.Space*, Garrin rozwinął swoją koncepcję trwałej i autonomicznej sieci (*Permanent Autonomous Network*), sytuującej się poza monopolem komercyjnym i strukturami władzy. Artysta uważa, że projekt ten to „niezależna sieć taktyczna”<sup>17</sup>, odwołując się tym samym do znaczenia pojęcia taktyki zaczerpniętego od Michela de Certeau. Kwestionuje prywatyzację i komodyfikację języka, posuniętą niemal do absurdu w przypadku uzurpacji praw własności do słów takich jak np. „sieć” czy „sztuka”. Jego firma, Paul Garrin Media, stanęła w szranki z wielkimi monopolistami w zakresie nazw domen, takimi jak np. Network Solutions. Jest to próba przełamania komercyjnego monopolizmu w tym zakresie i utrzymania przestrzeni wolności wypowiedzi w mediach, mimo zmian w nich zachodzących. Jak pisze Alexander R. Galloway, *Name.Space* to nie tylko przykład internetowego konceptualizmu<sup>18</sup>, ale też fuzja sztuki i polityki. Problem kontroli nazw domen (DNS), którego dotknął Garrin, okazał się punktem zapalnym. Garrinowi naturalnie nie udało się przełamać monopolu, ale jego projekt wywołał debatę, nie tylko w kręgu sztuki. Konsekwencją debaty wokół projektu Garrina była zmiana w środowisku Nettime, którą część artystów odebrała jako próbę cenzury. Było to przejście od całkowitego braku kontroli do pewnej formy opresji, czyli wprowadzenie moderacji na liście Nettime. Powodem była właśnie aktywność Garrina, mimo faktu, że był on tylko jednym z 20 uczestników spotkania założycielskiego Nettime w Wenecji w czerwcu 1995 roku.

## Utopia indywidualizmu, czyli aporie cyfrowej awangardy

W ciągu ostatnich dwu dekad wytworzyło się nowe, cyberkulturowe środowisko sztuki, wywodzące się z pierwotnie alternatywnego, sieciowego obiegu. Początkowo jego znaczenie w relacji do istniejącego systemu artystycznego było marginalne, jednak stopniowo świat sztuki internetowej wypracował dojrzały dyskurs, a także zróżnicował się wewnątrz-

<sup>16</sup> P. Garrin, *Name.Space*, za: <http://namespace.autono.net/> (data dostępu: 10.07.2011).

<sup>17</sup> A.R. Galloway, *Protocol. How Control Exists after Decentralization*, The MIT Press, Cambridge, MA 2004, s. 218.

<sup>18</sup> *Ibidem*.

nie, w wyniku czego możemy zaobserwować różne poziomy radykalizmu. Wynika to z faktu, że część tego środowiska artystów tworzyli aktywiści, artyści krytyczni, antyglobaliści, niekiedy także (h)aktywiści, unikający aliansu z oficjalnym obiegiem sztuki. Niemal dwudziestoletnie doświadczenia pozwalają zauważyć, że zarówno cel ich krytyki – system (polityczny, ekonomiczny, artystyczny) – jak i samo ich środowisko znacznie się zmieniły. Wielu teoretyków widzi tu podobieństwo do doświadczeń dwudziestowiecznej awangardy. Timothy Druckrey odwołuje się do tekstu Hansa Magnusa Enzensbergera *Aporie awangardy* (1962), w którym pojawia się problem wywrotowości, wewnętrznych napięć w środowisku samej awangardy oraz jej samoświadomości. Enzensberger nie pozostawia złudzeń: „Spór między partyzantami starej i nowej epoki jest nieznośny nie dlatego, że ciągnie się w nieskończoność i nie ma rozwiązania, ale dlatego, że sam jego schemat jest bezwartościowy... Wybór, który oferuje, jest nie tylko banalny, ale z założenia sztuczny”<sup>19</sup>. Problem napięcia między subwersywną awangardą a establishmentem opisywano wielokrotnie i z różnych perspektyw, zazwyczaj jednak dociekania te prowadziły do konkluzji o nieuchronnej komodyfikacji, jaka czekała najbardziej nawet radykalne idee. Kluczowe w tym momencie jest pojęcie aporii awangardy – nie tylko w kontekście myśli Hansa Magnusa Enzensbergera, ale także w szerszym rozumieniu, realizujące się w praktyce sztuki, w zderzeniach z realiami systemu artystycznego, w ciągłej zmienności cyfrowej kultury. Powstaje pytanie o to, jak radykalnie nastawieni artyści mogą utrzymać swój krytyczny potencjał, poruszając się w świecie kultury cyfrowej, w którym dynamika zmian jest zarówno korzyścią, jak i ogromnym wyzwaniem? Można to porównać do wypowiedzi Lwa Manovicha, który pisał, odwołując się do terminologii wprowadzonej przez Michela de Certeau, o tym, jak strategie i taktyki zamieniają się miejscami<sup>20</sup>. W rezultacie krytyczna aktywność artystów obejmuje nie tylko podważenie oficjalnego przekazu, bowiem współcześnie zarówno sam przekaz, jak i to, co oficjalne, zmieniły oblicze. Michel de Certeau czynił rozróżnienie między „strategiami” używanymi przez instytucje i struktury władzy a „taktykami” używanymi przez nowoczesne podmioty w ich życiu, a zatem rozumiał taktykę jako sposób negocjowania przez jednostkę strategii, które zostały dla niej utworzone. Jak zauważa Manovich, od publikacji książki de Certeau w 1990 roku świat komercji zaczął posługiwać się techniką taktyki, co znacząco komplikuje sytuację: „Firmy wypracowały sobie nowe strategie, które imitują taktyki brikolażu, przetwarzania i remiksu. Innymi słowy: logika taktyki stała się obecnie logiką strategii”<sup>21</sup>. Nie bez znaczenia jest to, że jak pisał de Certeau, „(...) »taktyką« nazywamy skalkulowaną czynność charakteryzującą się brakiem własnego miejsca”<sup>22</sup>. Ten brak miejsca można współcześnie rozumieć jako wirtualność bądź jako rozproszenie charakterystyczne dla społeczeństwa informacyjnego i związanej z nim cyberkultury. Problem neutralizacji aktywizmu (awangardowego, artystycznego czy cyberkulturowego) poru-

<sup>19</sup> H.M. Enzensberger, *Aporias of the Avant-Garde*, za: T. Druckrey, *Subject...*, *op. cit.*, s. 262.

<sup>20</sup> M. de Certeau, *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, przeł. K. Thiel-Jańczuk, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008, s. 37.

<sup>21</sup> L. Manovich, *Software Takes Command*, za: [http://softwarestudies.com/softbook/manovich\\_softbook\\_11\\_20\\_2008.pdf](http://softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_11_20_2008.pdf), s. 127.

<sup>22</sup> M. de Certeau, *op. cit.*, s. 37.

szał już, z perspektywy lat dziewięćdziesiątych XX wieku, Piotr Piotrowski, wskazując na swoisty paradoks – niemal wszystko zostaje wchłonięte przez rynek sztuki, nawet antykomercyjna prowokacja<sup>23</sup>. Piotrowski, porównując problem oporu do kontrkulturowej ofensywy lat sześćdziesiątych XX wieku, pisał, że po 30 latach artyści działają w innej rzeczywistości, która jest, co istotne, inaczej rozpoznawana. Przywołując myśl Derridy, wspominał o rozproszeniu, jednak ta metafora decentralizacji nie jest jeszcze u Piotrowskiego związana z kulturą Internetu, choć może zapowiadać to, co stało się istotą tego środowiska sztuki. Sieciowa decentralizacja, która w wielu przypadkach odegrała rolę pozytywną, ma także drugie oblicze: odpowiedzialność za spełnianie i niespełnianie utopii jest rozproszona, a „przejawy obecności”<sup>24</sup> tych, których należy obrać za cel krytyki, nie są również tak wyraźne. Również artyści zwracają uwagę na ten problem, który można uznać za centralną aporię cyberkulturowej awangardy. Aktywiści z Critical Art Ensemble piszą o tym, że blokowanie ulic miało sens najwyżej do lat sześćdziesiątych XX wieku, ponieważ to ulice były głównym miejscem przepływu sił<sup>25</sup>. Obecnie takimi kanałami są łącza przestrzeni komunikacji elektronicznej. Zmiana porządku przestrzennego wiąże się zatem również z przemieszczeniem znaczeń. Warto również zwrócić uwagę na język, jakim posługują się artyści z CAE, pisząc: „Przestarzałe metody oporu muszą być ulepszone, a nowe metody dezorganizacji zostać wynalezione, aby atakować (nie)centra władzy na poziomie elektronicznym”<sup>26</sup>. Pojęcie (nie)centrum, w oryginale: *(non)centrum*, szczególnie trafnie odzwierciedla nowe, zdecentralizowane terytorium przestrzeni elektronicznej komunikacji, w jakim przyszło działać aktywistom. Jednak to właśnie użycie w 1994 roku przez Critical Art Ensemble pojęcia elektronicznego nieposłuszeństwa obywatelskiego (*Electronic Civil Disobedience*) ma tu wyraźne znaczenie<sup>27</sup>. Myśl o zdecentralizowaniu i rozproszeniu zarówno struktur oporu, jak i tego, co jest przez nie podważane, czyli systemu władzy, jest wciąż aktualna w opublikowanym przez CAE manifestie *Cyfrowy opór* (*Digital Resistance*) z 2002 roku. Mówi on o konieczności dostosowania się przez artystów do nowych warunków, jakie poniekąd narzucił im system, który nie jest już monolitem, ale stał się mobilny, płynny, nomadyczny – upodabniając się niejako do swych alternatywnych oponentów. Uczestnictwo CAE w dzisiejszej cyberkulturze wiąże się nie tylko z aktywnością hakerską (*cultural hacking*), ale także z koniecznością podążania za zmianami, jakie niosą współczesne warunki globalnej komunikacji. Critical Art Ensemble zalicza się do najbardziej znanych kolektywów artystów-aktywistów, wśród których są także: @™ark, etoy, Old Boys Network, Surveillance Camera Players, Mongrel, Electronic Disturbance Theater, Hacklab czy reprezentowany głównie przez Heatha Buntinga projekt irrational.org. Artyści związani z tymi ugrupowaniami stosują taktyki związane ze specyfiką sieciowego środowiska, w jakim działają, choć efekty ich działań mają zazwyczaj wymiar jak najbardziej realny. Często

<sup>23</sup> P. Piotrowski, *W cieniu Duchampa*, Wydawnictwo Obserwator, Poznań 1996, s. 107.

<sup>24</sup> *Ibidem*, s. 74–75.

<sup>25</sup> Critical Art Ensemble, *Electronic Civil Disobedience*, Brooklyn, NY 1996, za: <http://www.critical-art.net/books/ecd/ecd2.pdf>, s. 6 (data dostępu: 10.07.211).

<sup>26</sup> *Ibidem*.

<sup>27</sup> Pisałam o tym szerzej w tekście: *Wiki-obywatelskie nieposłuszeństwo. Alternatywne oblicze sztuki w kulturze cyfrowej*, „Kultura Współczesna” 2010, nr 2 (64), s. 100–114.

odwołują się do modeli korporacyjnych, co w przypadku imitowania konwencji strony internetowej jest bliskie taktyce *détournement*, wypracowanej przez Sytuacjonistów. Przykładem może być praca kolektywu Mongrel *Niewygodne sąsiedztwo (Uncomfortable Proximity)*<sup>28</sup> (2000), stworzona jako jedna z pierwszych prac w odpowiedzi na zaproszenie Tate Online, inicjatywy mającej na celu włączenie dzieł net artu do kolekcji Tate. Projekt Mongrel to strona imitująca wygląd strony internetowej samej galerii Tate. Ma jednak wymiar krytyczny wobec brytyjskich elit społecznych, które kontrolowały instytucję muzeum i wpływały na jego politykę estetyczną. Artyści dokonali nie tylko remiksu obrazów z kolekcji Tate z własnymi materiałami, ujawnili także kwestie związane ze strukturą władzy. Graham Harwood z Mongrel, wyjaśniając kontrowersje związane z przystąpieniem do projektu, pisze o ambiwalentnych uczuciach, jakie wywołało zaproszenie ze strony Tate. Artysta czuł się wyróżniony, a jednocześnie nie akceptował wartości, które niosła polityka kulturalna tej instytucji, kojarzącej mu się z opresją ze względu na podobieństwa systemu edukacyjnego do systemu penitencjarnego, a więc mającą swe korzenie jeszcze w czasach wiktoriańskich. Rezultatem była praca kwestionująca system niejako od środka, bowiem Harwood przejął język wizualny galerii Tate i dokonał krytycznej analizy jej profilu. Na podstronie zatytułowanej „Co jest pod podłogą Tate” Harwood pisze o jej lokalizacji na Millbank, w miejscu, w którym w latach 1816–1890 znajdowało się ciężkie więzienie dla skazanych oczekujących na deportację do Australii, prowadzoną stamtąd od 1867 roku. Wymazanie znaczeń związanych z tym miejscem i zastąpienie jednej instytucji drugą, pozornie niemającą z nią związku, stało się dla Harwooda podstawą do analizy kontekstów tego miejsca. Pracy grupy Mongrel nie można jednak uznać za przejaw całkowitej niezależności i krytyki instytucjonalnej. Znajduje się ona na serwerze Tate, w jej kolekcji, i wskazuje wyraźnie, że mimo wszystko to jednak galeria Tate kontroluje sytuację, zapraszając artystów z Mongrel do (kontrolowanej) interwencji hakerskiej na stronie tej instytucji. Zachodzi tu więc typowa aporia (cyber)awangardy, a problem „niewygodnego podobieństwa” zyskuje nowe znaczenie. Enzensberger pisał, że awangarda, która nie jest świadoma swych aporii – wewnętrznych sprzeczności i zaciemnień – jest nawet bardziej niebezpieczna niż polityka, przeciw której owa awangarda występuje<sup>29</sup>. Do koncepcji Enzensbergera odwołuje się Steve F. Anderson w tekście *Aporie cyfrowej awangardy* (2007)<sup>30</sup>. Anderson pod pojęciem cyfrowej awangardy rozumie działania ustanawiające związek między mediami a polityką i kulturą. Działania te nigdy nie występują w izolacji, zawsze wchodzą w relację – czy to afirmatywną, czy to krytyczną – z istniejącymi systemami medialnymi. Samo pojęcie jest jednak, jego zdaniem, oksymoronem, jako że zawiera w sobie sprzeczności związane z historycznym znaczeniem pojęcia awangardy i cechami mediów cyfrowych, które są płynne i niestabilne.

<sup>28</sup> Pojęcie „proximity” można w tym kontekście tłumaczyć także jako „bliskość”, zob. <http://www.tate.org.uk/netart/mongrel/home/intro.htm> (data dostępu: 20.06.2011).

<sup>29</sup> H.M. Enzensberger, *Aporias of the Avant-Garde*, w: *The Consciousness Industry. On Literature, Politics and the Media*, New York 1974, za: S.F. Anderson, *Aporias of the Digital Avant-Garde*, „DHQ: Digital Humanities Quarterly” 2007, vol. 1, nr 2, <http://digitalhumanities.org/dhq/vol/1/2/000011/000011.html#enzensberger1974> (data dostępu: 15.06.2011).

<sup>30</sup> S.F. Anderson, *Aporias of the Digital Avant-Garde*, *op. cit.*

„Sieci nie są metaforami”<sup>31</sup>, zauważa Eugene Thacker we wstępie do książki Alexandra R. Gallowaya. Czym zatem są i w jaki sposób się urealniają? Czy są systemem stabilnym, w którym można rozpoznać granice między tym, co oficjalne, a tym, co alternatywne, czy raczej zmienną i płynną formą, która nie ma stałej lokalizacji? Sztuka w obszarze współczesnej cyberkultury nie jest już tym, czym była w momencie formowania się tego środowiska, jednak wiele projektów zrealizowanych przed laty zyskuje nowe znaczenie dzięki remiksom i redefinicjom. Artyści, działając na styku sztuki i aktywności antysystemowej, wykorzystują wszystkie możliwości rekonfiguracji znaczeń, jakie daje im przepływ informacji w Sieci. Komunikacja, gromadzenie środków, rozpraszanie informacji, zacieranie śladów – działania te wzmocnione zostają poprzez społecznościowy potencjał Internetu. Jednocześnie środowisko sztuki internetowej zyskało samoświadomość wewnętrznych sprzeczności, jakie wiążą się z zaangażowaniem w problematykę krytyczną. Uwikłanie w niejednoznaczne konteksty, rozczarowanie utopiami nieskrępowanej wolności i wizjami nieograniczonej przestrzeni do kolonizacji – wszystko to składa się na złożony wizerunek sztuki w obrębie cyberkultury niemal 20 lat po jej zaistnieniu.

## Ewa Wójtowicz

### Aporias of the Internet Art. Cybercultural Utopias Twenty Years Later

During the last two decades almost all the utopias of freedom, communication, access and cultural diversity have faced, respectively, problems of censorship, e-invigilation, exclusion and aesthetic homogenization. The reflection on cyberculture in its first years was characterized by the development of methodology, fascination with the unknown, the lack of technical knowledge, access difficulties and a great enthusiasm. Therefore we can distinguish some common attitudes, like the fear of dehumanization and losing real contacts for the sake of virtual ones. Also, in the 90s were the decade of great interest in telepresence and cyborg-like body prosthetics. One of the key features is adding the prefix „cyber-” to many words and relating to fiction (mostly literature and cinema). Artistic activity may be traced halfway between fiction and science-based technology. As network-based decentralization has played a positive role, it also has a double meaning. There is no responsibility and no direct enemy that may be criticised. This problem may be considered as a central aporia of the digital avantgarde, to use the term coined by Hans Magnus Enzensberger. Since networks are no longer metaphors, as Eugene Thacker notices, they become real, but still unstable. Artists using networks are involved in many contexts, sometimes disappointed with utopias of freedom and visions of endless space. All this creates a complex picture of art within cyberculture twenty years after its emergence.

<sup>31</sup> E. Thacker, *Protocol Is as Protocol Does*, w: A.R. Galloway, *Protocol...*, *op. cit.*, s. xvi.

Izabela Domańska

## Antropologia literatury – projekt interdyscyplinarny czy transdyscyplinarny?

### Cała sytuuje się na granicach. Granice przebiegają wszędzie...

„...przecinają każdy jej punkt, systemowa jedność kultury wnika w atomy życia kulturalnego, niby słońce odbija się w każdej jego kropli”<sup>1</sup> – pisał Michaił Bachtin w rozprawie *Problem treści, materiału i formy*. To kultura była dla niego przestrzenią bez wyznaczonego wewnętrznego terytorium, usytuowaną na dowolnie i po bachtinowsku *wszędzie* ustanowionej granicy. Jest coś we współczesnej humanistyce (a może nauce w ogóle?), co nie pozwala mi odejść od tego cytatu. Choć proste odniesienie go do sfery nauki nie oddaje zachodzących w niej procesów, to jednak przenikliwa intuicja rosyjskiego badacza wskazuje na bezprecedensowe zjawisko, jakie ma w niej miejsce. „Interdyscyplinarność jest dziś modą, i koniecznością. Tak to widzę”<sup>2</sup> – mówił Zbigniew Kloch na jednym z seminariów. Interdyscyplinarność, transdyscyplinarność czy jednak dyscyplinarność? Jak pojmowane, jak uprawiane? Jakie otwierają możliwości i jakie niosą zagrożenia? *Pytania o metodę* humanistyki powodowane są zapewne wieloma czynnikami; jednym z nich, który niewątpliwie wpływa na rozmaite przesunięcia i modyfikacje granic dyscyplin, jest coraz większa złożoność i kompleksowość zadań badawczych, szybkość i zakres zachodzących przemian, a więc i pojawianie się nowych problemów i wyzwań, również dla nauki. Spośród wielu koncepcji badawczych, sytuujących się nie wewnątrz jednej dyscypliny, ale programowo określających się jako transdyscyplinarne lub interdyscyplinarne, postanowiłam przyjrzeć się kilku koncepcjom *antropologii literatury* oraz spróbować odpowiedzieć na pytanie o zaproponowane w nich sposoby relacji między zaangażowanymi dyscyplinami. Gdzie, jeśli posługiwać się podstawowymi tu kategoriami interdyscyplinarności i transdyscyplinarności, umieścić *antropologię literatury*? Najpierw jednak kilka uwag terminologicznych.

Anna Zeidler-Janiszewska w szkicu zatytułowanym *Visual Culture Studies czy antropologicznie zorientowana Bildwissenschaft? O kierunkach zwrotu ikonizacyjnego w naukach o kulturze*<sup>3</sup> twierdzi, że kontakty między poszczególnymi dziedzinami wiedzy dotyczyły początkowo przede wszystkim ich sfer przygranicznych i rozwijały się pod hasłem interdy-

<sup>1</sup> M. Bachtin, *Problemy literatury i estetyki*, przeł. W. Grajewski, Czytelnik, Warszawa 1982, s. 26.

<sup>2</sup> Z. Kloch, Seminarium Wydziału I Nauk Społecznych PAN i Instytutu Filozofii i Socjologii PAN: *Interdyscyplinarność w naukach społecznych i humanistycznych – możliwości i ograniczenia* (21.11.2007), za: <http://www.obta.uw.edu.pl/pl/node/61> (data dostępu: 25.09.2010).

<sup>3</sup> A. Zeidler-Janiszewska, *Visual Culture Studies czy antropologicznie zorientowana Bildwissenschaft? O kierunkach zwrotu ikonizacyjnego w naukach o kulturze*, „Teksty Drugie” 2006, nr 4, s. 9–29.



scypinarności. Badaczka odwołuje się do poglądów Jürgena Mittelstrassa, który zauważa, że o ile w późnych latach osiemdziesiątych na rozmaitych kongresach i sympozjach dominowała retoryka interdyscyplinarności, o tyle obecnie wyraźnie przeważają projekty zakrojone transdyscyplinarnie<sup>4</sup>. W przedstawianym tu ujęciu transdyscyplinarność nie oznacza eliminacji dyscyplinarności, wprost przeciwnie, domaga się jej wysokiego poziomu i rozwiniętych specjalizacji: „Transdyscyplinarność dotyczy, jak wskazuje na to prefiks *trans-*, tego, co jest zarazem między dyscyplinami, poprzez rozmaite dyscypliny i jednocześnie poza każdą z nich”<sup>5</sup>.

W przeciwieństwie do interdyscyplinarności, która nie przekształca pola badawczego włączonych w nią dyscyplin, transdyscyplinarność stawia problemy, które nie są możliwe do rozwiązania w obrębie żadnej z dyscyplin i prowadzi do ukonstytuowania nowego pola badawczego<sup>6</sup>. Badania pomyślane jako transdyscyplinarne niejednokrotnie nie charakteryzują jakiejś konkretnej nowej dziedziny, lecz uzależnione są od podjętych problemów i prowadzone w większych zespołach badawczych. *Między, poprzez* i jednocześnie *poza*, czyli gdzie? Być może spojrzenie na konkretne projekty badań określanych jako *antropologia literatury* pozwoli spożytkować przywołane definicje i rozróżnienia.

## Niektóre granice antropologii literatury

Badanie wzajemnych relacji antropologii i literatury kieruje uczonych na przynajmniej dwa wielkie pola badawcze. Jedno z nich związane jest z badaniem literackiego wymiaru antropologii, drugie – z antropologizacją badań literackich. Chciałabym przywołać kilka uwag dotyczących tego drugiego zjawiska, a odwołam się tutaj przede wszystkim do rozważań Anny Łebkowskiej.

Badaczka w artykule *Między antropologią literatury i antropologią literacką*<sup>7</sup> charakteryzuje relacje, jakie mogą zachodzić między literaturoznawstwem a antropologią (rozu-

<sup>4</sup> *Ibidem*, s. 10.

<sup>5</sup> Sformułowanie B. Nicolescu, cyt. za: A. Zeidler-Janiszewska, *Visual Culture...*, *op. cit.*, s. 11.

<sup>6</sup> *Ibidem*, s. 10–11.

<sup>7</sup> A. Łebkowska, *Między antropologią literatury a antropologią literacką*, „Teksty Drugie” 2007, nr 7, s. 6–23. Warto tu choć pokrótce wspomnieć o koncepcjach, które nie zostaną w tym szkicu bliżej przedstawione. Osobne rozróżnienie między *antropologią literatury*, *literacką antropologią* i *kulturową teorią literatury* znaleźć można u R. Nycza. *Antropologię literatury* definiuje on jako: „naukę o antropologicznych podstawach, funkcjach, uwarunkowaniach literatury i jej uczestników”; *literacką antropologię* jako wiedzę o antropologicznych wymiarach i postaciach specyficznie literackich struktur i kategorii. Odróżniając od dwóch pozostałych *kulturową teorię literatury*, wskazuje na pracę *Kulturowa teoria literatury* (zob. *Kulturowa teoria literatury: główne pojęcia i problemy*, red. M.P. Markowski, R. Nycz, Universitas, Kraków 2006) i stwierdza, że jednym z jej celów (czym charakteryzuje w pewnym stopniu założenia badań kulturowych) było wskazanie, że to, co kulturowe, stanowi nieodłączny element kategorii literaturoznawczych i zjawisk literackich. W kulturowej teorii literatury w zakres instrumentarium literaturoznawczego włączone zostają problemy i kategorie badań kulturowych (rasa, klasa, płeć kulturowa, etniczność, władza), które są poddawane analizie we własnych (literaturoznawczych) kategoriach (narracja, fikcja, tekst, gatunek, interpretacja). Antropologia staje się w tym ujęciu jednym z zaadaptowanych *języków*. Nycz zwraca uwagę na specyfikę kulturowych badań lite-

mianą tu właściwie jako antropologia kulturowa). Zwraca uwagę, że *antropologia literatury* charakteryzowana bywa jako analiza i rozumienie tekstów literackich w perspektywie kulturowej. To ujęcie uznaje jednak za niewystarczające. Zwraca uwagę, że wśród wielu głosów na temat wzajemnych relacji obu dyscyplin dają się zauważyć dwie podstawowe tendencje: takie ujęcia, które afirmują symbiozę dwóch dziedzin, i te, w których nacisk położony jest na zamianę – teorii na antropologię<sup>8</sup>. Sama skłania się ku rozwiązaniu, w ramach którego mówić można o przemieszaniu dwóch pól badawczych obu dyscyplin<sup>9</sup>. W swoich rozważaniach zmierza ku mówieniu o *antropologizacji badań literackich*, która nie oznacza stworzenia jakiejś nowej dyscypliny, ale raczej zestawienie i przenikanie się dwóch dyskursów<sup>10</sup>. Taka relacja nie prowadzi do zastępowania instrumentarium literaturoznawczego antropologicznym. Zdaniem Łebkowskiej jest wprost przeciwnie – przyjęcie perspektywy antropologicznej sprzyja korzystaniu z pojęć wypracowanych na gruncie obu dyscyplin. Antropologię literatury definiuje nie jako ściśle określoną metodę badawczą, ale utożsamia z szeroko rozumianym procesem: „Antropologię literatury łączyć by należało raczej z przeformułowaniem literaturoznawstwa aniżeli z wąsko pojętą metodą badawczą, innymi słowy utożsamiać ją z antropologizacją badań literackich”<sup>11</sup>.

Nazywając wzajemne relacje między literaturą i antropologią, mówi o *transdyscyplarności* (nie interdyscyplarności), którą definiuje następująco: „Transdyscyplarność nie rezygnuje z profesjonalnej specjalizacji, wręcz opiera się na niej, stwarza zarazem możliwość »konstituowania nowego pola badawczego« [sformułowanie R. Nycza]”.

Widać więc wyraźnie, że posługuje się pojęciem transdyscyplarności w znaczeniu bardzo zbliżonym do wcześniej przywołanego. Zdaniem badaczki, możliwość taka pozwala uniknąć z jednej strony hermetycznej izolacji między dyscyplinami, z drugiej usunąć dwie odmiany *niechcianej* interdyscyplarności – takiej, która wyznacza wyraźne granice dyscyplin i uznaje, że jedynie w niektórych przypadkach mogą być one przekraczane, oraz tej, w której rozmyte zostają granice między badaniami antropologicznymi i literaturoznawczymi. *Transdyscyplarność* nie polega tu na niwelowaniu specyfiki poszczególnych dy-

---

rackich, w których konfrontowane są różne wersje tekstowo udostępnianej realności, co odróżnia kulturowe badania literackie od innych humanistycznych dyscyplin, gdzie wersja tekstowa może być odniesiona do jej pozatekstowej wersji. Trzecią wyróżnioną przez niego kategorią jest *poetyka doświadczenia*. Zob. R. Nycz, *Antropologia literatury – kulturowa teoria literatury – poetyka doświadczenia*, „Teksty Drugie” 2007, nr 6, s. 35, 38–39. W pracach dotyczących wzajemnych związków antropologii i literatury pojawiają się również inne definicje „antropologii literatury”. Ewa Kosowska używa określenia *kulturowa antropologia literatury* (zob. E. Kosowska, *Kulturowa antropologia literatury*, w: *Antropologia kultury – antropologia literatury. Na tropach koligacji*, red. E. Kosowska, A. Gomółka, E. Jaworski, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2007, s. 17–23). Z kolei Edward Kasperski przedstawia podstawy antropologii literatury, odwołując się do koncepcji Michaiła Bachtina (zob. E. Kasperski, *Antropologia literatury. Podstawy teoretyczne. Projekt Michaiła Bachtina*, w: *Antropologia kultury...*, *op. cit.*, s. 54–72).

<sup>8</sup> *Ibidem*.

<sup>9</sup> Łebkowska zwraca też uwagę, że podstawą do określania relacji między antropologią i literaturą może być pojęcie *hybrydyczności*.

<sup>10</sup> *Ibidem*.

<sup>11</sup> *Ibidem*, s. 14.

scypin, nawet jeśli same one nazywają się naukami pogranicznymi (na przykład właśnie antropologia).

Antropologizacja badań literackich wyraża się, zdaniem Łebkowskiej, m.in. w rozprzestrzenianiu się terminów antropologicznych na naukę o literaturze. Przytacza również przykłady takich pojęć, które pierwotnie były przedmiotem badań literackich, a następnie – po rozszerzeniu i przeformułowaniu przez antropologię – do badań literatury powracają (np. kategoria narracji)<sup>12</sup>. Przyjęcie perspektywy antropologicznej w badaniach literackich oznacza również podjęcie specyficznych tematów, które najkrócej scharakteryzować można jako analizę przejawów antropologicznych w literaturze. Badane są więc literackie światy budowane na styku kultur, konstrukcje postaci i ich punkty widzenia, od sfery werbalnej przechodzi się do tego, co niewerbalne (analizie podlegają na przykład gesty, zmysły). W centrum zainteresowań znajdują się systemy znaczeniowe danej kultury przełamujące się w dziele bądź przezeń odzwierciedlane<sup>13</sup>. Inne perspektywy badań otwiera analiza realizmu w powieści. W takim wypadku literackie światy mogą być traktowane jako portrety specyficznej kultury. W tak pojmowanych badaniach w kręgu zainteresowań *antropologii literatury* znajdują się również relacje między literackimi formami narracyjnymi, kulturowymi kategoriami przestrzennymi a sposobem doświadczania świata. Jak stwierdza badaczka, w badaniach literackich zorientowanych antropologicznie uwaga nakierowana jest na prozę – szczególnie na powieści historyczne, podróżnicze, autobiograficzne czy etnograficzne. Zainteresowanie wzbudzają takie teksty literackie, w których postać główna usytuowana jest na styku kultur, co stwarza konieczność analizy różnych perspektyw kulturowych. Centralne miejsce zajmuje *literackie uobecnianie kulturowej inności*. Ważną rolę odgrywa tu właśnie powieść etnograficzna czy literatura podróżnicza. Uwagę skupia również postać imigranta, podróżnika, fikcyjnego antropologa bądź pisarza – postacie te są analizowane przez postawy, punkty widzenia czy maski kulturowe<sup>14</sup>.

Łebkowska w podsumowaniu swojego wywodu stwierdza, że jeśli przyjąć konstatacje mówiące o zliteraturyzowaniu antropologii, to należy również ująć literaturę jako antropologię:

Można do tej perspektywy włączyć spotykane często badania takich konstrukcji fikcyjnych światów, gdzie narrator bądź protagonista występuje w roli antropologa, etnografa, podróżnika, obcego itd., innymi słowy, gdy poprzez zapośredniczenia fikcji literackiej i konstruktów kulturowych, punktów widzenia, obrazów świata ukazuje się projekcja rzeczywistości. W takim ujęciu literaturze można przypisać jedyną w swoim rodzaju postać antropologii, taką, która w ciągle zmieniający się sposób pozwala naruszyć konstrukty kulturowe służące omawianiu i wyjaśnianiu świata w danej grupie społecznej czy epoce<sup>15</sup>.

Wydaje się, że przedstawiona tu koncepcja *antropologii literatury* sytuuje się gdzieś pomiędzy interdyscyplinarnością i transdyscyplinarnością. Być może jest to efekt procesu, który dostrzegł Mittelstras – przechodzenia od jednych ujęć do drugich. Omówiona strate-

<sup>12</sup> *Ibidem*, s. 15–16.

<sup>13</sup> *Ibidem*.

<sup>14</sup> *Ibidem*, s. 17–18.

<sup>15</sup> *Ibidem*.

gia i praktyka badawcza nie spełnia wszystkich przywołanych w rozważaniach wstępnych kryteriów transdyscyplinarności, jednak postawienie w centrum zainteresowania szeroko rozumianego problemu obcości sprawia, że badania z kręgu *antropologii literatury* mogą być jednym z głosów w transdyscyplinarnych rozważaniach tego złożonego problemu.

## Granice przebiegają wszędzie – dosłownie wszędzie

Wśród koncepcji badań nad literaturą, które czerpią z antropologii, można znaleźć i takie, które łączą wspomniane dziedziny z naukami przyrodniczymi. W takim ujęciu, które przedstawię w oparciu o szkic Magdaleny Rembowskiej-Płuciennik<sup>16</sup>, narzędzi do badania literatury szuka się „w empirycznych badaniach nad funkcjonowaniem umysłu oraz w antropologicznej refleksji nad kulturotwórczym sensem biologicznego wyposażenia człowieka”<sup>17</sup>. Tak sformułowana metoda badawcza czerpie inspiracje i podstawowe założenia z antropologii fizycznej bądź biologicznej (oraz neodarwinizmu), odwołuje się do kognitywistyki, neuropsychologii poznawczej oraz teorii umysłu, i tak przygotowanym instrumentarium bada kategorie *stricte* literaturoznawcze, a więc sposoby obrazowania, strategie narracyjne, figury retoryczne. W przedstawionym ujęciu stają się one „artystycznymi przedstawieniami funkcji ludzkiego umysłu”<sup>18</sup>. Jak przekonuje cytowany przez autorkę Donald E. Brown:

Kognitywistyka i psychologia poznawcza (...) dostarczają wielu cennych informacji każdemu, kto pragnie zrozumieć, w jaki sposób artyści oddziałują na nasze zmysły. Badania nad widzeniem rzucają nowe światło na malarstwo i rzeźbę. (...) Lingwistyka pogłębia nasze rozumienie poezji, metafory i stylu literackiego. Badania nad obrazowaniem umysłowym ułatwiają wyjaśnienie technik stosowanych w prozie narracyjnej. Teoria umysłu (psychologia intuicyjna) może pomóc nam w zrozumieniu naszej zdolności do wyobrażenia sobie fikcyjnych światów<sup>19</sup>.

Autorka posługuje się nieco innym od wcześniej przywołanych rozróżnieniem terminologicznym. Wyróżnia *antropologię literacką* i *poetykę antropologiczną*. Ta pierwsza oznacza porządek wiedzy odzwierciedlający wyobrażenia o naturze ludzkiej specyficzne dla danego okresu historycznego, a utrwalone w dziełach literackich; charakterystyczne dla danego okresu, a więc korespondujące z tendencjami w filozofii, sztuce czy ogólnie osadzone w *światopoglądzie epoki*. Z antropologią literacką łączy się, według autorki, *poetyka antropologiczna*, której założeniem jest taki opis dzieła literackiego, w którym poszczególne elementy budowy utworu odniesione są do własności psychofizycznych człowieka i zasad działania jego umysłu. Celem nie jest jednak prosta ilustracja jednych przez drugie, ale wychwycenie i uwypuklenie specyficznych cech językowych reprezentacji mechanizmów psychologiczno-mentalnych. Dla zwolenników takiej perspektywy badawczej interesujący jest proces konceptualizacji i literackie konwencje przedstawiania psychosomatycznych

<sup>16</sup> M. Rembowska-Płuciennik, *Poetyka i antropologia*, w: *Antropologia kultury...*, *op. cit.*, s. 90–98.

<sup>17</sup> *Ibidem*, s. 93.

<sup>18</sup> *Ibidem*.

<sup>19</sup> D.E. Brown, *Human Universals, Human Nature & Human Culture*, „Daedalus” 2004, vol. 133, s. 54, cyt. za: M. Rembowska-Płuciennik, *Poetyka i antropologia...*, *op. cit.*, s. 94.

własności natury ludzkiej oraz historycznych wyobrażeń o nich, np. przedstawienia mowy wewnętrznej czy treści świadomości, szczególnie w historycznym ich rozwoju. Elementy poetyki utworu literackiego są postrzegane jako potencjalne figury percepcji, procesów myślowych czy stanów emocjonalnych, odsłonić mogą uwarunkowane psychosomatycznie możliwości kreacyjne człowieka.

Tak sformułowana koncepcja metodologiczna zbliża się chyba w stronę transdyscyplinarności. Zdecydowanie wymaga wysokiego poziomu specjalizacji, podsuwa wykorzystanie narzędzi wypracowanych przez rozmaite dyscypliny do badania tematu powstałego przez skrzyżowanie kilku pól badawczych (czy konstruuje nowe?), odwołuje się do kilku dziedzin już samych w sobie inter- lub transdyscyplinarnych... Obecnie trudno mi wyobrazić sobie posługiwanie się proponowaną metodą inaczej niż w większym zespole badawczym.

Propozycja sięgnięcia do prężnie rozwijającej się kognitywistyki<sup>20</sup> czy neuropsychologii poznawczej wydaje się inspirująca i może stanowić oryginalną propozycję antropologicznie zorientowanych badań nad literaturą. Kiedy jednak myślę o możliwych jej zastosowaniach, to nieodłącznie towarzyszy mi scena z filmu *Basquiat – taniec ze śmiercią*. Przedstawia ona fragment wywiadu przeprowadzonego z artystą:

Dziennikarz: Mógłbyś to dla nas odszyfrować? – pyta, wskazując na obrazy znajdujące się w pracowni.

Basquiat: Odszyfrować? Tylko słowa.

Dziennikarz: Tak, rozumiem, ale czyje to słowa? Skąd je czerpiesz?

Basquiat: Nie wiem. Czy zapytałbyś muzyka, czy zapytałbyś Milesa, skąd wzięł tę nutę? Skąd ty bierziesz swoje słowa? Rozumiesz? (...) <sup>21</sup>.

No właśnie, czy nie chcemy przypadkiem pytać Milesa, skąd wzięł tę nutę?

## Strażnicy granic

Niejednorodność w pojmowaniu *antropologii literatury* jest być może spowodowana specyficznym rodzajem *strzeżenia granic* poszczególnych dyscyplin oraz postrzegania relacji między literaturą i antropologią w tym szczególnym związku na sposób asymetryczny. Stąd zauważany i komentowany w niektórych pracach *spór antropologów i literaturoznawców*. Doprecyzować warto – niektórych antropologów<sup>22</sup>.

A więc gdzie szukać *antropologii literatury* (niektórych) antropologów? Grzegorz Godlewski, definiując rozmaite związki na płaszczyźnie literatura–antropologia, *antropologię literatury* charakteryzuje następująco:

<sup>20</sup> Notabene transdyscyplinarnej w samych swoich założeniach.

<sup>21</sup> *Basquiat – taniec ze śmiercią*, reż. Julian Schnabel, USA 1996, 102 min.

<sup>22</sup> Koncepcja np. W.J. Burszty współgra z projektami powstającymi w kręgu literaturoznawców. Zob. W.J. Burszta, *Nauki o kulturze wobec literatury. Przypadek antropologii*, „Teksty Drugie” 2005, nr 4, s. 41–55. W tym rozdziale eksponuję takie prace, których założenia istotnie odcinają się od przedstawionych w pierwszej części.

(...) obie składowe zasługują na rzeczowniki, każda występuje w swoim macierzystym zakorzenieniu, a zarazem wpisana w nazwę relacja między nimi odpowiada postawionemu wcześniej zadaniu: literatura to dziedzina kultury, której istotę należy określić z zewnętrznej wobec niej perspektywy; antropologia zaś to dyscyplina, która jest w stanie takiej perspektywy dostarczyć<sup>23</sup>.

Literatura i antropologia występują tu więc w związku asymetrycznym, przy czym wymiar antropologiczny jawi się jako nadrzędny wobec literaturoznawczego. Czy taka koncepcja jest do zaakceptowania przez literaturoznawców? Czy przypadkiem nie jest przykładem swoistego faworyzowania *swojej* dyscypliny? Być może to swoisty *efekt uboczny* rozprzeżnienia się projektów pomyślanych jako interdyscyplinarne, które być może wzbudzają *odruch bronienia* pola badawczego każdej z dyscyplin, a więc jeszcze wyraźniejszego kreślenia jej granic, istniejącej autonomii? Warto chyba wstrzymać się z odpowiedzią, by uniknąć pochopnych nadinterpretacji.

Wydaje się, że jeszcze dalej w sytuowaniu literatury w stosunku podrzędnym wobec antropologii idzie Paweł Rodak:

Jeśli bowiem chcemy uprawiać antropologię literatury, a nie antropologię w literaturze, musimy nie tyle pytać, jak w literaturze odbijają się tematy czy kategorie antropologiczne (takie jak ciało, czas, przestrzeń, wzór kultury czy rodzina), ile (...) postrzegać samą literaturę jako temat antropologii<sup>24</sup>.

Z kolei uczynić literaturę przedmiotem badań antropologii oznacza, według badacza, postrzegać ją jako pewną praktykę kulturową, równorzędną wobec innych praktyk słownych – potocznego dialogu, formuły zaklęcia magicznego, poprzez mity, baśnie, legendy, zapiski, dzienniki, poprzez wszelkie gatunki prasowe, aż do nowych odmian słowa znanych z przestrzeni wirtualnej<sup>25</sup>. Przytoczone koncepcje *antropologii literatury* (choćaby Łebkowskiej) nie mieszczą się w tak zdefiniowanych granicach dyscypliny. Są w większości właśnie ową *antropologią w literaturze*. Czy te różnice wynikają jedynie z różnego uposażenia naukowego badacza, z faktu, że ich *pierwszą* dyscypliną jest literatura lub antropologia? Do tego pytania za chwilę powrócę. Warto tutaj zauważyć, że w świetle przytoczonych definicji interdyscyplinarności i transdyscyplinarności projekty obu badaczy jawią się jako interdyscyplinarne, choć można tu zauważyć pewne przeformułowanie pola badawczego *tradycyjnej antropologii*. Fakt zaznaczonej asymetrii zdaje się jednak odsuwać od transdyscyplinarności. Postawmy pytanie inaczej: co z samego faktu zaistnienia swoistego *sporu* wynika dla rozumienia interdyscyplinarności – tkwiących w niej możliwości i zagrożeń? Chyba uproszczeniem byłoby po prostu stwierdzić, że antropolodzy faworyzują antropologię, a literaturoznawcy literaturę, ale może fakt *pierwszeństwa* zajmowania się określoną dyscypliną nie jest tu bez znaczenia? Jak mawiają psycholingwiści, absolutna dwujęzycz-

<sup>23</sup> G. Godlewski, *Literatura i „literatury”*. O kilku przesłankach możliwej, lecz wciąż nieistniejącej antropologii literatury, w: *Narracja i tożsamość. Narracje w kulturze*, t. 1, red. W. Bolecki, R. Nycz, IBL PAN, Warszawa 2004, s. 74.

<sup>24</sup> P. Rodak, *Narracja – dziennik – tożsamość. Przesłanki (projektowanej) antropologii literatury*, w: *Narracja i tożsamość...*, *op. cit.*, s. 227.

<sup>25</sup> *Ibidem*. Ciekawą dyskusję z koncepcją G. Godlewskiego i P. Rodaka znaleźć można w szkicu A. Gomóły, zob. A. Gomóła, *Od antropologii do antropologii literatury*, w: *Antropologia kultury...*, *op. cit.*, s. 142–158.

ność właściwie nie istnieje, a już na pewno nie wtedy, kiedy drugi język jest przyswajany znacznie później niż pierwszy. Może *doskonała interdyscyplinarność* jest niemożliwa, albo stanowi możliwość tylko przy gruntownie zreformowanym modelu kształcenia? Może chcemy być dwujęzyczni w szkole, w której był tylko jeden język wykładowy – drugiego nauczyliśmy się pod ławką – może zawsze *trochę inaczej (gorzej?)*?

I jeszcze głos młodych badaczy Instytutu Kultury Polskiej. We wprowadzeniu do pracy *Pongo. Szkice z antropologii literatury*<sup>26</sup> definiują oni wybraną dyscyplinę przez określenie kilku jej wymiarów. *Antropologia literatury* w tym ujęciu oznacza pewną ogólną postawę wobec tekstu, w której jest on sam w sobie traktowany jako *inność*. Postawa ta wymaga wstępnego zaakceptowania nieprzejrzystości tekstu literackiego oraz potraktowanie go jako bytu problematycznego. Przyjęte nastawienie ma prowadzić do takiej lektury, w której traci on walor *przejrzystej oczywistości* i staje się przedmiotem refleksji. Inną perspektywą właściwą *antropologii literatury* jest refleksja nad samym procesem pisania, w której oglądowi poddany zostaje proces utrwalania doświadczenia w formie tekstu – proces rozciągnięty w czasie, traktowany jako zinstytucjonalizowana praktyka kulturowa. Koncepcja taka pozwala, zdaniem autorów, na ponowne dostrzeżenie ciągłości między formami literackimi z jednej, a innymi rodzajami i gatunkami praktycznej komunikacji słownej z drugiej strony. Kontekstem dla badania literatury są więc w tym ujęciu praktyki mowy, pisma i druku. W omawianym projekcie badawczym literatura jest medium w McLuhanowskim sensie, tzn. kształtuje struktury poznawcze i wyznacza granice tego, co przekazywalne w słowie, kształtuje wyobrażenia o konieczności wyrażenia w słowie pisany i druku wszelkich doświadczeń.

*Antropologia literatury* jest również pojmowana jako dziedzina badań szeroko rozumianej świadomości zbiorowej, której składową jest świadomość literacka. Na tej płaszczyźnie refleksji poddane zostają wyobrażenia o funkcjach tekstu literackiego, normach literackości, *sposobach* tworzenia literatury czy kryteriach wartościowania tekstu literackiego. Badanie literatury w ujęciu antropologicznym oznacza również traktowanie jej jako zapisu doświadczenia świata, specyficznego tekstu źródłowego, którego sposoby interpretacji muszą oczywiście odbiegać od tradycyjnych metod badania źródeł etnograficznych, bo muszą uwzględniać specyfikę kodu literackiego.

Wreszcie *antropologia literatury* jest rozumiana jako taka praktyka analizy i interpretacji świata przedstawionego dzieła literackiego, w której podstawowymi kategoriami organizującymi są pojęcia zwykle stosowane w badaniach realnych społeczności, a więc *czas, przestrzeń, ciało, sacrum* i inne<sup>27</sup>. I nie chodzi tu o zatarcie granicy między fikcją literacką a rzeczywistością pozatekstową, ale o wykorzystanie strategii rozumienia zbiorowości społecznych wypracowanych na gruncie antropologii do badania zależności rządzących światem przedstawionym dzieła literackiego. Zdaniem autorów, to w tym ostatnim ujęciu *antro-*

<sup>26</sup> Omawiając tę koncepcję, odwołuję się do *Wprowadzenia* R. Chymkowskiego do przywołanej publikacji. Zob. R. Chymkowski, *Wprowadzenie. Co to jest antropologia literatury?*, w: *Pongo. Szkice z antropologii literatury*, Studenckie Koło Kulturoznawcze przy Instytucie Kultury Polskiej UW, Warszawa 2009, s. 3–8.

<sup>27</sup> Tu może pojawić się zastrzeżenie, że kategorie np. czasu czy przestrzeni są *od zawsze* w polu zainteresowań literaturoznawców, chodzi jednak o posłużenie się nimi w antropologicznym właśnie rozumieniu i użyciu.

*polologia literatury* staje się częścią teorii literatury, jedną z koncepcji teoretycznoliterackich, co jednak nie wyczerpuje jej zakresu znaczeniowego.

Jak postrzegać omówioną tu koncepcję *antropologii literatury*? Czy jest to projekt interdyscyplinarny czy transdyscyplinarny? Wydaje się, że młodzi badacze starają się czerpać z różnych istniejących nurtów antropologicznych badań nad literaturą. W moim odczuciu dążą do zachowania instrumentarium obu dziedzin – antropologii i literaturoznawstwa – i być może zmiernają w stronę transdyscyplinarności właśnie? Czy jednak pola badawcze zaangażowanych dyscyplin zostają przeformułowane? W pewnym stopniu tak, a na pewno przekroczone bądź rozszerzone.

Wydaje się, że wiele z przedstawionych tu elementów wspólnych jest omówionym wcześniej koncepcjom. Z kolei zaproponowana definicja antropologii literatury, określona jako *jedna z koncepcji teoretycznoliterackich*, nie wyczerpuje wszystkich pól badawczych, jakie zakreślone zostały w koncepcjach wyrosłych na gruncie literaturoznawstwa. Znowu więc wracamy do modyfikowanych, przesuwanych, rozmaicie nakreślonych granic. Różne szkoły i środowiska naukowe proponują rozmaite ich rozmieszczenie. W pewnym stopniu utrudnia to komunikację między nimi, ale jest też inspirujące i doskonale ilustruje bogactwo możliwości tkwiących w tej dyscyplinie. *Cała sytuuje się na granicach. Granice jej przebiegają wszędzie. Strażnicy granic raz twórczo je modyfikują, innym razem zaborczo bronią wyjątkowości swojego przedmiotu badań, a w niektórych przypadkach może go faworyzują.* Może tu też dostrzec można jeden z powodów wspomnianego przechodzenia od badań interdyscyplinarnych do transdyscyplinarnych? Może właśnie w ich zasadzie *ochrony* wysokiego poziomu specjalizacji z jednoczesnym zachowaniem szerokiego horyzontu badawczego należy szukać miejsca spotkania rozmaitych koncepcji *antropologii literatury*?

## Magia granicy

Pojęcia interdyscyplinarności i transdyscyplinarności, choć różnie definiowane i być może nadużywane, opisują bezprecedensowe zjawisko, z jakim mamy do czynienia we współczesnej nauce, a nawet we współczesnym świecie w ogóle. Choć tematy podejmowane w kręgu badań interdyscyplinarnych i transdyscyplinarnych nie zawsze są nowe, to jednak w takim kształcie i z taką siłą nie pojawiły się nigdy wcześniej. Przenikanie się rozmaitych dyscyplin, rozszerzanie czy raczej wciąż nowe kreślenie granic jest nieuniknioną odpowiedzią na wyzwania współczesnej fazy nowoczesności<sup>28</sup>. Wspomniane we wstępie szkoły, modne, bo kształcące interdyscyplinarnie, nie są wyłącznie produktami reklamy. Projekt kształcenia interdyscyplinarnego staje się nie tylko chwytliwym hasłem, ale przede wszystkim nagłą potrzebą. Badania literaturoznawcze, które szukają dla siebie nowej formuły przez przeformułowanie pola badawczego i stosowanego instrumentarium, a tym samym otwierają się na interdyscyplinarność i transdyscyplinarność, wyrastają w znacznej mierze z przeświadczenia, że to właśnie na skrzyżowaniu różnych pól przedmiotowo-

<sup>28</sup> Por. A. Zeidler-Janiszewska, *Visual Culture...*, *op. cit.*, s. 10.



-badawczych i perspektyw metodologicznych uzyskać można najciekawsze rezultaty. Są pewnym przykładem. Jednym z wielu, jakie można analizować.

Być może jest też w tego rodzaju koncepcjach metodologicznych jakaś tęsknota (?) za nie tyle holistycznymi ramami wiedzy, co za wykorzystaniem osiągnięć rozmaitych dyscyplin do wielopłaszczyznowego rozwiązywania problemów współczesnego świata, za nauką, która nie tyle mówi jednym głosem, ile zwyczajnie znajduje wspólny język. Konferencje, sympozja, kongresy pomyślane jako projekty transdyscyplinarne mogą być szansą na spotkanie naukowców różnych dziedzin, którzy przestają być dla siebie *obcymi*. A granice? *Granice przebiegają wszędzie*. Funkcjonowanie i tworzenie w ciągłym *na granicy*, nieustanne zagłębianie się w różne dyscypliny i jednoczesne dystansowanie się od nich, wciąż nowe kreślenie granic – to chyba najbardziej fascynująca przygoda, jaką ma do zaproponowania współczesna nauka.

---

## Izabela Domańska

### **Antropology of literature – project of interdisciplinarity or transdisciplinarity?**

The aim of this article is to discuss on a few anthropology of literature conceptions from a different research circles and debate about proposed relations between involved disciplines. I paid a special attention on the manner of defining the research field of the anthropology of literature in particular projects. This issue should be considered in a wider context – the question is: in what extent, the research on anthropology of literature is a part of an interdisciplinary or transdisciplinary research tradition? Transdisciplinary research should be considered as based on a professional specialization, but undertaking problems impossible to solve within the framework of the particular disciplines. In this way it leads to a new research field constitution. Analysis of the presented examples implicates that anthropology of literature research tends toward transdisciplinarity.

Miroslaw Filiciak

## Inny wymiar otwartości. Internetowa reprodukcja i redystrybucja treści kulturowych

W badaniach nad usieciowionymi mediami cyfrowymi konceptualizacje zmiany wywołanej upowszechnieniem komputerów i internetów<sup>1</sup> najczęściej ogniskują się wokół zatarcia granic między konsumentami i twórcami oraz obniżenia progu dla tworzenia i upowszechniania stworzonych przez internautów treści. Interpretacje tego procesu bywają różne – od niezwykle optymistycznych, utrzymanych w duchu upodmiotowienia i umocnienia pozycji konsumentów kultury masowej, którzy stają się współtwórcami konsumowanych treści, a dzięki temu są bliżsi klasycznym koncepcjom medialnej sfery publicznej jako filaru demokracji (ten sposób myślenia znajduje wyraz choćby w koncepcji „kultury uczestnictwa” Henry’ego Jenkinsa<sup>2</sup>), po jednoznacznie krytyczne, przepełnione nostalgią za czasami, kiedy produkcja tekstów kultury była bardziej elitarna i wpisana w obliczony na wysoką jakość produktu końcowego łańcuch profesjonalno-instytucjonalny (*Kult amatora* Andrew Keena<sup>3</sup>). Znamienne, że pomimo zróżnicowanych ocen, sam wzrost twórczej autonomii jednostki przyjmowany jest przeważnie za pewnik. Artykuł niniejszy jest nie tyle polemiką z tym założeniem, ile próbą wskazania, że na poziomie codziennych praktyk internautów (a więc większej części polskiego społeczeństwa) twórcza aktywność tekstualna, o ile nie obejmujemy jej zakresem najbanalniejszych, ograniczających się do wpisania kilku słów czy postawienia emotikonu pod czymś wpisem działań, nie jest tak powszechna, jak zwykło się często przyjmować. Będę zastanawiać się tutaj nad zmianami statusu twórczości, rolą, jaką w tej zmianie odgrywają technologie, ale przede wszystkim nad innym, marginalizowanym w moim odczuciu zjawiskiem, które wywiera silny wpływ na ekosystem współczesnej kultury – pozainstytucjonalnym i pozarynkowym obiegiem treści wytwarzanych profesjonalnie. Pochylając się nad zjawiskami często obejmującymi obszar nieformalnego, pozainstytucjonalnego obiegu kultury, nie mam zamiaru podważać roli obniżenia przez internety,

<sup>1</sup> Pomimo pewnej niezręczności językowej, z wyjątkiem cytatów i odwołań do źródeł, w których mowa o „internecie”, świadomie nie używam tego pojęcia, zastępując je słowem „internety”. Istnieje wiele różnych internetów – zarówno na poziomie różnych usług komunikacyjnych, jak i różnych grup ludzi, które wbrew utopijnym wizjom „globalnej wioski” w sieci informacyjnej, podobnie jak w przestrzeni fizycznej, nie komunikują się z sobą. Pojęcie „internet”, sugerujące, że mamy do czynienia z jednolitą i egalitarną technologią, coraz częściej ten stan maskuje – a równocześnie wobec upowszechnienia się dostępu do sieci komunikacyjnych staje się kategorią nieprecyzyjną.

<sup>2</sup> H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, WAiP, Warszawa 2007.

<sup>3</sup> A. Keen, *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*, przeł. M. Bernatowicz, K. Topolska-Gharini, WAiP, Warszawa 2007.

zwłaszcza w wersji Web 2.0, progu dla tworzenia i dzielenia się swoją twórczością z innymi. W moim przekonaniu nie mniej radykalna zmiana dokonała się jednak gdzie indziej – nie w wytwarzaniu, lecz w kształtowaniu przepływu treści, których twórcami pozostają wciąż najczęściej profesjonaliści. Zajmę się więc nie tak dobrze już opisanym zatarciem granic między twórcami a konsumentami, ale upadkiem innej bariery – granicy między dystrybutorami i redystrybutorami.

## Twórcy i konsumenci – kulturowy populizm w wersji 2.0

W 1992 roku Jim McGuigan opublikował książkę *Cultural Populism*, w której analizował – jak to określił – „populistyczny zwrot”, jaki miał dokonać się w studiach kulturowych w latach osiemdziesiątych XX wieku. „Populizm kulturowy to intelektualne założenie, czynione przez niektórych badaczy kultury popularnej, że doświadczenia i praktyki symboliczne zwykłych ludzi są analitycznie i politycznie ważniejsze niż Kultura przez duże K”<sup>4</sup>. Formułując tę definicję, McGuigan zastrzegł, że nie zamierza przekreślać dorobku brytyjskich studiów kulturowych i ich inspirowanego badaniami etnograficznymi otwarcia na analizę zjawisk z obszaru życia codziennego. „Dowartościowujące, unikające osądów spojrzenie na zwykłe gusta i przyjemności, które stało się wśród intelektualistów coraz powszechniejsze, to ogromny postęp, przynajmniej z perspektywy akademii” – pisał<sup>5</sup>. McGuigan problem dostrzegał gdzie indziej – w budowie aparatu teoretycznego legitymizującego społeczno-kulturowe *status quo* poprzez poszukiwanie wywrotowych interpretacji w popularnych tekstach i praktykach, a w konsekwencji odwołanie od ich krytyki. Według McGuigana, badacze niebezpiecznie zatarli granicę między działaniem na rzecz społecznej zmiany a własnymi projekcjami utopijnych wizji. Jak pisał w podsumowaniu:

Przyszłe możliwości oddolnego oporu i ekspresji kulturowej, jak zawsze, pozostają otwarte na spekulacje. Ale to nie usprawiedliwia intelektualistów fałszywie identyfikujących się ze skromnym celem rejestracji tego, jak dobrze zwykli ludzie radzą sobie z druzgocącymi nierównościami. Aktualne pozostają zadania krytyczne, zwłaszcza wyzwanie podważenia mitu zrealizowanej Utopii, który tak beztrząsco trzyma się dziś założenia, że „rynek”, wraz ze swoim dowiedzionym dynamizmem, może rozwiązać wszystkie nasze problemy<sup>6</sup>.

Wydaje się, że choć współczesne, posthegemoniczne studia kulturowe nie są już tak silnie skoncentrowane na oporze, popularny jest dziś podobny dyskurs, wyrastający z jeszcze starszej od krytykowanego przez McGuigana zwrotu Enzensbergerowskiego projektu nowych, emancypujących podporządkowane jednostki mediów<sup>7</sup>. Dla Hansa Magnusa Enzensbergera receptą na pokonanie społecznych nierówności miały być media z kanałem

<sup>4</sup> J. McGuigan, *Cultural Populism*, Routledge, London 1992, s. 4.

<sup>5</sup> *Ibidem*.

<sup>6</sup> *Ibidem*, s. 249.

<sup>7</sup> H.M. Enzensberger, *Constituents of a Theory of the Media*, w: *The New Media Reader*, red. N. Wardrip-Fruin, N. Montfort, The MIT Press, Cambridge–London 2003, s. 261–275. Oryginalnie tekst opublikowano w 1970 roku.

zwrotnym o masowym zasięgu, a więc pośrednio utożsamienie możliwości tworzenia i upowszechniania własnych treści z aktywnością twórczą i polityczną użytkowników mediów. W moim odczuciu zachodzi tu mechanizm podobny jak w przypadku krytykowanego przez McGuigana populizmu kulturowego, przenoszący jednak jednostkowy opór z poziomu semiotycznego na tekstualny. Już nie tylko opozycyjne dekodowanie popkulturowych tekstów, ale samodzielne tworzenie własnych obiektów medialnych miało być krokiem w stronę wyrwania się z zależności od przemysłów kultury. Konsekwencją chlubnej tradycji politycznego zaangażowania kulturoznawstwa jest jednak upowszechnienie w badaniach mediów swoistego skrzywienia optyki – poszukiwania aktywności twórczej „zwykłych ludzi” doprowadziły do takiego skalibrowania instrumentów badawczych, że z pola widzenia znikają sygnały wskazujące, iż użytkownicy usieciowionych mediów cyfrowych wcale nie są znacząco aktywniejsi w tworzeniu tekstów medialnych niż użytkownicy starszych mediów. A nawet jeśli sygnały takie zostaną zauważone, często tłumaczy się je następująco: nawet jeśli skala twórczości internautów nie jest tak duża, jak jeszcze niedawno wieszczono, to jest to okres przejściowy, ewentualnie wina braku edukacji medialnej w polskich szkołach lub braku odpowiedniej edukacji medialnej tam, gdzie ten przedmiot jest obecny. Znaczącą skalę oddolnej kreatywności wciąż często przyjmuje się za pewnik (w czasie teraźniejszym lub przyszłym) zapewne także dlatego, że wskazanie wyjątkowości usieciowionych mediów cyfrowych dowartościowuje przedmiot badań, a pośrednio – samych badaczy mediów. Oczywiście ta sytuacja nie wynika tylko z indywidualnych wyborów analitycznych, jest też pochodną dominującego sposobu konceptualizowania usieciowionej komunikacji i dominujących w nim pozytywnych metafor łączenia i wspierania, upodmiotowienia i budowania więzi. Czy jednak te założenia są słuszne?

Z raportu *Diagnoza Społeczna 2009* wynika, że „tworzenie i publikowanie własnych tekstów, grafiki, muzyki lub innej twórczości w internecie” w okresie do siedmiu dni przed badaniem (co pozwala się domyślać, że jest to aktywność regularna) w 2005 roku deklarowało 4% użytkowników internetu, w 2007 – 8%, a w 2009 – 7%. Odpowiedzi twierdzących na pytanie, czy kiedykolwiek podejmowali tego typu działania, udzieliło – odpowiednio w latach 2005, 2007 i 2009 – 17%, 23% i 31% badanych internautów. Raport pokazuje podobne wskaźniki dla tworzenia bądź modyfikowania własnej strony lub bloga – takie działania w ciągu tygodnia przed badaniem deklarowało w 2005 roku 6%, a w 2007 i 2009 – 8% ankietowanych użytkowników internetu, a kiedykolwiek – odpowiednio 22%, 26% i 34%<sup>8</sup>. Jak widać, regularne wykonywanie nawet najprostszych czynności twórczych – bo za takie należy uznać opublikowanie w internecie „własnych tekstów, grafiki, muzyki lub innej twórczości” oraz prowadzenie strony internetowej lub bloga – jest według *Diagnozy* udziałem nie więcej niż 8% polskich internautów. Jeszcze niższą aktywność Polaków w tym zakresie wykazuje raport *World Internet Project Poland 2010* – przygotowany na bazie badania o skali mniejszej od *Diagnozy*, ale wciąż reprezentatywnego (próba wynosiła

<sup>8</sup> J. Czapiński, T. Panek (red.), *Diagnoza społeczna 2009*, Centrum Rozwoju Zasobów Ludzkich, Warszawa, s. 308; raport dostępny na stronie: <http://www.diagnoza.com> (data dostępu: 15.05.2011).

2 tysiące osób, z czego internauci stanowili 66%)<sup>9</sup>. Według *WIPP 2010*, regularne pisanie bloga deklaruje 3% internautów, a kiedykolwiek robiło to 17%. W pytaniu o aktywności twórcze w ciągu roku przed badaniem wpisywanie komentarzy w serwisach społecznościowych zadeklarowało zaledwie 21% internautów, komentowanie cudzych blogów – 8%, tworzenie podcastów i własnej strony internetowej zaledwie 1%. Na pytania z listy obejmującej poza wymienionymi czynnościami także m.in. uczestnictwo w czatach, „żadne z powyższych” odpowiedziało aż 73% ankietowanych internautów, z czego w najmłodszej wyróżnionej w badaniu grupie wiekowej 15–19 lat – 58%. Obrazu dopełnia pytanie o stworzenie i opublikowanie w sieci fotografii, filmu, muzyki, obrazu, tekstu, recenzji lub remiksu muzycznego – żadnej czynności twórczej z tej listy nie wykonało aż 94% internautów (wynik jest szczególnie zaskakujący w wypadku fotografii – być może w kontekście innych zadawanych pytań o twórczość ankietowani z premedytacją nie informowali o zdjęciach umieszczanych w serwisach społecznościowych). Oczywiście twórczości można szukać w internecie jeszcze gdzie indziej, poszukując kolejnych kategorii, które miałyby ją uchwycić. Zamiast jednak szukać twórczości tam, gdzie niełatwo ją znaleźć, może warto inaczej skalibrować narzędzia opisu? Wydaje się bowiem, że te poszukiwania pchną badaczy w objęcia kulturowego populizmu w wersji 2.0, traktujące – parafrazując McGuigana – jakiegokolwiek praktyki pozostawiające ślad w internetowych serwisach Web 2.0 jako ważniejsze niż Twórczość przez duże T. Być może klikanie „Lubię to” na Facebooku czy trwające część sekundy umieszczenie emotikonu pod czymś wpisem na blogu też jest czynnością twórczą – wymaga wciśnięcia przycisku, zostawia ślad. Jednak część tych śladów generowana jest w sposób częściowo automatyczny, a przede wszystkim – podporządkowana procesom komunikacyjnym, i postrzeganie ich jako twórczości to raczej odprysk właściwego kapitalizmowi kognitywnemu „przymusu kreatywności” i przekonania, że „twórcze” (a więc potencjalnie możliwe do skapitalizowania przez serwisy Web 2.0) użycia sieci są „lepsze” od innych. Większa część z miliona zdjęć, jakie w okresie szczytowej popularności serwisu Nasza Klasa trafiały na niego każdego dnia, to komunikaty adresowane do znajomych – komunikaty, których stworzenie trwało często krócej niż napisanie kilku zdań. Nie sposób porównywać ich do twórczości intencjonalnej – tekstów, które tworzone są z zamiarem upubliczniania ich właśnie jako tekstów kultury, a nie wyłącznie prostych komunikatów, nie tylko tekstowych, wprzęgniętych w praktyki podtrzymywania bliskości z bliższymi i dalszymi znajomymi za pośrednictwem internetów.

Poszukiwania oddolnej kreatywności zasługują więc na krytyczną rewizję, podobną jak ta zaproponowana przez Toby’ego Millera w innym obszarze badań nad kulturą, który rozwija się obecnie wyjątkowo prężnie i też zajmuje się tworzeniem, często – podobnie jak w wypadku dyskusji o oddolnej twórczości w sieci – dublując „marketingowy” dyskurs biznesu: przemysłów kreatywnych. Miller, odnosząc się ironicznie do koncepcji przemysłów kreatywnych w ogóle, a do koncepcji „klasy kreatywnej” Richarda Floridy w szczególności – pisze:

<sup>9</sup> *World Internet Project Poland 2010*, raport dostępny na stronie: <http://badania.gazeta.pl/pkf/1625/264333/raport-net.pdf> (data dostępu: 20.06.2011).

Nowy świat ma podobno zamieniać konsumentów w producentów, uwalniać niepełnosprawnych od ich ograniczeń, zachęcać do tworzenia nowych podmiotowości, nagradzać intelekt i konkurencyjność, łączyć ludzi różnych kultur oraz pozwalać zakwitnąć miliardom kwiatów w postpolitycznej kornukopii. To wariacja na temat marksistowsko-godardowskiego mokrego snu, w którym ludzie od rana do nocy łowią ryby, filmują, pieprzą się i zdobywają fundusze<sup>10</sup>.

W przypadku oddolnej twórczości w internecie problem związany z poszukiwaniem „kwitnących kwiatów” twórczości polega, jak sądzę, na łączeniu dwóch niekompatybilnych matryc pojęciowych – pojmowania twórczości w kategoriach etnograficznych, a więc traktowaniu jako aktywności twórczej jakichkolwiek działań skutkujących powstaniem tekstu medialnego (który, jako że interesującym nas tu obszarem są internety, pozostaje w nich utrwalony) i zestawiania jej z analizą instytucjonalnego, zapośredniczonego przez rynek bądź instytucje publiczne obiegu kultury. Według takiej optyki większość internautów, pozostawiając w sieci ślady swej aktywności, osłabia władzę tradycyjnego, scentralizowanego modelu tworzenia i rozpowszechniania treści medialnych. Jednak pomijając już nawet same przemiany przemysłów medialnych, odchodzących od centralizacji i z powodzeniem kapitalizujących oddolne działania swych klientów, inna jest przecież skala oddziaływania takich tekstów, inne są też role, jakie mają one pełnić – i intencje służące ich wytwarzaniu. W tym właśnie dostrzegam cień kulturowego populizmu – w poszukiwaniu takich interpretacji masowych praktyk internautów (podkreślam słowo masowych – nie mam tu na myśli bowiem np. praktyk artystycznych czy tych nielicznych w polskim internecie działań, obywatelskich bądź konsumenckich, którym udało się osiągnąć inny od jednodniowego zainteresowania mediów efekt), ukazujących subwersywność zjawisk w istocie umacniających *status quo*. Nie chodzi mi tu o etyczną niejednoznaczność Web 2.0<sup>11</sup>, ale o sytuacje, w których treści wytwarzane przez użytkowników nie mają w ogóle szans na włączenie w globalną sieć wymiany tekstów – bo są wyłącznie drobnymi towarzyskimi gestami pozbawionymi jakiegokolwiek znaczenia poza sieciami towarzyskimi. Przeważnie są uwiecznionymi przez internety odpowiednikami wymiany uśmiechów – a nie amatorskim, lecz rozpowszechnianym na potencjalnie masową skalę odpowiednikiem gazet, filmów i nagrań muzycznych.

Piszę o tym dlatego, że sam postrzegam siebie nie tylko jako krytyka, ale i uczestnika tego dyskursu – sam przeżywałem rodzaj rozczarowania podczas projektów badawczych, jak choćby tego poświęconego praktykom medialnym nastolatków badania *Młodzi i media*, kiedy okazywało się, że prezentujący zespołowi badaczy swój świat młodzi współpracownicy „nie dorastają” do oczekiwań o błyskotliwych użyciach nowych technologii. Sam raport z tego projektu<sup>12</sup> jest zresztą – wiem to z licznych rozmów na jego temat – często postrzegany jako apologia oddolnej kreatywności, co zapewne jest również moją jako jego współautora winą. Okazało się, że przełamanie języka samorealizacji jednostek poprzez

<sup>10</sup> T. Miller, *Can Natural Ludites Make Things Explode or Travel Faster? The New Humanities, Cultural Policy Studies, and Creative Industries*, w: *Media Industries. History, Theory, and Method*, red. J. Holt, A. Perren, Wiley-Blackwell, Hoboken, NJ 2009, s. 188.

<sup>11</sup> Por. T. Terranova, *Wolna praca*, przeł. M. Filiciak, „Kultura Popularna” 2008, nr 1 (19), s. 49–68.

<sup>12</sup> M. Filiciak, M. Danielewicz, M. Halawa, P. Mazurek, A. Nowotny, *Młodzi i media*, Warszawa 2010, raport dostępny na stronie: <http://www.wyborcza.pl/mlodziimedia> (data dostępu: 21.06.2011).

media nie jest łatwe – tak głęboko wgrzył się on w naszą świadomość, sprowadzając wiele toczących się wokół sieci debat do wyboru między brakiem krytycyzmu a neoluddyzmem. Nie jest to jednak doświadczenie ani odosobnione, ani specyficznie polskie – Sonia Livingstone w rozmowie z Henrym Jenkinsem, opowiadając o projekcie badawczym *EU Kids Online*, powiedziała:

Jak wielu, inspirowałam się i ekscytowałam spektakularnymi studiami przypadku. Ale kiedy rozmawiałam z dziećmi, albo podczas mojego badania, znaczne bardziej uderzało mnie to, jak wiele spośród nich używa internetu w bardziej przyziemny sposób, nie wykorzystując jego potencjału i zazwyczaj nie ekscytując się możliwościami, jakie oferuje<sup>13</sup>.

Drugą stroną tego problemu są moje doświadczenia z współorganizowania warsztatów twórczych w ramach projektu Kultura 2.0. Najbardziej spektakularne z nich, mające miejsce podczas obozu MediaLab Chrzelice w dniach 12–16 sierpnia 2011 roku, były przykładem na niezwykle wprost potencjał twórczy spotkań młodych ludzi i technologii. Jednak najbardziej aktywni spośród uczestników obozu (a więc osób, które i tak już przeszły selekcję w ramach rekrutacji) i zarazem ci, którzy kontynuowali medialabowe doświadczenia po jego zakończeniu, to ludzie, którym udaje się kompetencje z obszaru tworzenia z użyciem mediów cyfrowych wykorzystać w pracy zawodowej. Narzędzia, które wspierają samorealizację jednostek i grup, są bowiem równocześnie wytworem – i siłą napędową – kapitalizmu kognitywnego, żywiącego się niematerialną pracą, oraz wytwarzaną w oparciu o zasoby społeczne innowacją. Nie umniejsza to w żadnym stopniu wartości działań wzmiankowanych tu uczestników projektu medialabowego – ten przykład pokazuje jednak, że beneficjentami otwartości kultury opartej na ogólnodostępnych technologiach tworzenia i upubliczniania treści nie są przeciętni użytkownicy internetów, lecz ludzie, których można określić tradycyjnym mianem „profesjonalisty” (artyści, „zawodowi” aktywiści, badacze) lub osoby studiujące, które do tego miana w niedalekiej przyszłości pretendują. Bariery technologiczne nie są przecież jedynymi czynnikami ograniczającymi oddolną twórczość. Twórczość jest aktywnością elitarną, bo wymaga nie tylko dostępu do narzędzi (ten jest dziś łatwy), kompetencji (które też w sieci nabyć jest stosunkowo łatwo), ale też trudniejszych do nabycia form kapitału ekonomicznego i kulturowego, dzięki którym można sobie w ogóle pozwolić na poświęcenie czasu na tworzenie i rozwijać w sobie takie ambicje.

Uważam zatem, że analizy popularnych internetowych przejawów kultury uczestnictwa powinny uwzględniać następujące elementy:

- obserwowanie nie tylko możliwych zastosowań (afordancji) określonych usług sieciowych, ale także realnych, obserwowanych (i to nie tylko własnych) użyc, zgodnie z propozycjami Nicka Couldry’ego, sugerującymi otwarcie mediów na socjologię praktyki<sup>14</sup> – historia mediów pokazuje przecież, że rozdzwięk pomiędzy tymi elementami może być znaczący, ponadto protokoły społecznych użyc są niestabilne i zmieniają się w czasie

<sup>13</sup> H. Jenkins, *Risks, Rights, and Responsibilities in the Digital Age: An Interview with Sonia Livingstone (Part Two)*, rozmowa dostępna na stronie: [http://henryjenkins.org/2009/06/risks\\_rights\\_and\\_responsibilit.html](http://henryjenkins.org/2009/06/risks_rights_and_responsibilit.html) (data dostępu: 10.05.2011).

<sup>14</sup> N. Couldry, *Media w kontekście praktyk*, przeł. A. Strzeżnińska, „Kultura Popularna” 2010, nr 1 (27), s. 96–113.

(co więcej, w wypadku internetów niestabilna jest też warstwa technologiczna, ponieważ wprowadzenie nowej funkcjonalności może zmienić znacząco architekturę komunikacyjną serwisu sieciowego);

- przewartościowanie myślenia o twórczości – uważne rozdzielanie na poziomie definiującym twórczości intencjonalnej od tej, która wydarza się niejako „przy okazji” działań komunikacyjnych bądź jest efektem zautomatyzowanych działań algorytmów usług sieciowych, a więc – w szerszym kontekście – uwzględnienie komunikacyjnych funkcji tekstów medialnych tworzonych przez użytkowników;
- w rozwinięciu zasygnalizowanego problemu – także analiza technologicznych uwarunkowań praktyk kulturowych, w tym praktyk twórczych, w sieci; poszukiwanie granic pomiędzy działaniami, w których sprawstwo danej sytuacji można przypisać użytkownikowi, a działaniami będącymi w głównej mierze wynikiem „sugestii” oprogramowania.

Zastosowanie się do powyższych wskazówek pozwoli nie tylko właściwie wyważyć analizę procesów twórczych zachodzących w cyfrowych sieciach komunikacyjnych i wyjść poza legitymizowanie marketingowych haseł Web 2.0, ale też pomoże dostrzec, że wzrost autonomii konsumentów kultury wcale nie musi polegać na ich zamianie w twórców. Może również dotyczyć funkcji kuratorskich, przede wszystkim jednak – redystrybucji profesjonalnych tekstów. To wymiar otwartości elektronicznych sieci komunikacyjnych, którego nie należy lekceważyć.

## Re-produkcja partnerska, czyli nieformalna wymiana plików jako uczestnictwo w kulturze

Przyjrzyjmy się statystykom pochodzącym z cytowanych wcześniej raportów. W *Diagnozie społecznej 2009* możemy przeczytać, że ściąganie darmowej muzyki lub filmów w ciągu tygodnia przed badaniem zadeklarowało – odpowiednio w latach 2005, 2007 i 2009 – 18%, 22% i 22% internautów. Kiedykolwiek robiło to 44%, 50% i 56% ankietowanych internautów<sup>15</sup>. To wskaźniki zdecydowanie wyższe niż w wypadku twórczości, a przecież należy pamiętać, że w wypadku praktyk pozyskiwania treści w ankietach nazywanych „darmowymi” przeważnie chodzi o treści, których kopiowanie i rozpowszechnianie odbywa się z naruszeniem prawa, nie zawsze można więc liczyć na pełną szczerłość respondentów. Ponadto pliki z filmami i muzyką krążą także poza internetami – w sieciach towarzyskich, ściągane niebezpośrednio przez użytkowników, ale kopiowane od znajomych, którzy mają więcej kompetencji technicznych lub po prostu więcej czasu na ich pozyskiwanie. Wreszcie – takie pozainstytucjonalne i pozarynkowe formy dostępu coraz częściej nie są związane z wchodzeniem w posiadanie pliku z treścią, lecz tylko ze zdalnym dostępem do niej. Wiadać to przede wszystkim po wzroście popularności serwisów poświęconych odtwarzaniu w przekazie strumieniowym wyłącznie profesjonalnych treści, jak choćby prezentującego zagraniczne seriale telewizyjne iitv.info (w praktyce korzystającego głównie z zasobów

<sup>15</sup> J. Czapiński, T. Panek (red.), *op. cit.*, s. 308.



chińskiego serwisu Megavideo). Według badań Megapanel PBI/Gemius, liczba „realnych użytkowników” iitv.info, czyli osób, które dokonały w ciągu miesiąca przynajmniej jednej odsłony tej strony, przekroczyła 500 tysięcy. W sieciach nieformalnej redystrybucji uczestniczyć mogą więc nie tylko ci, którzy udostępniają pliki swoim znajomym (np. na fizycznych nośnikach) oraz nieznanym w ramach sieci wymiany plików *peer-to-peer*, ale też osoby przesyłające innym lub umieszczające w swoich profilach na serwisach społecznościowych linki do miejsc w sieci pozwalających na darmowe skorzystanie z danej treści.

Pożyczanie, udostępnianie, a nawet rozmaicie rozumiane przywłaszczenie (często jako pochodna pożyczania) kulturowych artefaktów cudzego autorstwa zawsze było integralną częścią sieci obiegu kultury. Książki są obiektami nie tylko kupowanymi i wypożyczanymi z bibliotek, ale też pożyczanymi od znajomych, skanowanymi i kserowanymi. Filmy i muzyka na długo przed upowszechnieniem internetu krążyły w sieciach społecznych jako nieautoryzowane kopie. I choć ta nieformalna redystrybucja często nie znajduje odzwierciedlenia w statystykach uczestnictwa w kulturze, trudno się nie zgodzić, że jest w jej pejzażu obecna od dawna i stanowi jej nieodłączny element. Przejście od kultury niedoboru, w której treści kulturowe były związane z fizycznymi, a więc stosunkowo trudnymi i drogimi w kopiowaniu i rozpowszechnianiu nośnikami, do kultury nadmiaru – w której treści kultury to po prostu cyfrowe pliki, które niemal bezkosztowo można kopiować i redystrybuować na dowolną skalę, tylko te praktyki nasiliło. Ale ich skala była znacząca jeszcze przed nastaniem usieciowionych mediów cyfrowych. Spektakularnych przykładów dostarcza historia, choćby polski *boom* wideo lat osiemdziesiątych, kiedy Polacy funkcjonowali w kulturze specyficznego niedoboru (niedobór związany z technologią analogową nakładał się na niedobór peerelowski, w którym dostęp do zagranicznych treści popkultury, ze względów ekonomicznych i politycznych, był utrudniony). Magnetowidy były wtedy dla Polaków symbolem statusu, ale przede wszystkim źródłem kontaktu z zachodnią popkulturą, źródłem eskapistycznych przyjemności, ale też ucieleśnieniem dyskursu modernizacyjnego i aspiracji związanych z konsumpcją. Jednak w 1985 roku, gdy liczbę magnetowidów w Polsce szacowano już nawet na pół miliona, w oficjalnej dystrybucji było zaledwie dziesięć tytułów zagranicznych filmów (dziewięć chińskich oraz *Gandhi* Richarda Attenborough). Stały dopływ treści zapewniały więc nieformalne sieci społeczne – częściowo profesjonalne, częściowo towarzyskie. Wspominam o tym jednak nie dlatego, żeby szukać usprawiedliwienia dla skali krążenia „darmowych” plików w polskich internetach, lecz raczej by wskazać, że relatywnie wysoka – choć nie rekordowa jak na standardy światowe, a nawet europejskie – aktywność Polaków w tej sferze może być przyczynkiem do tego, by przynajmniej część zainteresowania kulturoznawców działaniami twórczymi w sieci przenieść na ten obszar. W tym ujęciu wypowiedzi do konceptualizacji aktywności polskich internautów mogą już dostarczać nie tylko aktualne teorie uformowane na użytek analizy internetów w krajach uprzemysłowionych, ale także analizy historyczne oraz studia prowadzone w krajach rozwijających się i dotyczące np. nieformalnego obiegu treści medialnych w Afryce<sup>16</sup>. Oczywiście nie wyklucza to potencjalnie interesujących rozwa-

<sup>16</sup> Por. np. B. Larkin, *Degraded Images, Distorted Sounds: Nigerian Video and the Infrastructure of Piracy*, „Public Culture” 2004, nr 16 (2), s. 289–314; R. Lobato, *Creative Industries and Informal Economies: Lessons from Nollywood*, „International Journal of Cultural Studies”, July 2010, nr 13, s. 337–354.

zań nad specyfiką i skalą internetowej twórczości w różnych krajach i grupach społecznych, np. wykraczającego poza porównanie liczby haseł zestawienia kształtu polskiej Wikipedii i środowiska Wikipedystów z innymi jej odmianami. Chodzi mi jednak o wskazanie, że istotne jest silniejsze sprzężenie zwrotne pomiędzy obserwowanymi zjawiskami i ich teoretycznym opisem – ugruntowanie teorii w realnych praktykach.

Jednym z kluczowych pojęć dla twórczości oddolnej jest produkcja partnerska, zdefiniowana przez Yochaia Benklera jako

podzbiór działań opartych na wspólnocie. Odnosi się do systemów produkcji, które zależą od działań indywidualnych, będących przedmiotem samodzielnych decyzji i zdecentralizowanych, a nie przydzielanych w ramach hierarchii. (...) Jej najważniejsza cecha to oddzielenie ośrodka możliwości działania od władzy w celu wybrania działań, które jednostki mogą wykonywać<sup>17</sup>.

Proponuję, aby – zgodnie zresztą z duchem zawłaszczania i kopiowania, właściwym tej tematyce – opisywać szeroko rozumiane sieci wymiany plików jako przykłady partnerskiej re-produkcji, w której jednostki podejmują autonomiczne działania na rzecz redystrybucji obiektów medialnych, którymi dysponują (jako plikami, ale też w postaci linków, będących materializacją wiedzy o sposobie dostępu do treści), pomimo że same ich nie wytworzyły i nie posiadają praw do dysponowania nimi. Aktywność re-produkcyjna jest bardziej egalitarna od twórczej: stawia mniejsze wymagania w kwestii zasobów, jakimi dysponuje jednostka (Benkler wskazuje na pozafinansową motywację dla działań jednostek – należy jednak pamiętać, że działania mające na celu wymianę pracy np. na satysfakcję to luksus, na który nie każdy może sobie pozwolić) i w prosty sposób prowadzi do ich pomnożenia – zdobycia pożądaných obiektów medialnych. Jest z perspektywy innych niż uprzywilejowane grup społecznych po prostu bardziej efektywna. W wypadku działań tego typu zerwanie z tradycyjnymi hierarchiami nie odnosi się do organizacji produkcji np. w firmach, o czym pisze Benkler, a do uwolnienia się użytkowników mediów cyfrowych od tradycyjnych regulatorów – rozumianych w tym wypadku jako oficjalni dystrybutorzy treści medialnych (często zastąpionych przez inne typy regulacji, o czym dalej). Raz wyemitowana treść, jeśli trafi do sieci jako plik cyfrowy, to krąży w niej poza kontrolą i bez względu na intencje producentów i nadawców. Względnie anonimowi internauci wymieniają z sobą pliki poza kontrolą rynku i hierarchii narzucanych przez instytucje państwa, w tym przez prawo. Konsumenci kultury przestają tym samym być skazani na korzystanie z medialnej oferty dyktowanej im przez oficjalnych dystrybutorów, zasobność portfeli itd. Oczywiście nie oznacza to, że do analizy re-produkcji kultury nie stosują się te same uwagi, o których pisałem wcześniej w kontekście twórczości. Wymieniający pliki internauci przeważnie nie przywiązują zbytnej wagi do pozyskiwania treści – ponoszone przez nich wysiłki na rzecz udostępniania plików innym są minimalne: wobec skali nieformalnej ekonomii mediów ryzyko problemów prawnych jest niewielkie; przestrzeń dyskowa, łącze internetowe i własny zbiór medialny też zwykle nie wiążą się z koniecznością ponoszenia wysokich kosztów. W nieformalnej, pozainstytucjonalnej wymianie „plików kultury” nie musi zmieniać się

<sup>17</sup> Y. Benkler, *Bogactwo sieci. Jak produkcja społeczna zmienia rynki i wolność*, przeł. R. Próchniak, WAIp, Warszawa 2008, s. 78.

też hierarchia treści – jak pokazują rozmaite zestawienia, w nielegalnych sieciach wymiany plików największym powodzeniem cieszą się zazwyczaj te same produkcje, co w legalnym obiegu komercyjnym. A motywacje osób wymieniających pliki często ograniczają się do chęci pozyskania treści na własny użytek – ich udostępnianie innym jest w ogromnej mierze pochodną technologicznej konstrukcji sieci *peer-to-peer*, w której każdy fragment pliku po pobraniu jest automatycznie udostępniany innym użytkownikom. Być może część redystrybutorów nie zdaje sobie nawet sprawy, że redystrybuuje, albo nie wie, jak modyfikować ustawienia oprogramowania odpowiadające właśnie za dzielenie się treściami – stając się odpowiednikami użytkowników tzw. komputerów-zombie, które zainfekowane wirusami komputerowymi stają się węzłami w sieci dalszego rozsyłania wirusów, poza świadomością właścicieli zarażonych systemów. Wreszcie – re-produkcja partnerska nie jest całkowicie anarchiczna i pozbawiona pośredników. Pośrednicy są po prostu inni – to już nie koncerty medialne, a internetowe serwisy, często działające w prawnej „szarej strefie”, udostępniające materiały w przekazie strumieniowym lub pliki torrentowe umożliwiające pobieranie plików audiowizualnych z sieci *peer-to-peer* i zarabiające na reklamach. Bezpłatne i dostępne, ale jednak obecne. Ponadto większość treści do sieci wymiany plików wprowadzana jest przez bardzo wąską grupę „profesjonalnych piratów”, czyniących wysiłki na rzecz zdobycia nowych materiałów wysokiej jakości, ponoszących związane z tym ryzyko, ale też zarabiających na reklamach i opłatach abonamentowych<sup>18</sup>. Niewątpliwym wzrost otwartości kultury na oddolnie zarządzany obieg treści, a pośrednio autonomii użytkowników, nie jest więc prostą subwersją, a wypadkową oddziaływania różnych sił (przemysłów kultury, dostępnych modeli biznesowych, użytkowników, prawa, ale też producentów sprzętu i firm zarządzających łączami internetowymi) czy wręcz efektem ubocznym ahierarchicznego modelu funkcjonowania sieci i wpływu pojedynczych programistów pracujących nad oprogramowaniem do wymiany plików. Jak zauważył Mirko Schaefer, współczesna kultura jest nie tyle miejscem interakcji przemysłów kultury i ich klientów, ile raczej sferą działania rozszerzonego przemysłu kulturowego, w którym wszystkie podmioty, komercyjne i niekomercyjne, mają dostęp (choć nie zawsze w równym stopniu) do podobnych kompetencji i aktywności – mogą tworzyć, przetwarzać, redystrybuować<sup>19</sup>. Tych relacji nie sposób rozwickłać i rozpisać na opozycyjne zależności – np. oddolna redystrybucja treści, która zagraża interesom właścicieli praw autorskich (dostęp do darmowego pliku może odwieść część korzystających z niego osób od zakupu oryginalnej kopii), równocześnie jest działaniem reklamowym, niejednokrotnie zaplanowanym (jak w wypadku „wycieków” do internetów nowych odcinków amerykańskich seriali przed premierą kolejnego sezonu). Potencjalna strata właścicieli praw do treści jest równocześnie zyskiem innych firm – dostawców usług

<sup>18</sup> R. Cuevas *et al.*, *Is Content Publishing in BitTorrent Altruistic or Profit-Driven?*, w: *Proceedings of the 6<sup>th</sup> International Conference on Emerging Networking EXperiments and Technologies (ACM CoNEXT 2010)*, tekst dostępny na stronie: [http://conferences.sigcomm.org/co-next/2010/CoNEXT\\_papers/11-Cuevas.pdf](http://conferences.sigcomm.org/co-next/2010/CoNEXT_papers/11-Cuevas.pdf) (data dostępu: 15.05.2011).

<sup>19</sup> M.T. Schaefer, *Participation Inside? User Activities between Design and Appropriation*, w: *Digital Material. Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, red. M. van den Boomen, S. Lammes, A.-S. Lehmann, J. Raessens, M.T. Schaefer, Amsterdam University Press, Amsterdam 2009, s. 150–153.

internetowych i producentów sprzętu. Nie ma jednak wątpliwości, że siła sprawcza konsumentów w usieciowionej ekonomii mediów cyfrowych jest wyraźnie większa niż w dobie mediów analogowych. Dysponujące łączami internetowymi jednostki stały się ważnymi węzłami w sieci dystrybucji dóbr kultury, równocześnie ją uzupełniając i z nią konkurując.

## Podsumowanie

Ahierarchiczna architektura internetów wywarła wpływ na wiele sfer naszych aktywności, w tym na nierozzerwalnie splecione z sobą procesy kulturowe i komunikacyjne. Równocześnie jednak można już dostrzec, że nie wszystkie zmiany są tak radykalne, jak mogło się wydawać – i w dużej mierze dotyczy to aktywności użytkowników rozmaitych internetowych usług. Przede wszystkim jednak widać, że zachwianie medialnej równowagi, o ile kiedykolwiek miała ona miejsce, nie przebiega wzdłuż linii wyznaczanych przez granice pomiędzy przemysłem a konsumentami, między profesjonalistami a amatorami czy produkcją a konsumpcją. Relacje między aktorami mediasfery komplikują się obecnie nie tylko na płaszczyznach rozciągających się między emancypacją a kontrolą. Równie fałszywy jest też obraz, według którego badacze mediów pozostają zewnętrznymi obserwatorami tych zmian. Są częścią zachodzących procesów i przyjmowane przez nich założenia mają moc legitymizowania pewnych perspektyw kosztem innych. Podobna odpowiedzialność wiąże się z doborem obiektu analizy – często granica pomiędzy jego badaniem a tworzeniem jest cienka.

Wszystkie sygnalizowane tutaj niejednoznaczności dotyczą także badania praktyk kulturowych związanych z uczestnictwem – pośrednim lub bezpośrednim – w nieformalnej cyrkulacji wytwarzanych profesjonalnie tekstów medialnych. Skala tych praktyk jest jednak na tyle znacząca, że nie powinny one zniknąć z radaru kulturoznawców tylko dlatego, że nie przystają do utopijnych wizji powszechnej prosumpcji, czy dlatego, że związane są często z łamaniem prawa, albo dlatego, że pokazują, iż nieformalna ekonomia mediów bywa cieniem tej formalnej, na której pasożytuje. Przeciwnie – te wszystkie problemy powinny sytuować je w równie ważnym co rozważania nad oddolną twórczością miejscu debaty o wpływie usieciowionych mediów cyfrowych na coraz bardziej pofragmentowany ekosystem współczesnej kultury, oczywiście przy zachowaniu pełnej świadomości o podobieństwie czyhających na badaczy zagrożeń.

*Dziękuję Mateuszowi Halawie za komentarze do pierwszej wersji tego artykułu oraz Piotrowi Toczyskiemu, z którym pracowałem przy badaniu Telewizja bez telewizorów oraz pisaniu tekstu Peer re-production and extended culture industry. Case of TV content and redistribution in Europeanizing and globalizing Poland – te przedsięwzięcia były ważnymi inspiracjami dla powstania niniejszego artykułu.*

## **Mirosław Filiciak**

### **Another dimension of openness. Internet re-production and redistribution of cultural content**

In the article, the author uses the statistics to discuss the real growth of creativity of networked digital media users. He suggests that in the field of cultural studies grassroots creativity is often overemphasized, putting researchers at the risk of “cultural populism” (described by Jim McGuigan in the 90s) in version 2.0. The suggestion does not question the impact of new technologies on cultural practices – although it suggests there is a need to look for a shift of power in other areas. One of them is informal circulation of professionally created cultural works. Instead of legitimizing the “creativity compulsion”, media studies should closely follow the relation not only between producers and consumers, but also between the formal and informal processes of obtaining, curating and redistributing media works.



Anna Nacher

## Remiks i *mashup* – o niełatwym współbrzmieniu dwóch cyberkulturowych metafor

Jednym z najważniejszych słów kluczy opisujących cały zespół praktyk w obrębie kultury cyfrowej jest remiks. Pojęcie to odnosi się do bardzo zróżnicowanych sfer kultury: uwzględnia, rzecz jasna, praktyki estetyczne i dyskursywne, ale ma także znaczenie dla prawa czy ekonomii. W popularnej książce Lawrence'a Lessiga remiks został przedstawiony jako termin o charakterze paradygmatycznym, wręcz określający zręby nowej kultury opartej na przetwarzaniu, którą autor poczytnej i chętnie wykorzystywanej publikacji nazywa „kulturą do zapisu i odczytu (*Read/Write*)<sup>1</sup>. Intrygujący w przypadku tego pojęcia jest nie tylko fakt, że obejmuje ono bardzo różne pod względem tworzywa praktyki artystyczne (wizualne, audialne i multimedialne). Ciekawe jest również to, że opisuje obszar zarówno działań artystycznych, jak i cały wachlarz aktywności w kulturze popularnej. Początków remiksu można byłoby doszukiwać się w operacjach na taśmie, dokonywanych przez Steve'a Reicha w utworze z 1966 roku *Come Out*, którego genezy można z kolei dopatrywać się we współpracy Reicha z San Francisco Tape Music Center. Centrum to zostało założone w 1962 roku przez Mortona Subotnicka i Ramona Sendera oraz ich współpracowników, wśród których byli m.in. Pauline Oliveiros czy Terry Riley. Oprócz tego równie ważne dla kształtowania się remiksu były opularne jamajskie soundsystemy i kultura *dubu*, przeniesione z Karaibów na obszar kultury brytyjskiej w latach sześćdziesiątych XX wieku<sup>2</sup>, a później działania didżejów i producentów, coraz częściej łączących z sobą utwory taneczne lub proponujących ich znacznie dłuższe wersje w dyskotekach lat siedemdziesiątych (najbardziej wyrazistym przykładem może być słynna siedemnastominutowa wersja przeboju Donny Summer z 1975 roku *Love to Love You Baby* i inne utwory produkowane przez Giorgia Morodera). Dla kultury klubowej i rodzącej się sceny techno końca lat osiemdziesiątych, z kulminacją w kolejnej dekadzie, będzie to miało charakter wręcz definiujący<sup>3</sup>.

Wydaje się jednak, że stan współczesnej cyberkultury każe sięgnąć raczej po termin zbliżony znaczeniowo, ale wnoszący w opis kultury opartej na rekombinowaniu, reasamblażu i rekonfiguracji pewne przesunięcia semantyczne; mowa o *mashupie*. Pojęcie ma rodwód programistyczny, co także nie pozostaje bez znaczenia. W takim rozumieniu oznacza „połączenie danych lub funkcjonalności dwóch lub więcej różnych źródeł zewnętrznych dla

<sup>1</sup> L. Lessig, *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce*, WAiP, Warszawa 2009, s. 37.

<sup>2</sup> Por. D. Hebdige, *Cut 'n' Mix. Culture, Identity and Carribean Music*, Routledge, London–New York 1987; D. Toop, *Ocean of Sound. Aether Talk, Ambient Sound and Imaginary Worlds*, Serpent's Tail, London 1995.

<sup>3</sup> S. Reynolds, *Generation Ecstasy. Into the World of Techno and Rave Culture*, Routledge, New York 1999.

stworzenia nowej usługi”<sup>4</sup>. Choć termin może wydawać się nowy, to jednak opisywane przezeń działania są świetnie znane każdemu użytkownikowi sieci. Dokonujemy *mashupu* za każdym razem, kiedy zamieszczamy własne zdjęcia w serwisie Picasa, jednocześnie lokalizując je w Google Maps, kiedy zagnieżdżamy [*embed*] na własnej stronie internetowej fragment filmowy z serwisu YouTube albo kiedy linkujemy ten klip na swoim facebookowym profilu. Stefan Sonvilla-Weiss dostrzega w *mashupie* ważną metaforę o charakterze kulturowym (trochę podobnie jak Lessig w przypadku remiksu), pisząc: „jeśli uznamy *mashup* za metaforę równoległych i współistniejących sposobów myślenia i działania – w miejsce zasad opartych na wyłączości, przyczynowości i redukcjonizmie – metaforę logiki opartej raczej na »zarówno« niż »albo–albo«, to możemy uzyskać znacznie głębsze zrozumienie specyfiki wielości i różnorodności w kulturach typu *mashup*”<sup>5</sup>. Najważniejsze jest bowiem, że o ile remiks oznacza często rekonfigurację materiału zacierającą jego autonomiczność, pierwotne cechy i pochodzenie, o tyle *mashup* odsyła wprost do źródła, z którego próbki zostały zaczerpnięte, prezentując fragmenty mediosfery w niezmienionym kształcie.

Zmiana dotyczy nie tylko strategii czy ekonomii cytowanego przemieszczenia, ale – jak będę się starała pokazać – także wzmocnienia refleksywności procesu mediatyzacji. Obie procedury – zarówno remiks, jak i *mashup* – w dużym stopniu opierają się na logice „wytnij/kopiuuj/wklej”. Rozumienie procesu mediatyzacji będzie zatem coraz odleglejsze od „zaledwie” zapośredniczenia, reprezentacji, odbicia, ale w sposób jak najdalszy od postmodernistycznej ekonomii Baudrillardowskiego symulakrum; jego istotą będzie świadome dokonywanie operacji na uprzednio zarejestrowanym/zaprogramowanym materiale – przy czym *mashup* będzie często zasadał się na ingerencji w kod „ukryty” niejako „pod” interfejsem. Próbując prześledzić napięcia między dwiema ważnymi metaforami opisującymi stan cyberkultury, sięgnę po przykłady ze sfery pomijanej przez teorię mediów: z obszaru pracy z dźwiękiem. Zestawienie remiksu i *mashupu* nie oznacza zupełnego przeciwstawienia; różnice między nimi będą miały raczej charakter stopnia natężenia i będą odnosić się do kulturowej „widzialności” pewnych praktyk, ich funkcjonowania bądź „na powierzchni” tekstu kulturowego lub aktywności jego wytwarzania, bądź w głębi i podskórnie. Dostarczenie tym rozważaniom tła w postaci *sound artu* ma co najmniej podwójne uzasadnienie. Najbardziej oczywistym jest fakt, że remiks w swoich początkach był terminem, jak już powiedziano, zaczerpniętym z technik obróbki dźwięku, jego mediatyzacji (taśma) i produkcji studyjnej (*dub*), a w szczytowej fazie popularności kojarzonym głównie z kulturą didżejską i sceną elektroniki. Mniej narzucający się, a równie ważny w niniejszych rozważaniach będzie argument o odmienności trajektorii refleksji nad mediami w sytuacji mocniejszego związania jej z technologiami mediatyzacji dźwięku. Owa odmienność ma związek z próbą wyjścia poza kulturę wzrokocentryczną – w dużym stopniu symptomy tego wykroczenia można dostrzec w cyberkulturze opartej na kodzie, który ma znaczenie zasadnicze dla jej aktywności i artefaktów, choć nie ma on charakteru prymarnie wizualnego. Innymi słowy

<sup>4</sup> S. Sonvilla-Weiss, *Introduction: Mashups, Remix Practices and the Recombination of Existing Digital Content*, w: *idem* (red.), *Mashup Cultures*, Springer Vienna Architecture, Wien–New York 2010, s. 8.

<sup>5</sup> *Ibidem*.

– choć interfejs jest podstawową kategorią cyberkultury, to o jego zachowaniu/funkcjach decyduje warstwa kodu istniejąca poza domeną patrzenia (kod nie jest zasadniczo przeznaczony do tego, żeby go oglądać).

## O zachowanie wewnętrznej różnorodności terminu

Remiks jest pojęciem o dużej wewnętrznej różnorodności – opisuje cały zespół niejednorodnych praktyk manipulacji zarejestrowanym materiałem dźwiękowym, a czasem nawet ingerencji w proces rejestracji. Warto sięgnąć do korzeni tego pojęcia – zarówno samego terminu, jak i rozmaitych interwencji, które przywodzi na myśl. Tym bardziej że bardzo często ta heterogeniczność zostaje zredukowana w popularnych opisach zaledwie do strategii cytatu i zestawienia, które można opisać także jako kolaż czy asamblaż – mniej lub bardziej arbitralne złożenie z istniejących wcześniej gotowych elementów. Jeśli takie rozumienie remiksu wysuwa się na plan pierwszy (czy wręcz staje się rysem jedynym i definiującym), to znika pewna istotna jego cecha, która każe myśleć o relacjach między remiksem a *mashupem* nie tyle w kategoriach przeciwstawienia, ile właśnie przesunięcia, różnicy stopnia, subtelnej – acz zasadniczej – zmiany akcentu. Tą często umykającą cechą remiksu jest jego związek z mediatyzacją dźwięku i procesem produkcji studyjnej, co z kolei należałoby łączyć ze stosunkowo świeżym zainteresowaniem teorii mediów domeną za pośrednictwem audialności.

Trzeba tutaj przypomnieć, że tradycyjna teoria mediów w stosunkowo niewielkim stopniu uwzględniała „medialność” rejestracji dźwięku. Geneza klasycznego nurtu refleksji najczęściej ma związek z myśleniem o mediach jako o „przekaznikach” i najczęściej bywa rozpoczynana od telewizji czasów Marshalla McLuhana, który użył sformułowania „nowe media” z początkiem lat pięćdziesiątych XX wieku, odnosząc ten termin przede wszystkim do takich cech ówczesnych mediów elektrycznych, jak „elektroniczne gromadzenie informacji” oraz „globalna wioska”<sup>6</sup>. Świat dźwiękowy na tym etapie teorii mediów istniał głównie w kontekście języka i przejścia między kulturą oralną a kulturą pisma/druku (choć nie wyłącznie – pokazują to intuicje McLuhana uchwycone we fragmencie poświęconym fonografowi w *Zrozumieć media*<sup>7</sup>, ujmujące jednak technologię rejestracji w mocno technodeterministyczny sposób). Mimo wszystko ważnym i inspirującym teoretycznym punktem wyjścia wypracowanym na tym wczesnym etapie będzie koncepcja przestrzeni akustycznej,

<sup>6</sup> Benjamin Peters datuje pierwsze zastosowanie pojęcia „nowe media” przez McLuhana, sięgając do artykułu z 1953 roku, *The Later Innis* z „Queen’s Quarterly” 60 (3), choć termin pojawia się już w liście do Harolda Innisa z 1951 roku (*List do Harolda Adama Immisa*, w: M. McLuhan, *Wybór tekstów*, Zysk i S-ka, Poznań 2001), B. Peters, *And Lead Us Not into Thinking the New Is New: A Bibliographic Case for New Media Story*, „New Media & Society” 2009, vol. 11 (1–2).

<sup>7</sup> M. McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, Wydawnictwo Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004.



twórczo rozwijana przez McLuhana i jego zespół w ramach projektu realizowanego w trakcie spotkań zespołu *Explorations*<sup>8</sup>.

Dźwiękowe technologie medialne, takie jak fonograf czy taśma, stały się zatem obiektem zainteresowania teoretyków stosunkowo niedawno i mają związek z jednej strony z korpusem postmodernistycznej teorii filmu, zwracającej uwagę na szczególną rolę dźwięku<sup>9</sup>, z drugiej – z praktykami i przekształceniami związanymi z domeną cyfrowości i cyberkulturą, a także z proliferacją formatów zapisu (od tych historycznych, czyli ebonitowych płyt i wałków woskowych, przez taśmę, winyl, kasetę magnetofonową, po CD i odtwarzacze MP3, nie licząc mniej popularnych formatów, takich jak taśma DAT czy minidysk). W każdym razie teoria mediów koncentrowała się bardziej na kulturze wizualnej (bo do niej należy, jak to celnie pokazała szkoła toroncka, także pismo i druk), zostawiając nieco w tle domenę audialności. Oczywiście nie da się takiego cięcia przeprowadzić z chirurgiczną precyzją, a nawet sama próba wprowadzenia tak zdecydowanego podziału może być funkcją kultury wzrokocentrycznej. Tak czy inaczej – daje się zauważyć renesans refleksji zwróconej w stronę technologii dźwiękowych, co może mieć związek nie tylko z uwydatnieniem „medialności” nagrań, jaka ma związek z remiksowaniem i operacjami cyfrowymi, ale także ze stosunkowo nową, bardzo zróżnicowaną dziedziną aktywności artystycznej, jaką jest *sound art*. Zmieni się nie tylko sposób uprawiania refleksji – w tym obszarze poszukującej specyfiki świata dźwiękowego, często opisywanego w opozycji do procesów percepcji wzrokowej (jak to ujmuje np. jeden z wczesnych artystów-teoretyków sztuki dźwięku, David Dunn<sup>10</sup>), ale dostrzegającej także znaczenie rejestracji jako węzła wielowymiarowej siatki relacji łączącej środowisko, technologię i obserwatora. Warto zatem przyrzeć się dziedzinie *sound artu*, zwłaszcza w perspektywie archeologii mediów, bo jest to jeden z obszarów, w którym kryje się wyjaśnienie umykającej nieco wewnętrznej różnorodności praktyk remiksu. Najistotniejsza w tym kontekście będzie tradycja poszukiwania nowych form języka muzycznego w obszarze wykorzystania technicznych środków rejestracji i obróbki dźwięku (w tym sztuka radia) oraz postawa istotniejszego uwzględnienia „zewnątrza” – dźwięków otoczenia i całych pejzaży dźwiękowych; łączenie ich i zderzanie z sobą w rodzaj zestawów ujawniających własne narracje.

<sup>8</sup> Pisałam o tym w innym miejscu, por. A. Nacher, *Wielokrotność związków z miejscem – dyskurs przestrzeni w świecie nowych mediów*, w: *Kultura medialnie zapośredniczona. Badania nad mediami w optyce kulturoznawczej*, red. W. Chyła, M. Kamińska, P. Kędziora, M. Kosińska, Wydawnictwo Naukowe Bogucki, Poznań 2010.

<sup>9</sup> Por. J. Sterne, *The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction*, Duke University Press Books, Durham 2003.

<sup>10</sup> D. Dunn, *Why Do Whales and Children Sing? A Guide to Listening in Nature*, CD, EarthEar 1999. Niektóre wątki dotyczące specyfiki percepcji słuchowej podejmował także D. Ihde, *Listening and Voice. Phenomenology of Sound*, Ohio University Press, Athens 1976. Istotne miejsce w teorii doświadczenia słuchowego ma także refleksja z kręgu ekologii akustycznej (*acoustic ecology*), obecna często na łamach „Soundscape. The Journal of Acoustic Ecology”. Poświęciłam tym zagadnieniom więcej uwagi w innych artykułach, por. A. Nacher, *Sto tysięcy miliardów dźwięków – podróż poza wzrokocentryzm (pejzaż dźwiękowy, soundwalk, audio safari)*, „Kultura Współczesna” 2010, nr 3; *eadem*, *Komponować świat, słuchając – dźwięk jako komunikacja*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2010, nr 1 (7).

Krystalizowanie się szeregu praktyk artystycznych zorientowanych z jednej strony na krytykę wzrokocentrycznego paradygmatu organizującego działalność instytucji świata sztuki, z drugiej – na prezentację dźwięku jako medium sztuki samego w sobie, Alan Licht łączy z Sound Art Foundation Williama Hellermanna, powstała w roku 1982, a znacznie później z istotnymi wystawami prezentującymi najważniejsze dokonania w tej dziedzinie: *Sonic Process: A New Geography of Sounds* (Barcelona 2002, Museu d'Art Contemporani) oraz *Bitstreams* (Nowy Jork 2001, Whitney Museum of American Art)<sup>11</sup>. Jednoznaczna geneza *sound artu* nie jest oczywiście łatwa do nakreślenia, zważywszy na dziedzictwo awangardy, które ma dla praktyk remiksowania znaczenie zasadnicze. Trzeba tu wymienić eksperymenty bruitystyczne Luigiego Russola, krótkotrwały epizod *Grammophonmusik* z lat trzydziestych XX wieku<sup>12</sup>, ideę „radia absolutnego” Kurta Weilla z 1925 roku (a później projekty Maxa Neuhausa i sztukę radia), eksperymentalne studio Pierre’a Schaeffera lat pięćdziesiątych, powstałe w Kolonii w 1952 roku studio Elektronische Musik, w którym Stockhausen realizował swoje fascynacje muzyką elektroniczną<sup>13</sup>, czy wreszcie środowisko sztuki konceptualnej, z różnymi wcieleniami Flux Orchestra na czele i wyrosłym z tych działań jednym z pierwszych ośrodków *sound artu* w Europie, Het Apollo Huis, założonym w początkach lat osiemdziesiątych w Eindhoven przez Paula Panhuysena i jego żonę Helenę<sup>14</sup>.

## Remiks między archeologią mediów, rejestracją a rekonfiguracją

W popularnych genealogiach zwiększonego zainteresowania dźwiękiem *per se* stosunkowo rzadko uwzględnia się odmienną ścieżkę, związaną z awangardą rosyjską, zwłaszcza próbami wypracowania nowego języka muzycznego za pomocą budowy instrumentów elektronicznych, zupełnie zrywających z klasyczną harmonią muzyki europejskiej i oferujących nowe środki wyrazu. Najbardziej znany na Zachodzie jest przypadek tereminovoxu Lwa Siergiejewicza Termena (bardziej znanego jako Leon Teremin), zdecydowanie mniej znane są natomiast inne jego wynalazki, jak zbliżony do instalacji dźwiękowej terpsiton, uruchamiany za pomocą ruchów całego ciała, czy rytmikon – pierwszy automat perkusyjny, który Teremin zbudował w 1930 roku na zamówienie Henry’ego Cowella. Niemal zupełnie nieznane pozostają eksperymenty Arsienija Awraamowa (np. jego słynna *Symfonia Syren*, po raz pierwszy odegrana w 1922 roku w Baku, z wykorzystaniem sygnałów przeciwmgielnych całej floty kaspijskiej, dwóch baterii artylerii i syren wszystkich fabryk miasta) czy Jewgienija Szolpo i jego laboratorium, twórcy wariofonu – maszyny w zasadzie programo-

<sup>11</sup> A. Licht, *Sound Art. Beyond Music, Beyond Categories*, Rizzdi, New York 2007.

<sup>12</sup> M. Katz, *Capturing Sound. How Technology Has Changed Music*, University of California Press, Berkeley–Los Angeles 2004.

<sup>13</sup> M. Cichy (red.), *Nowa muzyka niemiecka*, Korporacja Ha!art, Kraków 2010.

<sup>14</sup> *Sound Art @ Het Apollo Huis*, CD, Wergo/ZKM Karlsruhe, Mainz 2011.

walnej, emitującej sztucznie wygenerowane dźwięki zgodnie z pewnymi sekwencjami<sup>15</sup>. Jest zresztą znamienne, że wkrótce po rewolucji październikowej Awraamow zaproponował stojącemu na czele Ludowego Komisariatu Oświaty Anatolijowi Łunaczarskiemu projekt spalenia wszystkich fortepianów w Rosji, co miało stanowić radykalny gest zerwania z burżuazyjnym językiem muzycznym opartym na dwunastostopniowej skali.

Jeszcze bardziej znamienne jest, że początków *sound* bądź *audio artu* można dopatrywać się w działaniach i wypowiedziach Denisa Kaufmana, oczywiście znanego bardziej jako Dżiga Wiertow. Wiertow dokonał pierwszych nagrań terenowych za pomocą przenośnego wyposażenia nagrywającego dźwięk na taśmie filmowej, które zbudował specjalnie dla niego wynalazca Shorin – za pierwszy przykład *musique concrète* (określenia, które w 1948 roku zaproponował Pierre Schaeffer) można byłoby zatem uznać jego słynny *Entuzjazm* z 1930 roku, w którym Wiertow wykorzystał nagrane przez siebie miejskie pejzaże dźwiękowe. Realizując *Symfonię Donbasu*, Wiertow udał się w 1928 roku ze sprzętem nagrywającym do kopalni i wraz z bratem, Michaiłem Kaufmanem, zrealizował jedną z pierwszych terenowych sesji nagraniowych. Oczywiście wpisywało się to w rozwijaną w tamtym czasie w Rosji wysoce świadomą medialności filmu myśl teoretyczną. Rok później – wraz z kompozytorem Nikołajem Timofiejewem – stworzył ścieżkę dźwiękową, która łączyła „dźwięki otoczenia, ich transformacje, zniekształcenia i odmiany”<sup>16</sup>. Jest w pewnym sensie symptomatyczne, że początkowo młody Kaufman, w okresie studiów w konserwatorium muzycznym w Białymstoku w latach 1912–1915, był bardziej zainteresowany światem dźwięków i – jak sam notował –

dotyczyło to także moich eksperymentów z nagraniami gramofonowymi, **gdzie z różnych fragmentów nagrań na płytach powstawała nowa kompozycja**. Nie byłem jednak zadowolony, eksperymentując z dostępnymi gotowymi już nagraniami. Słyszałem znacznie więcej różnorodności w naturze, nie tylko śpiew czy znane melodie ze zwykłego repertuaru płyt gramofonowych<sup>17</sup> (podkr. moje – A.N.).

Można uznać te słowa zarówno za zapowiedź praktyk remiksowania, jak i za manifest sztuki dźwięku, tak jak ujmowano ją w drugiej połowie XX wieku, kiedy mianem *sound artu* określano często właściwie każdy rodzaj muzyki eksperymentalnej. Potrzeba precyzyjniejszego zdefiniowania tego terminu w oderwaniu od paradygmatu wzrokocentrycznego jest – zdaniem Alana Lichta – powodem, dla którego warto wprowadzić *sound art* jako pojęcie, które ujmuje dźwięk jako substancję i medium samo w sobie<sup>18</sup>.

<sup>15</sup> Na podstawie materiałów z wystawy zatytułowanej „Generation Z/Z Generacio” zorganizowanej w Galerii Centralis (Open Society Archive) w Budapeszcie, 10 czerwca–20 lipca 2011 roku, przy współudziale Center for Electroacoustic Music i Centrum Teremina przy moskiewskim konserwatorium.

<sup>16</sup> A. Smirnov, L. Pchelkina, *Generation Z/Z Generáció*, katalog wystawy, Galeria Centralis, Budapeszt, czerwiec–lipiec 2011, s. 8.

<sup>17</sup> *Ibidem*.

<sup>18</sup> Licht zalicza tutaj: „stworzone środowisko dźwiękowe, które jest definiowane raczej przez przestrzeń (prze-strzeń dźwiękową) niż czas i może być wystawiane w taki sposób, jak byłoby dzieło kultury wizualnej; artefakt wizualny, który ma także zdolność generowania dźwięku, jak na przykład rzeźba dźwiękowa; dźwięk, którego autorem jest artysta wizualny, dla którego jest to rozwinięcie jego własnej estetyki, wyrażanej generalnie w innych mediach”. A. Licht, *Sound Art...*, *op. cit.*, s. 17.

A zatem można prześledzić na tych przykładach to, co znaczące dla okoliczności narodzin *sound artu* jako dziedziny posiadającej własną teorię, nie tylko praktykę – takim istotnym wątkiem jest bowiem napięcie związane ze zmieniającymi się relacjami między rejestrem wizualnym i audialnym (sygnalizowane zresztą w pewnym zakresie także przez synestetyczne estetyki awangardowe), w którym zaczyna pojawiać się dyscyplina refleksji nad dźwiękiem, możliwościami jego całkowicie technicznej produkcji i emancypacją technologii jego rejestracji. Remiks – jeśli poszukać jego genezy na przykład w praktyce rejestracji i/lub zestawiania z sobą dźwięków otoczenia i rejestracji terenowych – byłby w takiej perspektywie nie tylko postacią rekonfiguracji, cytatu czy kolażu (bo w takim rozumieniu zbyt obciąża to pojęcie dominacja praktyk kultury wizualnej), ale przede wszystkim praktyką rosnącej świadomości co do medialności dźwięku rejestrowanego, wytwarzanego i reprodukowanego. Taka swoista podwójna świadomość daje się wyczytać w tekście Lászla Moholy-Nagya poświęconemu gramofonowi. Z jednej strony rejestracja zostaje zaliczona do praktyk odtwórczych („Do tej pory zadaniem gramofonu było odtwarzanie istniejących już zjawisk akustycznych. Drgania tonów przeznaczone do odtworzenia wryte są na woskowym dysku za pomocą igły, a następnie przełożone na dźwięk za pośrednictwem mikrofonu, właściwie: membrany, poruszającego się stożka”<sup>19</sup>), na etapie których nie ma miejsca na ingerencję twórczą (mit, który zostanie obalony wraz z praktykami *sound artu* z obszaru *field recordings*), z drugiej – etap technologicznej obróbki materiałowej kryje w sobie nieskończone pole możliwości rewolucyjnych zmian o charakterze paradygmatycznym („Rozszerzenie zakresu działania tego aparatu dla celów twórczych można by osiągnąć w następujący sposób: dźwięki byłyby ryte na wosku przez człowieka, bez żadnych zewnętrznych środków mechanicznych; w rezultacie powstałyby rowki nieodnoszące się ani do nowych instrumentów, ani do orkiestry – byłyby to fundamentalna innowacja [tworzenie nowych, a tym samym nieznanych dotąd dźwięków i relacji tonalnych] zarówno w kompozycji, jak i w praktyce wykonawczej”<sup>20</sup>). Przy okazji doskonale widać, jak zręby modernistycznej estetyki, zobowiązanej idei awangardy i innowacji polegającej na tworzeniu autonomicznie nowych obiektów niejako „wiążą” rodzące się praktyki remiksowania – choć pojawiają się one jako rozproszony zestaw działań w wielu obszarach muzyki pierwszych dekad XX wieku, to jednak nie mogą być dostrzeżone jako autonomiczne czy łączące się w określony korpus. Równie ważne jest zresztą to, że Moholy-Nagy postuluje w gruncie rzeczy synestetyczny projekt stworzenia „alfabetu rowkowego” – praktyki w obszarze dźwięku są zatem wciąż w pewnym sensie podporządkowane rejestrowi wizualnemu, co zresztą może być dostrzeżone w wielu działaniach intermedialnych tego okresu, z filmem optycznym na czele. A jednak – przestrzenią innowacji staje się moment nacinania rowków w ebonicie (wosku, winylu), szczególna faza produkcji nagrania, w której produkcja i reprodukcja przestają być tak oczywistymi biegunami znaczeniowymi.

<sup>19</sup> L. Moholy-Nagy, *Twórczość – odtwórczość: potencjalność gramofonu*, w: *Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej*, red. Ch. Cox, D. Warner, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2011, s. 413.

<sup>20</sup> *Ibidem*.

## Miks jako „od zawsze już” remiks

W jaki sposób remiksowanie oznacza zwiększenie świadomości co do tego, że reprodukcja dźwięku jest także technologią i procesem, którego charakter jest odległy od mimetycznego odwzorowania? Niektóre argumenty w dosyć oczywisty sposób są pochodną soundartowych instalacji inspirowanych sztuką *site-specific* oraz teorią nagrań terenowych, w których istotny staje się rodzaj mikrofonów, ich rozmieszczenie, cały system wzmocnienia dźwięku, pozycja odbiorcy<sup>21</sup>. Inne argumenty mają związek ze specyfiką pracy w studiu od momentu pojawienia się możliwości rejestracji wielośladowej – takim specyficznym „studio” nagraniem byłyby zresztą już najwcześniejsze przypadki rejestracji terenowych związanych z badaniami etnograficznymi, w których dobór odpowiedniego wyposażenia zdecydowanie rzutuje na wynik rejestracji, choć badanie etnograficzne „przemilcza” ten etap, podobnie jak w przypadku dokumentacji fotograficznej. Warto jednak przypomnieć, że istnieje takie rozumienie remiksu, które odnosi to pojęcie do pewnego etapu produkcji nagrań w studio. Będzie zatem terminem, który opisuje tyleż moment rekonfiguracji, co re-produkcji, a nawet rejestracji – trzeba także dodać, że każdy miks w tym ujęciu będzie od razu już remiksem.

Wydawałoby się, że wszystkie trzy elementy cyklu powstawania nagrania w dobie kultury mechanicznej diametralnie się od siebie różnią, a jednak łączy je znacznie więcej, niż na pierwszy rzut oka mogłoby się wydawać. Remiks może bowiem być odmienną wersją zarejestrowanego utworu, a różnica będzie się sprowadzała do innej konfiguracji ścieżek, wycofania jednych, położenia nacisku na inne, dodania elementów do tych już istniejących itp. W tym rozumieniu praktyka remiksu sytuuje się na przekroju przez media analogowe i media cyfrowe. Choć te drugie mogą ją znacznie ułatwiać, to jednak praktyka definiująca muzykę popularną Karaibów, z której wywodzi się reggae, *rocksteady* czy *dub*, zaistniała na długo przed pojawieniem się cyfrowych technologii realizacji dźwięku i ma związek z analogowymi efektami pogłosowymi – w dużym stopniu zawdzięczając im swoje szczególne brzmienie *dubowe* wersje przebojów znanych producentów, takich jak Lee „Scratch” Perry i King Tubby. Kultura reggae (a w znacznej mierze kultura popularna w ogóle) opiera się na wytwarzaniu kolejnych odmiennych wersji – forma *coveru* bywa zresztą dość mocno odległa od pierwowzoru.

Te rozmaite wersje Dick Hebdige nazywa „różnymi rodzajami cytatu”<sup>22</sup> i twierdzi, że są one „samym sercem nie tylko reggae, ale całej muzyki afroamerykańskiej i karaibskiej: jazzu, bluesa, rapu, R’n’B, calypso, salsy, muzyki afrokubańskiej etc.”<sup>23</sup>. Warto podkreślić,

<sup>21</sup> Jedną z najbardziej znanych instalacji typu *site-specific* jest *Dream House* La Monte Younga i Marian Zazeeli, mieszcząca się w budynku, w którym znajduje się ich nowojorski loft przy Church St. Intrygującym przykładem projektu drugiego typu może być projekt Davida Dunna, *The Sound of Light in Trees: The Acoustic Ecology of Pinyon Pines* realizowany wraz z fizykiem z University of California w Davis Jamesem Crutchfeldem, w którym wykorzystano bioakustykę w postaci dźwięków fali rozchodzącej się we wnętrzu drzewa, zarejestrowanej za pomocą specjalnie do tego celu skonstruowanych mikrofonów.

<sup>22</sup> D. Hebdige, *Cut 'n' Mix...*, *op. cit.*, s. xv; por. także D. Toop, *Ocean of Sound...*, *op. cit.*

<sup>23</sup> *Ibidem*, s. xiii.

że – jak to nazywa Hebdige – „versioning” ma istotny związek z kolejnymi formatami medialnymi: pojawienie się dwunastocalowych płyt umożliwiło pojawienie się dłuższych wersji klubowych (zwanych *club mix*). Najczęściej można spotkać w tej kulturze trzy odmiany tego samego utworu, tzw. *original cut* (wersja wyprodukowana w studio), wersja *dub* (w której sednem staje się zabawa rytmem, a często uzupełnianie własnymi ścieżkami, w tym nagraniami otoczenia i narracją prezentera w sytuacji soundsystemowego performance'u) oraz wersja klubowa (ów *club mix*, będący kolejną odsłoną przeboju, zremiksowaną na potrzeby tańczącej publiczności). Zauważmy, że to już na tym etapie problematyczne staje się zagadnienie kopii i oryginału, nie zaś dopiero z wprowadzeniem cyfrowych możliwości software'owych. Jak pisze David Toop:

Kiedy dubujesz, powielasz – tworzysz jedną z wielu nowych wersji. Oryginalny miks nie istnieje, ponieważ muzyka zmagazynowana na wielościeżkowej taśmie, dyskietce lub twardym dysku jest tylko zbiorem bitów. Kompozycja została już zdekomponowana przez technologię<sup>24</sup>.

Trzeba jednak podkreślić po raz kolejny – *dub* jest praktyką wypracowaną przez techniki analogowe, nie jest charakterystyczny wyłącznie dla kultury bitów. Druga istotna obserwacja: producent staje się postacią nawet ważniejszą dla końcowego efektu niż wykonawca (podobnie jest zresztą w hip-hopie, gdzie producent gra często kluczową rolę w sukcesie wykonawcy, a wielu wykonawców z czasem przechodzi na pozycję producenckie – pokazują to przykłady tak zróżnicowane, jak MC Hammera, Missy Elliott czy Dr. Dre). Nic więc dziwnego, że – zdaniem Davida Toopa – *dub* był „zapowiedzią kultury remiksu”<sup>25</sup>.

Co jednak istotniejsze, już sama czynność „reprezentacji”, czyli rejestrowania dźwięku – szczególnie w warunkach studyjnych – nabiera cech remiksu. Mark Katz śledzi złożone relacje między technologiami rejestracji, obróbki i reprodukcji dźwięku, a zgromadzone przez niego przykłady są wyraźnym argumentem przeciwko złudzeniom reprezentacjonizmu. Technika skrzypcowego wibrato, tak charakterystyczna dla nagrań muzyki klasycznej i ekspresji instrumentów smyczkowych, zaczęła być mocniej stosowana w latach dwudziestych XX wieku i zdaniem Katza miało to wyraźny związek z ówczesną techniką nagraniową – mikrofonami, które w niedostatecznym stopniu uwzględniały subtelne brzmienie skrzypiec w większych grupach instrumentów. Podobnie z nowojorskimi zespołami klezmerskimi, z których zniknęły w początkach XX wieku cymbały – instrument, którego rejestracja w warunkach studia nagrań z początku XX wieku nie była wystarczająco efektywna<sup>26</sup>. Tak więc studio nagrań – nawet w warunkach terenowych, z minimalnym wyposażeniem, sprowadzającym się do urządzenia rejestrującego, kabli i mikrofonów – może być postrzegane jako dość złożony układ ludzko-techniczny, w warunkach którego dokonuje się cały szereg selekcji, rekonfiguracji i przemieszczeń. Zapis wynoszony ostatecznie ze studia na nośniku (lub w postaci pliku) jest ich wypadkową, a nie odzwierciedleniem czy mimetyczną reprezentacją.

<sup>24</sup> D. Toop, *O dubie*, w: *Kultura dźwięku...*, *op. cit.*, s. 440.

<sup>25</sup> *Ibidem*, s. 442

<sup>26</sup> M. Katz, *Capturing...*, *op. cit.*

Można zatem powiedzieć, że od początku nagranie było skomplikowaną „sztuką studia”, nie zaś reprezentacją sytuacji odgrywania utworu „na żywo”. Szczególnie znaczący jest tutaj epizod z realizacją znanego przeboju grupy The Beatles *Strawberry Fields Forever*. Jak wiadomo, grupa zrealizowała w studio około 30 wersji przeboju, ale z żadnego z nich John Lennon nie był zadowolony. Według Katza, Lennonowi podobała się część wersji siódmej oraz dwudziestej szóstej. Zadanie połączenia tych części spoczęło na producencie, George’u Martinie – nie było ono łatwe, bo obie części zostały nagrane w innej tonacji i w innym tempie (ostateczna wersja została zrealizowana – w przybliżeniu – w tonacji B-dur). Udało się tego dokonać dzięki przyspieszeniu jednej części i spowolnieniu drugiej, co wyrównało także różnice harmoniczne. Takie przykłady nie ograniczają się jedynie do przebojów muzyki popularnej – podobną historię ma nagranie jednej z fug Bacha w wykonaniu Glenna Goulda ze zbioru *Das Wohltemperierte Klavier*<sup>27</sup>. Takie praktyki pracy studyjnej uległy zdecydowanemu wzmocnieniu wraz z pojawieniem się technik cyfrowych, które umożliwiają praktycznie nieograniczone „lepienie” poszczególnych ścieżek z bardzo różnorodnych źródeł i materiałów wyjściowych.

## Od remiksu do *mashupu*

O ile w wielu aspektach  *mashup* oznacza swoiste wzmocnienie tendencji obecnych w praktykach remiksowania (ekonomia kolażu i logika asamblażu, refleksywna mediatyzacja, czyli oparcie się na procedurach typu wycinaj/kopiuj/wklej), o tyle jest coś, co wyraźnie dzieli remiks od  *mashupu* i co każe zastanowić się nad zmieniającymi się paradygmatami cyberkultury. Tym czymś jest mianowicie rola i miejsce czynników ze świata ludzkiego i pozaludzkiego. Choć brzmi to paradoksalnie, remiks w wielu przypadkach rewaloryzował strategie autorskie o proveniencji modernistycznej, i to nie bez związku z romantyczną figurą autora – wyrazem tego może być zarówno swoisty kult didżeja w kulturze klubowej, jak i stosunek do remiksowanego materiału. Za szczególnie znaczącą można uznać wypowiedź Paula D. Millera, znanego jako DJ Spooky:

Kultura didżejska – młodzieżowa kultura miejska – sprowadza się do potencjału rekombinowania. Jej najważniejszą cechą jest eugenika wyobraźni. Każde źródło próbek zostaje poddane odpowiedniej fragmentacji, a zatem **pozbawione poprzedniego znaczenia** – to swego rodzaju przyszłość bez przeszłości. Próbkę mają znaczenie tylko wtedy, gdy uobecnia się je na nowo w asamblażu, jakim jest miks. (...) Poza tym powtarzalna natura tej muzyki pozwala na rozwijanie w czasie rekursywnych aranżacji przestrzennych, które przypominają świat architektury, gdzie integralność struktury wymaga modularnego korzystania z budulca, by stworzyć ramy budynku<sup>28</sup> (podkr. moje – A.N.).

A zatem materiał wyjściowy ulega ponownemu włączeniu w odmienną całość, której integralność ma wszak swoją cenę: utratę specyfiki materiału wyjściowego. Daje się tutaj wychwycić ton pewnego podskórnego lekceważenia dla wcześniejszych znaczeń, sample

<sup>27</sup> *Ibidem*.

<sup>28</sup> P.D. Miller, *Algorytmy: wymazywanie i sztuka pamięci*, w: *Kultura dźwięku...*, op. cit., s. 433.

stają się nadającym się do niemal dowolnego kształtowania „budulcem”, a więc bierną materią, której „dotyk dłoni miksującego didżeja”<sup>29</sup> nadaje kształt, żeby przywołać określenia odsyłające do podstaw myślenia kultury Zachodu. W tym układzie to czynnik ludzki zyskuje miejsce centralne i dominujące, a „śmierci autora” towarzyszy jego jednoczesna reinkarnacja – już nie w postaci tego, który tworzy od podstaw, ale tego, który uśmierca i wymazuje poprzednie znaczenia po to, żeby powołać do życia nowe.

Nieco inaczej jest w przypadku *mashupu*. Choć współcześnie termin ten w popularnym zastosowaniu wypiera pojęcie remiksu, to warto jednak pamiętać o jego genezie, związanej z procedurami organizacji i współdzielenia zarówno zawartości, jak i protokołów w wysoce zsięciowanej cyberkulturze kończącej się pierwszej dekadzie XXI wieku. Tę najistotniejszą różnicę można byłoby sprowadzić do roli czynnika ludzkiego – trzeba przy tym pamiętać, że raczej ma Sonvilla Weiss, pisząc o tym, że remiks i *mashup* są praktykami, które „można traktować jako współewoluujące membrany zawartości generowanej przez użytkowników i media”<sup>30</sup>. O ile remiks oznacza podtrzymanie modernistycznej etyki i estetyki autora-podmiotu (przy wielu zastrzeżeniach co do możliwych rekonfiguracji), o tyle *mashup* stanowi dosyć radykalne przemieszczenie. Nie tyle nawet za sprawą mitologizowanej nieco aktywności użytkowników i tworzonej przez nich zawartości, ale dlatego że czynniki świata pozaludzkiego odgrywają tutaj znacznie istotniejszą rolę współautorską – *mashup* nie jest już wynikiem wyłącznie autorskiego gestu pojedynczej osoby, ale jest efektem „gromadzenia, ulepszania, rekonfiguracji i łączenia informacji” za sprawą „algorytmów, metadanych, formatów i protokołów”<sup>31</sup> – nie trzeba tutaj specjalnie przypominać, jak trudne staje się dla pojedynczego użytkownika złożenie w jedną całość tak zdefragmentowanego środowiska informacyjnego. W miejsce pojedynczego didżeja mamy złożone środowisko technologiczno-programistyczno-ludzkie, w którym trudno byłoby wyróżnić element jednoznacznie uprzywilejowany.

Za przykład niech posłuży realizowany od 2006 roku projekt Udo Nolla, *radio aporee* :::*maps project* <http://aporee.org/maps>, będący alternatywną formą mapowania – serwis Google Maps służy jako interfejs dla tysięcy próbek dźwiękowych realizowanych w konkretnych lokalizacjach. Powstaje w ten sposób olbrzymia baza danych, codziennie aktualizowana przez dziesiątki współpracowników, wśród których można znaleźć artystów (jak np. John Grzinich), ale też użytkowników znanych tylko z adresów mailowych. W efekcie powstaje realizacja prezentująca zarówno audialną złożoność świata, jak i różnorodność podejść do dźwięku jako medium, a wreszcie, *last but not least*, forma alternatywnego mapowania, uwzględniająca przestrzeń dźwiękową, która w tradycyjnej kartografii nie znajdowała dla siebie miejsca. Codzienny mailing informuje o nowych samplach oraz jednocześnie o objętości bazy danych: 20 września 2011 roku projekt obejmował 11 910 próbek o łącznej długości 21 dni, 2 godzin, 36 minut i 4 sekund, zarejestrowanych w ponad 10 tysiącach miejsc. O sposobie ich odsłuchania (czyli w gruncie rzeczy o nawigacji w serwisie) decydu-

<sup>29</sup> *Ibidem*.

<sup>30</sup> S. Sonvilla-Weiss, *Mashup...*, *op. cit.*, s. 8.

<sup>31</sup> *Ibidem*, s. 9.



je słuchacz – istnieje możliwość odtwarzania kilku ścieżek naraz, układania ich w dowolne listy i w dowolnej kolejności. Wszystko to jest zorganizowane za pomocą niewidocznej sieci połączeń software'owych, protokołów określających zasady współpracy między aplikacjami sieciowymi i parametry próbek dźwiękowych dostarczanych w formacie MP3 oraz wcześniejszej translacji/mediatyzacji dźwięku otoczenia zachodzącej za pomocą sprzętu rejestrującego. Rola didżeja ulega rozproszeniu na wielu uczestników (może być nim każdy odsłuchujący nagranie użytkownik), w tym także na całe środowisko software'owo-sieciowe stanowiące scenę działania.

Sądzę, że gdyby porównać podobną nieco w charakterze radiową instalację Maxa Neuhausa z 1966 roku i tę z następnych lat, *Public Supply*, to różnica (a jednocześnie koegzystencja) między obiema metaforami, o jakiej wspominałam, staje się wyraźnie widoczna. Pierwsza wersja *Public Supply* pojawiła się na antenie nowojorskiego radia, WBAI, gdzie Neuhaus miksował na żywo (stosując stworzone przez siebie rozwiązania technologiczne) materiał przychodzący od słuchaczy za pomocą 10 linii telefonicznych (trzeba tutaj przypomnieć, że były to czasy, kiedy rozmowy telefoniczne ze słuchaczami standardowo były nagrywane, zanim zaprezentowano je na antenie). Kolejne odsłony projektu były realizowane w latach następnych: w 1968 roku w Toronto, w 1973 w Chicago oraz w 1974 roku, kiedy audycja objęła całą sieć 200 stacji NPR (amerykańskiego radia publicznego) z 5 miastami, w których słuchacze mogli dzwonić do programu: Nowym Jorkiem, Dallas, Minneapolis, Atlantą i Los Angeles. Ta ostatnia wersja, co znamienne, została nazwana *Radio Net*. Po pierwsze, na czym polega w tym przypadku koegzystencja remiksu i *mashupu*? Trzeba tu zaliczyć dosyć oczywisty element, polegający na montażu, zestawianiu, łączeniu, ale także mniej oczywistą, a istotną tendencję – z każdą odsłoną zwiększała się rola technologicznych pośredników (w realizacji z 1968 roku Neuhaus zbudował specjalny mikser wyposażony w fotoogniwa, w tej z 1973 roku z Chicago Neuhaus zastosował rodzaj syntezy – oscylatora zmieniającego wysokość tonów głosów zależnie od ich energii; przedsięwzięcie z NPR okazało się poważnym wyzwaniem logistycznym i technologicznym i wymagało tworzenia nowych rozwiązań technicznych)<sup>32</sup>. Ta druga tendencja odpowiada formom mediatyzacji opartym na procedurach wytnij/wklej – w przypadku remiksu dotyczącego konkretnych fragmentów zarejestrowanego/nagranego/wyprodukowanego materiału, co wymaga stosowania zwiększonej ilości technologicznych pośredników/narzędzi, a w przypadku *mashupu* rekombinacji podlega fragment kodu, co w efekcie daje dosyć złożoną sieć wzajemnych relacji. W porównaniu z *radio aporee:::maps project* istnieje jednocześnie wyraźna różnica: Max Neuhaus był w tym projekcie figurą centralną, kimś, kto posiadał dominujące znaczenie w zakresie organizacji materiału (choć trzeba tutaj oczywiście uwzględnić czynnik technologiczny – radio jako bezprzewodowa forma komunikacji jest zdecydowanie bardziej podatne na zniekształcenia i rosnącą autonomię czynników środowiskowych aniżeli formy komunikacji kablowej). W przypadku *mashupu* ta centralna figura „mistrza ceremonii” ulega rozproszeniu, z rosnącym znaczeniem całego łączowego układu, w którym role ludz-

<sup>32</sup> M. Neuhaus, *The Broadcast Works: Public Supply*, wersja online: <http://www.kunstradio.at/ZEITGLEICH/CATALOG/ENGLISH/neuhaus2a-e.html> (data dostępu: 10.09.2011).

kich aktorów nie są wyraźnie dominujące. W tym sensie idea dialogu, którą Max Neuhaus wyraził już po realizacji pierwszej odsłony *Public Supply* (mówiąc, że jego zadaniem było „stworzenie dialogu, dialogu bez języka, dialogu dźwiękowego”<sup>33</sup>), rozszerza się i podlega remiksowi – dialog współcześnie obejmuje w coraz większym stopniu inteligentne aplikacje sieciowe i komponenty software’owe.

---

## Anna Nacher

### Remix vs. mashup – on how two cybercultural metaphors resonate

The article is concerned with the gentle shift within theorizing on cyberculture where the well known and much publicized metaphor of remix has often been employed as a paradigmatic tool to describe the culture of constant reconfiguration as well as (according to Lawrence Lessig’s famous statement) Read/Write culture. Given the popularity of the term throughout the whole decade of 90s and beyond, it is significant that the concept of remix has recently faded out, replaced by the notion of mashup. Reaching out to some practices of the freshly established field of sound art and reflection on the audiality, the article sketches the distance between two terms which, although close in meaning, represent also significant differences when it comes to the strategies of cultural recycling and reconfiguration of already recorded/coded material.

---

<sup>33</sup> *Ibidem.*

Tomasz Żaglewski

## *Dzień z życia Ziemi*, czyli YouTube jako cyberkultura

### Opowieści z krainy *rick rollingu*

Już za kilka miesięcy przebojowy *Avatar* (2009) Jamesa Camerona powinien stracić swoją pozycję najpopularniejszego filmu w dziejach kinematografii. Jego następcą nie będzie jednak kolejny wysokobudżetowy *blockbuster* autorstwa hollywoodzkich magików pokroju Stevena Spielberga czy Michaela Baya. Produkcją, która ma szanse dorównać pod względem popularności realizowanym za astronomiczne kwoty hitom, jest skromny film autorstwa Roba Stennetta oraz Andy’ego Catarisano *The Chronicles of Rick Roll*. Obraz ten – zrealizowany przez niezależne studio NERV – jest jednak czymś więcej niż tylko kolejnym undergroundowym wybrykiem, który podobnie jak o kilka lat wcześniejszy inny pozorny „dowcip” filmowy – *Pila* (reż. J. Wan, 2004) – ma okazję zaistnieć w głównym kinowym nurcie. Tkwiący tu potencjał marketingowy wydaje się ogromny (jako że występują w nim internetowe „gwiazdy” – autorzy popularnych na portalu YouTube filmików, których oglądalność osiąga w jednym zaledwie przypadku prawie 27 mln odwiedzin). Co najciekawsze, nie jest jednak jasne, czy *The Chronicles of Rick Roll* kiedykolwiek ujrzą światło dzienne jako pełnometrażowa prezentacja. Obecnie tytuł ten funkcjonuje jedynie w formie dwóch zapowiadających go trailerów oraz zapewnień twórców, iż cały projekt nie jest jedynie żartem. Rosnące wokół tego przedsięwzięcia zainteresowanie, a także oczywiście sam film to znakomita ilustracja oraz wprowadzenie w spektrum zagadnień, które chciałbym poruszyć w niniejszym tekście. W owym spektrum mieszczą się pytania o źródła, charakter oraz znaczenie wciąż dopiero kształtującej się cyberkultury związanej z YouTube, a które to pytania w sposób oczywisty dotyczą interesującej kulturoznawcę perspektywy nie tyle estetyki, ile społecznego znaczenia tego portalu.

Można pokusić się, bazując na zwiastunach oraz zdawkowych opisach *The Chronicles of Rick Roll* umieszczanych na różnych portalach informacyjno-społecznościowych, o wstępny opis nieznanego jeszcze filmu. Jego głównymi bohaterami są ikony portalu YouTube, a co za tym idzie – ikony współczesnej kultury *per se*, która coraz częściej definiuje samą siebie poprzez multimedialne klisze. Obecność wszystkich tych internetowych celebrytów – o których więcej za chwilę – wydaje się nieuzasadniona żadną spójną linią fabularną czy koherentną narracją. W niektórych scenach zwiastunów widać parodystyczne przetworzenia sekwencji znanych z „dorosłych” produkcji kinowych, takich jak *Alicja w Krainie Czarów* (reż. T. Burton, 2010) czy też sparafrazowane w tytule filmu Stennetta i Catarisano *Opowieści z Narnii* (reż. A. Adamson, 2005). Pozornie mamy więc do czynienia z pewnego rodzaju

parodią, której daleko jednak do „klasycznych” ujęć jej estetyki w postaci komedii pokroju *Hot Shots!* (reż. J. Abrahams, 1991). Zamiast tego spodziewać się należy serii mniej lub bardziej powiązanych z sobą „momentów” naśmiewających się ze znanych już produkcji, co z kolei nawiązuje do najgłębszej idei YouTube – portalu-matki bohaterów filmu – jako miejsca, w którym „internauta pozostaje w świecie drobnych wyładowań, przyjemnych impulsów i niekoniecznie z niego wychodzi”<sup>1</sup>.

„Aktorami” wcielającymi się w *The Chronicles of Rick Roll* w rolę – najprawdopodobniej – samych siebie są zatem takie legendy YouTube oraz innych portali społecznościowych, jak: Antoine Dodson (autor przebojowej piosenki *Bed Intruder*<sup>2</sup>), Bear Vasquez (znany dzięki swojemu klipowi, w którym zachwyca się widokiem tęczy<sup>3</sup>), Ben Schulz (znany także jako Leeroy Jenkins – dubbingujący w zabawny sposób sceny z gier komputerowych<sup>4</sup>), Brian Collins (bohater filmiku *Boom Goes the Dynamite*, w którym komentuje wydarzenia sportowe<sup>5</sup>), Stephen i Jackie Quire (w ich oryginalnej „produkcji” Stephen szaleńczo miota się po własnym pokoju<sup>6</sup>) oraz Gary Brotsma (słynny *Numa Numa Guy* wykonujący przed swoim komputerem piosenkę *Dragostea din tei* grupy O-Zone<sup>7</sup>). Właściwie każda z tych postaci oraz ich „twórczość” warte są głębszej analizy, na którą w niniejszym tekście nie ma niestety miejsca. Każdy z tych projektów doskonale obrazuje jednak specyfikę YouTube – serwisu odpowiadającego w końcu za ich popularność. Od lekko niepokojącego klipu przedstawiającego rzucającego się w szaleńczej furii chłopaka po komiczny zapis nadmiernej euforii wywołanej widokiem tęczy – wszystkie te materiały łączy jedno: brak powagi. Najpopularniejsze filmiki w historii YouTube to chałupnicze, a momentami wręcz żenujące zapisy wygłupów, żartów i innego rodzaju „popisów” odwołujących się do bardzo prostego poczucia humoru. Możliwe jednak, iż nie zdobyłyby aż takiej popularności, gdyby były dziełem filmowych wytwórni lub medialnych korporacji. Czynnikiem, który odgrywa w ich przypadku pierwszorzędne znaczenie – do tego wątku będę jeszcze wielokrotnie wracał w toku dalszego wywodu – jest bezpośredniość. Oglądamy śpiewającego *Numa Numa Gya* rozbawieni, ale też lekko zawstydzeni – ileż to bowiem razy sami przyłapujemy się na równie komicznych aktach muzycznej bądź jakiegokolwiek innej ekspresji? Wniosek brzmiący, iż YouTube to rodzaj wideolustra, byłby jednak nazbyt daleko idącym uproszczeniem i z pewnością nie oddałby złożoności samego zjawiska. Tak bowiem jak portal stanowi przykład medialnie usankcjonowanych młodzieńczych wygłupów, tak też wpisuje je w nieco szerszy paradygmat współczesnej konsumpcji, a właściwie prosumpcji mediów, której elementem jest *rick rolling*.

<sup>1</sup> I. Kurz, *I got you tube. Kino a serwis YouTube.com*, w: *Pogranicza audiowizualności. Parateksty kina, telewizji i nowych mediów*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 2010, s. 428.

<sup>2</sup> Zob. <http://www.youtube.com/watch?v=hMtZfW2z9dw> (data dostępu: 29.03.2011).

<sup>3</sup> Zob. <http://www.youtube.com/watch?v=OQSNhk5ICTI> (data dostępu: 29.03.2011).

<sup>4</sup> Zob. <http://www.youtube.com/watch?v=LkCNJRfSZBU> (data dostępu: 29.03.2011).

<sup>5</sup> Zob. <http://www.youtube.com/watch?v=W45DRy7M1no&feature=related> (data dostępu: 29.03.2011).

<sup>6</sup> Zob. <http://www.youtube.com/watch?v=YersIlyzOpc> (data dostępu: 29.03.2011).

<sup>7</sup> Zob. <http://www.youtube.com/watch?v=KmtzQCSH6xk> (data dostępu: 29.03.2011).

Wikipedia definiuje *rick rolling* w następujący sposób: „dowcip internetowy zawierający teledysk do utworu Ricka Astleya *Never Gonna Give You Up*. Dowcip polega na wysyłaniu *linku* do rzekomo interesującego materiału filmowego lub strony mającej zakończyć daną dyskusję, która następnie okazuje się nagraniem wideo przedstawiającym teledysk piosenki. O ofercie dowcipu mówi się najczęściej, iż została zrickrollowana (ang. *You have been rickroll'd*)”<sup>8</sup>. Chciałbym w tym miejscu nieco rozszerzyć rozumienie hasła zaproponowane przez autorów definicji z Wikipedii. *Rick rolling* rozumiem tu jako rodzaj żartu wynikający z „zawiedzenia oczekiwania” użytkownika YouTube związanego z dotarciem do określonych treści. Proponuję, by to określenie odnieść do większej liczby materiałów niż tylko te wprost wykorzystujące przebój Ricka Astleya z 1987 roku. Zjawisko to jest bowiem popularnym rodzajem gry, jaką użytkownicy YouTube prowadzą nie tylko między sobą, ale i wobec materiałów z tzw. oficjalnego obiegu kultury. Jak bowiem inaczej potraktować klip *Alice in Mad Men*<sup>9</sup>, który wykorzystuje poetykę sekwencji otwierającej ze znanego serialu *Mad Men*, bazując na motywach z *Alicji w Krainie Czarów* Lewisa Carrolla? Podobnie wygląda tu przekomiczny *Terminator 2: The Opera*<sup>10</sup>, w którym słynny przebój science fiction przedstawiony zostaje w formie musicalu i gdzie nieznana postać, imitując charakterystyczną barwę głosu Arnolda Schwarzeneggera, śpiewa: „Jakim cudem się tu znalazłem? Wszystko miało o wiele więcej sensu w 1984 roku [rok premiery pierwszej części *Terminatora* Jamesa Camerona – przyp. T.Ż.]”. Dzięki praktyce *rick rollingu* YouTube przestaje być zatem jedynie archiwum treści, a staje się gigantycznym stołem montażowym, za pomocą którego kolejni twórcy reinterpretują i dekonstruuja kolejne przekazy. Po raz kolejny zatem brak powagi i bezpośredniość w relacji do prezentowanego materiału zdają się definiować owo nowe pokolenie odbiorców przekazów medialnych, w równym stopniu poświadczając o ich znakomitej orientacji w sferze kultury popularnej, co zacierając granicę między legalnym a bezprawnym korzystaniem z tekstów audiowizualnych.

Pozwoliłem sobie na powyższy rozbudowany wstęp, aby na nader w moim przekonaniu interesującym przykładzie zarysować tło dla rozważań, którym poświęcona zostanie właściwa część tekstu. *The Chronicles of Rick Roll* wydają się być dokładnym przeciwieństwem głównego obiektu mojego zainteresowania, czyli projektu *Life in a Day* Ridleya Scotta i Kevina MacDonalda. Oba te tytuły łączy jednak ten sam rdzeń portalu YouTube, którego opis stanowi mój punkt docelowy. Rdzeniem tym jest pewna konkretna formacja cyberkulturowa, dla której *rick rolling* jest – używając terminologii Jerzego Kmity – jedną z czołowych dyrektyw podtrzymujących normatywny wymiar samego YouTube.

## YouTube jako (p(re))medium

Wypowiadając się jakiś czas temu na temat internetowego portalu WikiLeaks, Alek Tarkowski zaczął od znamiennej stwierdzenia, iż niezwykle trudno jest teoretyzować na temat

<sup>8</sup> Zob. <http://pl.wikipedia.org/wiki/Rickroll> (data dostępu: 29.03.2011).

<sup>9</sup> Zob. <http://www.youtube.com/watch?v=8xzGEB46La8> (data dostępu: 29.03.2011).

<sup>10</sup> Zob. [http://www.youtube.com/watch?v=Z6\\_awUgbUJs](http://www.youtube.com/watch?v=Z6_awUgbUJs) (data dostępu: 29.03.2011).

zjawiska, które właściwie dopiero kształtuje się na naszych oczach<sup>11</sup>. Przywołując słynne stwierdzenie premiera Chin Zhou Enlaia, który na pytanie jednego z dziennikarzy o skutki rewolucji francuskiej miał odpowiedzieć: „Za wcześniej jeszcze oceniać”, Tarkowski wyraża tę samą obawę pod adresem piszących o nowych mediach (oraz oczywiście o nowych nowych mediach, jak postuluje Paul Levinson). Z całą pewnością dostrzeżenie wszystkich skutków kulturowo-ekonomicznych istnienia portali pokroju WikiLeaks czy YouTube jest jeszcze niemożliwe. Po pierwsze dlatego, iż same te portale wciąż ewoluują i nie wydają się być formacją zamkniętą. Po drugie, zmuszeni jesteśmy uprawiać w powyższych przypadkach rodzaj autoetnografii, pytając o to, co my sami robimy z portalami YouTube, Facebook czy MySpace, gdyż jesteśmy owych serwisów użytkownikami. Atrakcyjność badań poświęconych tego typu zagadnieniom jest jednak ogromna, stąd też wciąż wzrastająca liczba artykułów oraz publikacji starających się ogarnąć różnorodność serwisów społecznościowych. Jakkolwiek nie należy tychże prób – podobnie jak i tej podjętej przeze mnie w niniejszym tekście – traktować jako opisów zamkniętych, tak też nie należy lekceważyć ich wartości kryjącej się w próbie postawienia pierwszego kroku na długiej drodze badawczej.

Wśród istniejących prób opisu fenomenu YouTube jedną z najbardziej udanych wydaje mi się ścieżka nawiązująca do rozważań Richarda Grusina i Jaya D. Boltera w ich pracy *Remediation: Understanding New Media*. Obaj autorzy dokonują na łamach swojej książki ciekawej analizy, twierdząc, iż podstawowym wyznacznikiem każdego medium jest remediacja, czyli relokacja treści istniejących wcześniej w innych mediach<sup>12</sup>. Idąc tym tropem, Grusin zauważa w innym miejscu, iż doskonałą ilustracją tego pojęcia jest właśnie YouTube, gdzie „remediacja pociąga za sobą translację medialnych form i praktyk; jest przedłużeniem oraz rozwinięciem sieci medialnych”<sup>13</sup>. Określenie portalu YouTube jako medium remedycyjnego znów da się łatwo zauważyć poprzez odwołanie do opisanego we wstępie projektu *The Chronicles of Rick Roll*, który okazuje się być właśnie zabiegiem translatorskim w odniesieniu do wcześniejszych form medialnych (pełnometrażowych filmów). Wspomniane przeze mnie parodie pokroju *Terminator 2: The Opera* także są efektem przenoszenia określonych treści w nowe ramy nadawczo-odbiorcze, podtrzymując tym samym proces multimedialnej cyrkulacji określonych przekazów. Nie mniej znacząca jest tu wspomniana przez Grusina idea rozwijania medialnych sieci, czyli praktyka odpowiadania na kolejne wideo w formie słownych komentarzy lub kolejnych przetworzeń filmowych, która kształtuje w końcu nowy cykl komunikacyjny. Może się on rozrastać na inne portale społecznościowe i inne aktywności, niczym swojski *Forfiter*, który na dobre zadomowił się także na Facebooku, inicjując tym samym nowatorski – względem oryginalnego materiału – proces przetwarzania owej „marki”.

Kontynuując swój wywód, Grusin dociera jednak do jeszcze jednego aspektu samego YouTube, który czyni ów portal unikalnym na tle pozostałych. Jak pisze autor:

<sup>11</sup> Zob. <http://kultura20.blog.polityka.pl/2011/01/20/johna-naughtona-duze-idee-o-internecie/> (data dostępu: 29.03.2011).

<sup>12</sup> Zob. R. Grusin, J.D. Bolter, *Remediation: Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge 2000.

<sup>13</sup> R. Grusin, *YouTube and the End of New Media*, w: *The YouTube Reader*, red. P. Snickars, P. Vonderau, National Library of Sweden, Stockholm 2009, s. 61.

Od czasu zamachów z 11 września 2001 roku śledzę wzrastanie logiki medialnej, którą nazywam *pre-mediacją*, a przez którą rozumiem jedną z dominujących obecnie formacji medialnych rozlokowanych w ramach  *powszechnego intelektu*. YouTube uczestniczy najintensywniej w jednym z kluczowych aspektów remediacji – intensyfikacji oraz multiplikacji technicznych i społecznych sieci medialnych w celu uczynienia wszystkich przyszłych wydarzeń pre-medialnymi<sup>14</sup>.

Zjawisko, o którym pisze Grusin, najłatwiej zrozumieć, odwołując się do przestrzeni kultury popularnej, a zwłaszcza tego jej aspektu, który wiąże się z elementem wyczekiwania na określony tytuł, np. filmowy. Współczesny przemysł doskonale zdaje sobie sprawę z potencjału kryjącego się w intensyfikowaniu zjawiska znanego jako *hype* – niecierpliwe oczekiwanie na konkretną produkcję, które producent podgrzewa, prowadząc niekiedy bardzo wyrafinowane gry z potencjalnymi odbiorcami przyszłego produktu. W tym też zakresie oferowane „zajawki” w postaci rozbudowanych kampanii wirusowych oraz produkowane „oddolnie” przez samych internautów tzw. fałszywe zwiastuny czy dokumenty zarejestrowane z ukrycia na planie filmowym trafiają na YouTube, gdzie stają się elementem multimedialnego dyskursu nakierowanego na nieustanną antycypację. Podobnie wydarzenia sportowe czy polityczne otoczone zostają gęstą siatką rozbudowanych treści premediatyzujących przyszłe wydarzenia. I tak w związku z oczekiwaniem na beatyfikację Jana Pawła II YouTube już teraz oferuje mnóstwo materiałów powiązanych z owym wydarzeniem – od wywiadów (np. z ks. Adamem Bonieckim<sup>15</sup>) po charakterystyczne dla YouTube tzw. *tributes* (klip *W oczekiwaniu na beatyfikację Jana Pawła II*<sup>16</sup>).

W moim rozumieniu charakteru YouTube w pełni zgadzam się zatem z zaproponowanym przez Richarda Grusina opisem tego zjawiska. Portal ów jest z całą pewnością przestrzenią medialną będącą z jednej strony nową „tubą” dla treści obecnych wcześniej w innych mediach (ale również, co oczywiste, dla materiałów oryginalnych i przygotowywanych wyłącznie z myślą o YouTube), a z drugiej intensyfikująca coraz lepiej dostrzegalną we współczesnej kulturze potrzebę komunikowania się za pomocą języka wizualnego. Jak podsumowuje Grusin:

YouTube dostarcza być może paradygmatycznej instancji dla tej nowej formacji medialnej – jak na razie, jego popularność w mniejszym stopniu jest rezultatem dostarczania swoim użytkownikom coraz nowszych i lepszych form medialnych, a wynika raczej z czynienia rosnącej ilości zmediatyzowanych wydarzeń bardziej dostępnymi<sup>17</sup>.

Jeśli zatem przyjąć tok rozumowania Grusina, to w konsekwencji należy także uznać fakt, iż o wiele mniejsze znaczenie w przypadku YouTube mają konkretne materiały audio-wizualne na nim umieszczane (i co za tym idzie – perspektywa ich badania), zaś na pierwszy plan wysuwają się złożone relacje zachodzące zarówno pomiędzy samymi tekstami, jak i ich autorami oraz komentatorami. W tym miejscu otwiera się arcyistotna dla kulturoznawcy perspektywa analityczna, w której nie tyle opis formy konkretnych klipów, ale raczej

<sup>14</sup> *Ibidem*, s. 63.

<sup>15</sup> Zob. <http://www.youtube.com/watch?v=mzeAzKJB2ZI> (data dostępu: 29.03.2011).

<sup>16</sup> Zob. <http://www.youtube.com/watch?v=NPmY7Zzirk> (data dostępu: 29.03.2011).

<sup>17</sup> R. Grusin, *YouTube and the End...*, *op. cit.*, s. 65.

próba zrekonstruowania motywacji stojących za ich twórcami okazuje się mieć pierwszorzędne znaczenie. Nie rezygnując zatem całkowicie z refleksji estetycznej (na którą także znajdzie się miejsce w niniejszym studium), w przypadku badania portalu YouTube zawsze należy mieć na uwadze, iż oglądając konkretny przekaz, nie obcujemy wyłącznie z nim samym, ale także z gęstą relacją komentarzy, przeróbek i nawiązań kreujących każdorazowo rozbudowaną sieć komunikacyjną. Doskonale zauważył ten fenomen Wiesław Godzic, który w swojej próbie zdefiniowania YouTube określa go jako miejsce, a właściwie proces lub zdarzenie<sup>18</sup>. Podejmując próbę opisu strategii „korzystania” z portalu, polski badacz używa z kolei określenia „klipping”, przez co rozumie nieustające kopiowanie-rozsyłanie kolejnych treści<sup>19</sup>. Wobec takich założeń teoretycznych Godzic stwierdza:

Użytkownicy YT trwają w nieustannym dialogu i bynajmniej nie chodzi o komentarze interpretacyjne. Jedne teksty odpowiadają na drugie, polemizują z sobą i rozwijają idee zawarte w tekście wzorcowym. Internauci piszą, iż nie mogą przestać oglądać wideo: jedno z nich prowadzi do następnego, do profilu autora, do wideo o podobnej treści. Drugą strategią związaną z wideo jest remiksowanie: dokonywanie twórczych zmian w materiale, dołączanie muzyki, zmiany kompozycji, kolejności ujęć<sup>20</sup>.

Raz jeszcze powtórzyć zatem należy, iż analiza samych przekazów nie powie nam nic o charakterze i roli YouTube. Dopiero w kontekście praktyk skoncentrowanych wokół wybranych materiałów możemy uchwycić znaczenie samego portalu. Analizując filmik *Hitler: W poszukiwaniu elektro*<sup>21</sup> w kategoriach estetycznych, osiągniemy niewiele więcej poza stwierdzeniem, iż jest to przykład typowej „montażowej amatorszczyzny” – prosty zabieg polegający na dodaniu do fragmentu filmu *Upadek* (reż. O. Hirschbiegel, 2004) prześmiewczych napisów, z których dowiadujemy się, iż Führer rozpacza nie nad klęską Trzeciej Rzeszy, a nad brakiem dobrych imprez z muzyką elektro w Warszawie. Typowa analiza filmoznawcza zadowolony się wnioskiem, iż jest to przykład „zgrzywy” wykorzystującej proste środki techniczne. Jeśli spojrzeć jednak na oryginalny filmik w kontekście jego późniejszych przetworzeń, zarysuje się zupełnie inny obraz. Ten sam motyw filmowy wykorzystany zostaje (oczywiście z zastosowaniem każdorazowo nowych napisów) do skomentowania przeróżnych społecznych wydarzeń – wprowadzenia obowiązkowej matury z matematyki<sup>22</sup> czy przegranego meczu Wisły Kraków z Lewią Tallin<sup>23</sup>. Tym samym znów potwierdza się założenie o remediacyjnym i premediacyjnym charakterze YouTube jako czołowej formacji medialnej doby Web 2.0.

Charakterystyczne logo YouTube jest – obok marek takich jak Facebook czy Twitter – jedną z najlepiej rozpoznawalnych grafik kojarzonych powszechnie z hasłem Web 2.0, czyli epoką Internetu opartą na społecznościowych i generowanych „oddolnie” przez użyt-

<sup>18</sup> W. Godzic, „Nano-film” czy giga kino, w: *Kino po kinie. Film w epoce uczestnictwa*, red. A. Gwóźdź, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010, s. 397.

<sup>19</sup> *Ibidem*, s. 406.

<sup>20</sup> *Ibidem*.

<sup>21</sup> Zob. <http://www.youtube.com/watch?v=pazQoQbe8UY> (data dostępu: 29.03.2011).

<sup>22</sup> Zob. <http://www.youtube.com/watch?v=9D25UOir-7I&feature=related> (data dostępu: 29.03.2011).

<sup>23</sup> Zob. <http://www.youtube.com/watch?v=ebbuznFCpZA&feature=related> (data dostępu: 29.03.2011).



kowników treściach. Po raz kolejny jednak YouTube zdaje się intensyfikować kluczowe cechy wszystkich sobie podobnych portali. Próbując wskazać charakterystyczne aspekty społecznościowych serwisów internetowych, Jan van Dijk konstruuje ich następującą listę: wstępne zaprogramowanie i kreatywność, fragmentaryzacja i kolaż, przyspieszenie oraz wizualizacja. Badacz od razu zaznacza jednak, iż owe cechy dystynktywne nie stanowią ścisłych wytycznych, ale raczej swego rodzaju mity, przez które postrzegamy obecny boom *social networks*. Chociażby mierząc się z powtarzaniem niczym mantra wnioskiem o powszechnym wzroście kreatywności w działaniach internautów, van Dijk ripostuje:

W rzeczywistości oferują one [cyfrowe media – przyp. T.Ż.] zbiór uprzednio zaprogramowanych możliwości, które użytkownik wybiera z menu. Zazwyczaj ma on jedynie możliwość dokonywania ogólnych wyborów, ponieważ nadmierna dowolność wymagałaby zaprogramowania zbyt wielu elementów<sup>24</sup>.

W przypadku owych „cyfrowych mitów” da się jednak odnaleźć pewne istotne założenia, które pozwolę sobie przywołać tutaj jako kolejny poziom charakterystyki YouTube. Nie ulega wątpliwości, że Sieć w ogóle – a YouTube w szczególności – to przestrzeń alinearne, zdefragmentaryzowana. Ścieżka poruszania się, chociażby po samym YouTube, nie jest porządkowana żadną nadrzędną narracją, ale stanowi, jak zauważa Godzic, rodzaj „skakania” po kolejnych filmikach – krótkich, kilkuminutowych klipach. Cyfryzacja remodelowanych treści kulturowych rozbija także na pojedyncze fragmenty, sceny, ujęcia, klatki oraz bity dowolne przekazy audiowizualne, realizując w ten sposób przekonanie Lva Manovicha o nowomediálním przejściu samej kultury w rodzaj łatwo przekształcalnego kodu<sup>25</sup>. Wobec tego typu deregulacji przekazów medialnych zmianie musi ulec także sposób ich konsumowania. Van Dijk słusznie wskazuje zatem na przyspieszenie tak w generowaniu, jak i przyswajaniu nowych treści, przywołując znane już określenie kultury prędkości. „Potrzeba zwiększania prędkości – pisze autor – wynika z motywów rządzących gospodarką (w kapitalizmie jest to maksymalizacja zysków przynoszonych przez wartość dodaną pracy), organizacją (wydajność) i konsumpcją (natychmiastowe zaspokajanie potrzeb)”<sup>26</sup>. Owa kultura *staccato* oznacza radykalne skrócenie okresu „świeżości” poszczególnych przekazów i rozwiązań medialno-technologicznych. Wpływa jednak także na nasz sposób korzystania z technologii – sprzyja powierzchownemu „prześlizgiwaniu” się po kolejnych tematach, „skraca” także nawyki komunikacyjne, zastępując tradycyjną konwersację lapidarną wymianą emotikonów za pośrednictwem sms-ów. W tym paradygmacie mieści się również YouTube, operujący podobną logiką skrótowości i preferujący krótkie formy kosztem rozbudowanych fabuł. Jest to konieczne, jeśli uznać fakt, iż YouTube jest medium „momentalnym”, raczej niesprzyjającym percypowaniu wystudiowanych ujęć w filmach Ingmara Bergmana (choć i te można tu oczywiście znaleźć), ale świetnie sprawdzającym

<sup>24</sup> J. van Dijk, *Spoleczne aspekty nowych mediów. Analiza społeczeństwa sieci*, przeł. J. Konieczny, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010, s. 268.

<sup>25</sup> Jak pisze Manovich: „Używając metafory rodem z kultury komputerowej, możemy powiedzieć, że nowe media zamieniają kulturę i teorię kultury w model *open source*”. Za: L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypriański, WAiP, Warszawa 2006, s. 474.

<sup>26</sup> J. van Dijk, *Spoleczne aspekty...*, *op. cit.*, s. 269.

się w przerwach w pracy lub na towarzyskich imprezach („zobacz, jaki fajny filmik ostatnio znalazłem/znalazłam”). YouTube jest także „tubą” pokolenia iPhone’ów, odtwarzaczy MP3 i multimedialnych konsol, dla którego konsumowanie mediów jest nieustanną, ale też akcydentalną (ma miejsce podczas czekania na tramwaj czy stania w sklepowej kolejce) czynnością i jako takie musi uwzględniać nieustanny ruch swoich użytkowników. Ostatnim elementem wskazanym przez van Dijka jako kluczowy dla zrozumienia nowych mediów jest powszechna wizualizacja, rozumiana tutaj jako sytuacja, w której: „Ekran stają się nie tylko *oknami* na nasz świat, ale również *drugimi drzwiami frontowymi* – jedną z najważniejszych, być może nawet najważniejszą, drogą prowadzącą do naszych domów i pozwalającą na ich opuszczenie”<sup>27</sup>. Van Dijk jest jednak przeciwny sprowadzaniu powszechnej „ekranizacji” do prostego wniosku o upadku potrzeby intelektualnej aktywności podmiotów, która to potrzeba miałaby być zarezerwowana wyłącznie dla kultury czystego słowa. Powołując się na teorię Jean-Marie Petersa, autor *Społecznych aspektów nowych mediów* stawia tezę, iż model alokacji – charakterystyczny dla procesów czytania–pisanie epoki słowa pisane – zostaje zastąpiony konsultacją (umiejętnością wybierania treści z dostępnej oferty), rejestracją (wizualizacją naszych codziennych doświadczeń, tym łatwiejszą, że wspartą masową dostępnością telefonów komórkowych z kamerami wideo) oraz konwersacją (według van Dijka wciąż najbardziej elitarną ze wszystkich tych strategii, opartą na komunikacji za pomocą poczty elektronicznej, wpisów oraz postów, ale także własnych produkcji i nagrań). Znowu nietrudno odnaleźć wszystkie te tropy w ramach YouTube – miejsca, po którym poruszanie się realizuje wszystkie trzy powyższe strategie.

W niniejszym podrozdziale starałem się zarysować możliwie jak najdokładniej mój sposób rozumienia specyfiki YouTube jako indywidualnego medium i jako przestrzeni przekształcania innych mediów. Jak bowiem konstatuje przywoływany już przeze mnie Wiesław Godzic:

Można powiedzieć, że YT stanowi nowe, kreatywne – wręcz rewolucyjne – medium dla konsumowania mediów. To forma aktywna – istnieją możliwości interakcji, a nawet niespotykane dotąd sposoby aktywnego uczestniczenia w sferze publicznej. Podobne działania dają poczucie wolności, uwolnienia od rygorystycznej ramówki<sup>28</sup>.

Po uczynionych przeze mnie wstępnych założeniach postaram się teraz odnieść je do konkretnego tekstu obecnego w przestrzeni YouTube – projektu *Life in a Day*, zmierzając cały czas do odpowiedzi na pytanie, z jakiego typu cyberkulturą mamy w tym przypadku do czynienia.

<sup>27</sup> *Ibidem*, s. 270.

<sup>28</sup> W. Godzic, „*Nano-film...*”, *op. cit.*, s. 407.

## *Dzień z życia Ziemi*

*Life in a Day* to projekt dokumentalny zainicjowany 6 lipca 2010 roku przez Ridleya Scotta oraz Kevina MacDonalda. Główny pomysł opierał się na zachęceniu setek tysięcy użytkowników YouTube do zarejestrowania 24 lipca tego samego roku fragmentu swojego codziennego dnia. Nadesłany materiał miał następnie zostać „przetworzony” oraz wyselekcjonowany przez Scotta, MacDonalda oraz zawodowego montażystę – Joe Walkera, i stać się globalnym dokumentem będącym jednocześnie zapisem jednego *dnia z życia Ziemi*. Finałowa wersja filmu trwa 94 minuty i 57 sekund, co stanowi niewielki zaledwie wycinek spośród ponad 4500 godzin materiałów nadesłanych przez internautów z ponad 140 krajów<sup>29</sup>. Premiera *Life in a Day* miała miejsce na Sundance Film Festival w styczniu 2011 roku. „Zachęcamy ludzi, żeby wzięli kamery albo telefony komórkowe i przyjrzeni się temu, co ich otacza”<sup>30</sup> – wyjaśniał na początku projektu MacDonald, odwołując się tym samym do odnotowanej już wcześniej obecności wśród użytkowników YouTube skłonności do dzielenia się za pomocą wideo przeżywanymi przez nich chwilami<sup>31</sup>.

Sam film skonstruowany jest dosłownie jako obraz jednego pełnego dnia. Rozpoczyna się bardzo wczesnym rankiem, kiedy w parkach spotkać jeszcze można powracającą z imprez młodzież. Każdy kolejny element dnia zaprezentowany jest z możliwie wielu perspektyw. Z pierwszą tego typu sytuacją mamy do czynienia w sekwencji obrazów prezentujących poranne czynności – pocałunek ukochanej osoby, przygotowywanie kawy, toaleta. Miśki różnych – a jednak takich samych – aktywności mówi już coś o intencji twórców zmierzających do osiągnięcia swego rodzaju esencji ludzkiego życia. Jak mówił MacDonald: „Najbardziej uderzyło mnie, jak bardzo w każdym miejscu na świecie jesteśmy do siebie podobni. Narodziny, miłość, choroba, śmierć: właściwie każdy przesłany do nas film dotyczył jednego z tych tematów”<sup>32</sup>. Joe Walker dodaje z kolei: „Jakby wszyscy budzili się i wstawali razem. To trochę jak pokazywanie jednego zdarzenia, ale z różnych punktów widzenia”<sup>33</sup>. Porządek dnia jest tu bowiem równoległy do porządku życia – wraz ze świtem widzimy sceny związane z przyjściem na świat dzieci, a z kolei im bliżej zmierzchu, tym częściej obserwujemy obrazy wojny, chaosu i śmierci. I tak początkowe rodzinne i mimo wszystko ciepłe chwile (jak chociażby jedna ze scen ukazująca samotnego ojca wychowującego swego synka po śmierci matki) rozbijają się o poruszający zapis samotnej kobiety rozmawiającej za pomocą wideopojęcia ze swym mężem przebywającym na wojnie w Af-

<sup>29</sup> Dane za: [http://en.wikipedia.org/wiki/Life\\_in\\_a\\_Day\\_\(2011\\_film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Life_in_a_Day_(2011_film)) (data dostępu: 29.03.2011).

<sup>30</sup> Zob. [http://wyborcza.pl/1,75475,9008715,Dzien\\_z\\_zycia\\_swiatek\\_wedlug\\_YouTube.html](http://wyborcza.pl/1,75475,9008715,Dzien_z_zycia_swiatek_wedlug_YouTube.html) (data dostępu: 29.03.2011).

<sup>31</sup> *Life in a Day* nie był jednak jedynym projektem tego typu. Mniej więcej w tym samym czasie na YouTube pojawił się filmik *The Virginity Hit* będący zapisem jednego dnia z życia amerykańskiego nastolatka próbującego stracić dziewictwo. Choć sam pomysł był o wiele mniej poważny niż zamysł Scotta i MacDonalda, poruszał się on w ramach tej samej koncepcji twórczej. Zob. [http://www.youtube.com/watch?v=elenoVFYQPY&feature=player\\_embedded#at=84](http://www.youtube.com/watch?v=elenoVFYQPY&feature=player_embedded#at=84) (data dostępu: 29.03.2011).

<sup>32</sup> Zob. [http://wyborcza.pl/1,75475,9008715,Dzien\\_z\\_zycia\\_swiatek\\_wedlug\\_YouTube.html](http://wyborcza.pl/1,75475,9008715,Dzien_z_zycia_swiatek_wedlug_YouTube.html) (data dostępu: 29.03.2011).

<sup>33</sup> *Ibidem*.

ganianie. Cała ta różnorodność zjawisk i tematów rozwidła się na poszczególne wątki, takie jak miłość czy wojna, ale pozostaje wciąż realizacją *stricte* youtube'ową. Przeważają tu krótkie, urywane filmiki i klipy. Powraca bezpośredniość relacji bohaterów w stosunku do odbiorcy, np. kiedy „aktorzy” pokazują, co noszą w kieszeniach i co jest dla nich najcenniejsze (co bardzo znamienne, jedna z dziewczyn bez wahania odpowiada: „Mój iPod – on jest moją duszą”). W końcówce filmu stajemy jednak oko w oko z prawdziwie szokującymi zapisami tragicznej Love Parade z 2010 roku. Zapiski wykonane telefonami komórkowymi i ukazujące rozbawionych ludzi zmierzających wielokrotnie ukazywanym potem w głównonurtowych mediach tunelem na miejsce festiwalu wynoszą ową bezpośredniość relacji na wyższy poziom. Stają się bliskością zakotwiczoną już nie tyle w dobrowolnym ekshibicjonizmie (od którego nie da się uciec na YouTube), co czyniącą nas towarzyszami ostatniej drogi dla wielu spośród zarejestrowanych na filmikach młodych ludzi.

Jako dzieło dokumentalne *Life in a Day* jest bardzo prostym formalnie, acz niezwykle frapującym katalogiem przeciętnej, codziennej aktywności obywateli świata YouTube. Jest to niejako odgórnie, instytucjonalnie (poprzez obecność „prawdziwych” twórców – Scotta oraz MacDonalda) zalegalizowany katalog produkcji typowo youtube'owych. Najważniejszym fragmentem owego dzieła, które najpełniej oddaje istotę „pokolenia YouTube” i specyfikę samego portalu, jest ostatnia z wypowiedzi zawartych w filmie. Jej autorką jest młoda kobieta siedząca w samochodzie tuż przed północą kończącą dzień 24 lipca. Pozwolę sobie na pełne przytoczenie słów owej bohaterki, bowiem doskonale wpisują się one w pole poruszanych przeze mnie w dalszej części rozważań:

24 lipca 2010 roku. Jest już prawie północ i kończy mi się czas, aby coś przygotować. Pracowałam cały dzień – w sobotę, tak, wiem... Najsmutniejsze jest w tym wszystkim to, że spędziłam cały dzień, mając nadzieję, że wydarzy się coś niesamowitego, coś wspaniałego, coś, dzięki czemu mogłabym docenić ten dzień i to, że byłam jego częścią. Chciałam pokazać światu, że coś wielkiego może się przytrafić w każdym dniu twojego życia i w życiu każdego człowieka. Ale prawda jest taka, że nie zawsze tak się dzieje. I dla mnie właśnie dziś nic się nie wydarzyło przez cały dzień. Chcę, żeby ludzie wiedzieli, że tu jestem. Nie chcę przestać istnieć. Nie będę marnować czasu na przekonywanie was, że jestem wspaniałą osobą, bo myślę, że nie jestem. Wcale nie. Myślę, że jestem normalną dziewczyną, mam normalne życie, zbyt mało interesujące, aby kogoś interesowało. Ale ja chcę być. I dzisiaj – nawet jeśli nic wielkiego mi się nie przydarzyło – właśnie dziś wieczorem czuję, że wydarzyło się coś wspaniałego.

Myślę, że Scott i MacDonald zupełnie świadomie właśnie ten fragment uczynili epilogiem swojej historii o świecie. W słowach dziewczyny kryje się bowiem manifest pokolenia YouTube – potrzeba zaznaczenia swojej obecności, nawet jeśli sprowadza się ona tylko do jednorazowego zamanifestowania swojego „ja”. Sam projekt *Life in a Day*, oparty na wizualizowaniu, fragmentaryzacji i przyspieszaniu naszego doświadczania świata czy też jego remediaryzowaniu i premediaryzowaniu, pokazuje w wyjątkowo dobitny sposób, iż kultura YouTube jest faktem, a jej uczestnicy nie są jedynie wytworem akademickich fantazji.

## Kultura sypialni, kultura przekąski, kultura YouTube...

Nazywając Baracka Obamę osobowością cybergeniczną, Paul Levinson pisze:

Jednak opublikowane w YouTube przemówienia Obamy wykorzystują wszystkie atuty tego *nowego nowego medium*, jak w latach trzydziestych i czterdziestych XX wieku *pogadanki przy kominku* [cykl audycji z udziałem Franklina Delano Roosevelta – przyp. T.Ż.] wykorzystywały siłę radia. Zamiast dodającego otuchy, ojcowskiego głosu Roosevelta pojawia się Obama, który wykorzystuje serwis YouTube, doskonale pasujący do dzisiejszego świata, w którym ludzie chcą być blisko swojego prezydenta, a przynajmniej widzieć go i słyszeć wtedy, kiedy akurat będą mieli na to ochotę<sup>34</sup>.

Tematowi innowacyjnej kampanii Baracka Obamy oraz roli nowych mediów w jego ostatecznym zwycięstwie poświęcono już wiele publikacji i nie jest moim celem powtarzać w tym miejscu utarte slogany. Obserwacja Levinsona – a zwłaszcza czynione przez niego odwołanie do określenia „jednostka cybergeniczna”<sup>35</sup> – wydaje mi się jednak istotną charakterystyką, która nie zamyka się już wyłącznie na postaci obecnego prezydenta USA. Nie tylko Obama zdaje sobie bowiem obecnie sprawę z siły tkwiącej w kanałach internetowych pokroju YouTube. Nawet jeśli należy mu się palma pierwszeństwa w zakresie przekucia tego potencjału w polityczny sukces, to obserwacja dzisiejszych praktyk użytkowników społecznościowych sieci może z łatwością dostarczyć dowodów na fakt istnienia całego pokolenia osobowości cybergenicznych, dla których zmediatyzowana obecność jest absolutnym priorytetem.

Za wspólne źródło zarówno dla projektu *Life in a Day*, jak i kampanii prezydenckiej Baracka Obamy należałoby uznać... komediowy program *American Funniest Home Video*. Jak argumentuje Godzic, program ów był pierwszą tak udaną próbą wykorzystania potencjału tkwiącego w prywatnych pasjach filmowych użytkowników kamer wideo, która jednak nie przekładała się oczywiście na ich jakość techniczną, a tym bardziej artystyczną (przewaga filmów opartych na prostych gagach czy fragmentach rodzinnych uroczystości), ale niewątpliwie wprowadziła do mainstreamu produkcje „oddolne”. W swych własnych poszukiwaniach korzeni obecnej fascynacji *home made videos* Henry Jenkins odwołuje się do koncepcji *garage cinema* oraz strategii kulturowego *jammingu* stojącego za zabiegami współczesnych twórców. Jak pisze Jenkins, powołując się na Garetha Branwyny:

Nowa forma medialna zaczęła wyrastać w cyberprzestrzeni – globalny teren *do-it-yourself* i kulturalny salon, w którym jednostki mogły równocześnie tworzyć i konsumować wiadomości oraz informacje, zacierając różnicę między wydawcą, reporterem i czytelnikiem<sup>36</sup>.

Studium autora *Kultury konwergencji* – powołujące się m.in. także na słynną pracę Patricii R. Zimmermann *Reel Families: A Social History of Amateur Film*, w której autorka

<sup>34</sup> P. Levinson, *Nowe nowe media*, przeł. M. Zawadzka, Wydawnictwo WAM, Warszawa 2010, s. 113.

<sup>35</sup> Określenia „cybergeniczny” użył po raz pierwszy Paul Saffo, a powtórzył je na łamach „New York Timesa” Mark Leibovich w sierpniu 2008 roku.

<sup>36</sup> H. Jenkins, *What Happened before YouTube*, w: *YouTube. Online Video and Participatory Culture*, red. J. Burgess, J. Green, Polity Press, Cambridge 2009, s. 111.

rekonstruuje kontekst wykorzystywania pierwszych domowych kamer wideo – wraz z obserwacją Wiesława Godzica zarysowują interesujące tło dla współczesnych przykładów amatorskiej twórczości zapośredniczonej już jednak przez portale pokroju YouTube. Zarówno *Life in a Day* jako zbiór współczesnych reminiscencji *American Funniest Home Video*, jak i elementy kampanii Obamy (zwłaszcza Obama Girl) mają podobne korzenie ideologiczne co ich przodkowie. Za wszystkimi przejawami tego typu działań stoi rodzaj cichego dyktatu wizualnej transparentności.

Dla Michaela Wescha sukces YouTube jako propozycji społeczno-medialnej byłby niemożliwy, gdyby nie szeroka dostępność kamer (zarówno webcamów, jak i kamer w telefonach komórkowych) oraz wykształcona już tradycja „garażowego wideo”, będąca zasługą chociażby wspomnianego *American Funniest Home Video*. Idąc nieco dalej, Jean Burgess oraz Joshua Green nazywają YouTube uwspółcześnioną formacją „kultury sypialni” odnoszącej się do wysoce sprywatyzowanych, a jednocześnie chętnie udostępnianych obszarów życia poszczególnych użytkowników. Jak piszą autorzy:

Klip *Hey* [wideo przedstawiające parę koleżanek śpiewających i bawiących się przy utworze grupy The Pixies – przyp. T.Ż.], wraz z tysiącami sobie podobnych, jest zarówno przykładem, jak i dowcipną oraz samoświadomą celebrazją *kultury sypialni* charakterystycznej dla młodych ludzi – zwłaszcza dziewcząt. Produktywna zabawa, konsumpcja mediów oraz kulturowy performance zawsze stanowiły żelazny repertuar tych na wprost prywatnych przestrzeni kulturowej partycypacji, a jednocześnie stawały się coraz bardziej publiczne dzięki webcamom, sieciom społecznościowym oraz samemu YouTube<sup>37</sup>.

Nie da się w tym miejscu nie wspomnieć o przytoczonej już wcześniej koncepcji cybergeniczności – strategii przyjmowanej dziś powszechnie przez youtube’owych vloggerów doradzających, jak poprawnie zawiązać krawat, lub prowadzących swoje własne profile w formie komentarzy dla wydarzeń polityczno-kulturalnych. Cybergeniczność znakomicie komponowałaby się ze wspomnianym przez van Dijka postulatem wizualizacji – przez Richarda Grusina określonego dodatkowo mianem premediatyzacji. Wróćmy teraz do naczelnego przykładu niniejszego wywodu, czyli filmu *Life in a Day*. Jako zapis „dnia z życia” jest on rodzajem kolażu vloggowych zapisów – zarówno w formie kompozycyjnej, jak i tekstualnej. Jeden z fragmentów filmu składa się z zestawienia typu „co mamy w kieszeniach”, w innym miejscu widzimy chorującego na serce mężczyznę, który zwracając się wprost do kamery, opowiada o swojej walce z chorobą. Jest to estetyka typowo vloggerska; wykorzystuje retorykę bezpośredniego zwrócenia się do odbiorcy i „uzewnętrznienia” swojej prywatności w formie zmediatyzowanej kultury sypialni. Van Dijkowska rejestracja spotyka się tu z założeniem o premediatyzacyjnym charakterze YouTube wymuszającym niejako tłumaczenie wydarzeń z życia użytkowników na język wideo – inicjując w ten sposób komunikację opartą na obrazie, a nie samym słowie. *Life in a Day*, podobnie jak pozostałe materiały wypełniające YouTube, to wreszcie część kultury spowiedzi (immanentnego elementu *bedroom culture*). Umieszczane przez użytkowników wideo – vloggi, przeróbki filmowe czy parodie teledysków – należy traktować właśnie jako strategie posługiwania się

<sup>37</sup> J. Burgess, J. Green (red.), *YouTube. Online Video and Participatory Culture*, op. cit., s. 26.

„gramatyką wizualną” w celu wyrażania własnych opinii czy dzielenia się informacjami o świecie.

Cybergeniczny uczestnik kultury YouTube jest zatem z jednej strony wizualnym didżem, umiejętnie miksującym obrazy zapożyczone i samodzielnie zarejestrowane. Z drugiej strony zdaje się on nie uprawiać owego kulturowego remiksu w całkowitym oderwaniu od własnych przekonań. Nawet w jego najbardziej absurdalnych wygłupach da się odczytać kryjący się za nimi fenomen psychospołeczny (znów jednak nie poprzez analizę konkretnego wideo, ale otaczającego go dyskursu). Na pierwszy rzut oka fragment *Life in a Day*, w którym widzimy pierwsze samodzielne golenie się młodego chłopaka, potraktować można jako wyraz cyfrowego ekshibicjonizmu, nieinteresującego nikogo poza autorem-bohaterem. W rzeczywistości jednak, jak udowadniają twórcy, jest to rodzaj umożliwionego przez YouTube aktu „nadania obywatelstwa” kolejnemu obywatelowi cybergenicznej wspólnoty. Oczywiście tego typu akty premediatyżacji mają także swoje mroczne oblicze, o czym ponownie zaświadcza *Life in a Day*. Fragment filmu poświęcony niemieckiej Love Parade z 2010 roku dobitnie ilustruje rolę współczesnych przenośnych technologii (jak telefony komórkowe) oraz platform dystrybucyjnych (jak YouTube) w budowaniu multimedialnego spektaklu zorientowanego na obrazy cierpienia i tragedii. Tutaj także pewne wydarzenie społeczne dociera do nas w formie premediatyzowanej, uderzając jednocześnie bezpośredniością filmów zarejestrowanych przez uczestników owych przerażających chwil. Obserwator współczesnej kultury i mediów musi w tym miejscu zadać wysoce niepokojące pytanie: czy aby taka właśnie forma medialna i takie *eventy* przekazane za pomocą szokujących obrazów nie stanowią jedyne świętego Graala kultury spowiedzi? Z oczywistych względów perspektywa ta jest etycznie niepokojąca.

Określiwszy typ użytkownika portalu YouTube wraz ze wskazaniem na źródła ideologiczne tkwiące u podstaw jego kształtowania, przejść teraz należy do próby zarysowania modelu korzystania z treści oferowanych przez sam portal. Po raz kolejny bowiem zwrócenie uwagi na sposób, w jaki konsumuje się materiały, powie w tym względzie więcej niż dokładna analiza samych materiałów. Teoretycy zajmujący się specyfiką YouTube, starając się zmierzyć z wyzwaniem określenia, w jaki sposób uczestniczymy w kulturze generowanej przez YouTube, stawiają tezę, iż w tym zakresie serwisy społecznościowe (ale i szerzej: cała przestrzeń nowych mediów) przyczyniają się do kształtowania tzw. *snack culture* (kultury przekąsek). Jest to termin ponownie odnoszący się do wspomnianej już charakterystyki YouTube jako miejsca defragmentaryzacji treści, o której pisał van Dijk. *Snack culture* to określenie znakomicie oddające tak formę samych przekazów dostępnych na portalu (krótkie filmiki – maksymalnie dziesięćminutowe), jak i sposób obcowania z owymi materiałami (z nastawieniem na szybkie i intensywne doznanie). Znakomicie charakteryzuje ów stan Iwona Kurz, kiedy stwierdza:

Jeśli dla narracji kluczowa jest rola figury (narratora lub bohatera) ukrytej w treści, to YouTube znosi ją kompletnie: związki między poszczególnymi *zdarzeniami* czy fragmentami są czysto arbitralne, kapryśne, nie można tu mówić ani o wiązaniu narracyjnym, ani o jakiegokolwiek rzeczywistości tekstowej

budzącej podejrzenie, że użytkownika przerasta, że jest *większa niż życie*, ba, że w istotnym sensie jest wobec niego zewnętrzna. To pudełko z klockami, a nie bajka<sup>38</sup>.

Inaczej zresztą być nie może. Skoro przyjęliśmy wcześniej za Wiesławem Godzicem, iż YouTube jest przede wszystkim rodzajem aktywności, a nie cyfrowej biblioteki, to w naturalny sposób musi opierać się na pojedynczych audiowizualnych zdaniach (w tym przypadku klipach), a nie na rozbudowanych monologach. Poszczególne filmy odpowiadają na siebie nawzajem, komentują się i parodiują – to charakterystyczne emotikony w nieco bardziej rozbudowanej formie. Nie należy także zapominać, iż wszystkie te przekazy konsumowane są niemalże „w biegu”, pomiędzy innymi aktywnościami medialnymi, i jako takie muszą przyciągać uwagę użytkownika w sposób intensywny i natychmiastowy. Chuck Tryon na łamach swojej pracy *Reinventing Cinema. Movies in the Age of Media Convergence* podsumowuje dobitnie:

YouTube i inne portale promuje się jako miejsca oferujące szybkie lekarstwa na nudę i codzienną rutynę, co czasopismo „Wired” opisało jako istotny element *snack culture* zdającej się dominować obecnie w sieci (...). Używamy teraz popkultury w taki sam sposób, w jaki rozkoszujemy się słodyczami czy chipsami – w wygodnie zapakowanych jednogryzowych dawkach przygotowanych do tego, aby łatwo je przeżuwać i robić to z coraz większą częstotliwością oraz coraz szybciej. To jest właśnie *snack culture* – i z całą pewnością jest ona smaczna (nie wspominając już, że uzależniająca)<sup>39</sup>.

Trudno znaleźć bardziej trafne, a przy tym obrazowe porównanie. YouTube, niczym medialny *fast food*, wymaga od nas podzielności uwagi, zawieszenia gustów estetycznych i nastawienia się na szybką konsumpcję niekoniecznie głębokich czy wymagających treści. Van Dijkowskie określenie *kultura staccato* harmonizuje tu z obserwacjami Tryona oraz podobnie jak inny wspomniany już termin autora *Społecznych aspektów nowych mediów* – konsultacja – kreśli model uczestnictwa w kulturze YouTube jako nieustającej potrzeby przebijania się przez kakofonię treści z równoczesnym rozbijaniem ich samych na indywidualne akty mowy. *Life in a Day* to taki właśnie zbiór fragmentów – film, który można oglądać w całości, ale i dawkować sobie w formie „przekąsek” bez obawy, iż umknie nam jakaś porządkująca całość idea. To w końcu – jak by nie było – zapis dnia z YouTube, a więc forma jak najbardziej sprzyjająca „windowyszacji”<sup>40</sup> naszego społecznego i medialnego doświadczenia.

<sup>38</sup> I. Kurz, *I got you...*, *op. cit.*, s. 425.

<sup>39</sup> Ch. Tryon, *Reinventing Cinema. Movies in the Age of Media Convergence*, Rutgers University Press, New Brunswick 2009, s. 153.

<sup>40</sup> Określenia „windowyszacja” używa Andrzej Gwóźdź, pisząc o doświadczeniu widza filmowego w sytuacji obcowania z tekstem filmowym za pomocą komputera (w kontekście innych aktywności, takich jak wysyłanie poczty elektronicznej czy przeglądanie stron WWW), gdzie samo obcowanie z filmem zostaje przyrównane do kolejnego okienka otwartego w danym momencie na pulpicie komputera. Zob. A. Gwóźdź, *Obrazy i rzeczy. Film między mediami*, Universitas, Kraków 1997. W podobny sposób wypowiadają się autorzy raportu *Młodzi i media*, pisząc na temat jednej z uczestniczek badania: „Sam *seans*, czyli odtwarzanie filmu na domowym komputerze, miesza porządki: Anka nie siedzi w kinie, a przed własnym komputerem podłączonym do internetu. Wystarczy jedno wciśnięcie klawisza, by spod okienka z *Nosferatu* ukazało się okienko z Gadu-Gadu, na którym Anka rozmawia z koleżanką. Komputer pełni bowiem w życiu Anki wiele funkcji i *uczestnictwo*



Z przedstawionych refleksji wyłania się obraz YouTube jako określonej formacji cyberkulturowej z indywidualnie wykształconymi postawami uczestnictwa oraz modelami uczestników owej kultury. Użyte przeze mnie określenia „kultura sypialni” oraz „kultura przekąsek” dobrze oddają interesujące mnie w przypadku YouTube zagadnienia kulturoznawcze, których egzemplifikacją może być zaproponowany przeze mnie tekst filmowy *Life in a Day*. Na koniec zasadniczej części moich rozważań uważam za istotne wskazać na jeszcze jedno ważne zagadnienie. W toku wywodu wielokrotnie podkreślałem, iż specyfika YouTube jako kultury opiera się na zdefiniowaniu portalu jako przestrzeni komunikacyjnej – platformy (jak chce Godzic) dla kolejnych wypowiedzi i komentarzy. Czuję się w obowiązku uzupełnić owo stwierdzenie dodatkowym komentarzem. Dla Johna Hartleya ów dyktat nieustannego umieszczania i odpowiadania na kolejne materiały wideo nadaje YouTube wymiar ściśle fatyczny – odwołujący się przede wszystkim do podtrzymywania dyskursu, a nie zmierzający do jakiegokolwiek konkluzji. Jak pisze sam autor:

Największy problem może tu leżeć w postawie samego obserwatora o orientacji krytyczno-literackiej, nie zaś w sposobie korzystania z Internetu i nie w przypadku medium, dla którego komunikacja fatyczna odwołuje się do w pełni performatywnej teatralizacji, przywracając jednocześnie dawny, multi-głosowy model narracji w formie kulturowej widzialności<sup>41</sup>.

Słowa Hartleya wydadzą się bardziej jasne, jeśli przywoła się jego równie barwny, co w przypadku Chucka Tryona, komentarz do własnej teorii:

YouTube umożliwia wszystkim realizowanie indywidualnych *funkcji barda*. Po prostu chwytaj harfę (...) i śpiewaj! Wraz z pozostałymi przedsięwzięciami społecznościowych sieci, zarówno tymi komercyjnymi, jak i opierającymi się na wspólnotach, jest to praktyczny eksperyment związany z tym, jak model oddolnego (...) systemu *bardów* mógłby wyglądać we w pełni stechniczowanej kulturze<sup>42</sup>.

Figura barda wydaje się być tutaj trafną metaforą użytkownika serwisu YouTube – owego wiecznego opowiadacza historii i odpowiadacza na nie. *Life in a Day* jako wzorcowy, choć niezupełnie „oddolny” model generowanych przez bardów treści stanowi przykład takiego właśnie zwizualizowanego, przyspieszonego i zdefragmentaryzowanego podejścia do kultury opartego na ekspresyjnym (tzn. przefiltrowanym przez własne wzorce audiowizualne) i „przekąskowym” postrzeganiu jej poszczególnych elementów. Powołując się na diagnozę Nicholasa Mirzoeffa, Wiesław Godzic podsumowuje:

[ż]yjemy w epoce, w której *seeing* nie oznacza już dłużej *believing* (...). Tak więc kultura wizualna nie polega na obrazach jako takich, ale na współczesnej tendencji wizualizowania bytu. Tym drugim aspektem nie jest potencja obserwacji (niczym w panoptikonie), ale czynna i twórcza wizualizacja

---

w kulturze jest tylko jedną z nich”. Za: M. Filiciak, M. Danielewicz, M. Halawa, P. Mazurek, A. Nowotny, *Młodzi i media*, „Kultura Popularna” 2010, nr 1, s. 16.

<sup>41</sup> J. Hartley, *Uses of YouTube: Digital Literacy and the Growth of Knowledge*, w: *YouTube. Online Video and Participatory Culture*, op. cit., s. 137.

<sup>42</sup> *Ibidem*, s. 133.

myśli i uczuć. To bodaj najsilniejsza władza wizualna: jest efektywna, pomimo braku instytucji ją reprezentującej, a nawet istniejąca wbrew społecznie legitymizowanym instytucjom<sup>43</sup>.

I znów powraca w tym miejscu bohaterka ostatniej sceny *Life in a Day* zwracająca się do nas – uczestników kultury YouTube – za pomocą kamery i z użyciem słów: „Nawet jeśli nie spotyka mnie nic ciekawego, to i tak chcę tu być”. Dodać by należało: „Pokazać wam to”.

## Postscriptum: Cybertarianie

Rozpoczynając refleksję na temat portalu YouTube, przywołałem słowa Aleka Tarkowskiego, który wypowiadając się na temat WikiLeaks, podkreślił, iż próby teoretyzowania na temat serwisu, który właściwie dopiero się kształtuje, przypominają pisanie palcem po wodzie. Również i ja nie traktuję swoich spostrzeżeń na temat YouTube, które przedstawiłem w niniejszym artykule, jako wyczerpujących i ostatecznych wniosków. Pomimo sześciu lat istnienia YouTube właściwie dopiero teraz zaczyna odsłaniać przed nami swoją specyfikę, a eksperymenty pokroju *Life in a Day* czy YouTube Symphony Orchestra pokazują, jak wielki i nierozpoznany jeszcze do końca potencjał tkwi w tym portalu. Najgorszą rzeczą, jaka mogłaby zatem przytrafić się obserwatorom tego fenomenu, to zamknięcie się w ramach z góry przyjętej teorii, z pominięciem wymogu nieustannej analizy pojawiających się właściwie z każdym dniem nowych zjawisk sieciowych. Należy jednak być nader ostrożnym w ich kategoryzacji, bowiem równie łatwo można pochopnie uznać je za przykłady twórczej miłośności, jak niesłusznie gloryfikować wartość owych przekazów. W swym artykule *Cybertarians of the World Unite: You Have Nothing to Lose but Your Tubes!* Toby Miller ostrzega przed nadmierną euforią wobec historycznej „unikalności” YouTube. Powołując się na konkretne dane, Miller proponuje zachowanie umiaru w obwieszczaniu nowej ery powszechnej partycypacji: „Podczas gdy amatorskie wideo stanowią większość zawartości YouTube, są one rzadko oglądane w porównaniu z o wiele bardziej popularnymi tekstami dostarczonymi przez przemysł kulturowy”<sup>44</sup>. Wobec głosicieli teorii o radykalnej zmianie kulturowej spowodowanej przez nowe media, których Miller nazywa cybertarianami, należy zatem zachować powściągliwość. Rozsądniej jest zatem dostrzegać w YouTube element długiego łańcucha ewolucji technokulturowej. Taką też perspektywę przyjąłem dla swojego tekstu. Nie zmienia to jednak faktu, iż dla przyszłych czytelników niniejszej rozprawy, którzy postrzegać będą YouTube i jemu podobne zjawiska z zupełnie innej perspektywy, koniecznym może stać się opatrzenie mojego wywodu wymownym komentarzem: *You have been rickroll'd*.

<sup>43</sup> W. Godzic, „Nano-film”..., *op. cit.*, s. 409–410.

<sup>44</sup> T. Miller, *Cybertarians of the World Unite: You Have Nothing to Lose but Your Tubes!*, w: *The YouTube Reader*, red. P. Snickars, P. Vonderau, National Library of Sweden, Stockholm 2009, s. 427.

**Tomasz Żaglewski**

***A Day from Life on Earth, or YouTube as cyberculture***

The article attempt to define YouTube's cyberculture by describing a model of its user and by showing the ways of participation in this particular cyberspace. Author starts his research by mentioning the *rick roll* strategy as one of the major practices of "using" the YouTube content. However the main part of the article is concentrating on the efforts to reveal YouTube as a cyberculture thanks to the analysis of *Life in a Day* production and its reception. And so, one of the crucial theories that constitute YouTube as an individual medium is the one explored by Richard Grusin. Grusin's thesis about the re-mediated and pre-mediated aspects of new media helps to understand the main idea of YouTube as a socio-technical proposition as well as Jan van Dijk's characteristic of the new media offers like fragmentarization of the cultural texts or its constant visualization. By referring to the *Life in a Day* project, author of the article is able to point out the basic determinants of YouTube's cyberculture by describing it as an example of digitalized *bedroom culture* and *snack culture* (both terms links with a specific tradition of thinking about the media consumers and consumption itself).



Sandra Kmieciak

## Cyberprzestrzeń – cyberobecność – cyberteatr

*Na czym polega magia wideokonferencji? Mimo złej jakości obrazu, szarpanych ruchów i sztucznych póz, które ludzie przybierają na widok kamery, czar oglądania ludzi znajdujących się w odległości wielu godzin lotu Boeingiem nie przestaje mnie fascynować. Muszę jednak przyznać, że jestem nieco poruszony nawet wtedy, gdy telefonuję do kogoś po drugiej stronie Atlantyki (...). Tak czy owak, wspaniale jest móc uzupełnić głos o obraz i doświadczać obecności – czy teleobecności – ludzi znajdujących się tak daleko stąd<sup>1</sup>.*

Derrick de Kerckhove

Druk, fotografia, nagrania audio i wideo. Wszystkie przełożone na jeden język, możliwy do odczytania dla każdego komputera. Język składający się tylko z zer i jedynek. Zdigitalizowane, tradycyjne media układające się w hipertekstualne struktury. Przekazy, których możemy być już nie tylko odbiorcami, ale współtwórcami. Przekazy, które mogą być udostępniane w sieciach lokalnych lub globalnych (Internet) i do których każdy odbiorca może mieć indywidualny dostęp. Gdy w 1946 roku naukowcy z Uniwersytetu Pensylwańskiego zbudowali pierwszą na świecie maszynę do celów obliczeniowych, nazwaną ENIAC, nikt nie mógł przewidzieć, że oto zaczyna się „cyfrowa rewolucja”. Rewolucja, do której z czasem dołączą również artyści – dla nich mogła być spełnieniem marzeń o oderwaniu sztuki od jej instytucjonalnego charakteru, od dominującej roli kuratora, a także od materialnego i istniejącego poza czasem wymiaru dzieła sztuki. Dodatkowo sztuka, która znalazła swoje miejsce w Internecie, daje odbiorcom możliwość wpływania (przynajmniej częściowo) na jej kształt.

Wróćmy jednak do momentu, w którym do celów artystycznych wykorzystywany był sam komputer, jeszcze bez podłączenia do Internetu. Piotr Zawojski w artykule *Sztuka cyfrowa jako wyzwanie dla estetyki* zadaje pytanie: „czym jest sztuka cyfrowa i co ją odróżnia od sztuki analogowej, bo jeśli uznamy, że taka (cyfrowa) istnieje, to oczywiście w dialektyczny sposób na przeciwnym biegunie należałoby usytuować paradygmat analogowy”<sup>2</sup>. W odpowiedzi przywołuje słowa z programowego tekstu Petera Weibla, który opublikowany został w suplemencie do katalogu festiwalu Ars Electronica w 1984 roku – po raz pierwszy użyto terminu „sztuka digitalna”, oraz odnosi się do książki *Digital Art* autorstwa Christiane Paul, kuratorki New Media Arts w Whitney Museum of American Art. Przede wszystkim – za wspomnianymi powyżej publikacjami – zwraca uwagę na niejednoznacz-

<sup>1</sup> D. de Kerckhove, *Inteligencja otwarta: narodziny społeczeństwa sieciowego*, przeł. A. Hildebrandt, Mikom, Warszawa 2001, s. 80.

<sup>2</sup> P. Zawojski, *Sztuka cyfrowa jako wyzwanie dla estetyki*, w: *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowicki, Universitas, Kraków 2005, s. 179.

ność tego terminu, biorącego swój początek w określeniu pochodzącym z przełomu lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych – sztuka komputerowa, a który następnie (poniekąd synonimicznie) zastępowany był przez sztukę: multimediów, hipermediów, cyfrową, nowych mediów bądź cybersztukę. Niejednoznaczność ta ma swoje źródła w całym szeregu cech, które możemy przypisać nowym mediom, oraz w fakcie, że cechy te bardzo szybko zmieniają się, że nowe media ulegają ciągłym przeobrażeniom i rozwojowi. Można wyróżnić kilka cech podstawowych, ale nie da się stworzyć jednoznacznej i pełnej definicji, która zawierałaby je wszystkie.

Skupiając swoją uwagę na zjawisku teatru nowomediowego, chciałabym wprowadzić rozróżnienie na teatr multimedialny i internetowy, zaznaczyć podział na sztukę, która wykorzystując multimedia, mimo wszystko pozostaje zgodna z potocznie przyjętą definicją teatru jako wydarzenia, w którym w jednym czasie i w jednej przestrzeni spotykają się aktorzy oraz widzowie, oraz sztukę, w której definicja ta zostaje rozbita. Aby nadal teatr internetowy móc określać mianem teatru, należy doszukać się w nim takich cech, które staną się konstytutywne dla tego gatunku, będąc jednocześnie w zgodzie z niektórymi własnościami charakterystycznymi dla teatru, jaki znamy od setek lat. Przed podobnym problemem stają także teoretycy innych dziedzin sztuki: malarstwa, rzeźby, instalacji, performance'u, muzyki, literatury, filmu. Sztuka Internetu (*net art*)<sup>3</sup> dopiero szuka własnej estetyki i własnych środków wyrazu, które nie będą wtórne wobec wcześniejszych tradycji i które stworzą nową jakość. Jednocześnie, będąc dopiero u początków poszukiwań i przystosowując się do nowej sytuacji i nowego dla nich środowiska, posiłkują się cechami sztuk analogowych. Poprzez nową sytuację rozumiem nowy sposób prezentacji dzieła sztuki oraz odmienny od tradycyjnego proces jego odbioru. Jest to także nowe wyzwanie dla artysty, na co zwraca uwagę Ryszard Kluszczyński w artykule *Internet – nowe terytorium ekspresji*:

Uwagi powyższe muszą prowadzić do pytania o status artysty w kulturze mediów interaktywnych. Nie ulega bowiem wątpliwości, iż charakter tych mediów stwarza bardzo konkretne wyzwania zarówno wobec odbiorcy, jak i wobec twórcy. Ten ostatni musi znaleźć dla siebie pozycję, która pozwoli mu zachować, o ile jest to jego pragnieniem, możliwość ekspresji i budowania przekazów autorskich. Taka możliwość istnieje również w sztuce interaktywnej. Wytwór artysty – kontekst interakcji odbiorczej musi wówczas stać się koniecznym układem odniesienia dla wspomnianego wytworu interakcji odbiorcy, stać się jego metadkursywnym dopełnieniem. I przede wszystkim powinien stać się źródłem i ramą komunikacji<sup>4</sup>.

We wspomnianym fragmencie zwrócono uwagę na niezwykle ważny aspekt sztuki Internetu – interaktywność, dzięki której możliwy jest dialog z odbiorcą dzieła sztuki. Odbiorcą,

<sup>3</sup> Chciałabym za Joachimem Blankiem wprowadzić rozróżnienie na sztukę w Internecie oraz sztukę Internetu zwaną net artem: „(...) net art różni się od sztuki w sieci. Sztuka w sieci jest najczęściej niewiele więcej niż dokumentacją sztuki, która nie jest tworzona w sieci, ale raczej poza nią. W związku z powyższym, nie ustala żadnych relacji z siecią. Net art funkcjonuje tylko w sieci i uwidatnia sieć lub mit sieci jako swój motyw przewodni”. E. Urwanowicz, *Sztuki publiczne*, za: [http://www.socjomat.pl/aktualny/artykuly/id\\_kultura02.html](http://www.socjomat.pl/aktualny/artykuly/id_kultura02.html) (data dostępu: 12.04.2010).

<sup>4</sup> R.W. Kluszczyński, *Internet – nowe terytorium ekspresji*, za: [http://www.csw.art.pl/warsztaty/rwk\\_p.html](http://www.csw.art.pl/warsztaty/rwk_p.html) (data dostępu: 12.04.2010).

często przypadkowym, który trafił na dzieło sztuki, ponieważ swobodnie surfował po hiperkulturalnych odnośnikach, nieprzygotowanym do jego odbioru, ale też człowiekiem, który bez uprzedniego przygotowania od razu dostaje możliwość wpływania na kształt owego fragmentu netartowej twórczości. Podobna sytuacja w przypadku tradycyjnie pojmowanej sztuki nie mogłaby mieć miejsca<sup>5</sup>. Możliwość interaktywnego wpływania na dzieło sztuki przez większą liczbę osób może budzić wątpliwości dotyczące jego autorstwa, jednak moim zdaniem jest to wpisane w specyfikę medium, w jakim dzieła te istnieją – i ich twórcy zdają sobie z tego sprawę. Lev Manovich w *Języku nowych mediów* przyznaje nawet, że w odniesieniu do mediów komputerowych pisanie o ich interaktywności jest tautologią, ponieważ one same z siebie są interaktywne i nie trzeba go podkreślać<sup>6</sup>.

Istotną kwestią, jaka pozostała do omówienia przed przejściem do analizy samych dzieł, które chciałabym umieścić w nurcie teatru internetowego, jest kwestia przestrzeni wirtualnej oraz wirtualnej reprezentacji ciała – teleobecności. Net art możemy oglądać wyłącznie na ekranie komputera podłączonego do Internetu. Nie możemy jednak powiedzieć, że znajduje się on w monitorze. Gdzie zatem jest jego miejsce? Na dysku twardym komputera, jako ciąg zer i jedynek, które stają się obrazem/dźwiękiem dopiero po odczytaniu kodu? Jeśli tak, to czy na dysku artyści, czy odbiorcy, a może na serwerze? Być może w przestrzeni, w której artysta tworzy dane dzieło, bądź w fizycznie istniejącej przestrzeni, w której dokonuje się akt odbioru? Moim zdaniem w każdym z tych miejsc. „Cyberprzestrzeń w dzisiejszym rozumieniu to przestrzeń otwartego komunikowania się za pośrednictwem połączonych komputerów i pamięci informatycznych pracujących na całym świecie. W dyskursie humanistycznym stała się ona zatem synonimem Internetu”<sup>7</sup>. Cyberprzestrzeń redefiniuje zatem samo pojęcie przestrzeni, którym dotąd określany był trójwymiarowy obszar, objęty granicami bądź nie, ale dający się do pewnego stopnia poznać fizycznie, zmysłowo. Cyberprzestrzeni poznać fizycznie nie możemy, rodzi to zatem pytania o charakter obecności w niej człowieka i doprowadza do przeformułowania pojęć ciała i cielesności.

Podstawowym tropem, wokół którego toczy się dyskusja na temat form naszej obecności w przestrzeni społecznej, jest problem rozplywania się, zanikania w przedstawieniach przez nas współtworzonych, przedstawieniach będących dowodem na to, że można ocalić w tym, co widoczne (widzialne), ślad tego, co w istocie nieobecne. O ile jednak wcześniej nasze ontologiczne „rachunki istnienia” opierały się na pojęciu „rozdzielenia”, o tyle teraz parametry ontologiczne sprowadzają się do „utożsamień” z tym, na co patrzymy, a co w istocie jest nieobecne, bo stanowi jedynie symulakr bycia. To „pseudoosobowość” i „pseudopodmiotowość”<sup>8</sup>.

<sup>5</sup> Poprzez sztukę tradycyjną rozumiem wytwory artystyczne prezentowane w przestrzeniach galeryjnych, gdzie ich miejsce wyznacza kurator, pomijam np. sztukę w przestrzeni publicznej, która potrafi zaskoczyć odbiorcę w podobny sposób jak net art. Niektórzy badacze sztuki w przestrzeni publicznej sytuują nawet net art w jej obrębie; zob. E. Urwanowicz, *Sztuki publiczne, op. cit.*

<sup>6</sup> L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, WAiP, Warszawa 2006, s. 129.

<sup>7</sup> *Cyberprzestrzeń – definicje*, za: <http://www.techsty.art.pl/hipertekst/cyberprzestrzen.htm> (data dostępu: 12.04.2010).

<sup>8</sup> P. Zawojski, *Monitory między nami. O byciu razem i osobno w cyberprzestrzeni*, w: *Wiek ekranów*, red. A. Gwoździ, P. Zawojski, Rabid, Kraków 2002, s. 423.

W tej wypowiedzi Piotra Zawojskiego należy zwrócić uwagę na dwie, przywoływane przez niego, istotne cechy teleobecności: nieobecność oraz symulację. Przenosząc własne bycie w przestrzeń Internetu, staje się ono równie niematerialne i niemożliwe do poznania zmysłowego jak sama przestrzeń. Tworzymy reprezentację własnego ja, jego symulację, uciekamy od własnej cielesności, jednak w zamian otrzymujemy zaledwie strumień danych, który bez medium, jakim jest komputer, nie istnieje. Kiedy jednak jesteśmy podłączeni do sieci, można powiedzieć, że tworzone przez nas reprezentacje własnego ja są rozszerzeniem bądź rozszczepieniem własnej osoby, własnej tożsamości. Cytowany przeze mnie Piotr Zawojski tłumaczy to w sposób następujący:

Spekulacje na temat możliwości traktowania mediów jako ekstensji ludzkiego ciała są tak stare, jak stara jest refleksja dotycząca tzw. nowych mediów. Od Marshalla McLuhana „Wszystkie media są przedłużeniem jakichś ludzkich zdolności psychicznych bądź fizycznych. (...) Środowisko elektroniczne jest przedłużeniem centralnego systemu nerwowego” do Derricka de Kerckhove’a w różnych kontekstach pojawia się idea wspomagania ciała za pomocą zewnętrznej technologii, a także wykorzystania jej w celu nawiązywania kontaktu pomiędzy rozdzielonymi fizycznie ciałami, które za pośrednictwem technologii mogą się połączyć. Uczeń i następca McLuhana, proklamując czas „zbiorowej inteligencji”, inaczej zwanej „webness”, przekonuje, iż nie należy rozpaczać nad utratą tożsamości jednostkowej w procesie sieciowej „wymiany”, a raczej zastanawiać się nad tym, co my sami możemy sieci zaoferować. Oddając bowiem część siebie – otrzymujemy coś w zamian. Wymiana taka dokonuje się za pośrednictwem przedmiotów wirtualnych, ale my sami pozostajemy realni<sup>9</sup>.

To, co otrzymujemy w zamian, to możliwość teleobecności części nas samych nawet w ogromnej odległości od miejsca, gdzie fizycznie przebywamy. Ograniczenia ciała przestają być na dobrą sprawę ograniczeniami, mając możliwość stworzenia swojego wizerunku w Internecie, przeniesienia na niego fragmentów swojej osobowości i tożsamości – ciało fizyczne staje się przezroczyste. Jest to konieczne, aby można było stworzyć jego wirtualny odpowiednik, a następnie kierować nim, jednak ono samo pozostaje w ukryciu. Należy również zaznaczyć, że jeden użytkownik sieci może posiadać w niej nieskończoną ilość wcieleń i tożsamości. Nie wszystkie muszą mieć reprezentację graficzną, np. w postaci awatara lub zdjęcia, mogą opierać się zaledwie na słowie pisanym, które z kolei może ograniczyć się jedynie do nadania sobie nazwy – nicku, samej obecności na serwerze, mogą mieć formę programu komputerowego – agenta. Według Manuela Castellsa, odgrywanie ról i budowanie tożsamości w Internecie jest głównie domeną nastolatków, bowiem są oni w wieku, w którym człowiek poszukuje własnej tożsamości i z nią eksperymentuje<sup>10</sup>. Przy okazji poruszona została bardzo ważna kwestia, która w toku moich badań nad teatrem jest niezwykle istotna – kwestia gry, wchodzenia w rolę. Budując swoje poszczególne reprezentacje, sami dokonujemy wyboru, jakie nadać im cechy, czy będą to cechy, które sami posiadamy, czy też te, które chcielibyśmy posiadać lub tylko przelać na swój wirtualny odpowiednik. Jest to zatem sytuacja zbliżona do kreowania roli przez aktora teatralnego,

<sup>9</sup> P. Zawojski, *Destrukcja versus wspomaganie ciała w cyberprzestrzeni. Przypadek Stelarc*, za: <http://www.fil.us.edu.pl/film-i-media/zawoj/PZStelarc.htm> (data dostępu: 12.04.2010).

<sup>10</sup> Cyt. za: M. Szpunar, *Internet jako pole poszukiwania i konstruowania własnej tożsamości*, za: [http://www.magdalenaszpunar.com/\\_publikacje/2005/internet\\_jako\\_pole.htm](http://www.magdalenaszpunar.com/_publikacje/2005/internet_jako_pole.htm) (data dostępu: 12.04.2010).

który sam „ożywiająca” postać, nakłada na nią wybraną przez siebie formę. Kryje się za tym niebezpieczeństwo, o którym pisał Edward Gordon Craig – postać stworzona przez aktora jest niestabilna i nieprzewidywalna. Można zatem powiedzieć, że stechniczowanie teatru i przeniesienie go w cyberprzestrzeń nie gwarantuje pełnej automatyzacji spektaklu i potwarzalności w niezmiennym kształcie. Nie biorę tutaj pod uwagę możliwości uprzedniego zaprogramowania działań wykonywanych przez komputer, a następnie odtwarzania ich, ponieważ działanie takie nie byłoby dla mnie teatrem. Sytuacji teatralnej upatruję bowiem w jednoczesnym akcie kreacji i odbioru bądź w zastosowaniu specyficznej estetyki, która pozwoli na umieszczenie zjawiska w kręgu teatru (ma to miejsce np. w teatrze telewizyjnym). Jak już wcześniej zaznaczałam, niemożliwe jest stworzenie definicji teatru, która w formie jednoznacznego, zamkniętego, apodyktycznego zdania określałaby, czym teatr jest. Ja, jako namiastkę takiej definicji, pozostawiając dużą swobodę interpretacyjną, a jednocześnie będącą w zgodzie z większością dotychczasowych prób zdefiniowania teatru, postawiłam tezę, że teatr jest umową pomiędzy nadawcą a odbiorcą, swoistą grą, której zasady muszą zostać zaakceptowane przez obie strony. Kwestią umowną jest również jej kształt.

Wraz z ekspansją sztuki w cyberprzestrzeni zaczęły pojawiać się wątpliwości, jak odróżnić sztukę internetową od sztuki w Internecie. Jak już wcześniej zauważyłam, za podstawowe kryterium postanowiono obrać nie wykorzystanie nowych technologii do stworzenia dzieła sztuki, ale sposób jego dalszego funkcjonowania bądź to w przestrzeni realnej, bądź wirtualnej. Fakt, że większość wydawanych obecnie publikacji ma swój początek na dysku twardym komputera, gdzie autor zapisuje kolejne pliki ze swoim dziełem, nie oznacza, że można je uznać za sztukę cyfrową. Podobna sytuacja dzieje się wtedy, gdy projekty graficzne tworzone przy pomocy programów komputerowych są drukowane i z cyfrowego kodu zero-jedynkowego zmieniają swoją formę na tradycyjną, analogową. Według Lva Manovicha, net art to sztuka definiowana przez samo medium, nieistniejąca bez niego, poza nim<sup>11</sup>. Zadaniem Internetu jest nie tylko przekaz obrazu czy dźwięku; ma on pełnić funkcję nie tylko archiwum dla zdigitalizowanych materiałów powstałych poza siecią, ale przede wszystkim ma zmieniać ich sensy, ustanawiać je, sprawiać, że poza Internetem dzieła te nie mogłyby istnieć, a zatem być ich nierozzerwalną częścią. W związku z rozwojem Internetu, ciągłym powiększaniem się jego zasobów i przenoszeniem w jego ramy coraz nowszych dziedzin życia kulturalno-społecznego, chciałabym oddzielić od siebie zjawiska, które nazywałabym teatrem w Internecie, od zdarzeń określanych jako teatr internetowy.

Twórcy teatralni oraz osoby związane z instytucjami teatralnymi odkryli w Internecie swojego sprzymierzeńcę, który daje możliwość promocji wydarzeń odbywających się w teatrach, szybkiego rozprzestrzeniania informacji na skalę globalną, wzbogacania tradycyjnych tekstów o materiały wideo bądź interaktywne prezentacje czy wreszcie transmisje spektakli. Chciałabym uporządkować zjawiska, które określam jako teatr w Internecie, a które są rozszerzeniem możliwości mediów analogowych i które pomimo umieszczenia w sieci nie są przez nią zdeterminowane. Zatem sztuką Internetu nie są:

<sup>11</sup> E. Urwanowicz, *Sztuki publiczne, op. cit.*



1. Strony WWW teatrów.
2. Wortale internetowe publikujące informacje dotyczące wyłącznie teatru: recenzje, wywiady, reportaże, felietony, fotorelacje, fotoreportaże, zawierające informacje na temat osób związanych z teatrem, festiwalu, nadchodzących premier, bazy dotychczasowych realizacji, bazy teleadresowe itp.
3. Strony WWW będące odpowiednikami tradycyjnie wydawanych gazet i czasopism o tematyce teatralnej.
4. Fragmenty spektakli umieszczane na portalach gromadzących materiały wideo, np. <http://www.youtube.com> lub <http://www.dailymotion.com>.
5. Transmisje spektakli teatralnych, możliwe do obejrzenia nie tylko w komputerze, ale również w salach kinowych bądź teatralnych, gdzie dociera Internet.
6. Portale typu <http://www.ebilet.pl>, na których widz ma możliwość zarezerwowania i kupienia biletu na wybrany przez siebie spektakl.
7. Fora internetowe, na których publiczność może wymieniać się opiniami na temat spektakli, reżyserów, aktorów, zgłaszać sugestie, dzielić się najświeższymi informacjami.
8. Jako ostatni przykład działania, które według mnie plasuje się na granicy teatru w Internecie/teatru internetowego, chciałabym przytoczyć stronę <http://www.nettheatre.pl/> – według zapewnień jego twórców – pierwszy teatr internetowy.

Paweł Passini z zespołem stworzyli neTTheatre, teatr internetowy. To pierwszy tego typu eksperyment w Europie. Przedstawienia (...) transmitowane są online w czasie rzeczywistym. Docelowo internauci będą mogli wpływać na kształt spektaklu, jego przebieg i formę. Możliwe jest też ściąganie spektaklu na komputer i oglądanie w dowolnym czasie<sup>12</sup>.

Poprzez „wpływanie na kształt spektaklu” autor artykułu opisującego to bez wątpienia nowatorskie przedsięwzięcie rozumie czat, który jest uruchomiony na czas jego trwania i który projektowany jest na scenę; oglądają go zarówno widzowie obecni podczas wydarzenia (mogą przynieść własne laptopy i również uczestniczyć w dyskusji toczącej się na czacie, mogą np. relacjonować to, co widzą), jak i aktorzy. Dodatkowo marzeniem twórców neTTheatre jest sala teatralna, na której umieszczono by sieć kamer umożliwiającą internautom wybór punktu patrzenia – byłby to duży krok w stronę poszerzenia interaktywnych możliwości uczestnictwa w spektaklu, które to uczestnictwo póki co ogranicza się do obecności na czacie. Inny pomysł na to, jak wykorzystać możliwości interaktywnych mediów w spektaklu, miał zostać wdrożony w życie przy okazji projektu polegającego na dwunastogodzinnej transmisji tańca Butoh wykonywanego przez Tomasza Bazana:

Założeniem projektu było umożliwienie Bazanowi bezpośredniej reakcji na pliki multimedialne (zdjęcia i filmy), które widzowie internetowi przysyłać mieli do operatora spektaklu. Niestety, szalejący huragan skutecznie uniemożliwił realizację tego punktu, jednak i bez tego czterogodzinna improwizacja Butoh była niezwykle doświadczeniem<sup>13</sup>.

<sup>12</sup> P. Machul, *E-kurtyna idzie w górę*, za: <http://www.e-teatr.pl/pl/artykuly/53101.html> (data dostępu: 14.04.2010).

<sup>13</sup> M. Byś, *Drżące ciało Butoh*, za: <http://www.e-teatr.pl/pl/artykuly/52196.html> (data dostępu: 14.04.2010).

Trzeba bowiem dodać, że projekt nie został zrealizowany zgodnie z założeniami jego twórców, ponieważ przez huragan w Srebrnej Górze, gdzie swoją siedzibę miał wówczas neTTheatre, po godzinie transmisji zabrakło prądu. Dla Pawła Passiniego, założyciela „pierwszego teatru internetowego”, nie jest to jednak problem, ponieważ deklaruje on, że transmisja w Internecie nie ma na celu zastąpienia spektaklu i odsunięcia relacji pomiędzy żywym aktorem a żywym widzem na drugi plan.

Ale pamiętać trzeba, że transmisja internetowa nie zastępuje żywego teatru. Pokazanie spektaklu przez Internet służyć ma przyciągnięciu widza na „fizyczny” spektakl, gdziekolwiek byłby grany. To rodzaj zaproszenia. Pokazujemy nasze przedsięwzięcie w sieci, licząc na to, że gdy pojedziemy z nim w Polskę i świat – widzowie przyjdą, bo zechcą obejrzeć go na żywo – mówi Bartnikowski [Marcin Bartnikowski, współpracownik Passiniego – przyp. S.K.]. Sam Passini zresztą od początku podkreślał, że spektakl w Internecie niczego nie zastępuje, a kreuje nową przestrzeń odbioru, wykorzystującą technologie XXI wieku. Eksperymentuje z nowym medium, odkrywa jego nowe możliwości, a tym samym urozmaica spektakl<sup>14</sup>.

Moje wątpliwości dotyczące jednoznacznego zakwalifikowania neTTheatre jako teatru internetowego biorą się właśnie z faktu, że nie jest to teatr, który do swojego istnienia koniecznie potrzebuje Internetu. Internet jest dodatkiem, istotnym, ale mimo to jego rola jest ograniczona. Jego powstanie to z pewnością wydarzenie warte uwagi, to krok ku stworzeniu teatru interaktywnego, teatru, który wykorzystując technikę, jednocześnie utrzymałby żywy kontakt z widzem, dawał mu możliwość ingerowania w spektakl i nie sprawiałby wrażenia „zimnego” medium. Internet daje twórcom teatralnym nowe możliwości, ale korzystanie z nich nie oznacza od razu konstruowania teatru internetowego, który zostałby stworzony przy pomocy technik charakterystycznych wyłącznie dla środowiska komputerowego i istniałby wyłącznie w sieci.

Wypunktowane zostały już zjawiska wykluczone z nurtu teatru internetowego, chciałabym zatem zająć się dwoma przykładami działań w przestrzeni Internetu, które za takie mogą uchodzić. Będzie to przykład pierwszego działania *stricte* teatralnego w Internecie, czyli HamNet Players, oraz nowszy – przykład teatru Morfina działającego na platformie Second Life.

Internet Relay Chat, w skrócie IRC, wymyślił Jarkko Oikarinen z Finlandii w 1988 roku. IRC został stworzony do prowadzenia teledyskusji w Internecie.

IRC to narzędzie do porozumiewania się „na żywo” w sieci Internet. Użytkownicy przy pomocy odpowiedniego oprogramowania (tzw. klientów IRC) podłączają się do serwerów tworzących sieć IRC. W sieci tej użytkownika identyfikuje tzw. nickname (po polsku: pseudonim, ksywka – w skrócie: nick). W jednej chwili może przebywać na IRC tylko jedna osoba o danym nicku. Rozmowa polega na przesyłaniu wiadomości między użytkownikami sieci IRC – docierają one do rozmówcy zwykle po kilku sekundach. Takie wiadomości (linie tekstu) nazywane są msgami. Aby ułatwić dyskusję w większym gronie, powstają tzw. kanały. Do kanałów można się przyłączyć, używając polecenia JOIN lub odpowiedniego przycisku w kliencie IRC. Na kanale może jednocześnie przebywać wielu użytkowników.

<sup>14</sup> M. Żmijewska, *Białystok–Srebrna Góra. Kompania Doomsday w teatrze internetowym*, za: <http://www.e-teatr.pl/pl/artykuly/49280.html> (data dostępu: 14.04.2010).

Wszystko, co napiszemy na kanale, jest przekazywane do wszystkich, którzy się na nim znajdują. Sieć funkcjonuje w oparciu o serwery, które są połączone ze sobą i przesyłają wiadomości użytkownikom. Serwerami IRC opiekują się administratorzy, a siecią IRC – ircoperatorzy, tzw. IRCopi. Sposób porozumiewania się klientów z serwerami i serwerów między sobą nazywa się protokołem IRC i jest opisany w odpowiednich dokumentach RFC. Komendy w klientach IRC najczęściej poprzedza się znakiem „/”, np. /msg <parametr>. Można ten znak zmienić lub w ogóle z niego nie korzystać, a komendy wybierać z menu – wszystko zależy od używanego programu. W obrębie tego serwisu komendy uniwersalne, niezależne od klienta, są zapisane wielkimi literami, np. NAMES <parametr><sup>15</sup>.

IRC jest zatem protoplastą późniejszych komercyjnych czatów. Jest także pierwszym w pełni zakorzenionym w środowisku internetowym narzędziem wykorzystanym do początkowych prób stworzenia teatru internetowego.

12.12.1993 roku użytkownicy Internetu (dokładniej IRC-u) zrealizowali przedstawienie pt. *Hamlet*. W poetyce „pogawędki przez Internet” (Internet Relay Chat) internauci przesyłali sobie tekstowe komunikaty, które ukazywały się na ekranach wszystkich abonentów. Ci mogli odpowiadać natychmiast i toczyć rozmowy, nie widząc się, nie słysząc swojego głosu, gdyż dramat „pisał się” na ekranie: na monitorach wyświetlały się kolejne kwestie poprzedzane imionami albo raczej pseudonimami nadawców. Przedstawienie to, nazwane później powszechnie *HamNetem*, składało się z osiemdziesięciu linijek tekstu i dostarczyło wiele radości oraz zabawy wielu jego twórcom. Uczestnicy tego wydarzenia stworzyli w następnych latach grupę Hamnet Players, która zrealizowała kilka innych przedstawień IRC-owych<sup>16</sup>.

Tadeusz Miczka w powyższym cytacie zwrócił uwagę na dwa istotne aspekty działania podjętego przez Stuarta Harrisa – po pierwsze, że początkowo IRC-owe spektakle miały być zabawą i rozrywką dla jego twórców, ale z – drugiej strony – potraktowane zostały na tyle poważnie, że zawiązała się grupa osób chcących kontynuować te działania i nazywająca je teatrem. Sam Harris określał swoją grupę jako: „teatr internetowy”, „teatr wirtualny”, „dramat przestrzeni wirtualnej”, a z drugiej strony nie boi się także powiedzieć, że jest to parodia, ekstrawagancja, obsceniczny pastisz, burleska, żart<sup>17</sup>. Trudno szukać synonimicznego zjawiska w teatrze tradycyjnym. *HamNet*, *PCbeth* czy *an IRC Channel Named #desire* to bez wątpienia przełomowe zjawiska na gruncie teatralnym, które, choć budzące kontrowersje co do określania ich jako teatralne, bez wątpienia wykazują się takim rodowodem i charakterem. Stuart Harris, Anglik mieszkający w San Diego, był aktorem i programistą, skupił wokół siebie grupę profesjonalnych i półprofesjonalnych aktorów, którzy zgodzili się współtworzyć z nim Hamnet Players. Nie znamy ich imion i nazwisk, biorąc udział w wydarzeniu, nie możemy nabyć tradycyjnego programu teatralnego. Zamiast imion i nazwisk poszczególnych aktorów mamy ich nicki i adresy e-mailowe. Brenda Danet w swojej publikacji dotyczącej komunikacji i sztuki w Internecie podaje jednak następujące dane (również bez konkretnych nazwisk): w jednej z inscenizacji *HamNeta* wystąpili członkowie Royal Shakespeare Company, w drugiej inscenizacji *PCbetha* w postać <Rossa> wcielił się czoło-

<sup>15</sup> Zob. [www.irc.pl](http://www.irc.pl/), za: <http://www.irc.pl/> (data dostępu: 14.04.2010).

<sup>16</sup> T. Miczka, *Teatr w Internecie – Internet w teatrze*, w: *Teatr – media – kultura*, red. D. Fox, E. Wąchocka, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2006, s. 299.

<sup>17</sup> B. Danet, *Cyberpl@y. Communicating online*, Berg Publishers, Oxford 2001, s. 117.

wy hollywoodzki aktor, w innej wersji tego spektaklu Macduffem był brytyjski aktor znany z wielu przedstawień stworzonych dla BBC, performerka Antoinette LaFarge przyjęła rolę Blanche w jednym z przedstawień *an IRC Channel Named #desire*<sup>18</sup>. Oczywiście sam udział profesjonalnych aktorów nie daje uprawnień do klasyfikacji wydarzenia jako spektaklu teatralnego, jednak budzi konotacje z poważnym przedsięwzięciem związanym z teatrem. Inne cechy spektakli IRC-owych, które pozwalają mi postulować przynależność tego wydarzenia do sztuki teatru, to: podział na role, każda z postaci określona jest poprzez przynależną jej nazwę i jako taka może wypowiadać swoje kwestie (należy zwrócić uwagę, że formuła czatu uniemożliwia przesłanie więcej niż jednej wiadomości w dokładnie tym samym czasie, wiadomości zawsze pojawiają się jedna po drugiej, a nie symultanicznie), spektakl oparty jest na dramacie, który ma skończoną fabułę. Za pomocą przesyłanych plików można wprowadzać w ramy spektaklu obrazy bądź muzykę, a nad całością inscenizacji czuwa producent, który pilnuje jego prawidłowego przebiegu. Niezwykle istotny jest również fakt, że aktorzy, choć rozproszeni w przestrzeni, działają w tym samym czasie, tworząc spektakl będący spójną całością ich aktywności. Zasygnalizowany jest również udział publiczności (<audience>) w przedstawieniu poprzez przypisane jej repliki dialogowe, przybierające często charakter onomatopei i mające zastąpić faktyczne odgłosy wydawane przez widzów podczas spektaklu. W spektaklach Hamnet Players mamy również namiastkę didaskaliów znanych z dramatów, które mają ułatwić zrozumienie sztuki i jednocześnie stanowią substytut kurtyny oraz zastępują to, co moglibyśmy zobaczyć na tradycyjnej scenie teatralnej, ale czego ukazanie nie jest możliwe podczas spektaklu na czacie. Doskonały przykład możemy znaleźć w *HamNecie*:

```
<audience> Clap,clap,clap.... etc.... [1]
=====PROLOGUE /TOPIC World_Premiere_irc_Hamlet_in_Progress [2]
*** PROLOGUE has changed the topic on channel #Hamnet to „World_Premiere_irc_Hamlet_in_Progress”
<PROLOGUE> All the world’s a Unix term.... [3]
<PROLOGUE> ...and all the men & women merely irc addicts.... [4]
<PROLOGUE> This show is Copyright 1993 The Hamnet Players [5]
<PROLOGUE> Enjoy our show + no heckling plz [6]
<PROLOGUE> Script should not be re-staged w/out permish [7]
**<< Action >>** : SCENE 1: THE BATTLEMENTS [8]
**<< Action >>** : _Enter Hamlet [9]
**<< Action >>** : _Enter Ghost [10]19
```

Widzimy, jak uderzająco podobny jest zapis czatu do zapisu dramatu. Nawet didaskalia zostały sprawnie zastąpione kwestiami wypowiedzianymi przez osobę o odpowiednim nicku. Widzimy również, że język, którym posługują się aktorzy, jest językiem zmodyfikowanym na potrzeby Internetu, charakterystycznym dla ogółu internetowych pogawędek czy forów.

<sup>18</sup> *Ibidem*, s. 113.

<sup>19</sup> „HAMNET” ===== *Shakespeare’s play adapted for irc*, za: <http://www.hambule.co.uk/hamnet/hscript.htm> (data dostępu: 14.04.2010).

Język ten pełen jest skrótów, pochodzących głównie z języka angielskiego, które mają za zadanie maksymalnie skrócić wypowiedź, tak aby można było jak najszybciej napisać ją na klawiaturze komputera. Graficzne skróty składające się z prostych znaków interpunkcyjnych i innych znaków pisarskich mają natomiast zastępować mimikę i czynić tekst bardziej nasyconym emocjami, które trudno przekazać jedynie za pomocą słów. Stąd najslynniejszy monolog Hamleta rozpoczynający się od słów: „Być albo nie być; oto jest pytanie...”, w oryginalnym dziele Szekspira liczący 36 wersów, tutaj skrócony zostaje do 3:

<Hamlet> 2b or not 2b... [17]

<Hamlet> Hmmmmmm... [18]

<Hamlet> :-( Bummer... [19]<sup>20</sup>

Tego typu skrótowe potraktowanie wybitnego klasycznego tekstu literackiego uznane może zostać za prześmiewcze, pastiszowe, karykaturalne. Należy również zwrócić uwagę na słowa, które pojawiają się w wypowiedziach postaci: są tam wulgaryzmy i zwroty potoczne. Jednocześnie jest to język na tyle prosty, że problemów z jego zrozumieniem nie powinna mieć nawet osoba słabo znająca język angielski. Problemu nie powinna także naręczać składnia: zdania są głównie pojedyncze. *Hamlet* czy *Makbet* po raz kolejny okazały się tekstami na tyle uniwersalnymi, że możliwe do wykonania stało się przełożenie ich na współczesny potoczny język internetowy, który daleki jest od języka literackiego, nie tylko szekspirowskiego, ale także używanego obecnie.

Brenda Danet zwraca uwagę na dwa problemy, jakie mogą pojawić się przy okazji spektaklu IRC-owego. Po pierwsze, na początku lat dziewięćdziesiątych łączy internetowe nie były tak stabilne, jak są w chwili obecnej, często tracono połączenie z serwerem, a co się z tym wiązało – użytkownik był „wyrzucany” z pokoju na czacie, nie mógł wysyłać ani odbierać wiadomości. Można to jednak uznać za element improwizacji oraz zaskoczenia dla aktora, który musi swoją grę dostosować do nieprzewidywalnego medium. Drugi problem, o jakim pisze Danet, to różnica w czasie między naciśnięciem na klawiaturze klawisza enter, wysyłającego wiadomość na serwer, a tym samym do innych osób obecnych w pokoju, a momentem, gdy tekst pojawi się na ekranach innych komputerów. Skutkiem tego może być ograniczona ilość wersów w finalnej wersji *HamNeta* (80), podczas gdy późniejszy *PCbeth* lub *an IRC Channel Named #desire* są już dłuższe.

Działania Hamnet Players można wpisać w szeroki nurt teatru postdramatycznego. Mamy tutaj, co prawda, fabułę, ale jest ona mocno fragmentaryczna; oryginalny dramat Szekspira potraktowany został zaledwie jako przyczynek do stworzenia spektaklu, który nie szuka sensu w tekście, ale w medium, w którym funkcjonuje. Spektakle grupy nie mają także na celu iluzyjnego odwzorowania rzeczywistości, są jego parodią, niczym w krzywym zwierciadle pokazują sposób funkcjonowania internetowych czatów. Poprzez zwrócenie się w kierunku Internetu, działania Harrisa i jego współpracowników można bez wątplenia nazwać net artem. Przedstawienia te powstały z myślą o sieci i tylko w niej mogą funkcjonować; gdyby w którymś momencie ich trwania wszystkim użytkownikom „odciąć” do-

<sup>20</sup> *Ibidem*.

stęp do IRC-a – spektakl zakończyłyby się. Nie ma również możliwości przeniesienia go w przestrzeń fizyczną, wydrukowany zapis czatu byłby dramatem bądź zarchiwizowanym świadectwem zaistnienia takiego fenomenu jak *HamNet*, podobnie jak są nim zdjęcia z tradycyjnych spektakli. *HamNet* czy *PCbeth* każdorazowo były niepowtarzalnymi wydarzeniami, istniejącymi w konkretnym czasie i konkretnej wirtualnej przestrzeni. Jednocześnie charakter i konwencja, w jakich były utrzymane, każą określać je jako teatr. *Hamnet Players* możemy zatem nazwać prekursorami teatru internetowego.

Innymi przykładami teatrów internetowych jeszcze silniej zanurzonych w wirtualnym świecie są teatry działające w ramach *Second Life*. *Second Life* – sztucznie stworzony wirtualny świat, w którym kreowane przez użytkowników postaci tworzą wirtualne społeczności. Oprócz samej postaci, jaką możemy sami sobie stworzyć i nadać jej wybrane przez nas cechy, możemy samodzielnie tworzyć również trójwymiarowe obiekty, animować je, programować dźwięki, wgrywać własne grafiki, wybierać środowisko, w którym postać ma funkcjonować. Oprócz tworzenia wyimaginowanych przestrzeni, budynków czy nawet przedmiotów, można również kopiować te istniejące w świecie rzeczywistym. Wirtualnym światem *Second Life* szybko zainteresowali się artyści, zakładając tam swoje galerie czy dzięki awatarom tworząc performance'y bądź spektakle teatralne. Ich przykładami mogą być *Slapelozen*, holenderski teatr internetowy założony przez Joyce Timmerman, czy polski, nieistniejący już, Teatr Morfina. Podobnie jak w przypadku teatru IRC-owego, tak i tutaj interesująco wygląda już sam program. Uwagę zwraca, podobnie jak w programie *HamNet*, zastąpienie imion i nazwisk wykonawców ich pseudonimami (nickami). Kolejną rzeczą jest obowiązująca netykieta, czyli zbiór zasad obowiązujących w Internecie wzorowany na zasadach *savoir-vivre'u* znanych z realnego świata. W teatrze nie należy rozmawiać podczas spektaklu, spóźniać się, należy przyjść chwilę wcześniej, aby zająć miejsce, ubrać się odpowiednio do okazji. Te same zasady obowiązują w teatrze w *Second Life*. Jest to zatem jeszcze jeden argument przemawiający za „teatralnością” tych wirtualnych zdarzeń. Określam je jako zdarzenia, ponieważ podobnie jak tradycyjny teatr są one jednorazowe, dzieją się w swoistym „tu i teraz”, mimo że „tu” oznacza przestrzeń wirtualną oraz rozproszone przestrzenie realne, w których obecna jest publiczność, a „teraz” może być zależne od strefy czasowej, w jakiej znajdują się widzowie. Spektakle w *Second Life*, podobnie jak te tradycyjne, poprzedzają próby, niejednokrotnie powstać musi sam tekst sztuki, należy znaleźć aktorów, wybrać dla nich kostiumy, zaprojektować przestrzeń, scenografię, zaprosić publiczność. Istotny jest również fakt, że aby móc prowadzić tego typu działania w *Second Life*, należy uiścić opłatę, zatem teatr musi również dysponować środkami finansowymi.

Teatr Morfina, podobnie jak inne teatry internetowe, nie zapewni widzom fizycznego kontaktu z aktorem. Jest to domeną sztuki analogowej. Zamiast tego otrzymujemy awatar, który jest symboliczną reprezentacją obecności aktora, symbolem jego teleobecności. Jednak nawet teatr przeniesiony w rzeczywistość wirtualną – odbiorca może się w niej w pełni „zanurzyć”, nie docierają do niego bodźce z zewnątrz, nie dociera głos, a wzrok ogarnia jedynie to, co widzi w specjalnym hełmie – nie pozwoliłyby na fizyczne współobcowanie z aktorem. Różnica polegałaby jedynie w owym „zanurzeniu” – w przypadku teatru internetowego nie jest ono całkowite, uwaga odbiorcy może być rozproszona. Sytuacja ta przypo-

mina taką, w jakiej znajduje się widz telewizyjny, który dzieło sztuki odbiera we własnym fotelu, trzymając w ręce pilota telewizyjnego, i który ma możliwość w dowolnym momencie zmienić kanał, jeśli program go nie zainteresuje. W przypadku teatru internetowego jest to jednak jeszcze bardziej skomplikowane, ponieważ internauta, posługując się myszką komputerową i za jej pośrednictwem zamykając i otwierając kolejne okna, przemieszczając się pomiędzy hiperłączami, może w jednym czasie śledzić wzrokiem kilka otwartych okien. Jego odbiór jest chaotyczny, dodatkowo trzeba zwrócić uwagę, że liczba kanałów w telewizorze jest mniej lub bardziej ograniczona, podczas gdy źródła internetowe są nieprzebrane i można surfować po nich bez końca. Można zatem założyć, że odbiór internetowego dzieła teatralnego jest typowo postmodernistyczną lekturą – widz sam buduje tekst z dostarczonych mu materiałów. Na odbiór spektaklu może nałożyć się nieskończona ilość płynących z ekranu komputera innych informacji, które całkowicie zmieniają jego odbiór. Następuje odejście od linearnej lektury tekstu na rzecz lektury dynamicznej, skokowej, rozproszonej. Katarzyna Olbrycht stawia następujące pytanie – i sama udziela na nie odpowiedzi: „czy tożsamość medialna nie jest tożsamością człowieka wiecznej zabawy, czy nie przyjmuje cech tożsamości dziecka? Pewne cechy psychospołeczne mogłyby na to wskazywać – intensywna ciekawość poznawcza, fascynacja nowymi operacjami, szukanie silnych emocji, wreszcie – ucieczka od odpowiedzialności i trudu życia w zabawę”<sup>21</sup>. Sytuacja taka stwarzałyby dla teatru internetowego zarówno szanse jak i zagrożenia. Szanse – przyciągając do niego widzów spragnionych nowości, będących ciekawymi technologicznej nowinki. Ryzykownie byłoby natomiast twierdzić, że publiczność przywiązała się do tego teatru, wracała na kolejne spektakle. Co prawda społeczność internetowa jest na tyle olbrzymia, że pewna jej część zawsze tworzyłaby publiczność podczas takich wydarzeń, ale i ta garstka mogłaby po pewnym czasie znudzić się formułą teatru internetowego, gdyby ten przestał się rozwijać. Moim zdaniem, sytuacja taka jest wyłącznie teoretyczna, gdyż sam fakt zaistnienia teatru internetowego, w ramach którego już dokonała się olbrzymia zmiana, od teatru IRC-owego do operującego obrazami, pokazuje, że teatr wciąż się rozwija i szuka nowych środków wyrazu i nowych dróg, dzięki którym dotrze do widzów.

## Sandra Kmieciak

### Cyberspace – cyberpresence – cybertheatre

In antiquity Zeus descending ex machina on the scene, caused the performance to become more spectacular and affecting. In the Middle Ages the same task was fulfilled by fire blazing gates of hell, in the Romanticism – dioramas and now LCD screens, video cameras, microports and devices which transform sound, projectors or the Internet. If theater does

<sup>21</sup> K. Olbrycht, *Tożsamość kulturowa człowieka z perspektywy nowych mediów*, w: *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, red. K. Wilkoszewska, Universitas, Kraków 1999, s. 285.

not want to become a fossilized and archaic art, it had to creatively respond to changes in the modern world, otherwise the theatres could be converted into museums. But each time when theater connects with new medium, the question returns: what is theatre or where are theatre's boundaries? How far can the creator go so his work is still associated with the theatre and not the TV/video/Internet? The topic of the article is the problem that arises for contemporary theatre's specialists when moving play into the Internet. Although the projectors, computers, screens, television and cameras open up theatre to the new possibilities, they permit to break the current time-space constraints, they make cause a lot of theoretical problems too. First, when scientists have to call these phenomena. In the following examples I show, that new media reasonably incorporated into the performance don't cause damage, on the contrary – they make it more absorbing, enriching its senses and the presentation becomes more interesting visually.





Wojciech Baluch

## Multimedialność jako nowa estetyka we współczesnej kulturze. Na przykładzie nowego polskiego dramatu

We współczesnej erze – erze Internetu – każdy ma prawo do tworzenia swojej własnej wirtualnej rzeczywistości, którą będzie objaśniał, promował czy wreszcie sprzedawał jako pożyteczny, a zarazem atrakcyjny obraz współczesnego świata. Rozpoczynając książkę o języku nowych mediów, Lev Manovich wita nas w „hybrydycznych czasach”<sup>1</sup>, Henry Jenkins w swojej refleksji o przemianach, jakie niosą ze sobą nowe technologie, doradza, abyśmy przygotowali się na nadchodzącą kulturę konwergencji. W moim krótkim głosie w sprawie współczesności chciałbym także skorzystać z prawa do wypromowania mojej wizji świata, w którym żyjemy, i zaproponować krótką wycieczkę po rzeczywistości, nie tak złożonej jak w ujęciu Manovicha, nie grożącej „pęknięciem głowy”<sup>2</sup>, przed czym ostrzega Jenkins, jednak bardziej – w moim przekonaniu – odpowiadającej rzeczywistości stanowi współczesnej kultury. Pozwólcie zatem, drodzy czytelnicy, że powitam was świecie estetyki multimedialnej.

Pojęcie multimedialności jest terminem, który raczej nie szokuje nowością. Zawarty w tym określeniu ton rezerwy odpowiada jednak mojemu przeświadczeniu – które będę się starał uargumentować w dalszej części mojego artykułu – o tym, że trwająca od kilku dekad rewolucja technologiczna przeradza się coraz wyraźniej w ewolucję kulturową, mniej szokującą lub przestraszającą. Dlatego refleksję Jenkinsa o „nieustannym przerzucaniu między euforią a głębokim zaniepokojeniem, które prowadzą do dezorientacji”, traktuję jako konieczny zabieg, przyczyniający się do retorycznej atrakcyjności tekstu pisanego w czasach wszechobecnego marketingu. W zupełności zgadzam się natomiast z tymi refleksjami autora *Kultury konwergencji*, które wpisują się w zapowiadany przez niego proces długotrwałych i mozolnych przemian, jakie mają towarzyszyć ustanawianiu stechnicyzowanej kultury. Czy jednak przy końcu tego procesu będziemy mieli nadal poczucie, że uczestniczymy w kulturze, w której poszczególne media wzajemnie się przenikają, czy raczej sytuacja będzie na tyle oswojona, że wrażenie wzajemnej obcości poszczególnych systemów komunikacji, sposobów gromadzenia oraz przekazywania informacji przestanie odgrywać istotniejsze znaczenie? Sądzę, że w przyszłości będziemy mieli do czynienia raczej z drugim ze wspomnianych zjawisk. Dowodów na to chciałbym jednak poszukać nie w mojej wyob-

<sup>1</sup> L. Manovich, *Język nowych mediów*, WAiP, Warszawa 2006, s. 15.

<sup>2</sup> H. Jenkins, *Wstęp do polskiego wydania. Witajcie w kulturze konwergencji*, w: *idem, Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, WAiP, Warszawa 2006, s. vi.

rażni futurologa, ale w zjawiskach, które dają się dostrzec już teraz. Niezależnie bowiem od przemian technologicznych, jakie czekają nas w przyszłości, oraz niezależnie od nowych sposobów wykorzystywania dostarczanych przez technologię narzędzi, świadomość współczesnego użytkownika i odbiorcy mediów wydaje się być w pewnym stopniu oswojona już ze zjawiskami, które Jenkins opisuje jako konwergencję kultury, zaś Manovich – jako jej hybrydyzację.

Za podstawę moich rozważań nad przyswajaniem współczesnej kultury medialnej przez jej użytkowników chciałbym obrać dorobek młodych polskich dramatopisarzy, których twórczość przypadająca na początek XXI wieku zyskała sobie sporą popularność w kręgach ludzi zainteresowanych tą formą artystyczną. Opublikowana w 2003 roku antologia *Pokolenie porno*<sup>3</sup> zawierała utwory 10 młodych autorów. Ich wiek pozwala uznać, że to pierwsze pokolenie Polaków, których początek kariery zawodowej przypadł na czas przemian niosących z sobą demokrację, wolny rynek, ale także komercjalizację życia oraz dynamiczną pogoń za standardami medialnymi, jakie w tamtym czasie wyznaczał świat zachodni. Spora popularność wspomnianej antologii zachęciła wydawców do publikacji kolejnych tomów – znacznie poszerzyły one krąg młodych dramatopisarzy. Trzeba pamiętać, że dla nich nowa rzeczywistość nie stanowiła cezury życiowej, ale porządek określający całość ich dorosłej egzystencji.

Charakterystyczne dla twórczości wypromowanej za pośrednictwem serii antologii dramatu było to, że prawie wszystkie zamieszczone w nich utwory koncentrowały się na sytuacji współczesnej Polski. Podejmowane w kolejnych tekstach tematy wyłamywały się jednak ze standardowego dla tego rodzaju twórczości ograniczonego repertuaru ujęć tragicznego losu człowieka lub obyczajowych obrazków, typowych dla naszej codziennej egzystencji. Bogactwo perspektyw prezentowanych przez dramaty polskich autorów, a także szeroka gama ich własnych doświadczeń zawodowych pozwoliły spojrzeć na te utwory jako na interesujący, a zarazem sugestywny zapis doświadczenia młodego pokolenia, któremu przyszło rozpocząć samodzielne życie w rzeczywistości rewolucji cyfrowej oraz kultury komercji.

Wśród wielu zjawisk, które stały się przedmiotem dramaturgicznej refleksji młodych autorów, jedno z centralnych miejsc zajmują media. To sytuacja dla dramatu dość nietypowa. O ile bowiem w teatrach eksperymentalnych, a współcześnie także w repertuarowych, nowe technologie medialne pojawiły się już wiele lat temu – na początku jako symbol przemiany oraz przedmiot zainteresowania, obecnie w coraz większym stopniu jako narzędzie nowych możliwości ekspresji – o tyle w literackich formach dramatu sfera nowych mediów z trudem znajdowała sobie miejsce wśród tradycyjnych form wypowiedzi charakterystycznych dla tego rodzaju sztuki. Tymczasem młodzi autorzy z nieoczekiwaną łatwością wplatają w swoje dramaty różne aspekty oraz wymiary współczesnej im rzeczywistości medialnej. Zmiana w wykorzystywaniu kultury medialnej w tekstach dramatycznych nie ogranicza się jednak tylko do czynnika ilościowego, lecz charakteryzuje się także pewnym specyficznym stosunkiem młodego pokolenia twórców do tego, co łączy się z rozwojem technologii komunikacyjnych oraz towarzyszącymi temu rozwojowi zmianami kulturowymi.

<sup>3</sup> *Pokolenie porno*, red. R. Pawłowski, Zielona Sowa, Kraków 2003.

Pierwsze oznaki wzmożonego zainteresowania mediami przez dramata dają się zauważyć już w latach dziewięćdziesiątych XX wieku. Jednak obecność mediów w tych tekstach służy w głównej mierze ujawnieniu dystansu, obcości lub nawet ich wrogości wobec świata bohaterów. Telewizor z dramatu *Requiem dla gospodyni*<sup>4</sup> Wiesława Myśliwieckiego nabiera cech obiektu bez mała magicznego, który dla mieszkańców stanowi przedmiot niemożliwy do ogarnięcia i w tym sensie nieprzyjazny. Automat w telefonie, służący nagrywaniu wiadomości, w dramacie Lidii Amejko *Gdy rozum śpi – włącza się automatyczna sekretarka*<sup>5</sup> staje się narzędziem stwarzającym atmosferę horroru oraz źródłem cierpień głównego bohatera. Z kolei wizja współczesnej rzeczywistości w utworze Urszuli Usakowskiej-Wolff *Do re my kla*<sup>6</sup> odpowiada wyszczerbionemu w warstwie językowej tytułowi.

Początek XXI wieku przynosi zasadniczą zmianę sposobu funkcjonowania nowych mediów w tekstach dramatycznych. Reprezentujące nowe technologie przedmioty przestają bowiem ukazywać się jako obcy, których pojawienie się zmienia wcześniejszy porządek. Kamery wideo, Internet bądź komputer jawią się jako elementy dobrze zdomowione oraz zintegrowane z innymi porządkami współczesnej rzeczywistości. Autorzy dramatów z początku XXI wieku prezentują także znacznie szersze w stosunku do twórczości lat dziewięćdziesiątych rozumienie zagadnienia mediów.

W opublikowanych w 2003 roku *Uśmiechu grejpruta*<sup>7</sup> Jana Klaty oraz *Pokoleniu porno*<sup>8</sup> Pawła Jurka został zawarty krytyczno-satyryczny wizerunek mediów pojmowanych nie jako technologie, ale instytucje medialne. W pierwszym z wymienionych dramatów osią całości akcji pozostaje oczekiwanie dziennikarzy na śmierć Jana Pawła II. Dziennikarze, tkwiąc w pokoju z widokiem na okno papieskie, skracają sobie czas drwinami z Ojca Świętego oraz ludzi, których na co dzień przedstawiają w swoich relacjach. *Pokolenie porno*, zakreślające szeroki obraz środowiska ludzi mediów oraz sztuki, rozpoczyna się od absurda, mogłoby się wydawać, jednak trafnie oddającej pracę w mediach sytuacji: młoda dziennikarka wyjaśnia swojemu koledze szczegóły zleconego jej przez redakcję tekstu na temat tego, cytując: „gdzie w Warszawie najlepiej zrobić kupę”.

Obok dobrej znajomości środowiska ludzi mediów, co związane jest między innymi z doświadczeniem zawodowym młodych twórców, pisane przez nich dramaty odznaczają się także dużą sprawnością w wykorzystywaniu formatów medialnych do kształtowania struktury akcji dramatycznej. Dobrym przykładem wtłoczenia formy dramatycznej w format telewizyjnego programu jest napisany w 2004 roku utwór Macieja Kowalewskiego *Miss HIV*<sup>9</sup>. Kowalewski, zainspirowany realizowanym przez rząd w Botswanie projektem „HIV/AIDS Stigma Free”, którego celem było zwrócenie uwagi na to, że nosiciele mogą żyć jak inni, przedstawił losy czterech finalistek show telewizyjnego – ich historie zostały

<sup>4</sup> W. Myśliwiecki, *Requiem dla gospodyni*, „Dialog” 2000, nr 10, s. 5–47.

<sup>5</sup> L. Amejko, *Gdy rozum śpi – włącza się automatyczna sekretarka*, „Dialog” 1993, nr 8, s. 5–13.

<sup>6</sup> U. Sakowska-Wolff, *Do re my kla*, „Dialog” 1998, nr 12.

<sup>7</sup> J. Kłata, *Uśmiech grejpruta*, w: *Pokolenie porno*, op. cit., s. 99–130.

<sup>8</sup> P. Jurek, *Pokolenie porno*, w: *Pokolenie porno*, op. cit., s. 75–94.

<sup>9</sup> M. Kowalewski, *Miss HIV*, w: *Made in Poland. Dziesięć sztuk teatralnych z Polski w wyborze Romana Pawłowskiego*, Ha!art & Horyzont 2006, s. 254–278.

przedstawione zgodnie z porządkiem tego typu programów. Całość wydarzeń rozwija się zatem od obrazów zza kulis konkursu, kiedy to poznajemy uczestniczki programu, przez sam show – jego punktem centralnym są wyznania kandydatek na miss o tym, jak zaraziły się AIDS – aż po zakończenie całości projektu, czyli tradycyjne wywiady z byłymi uczestniczkami, odsłaniające ich życie po konkursie. Napięcie dramatyczne rodzi się w wyniku manipulacji uczestniczkami – oczekuje się od nich niemożliwych do pogodzenia postaw solidarności, a jednocześnie bezwzględnej konkurencji; dramaturgia utworu Kowalewskiego oparta zatem została na dobrze znanym formacie telewizyjnych programów typu reality.

Świadomość współczesnego odbiorcy oraz użytkownika mediów uwzględniona zostaje także w tych utworach dramatycznych, w których wielki teatr świata staje się ogromną grą komputerową albo gdy przedstawiony zostaje za pomocą innej metafory: rolę elementu metaforyzującego spełnia tu znajomy element rzeczywistości medialnej. W opowieści o życiu mężczyzny zatytułowanej *Mężczyźni na skraju załamania nerwowego*<sup>10</sup> Anna Burzyńska zamyka swoich bohaterów w wirtualnej przestrzeni gry komputerowej. Nieświadomi niczego mężczyźni walczą o swoją pozycję, odkrywając przed odbiorcą reguły współczesnego porządku robienia kariery, ukształtowanego w głównej mierze przez zasady wypracowane przez korporacje.

Jeszcze innym punktem styku nowoczesnej rzeczywistości medialnej oraz dramatu pozostaje język. Niezgrabne próby przejścia języka nowych mediów, np. dialogów pojawiających się na czatach internetowych, znajdują swoją znakomitą realizację w wielu najnowszych dramatach. Dobre wyczucie sposobu komunikowania się przez ludzi mediów można odnaleźć we wspomnianych przeze mnie już wcześniej dramatach Kłaty i Jurka.

Bardzo ciekawym przykładem wykorzystania dyskursu wyrastającego z czatu jest kolejny dramat Burzyńskiej *Surwiwal albo wyjść na plus*<sup>11</sup>. Przedstawiając historię dwojga młodych ludzi, umawiających się na czacie na wspólny seks, którego konsekwencją ma być zarażenie się przez kobietę od mężczyzny wirusem HIV, Burzyńska znakomicie naśladuje zarówno język użytkowników czatu, jak i młodzieżowej subkultury. Najważniejsze jednak jest to, że obfitująca w nieoczekiwane zwroty akcja, tworząca atmosferę wiecznej niepewności, zostaje wyprowadzona z sytuacji kontaktu, jaki oferuje ludziom Internet. Ciągła gra w fikcję nie pozwala bowiem w żaden sposób dopełnić celów, jakie deklarują postacie dramatu. W tym uwikłaniu dramatycznej niepewności w sytuację spotkania osób, które poznały się na czacie, Burzyńska wykazuje znacznie większą orientację we współczesnej kulturze niż wybitny niemiecki dramaturg Igor Bauersima, który swój dramat *norway.today*<sup>12</sup> poświęca tematowi samobójstwa dwojga młodych ludzi, umawiających się na ten akt przez Internet. W dramacie Bauersimy dyskurs dramatyczny stanowi bowiem kontrapunkt dla opisywanej rzeczywistości, podczas gdy w dramatach polskich język mediów spleta się z tradycyjną formą dramatyczną, ustanawiając wspólny porządek świata przedstawianego. W tym sensie reprezentowany tu przez Bauersimę dramat niemiecki, a w pewnym aspekcie

<sup>10</sup> A. Burzyńska, *Mężczyźni na skraju załamania nerwowego*, „Dialog” 2005, nr 2, s. 90–96.

<sup>11</sup> A. Burzyńska, *Surwiwal albo wyjść na plus*, w: *eadem, Nicland: cztery sztuki teatralne*, Księgarnia Akademicka, Kraków 2004, s. 95–138.

<sup>12</sup> I. Bauersima, *norway.today*, „Dialog” 2002, nr 10, s. 4–79.

także ogólnie dramat zachodni, pozostaje bardziej krytyczny wobec rzeczywistości, podczas gdy polskie utwory dramatyczne zdają się wykazywać większą skłonność do adaptowania nowej kultury medialnej, co – posługując się kategoriami Jenkinsa – można by wpisać w ramy procesów konwergencji.

Jednym z przykładów zjawiska konwergencji jest omawiany już wcześniej dramat *Mężczyźni na skraju załamania nerwowego*. Kończy się on ujawnieniem ramy modalnej świata bohaterów, którą ustanawia grająca na komputerze w grze *The Sims* kobieta. Dystans, jaki zarysowuje się pomiędzy jej rzeczywistością a wirtualnym światem gry, łączy się z obrazem niezwykle sensualnych doznań bohaterki, które niejako przełamują granicę pomiędzy oboma światami.

Za chwilę odetnę was od panelu potrzeb... To proste prawda? Mmm... To podniecające... Aaaach... To nawet lepsze niż seks... Jeszcze tylko jeden ruch... Słyszycie? Nieznaczny ruch... de-lete... o... tak, małym paluszkciem, a nawet tylko paznokciem... samym brzeżkiem długiego cytrynowego tipsa... Delete... Och! Mmm... Tak! Tak! Och Właśnie tak! Och, Och, Och! Game over...<sup>13</sup>

Przyznanie się do erotycznej przyjemności, jaka płynie z wykasowania mężczyzn z pamięci operacyjnej komputera, oraz detaliczny opis dotyku klawisza pozwalają uwierzyć odbiorcy w przemieszanie się przyjemności płynących z kontaktu z rzeczywistością wirtualną z przyjemnością doznań sensualnych w świecie realnym. W tym sensie dramat Burzyńskiej potwierdza tezy Jenkinsa o nastaniu ery konwergencji. Także posługiwanie się nickiem Pixi przez bohaterkę *Surwiwalu* w prosty sposób ukazuje połączenie nowoczesnego świata czatów z przeszłym wspomnieniem dawnego serialu telewizyjnego o Pixi i Dixi, którego rysunkowa forma w XXI wieku może wydawać się zamierzchła. Tym samym w twórczości Burzyńskiej daje się dostrzec zarówno synchroniczny, jak i diachroniczny wymiar procesu konwergencji. Podobne zjawiska nie są obce także w twórczości pozostałych młodych polskich dramatopisarzy.

Samo mieszanie się różnych systemów komunikacji stanowi jednak zaledwie punkt wyjścia dla uchwycenia nowej estetyki współczesnej kultury – jest ona zdecydowanie obecna w najnowszej twórczości dramatopisarskiej. Podstawowym zjawiskiem pozostaje tu widoczna na tle bardziej krytycznego dramatopisarstwa, na przykład niemieckiego, skłonność do osłabiania dialogiczności pomiędzy poszczególnymi dyskursami. Podobnie bowiem jak telewizor przestaje pełnić funkcję „obcego” w przestrzeni dramatów, tak samo nowe dyskursy medialne nie konfrontują się z tradycją dramaturgiczną, ale raczej z nią koegzystują.

Aby naświetlić ten proces słabnącej dialogizacji pomiędzy dyskursami, powróćmy do początków świadomości krytycznej, którą w kontekście dialogowości w następujący sposób opisuje Michaił Bachtin:

Niepiśmienny chłop żyjący naiwnie, tkwiący we wciąż dla niego niewzruszonym, niezmiennym sposobie życia, żył w kilku systemach językowych: do Boga modlił się w jednym języku (cerkiewno-słowiańskim), w innym śpiewał pieśni, w domu mówił jeszcze innym, dyktując zaś pisarzowi podanie do gminy, usiłował przemówić czwartym (oficjalnym, „papierkowym”). (...) Kiedy w świadomości naszego chłopca

<sup>13</sup> A. Burzyńska, *Mężczyźni na skraju załamania...*, op. cit., s. 65.

dochodziło do krytycznego, wzajemnego oświeclania się języków, kiedy okazywało się, że są to nie tylko różne, ale i sprzeczne języki, że ściśle z nimi związane systemy ideologiczne i postawy wobec świata sprzeciwiają się sobie, a nie współlistnieją spokojnie obok siebie, wtedy od razu kończyła się oczywistość i niewzruszoność tych języków i zaczynała czynna selektywna wśród nich orientacja<sup>14</sup>.

Rozwijająca się w XX wieku krytyczna refleksja nad życiem oraz kulturą współczesnych społeczeństw zasada się w znacznej mierze na mechanizmie dialogicznej konfrontacji dyskursów różnego typu. Tymczasem wydaje się, że wraz z nastaniem nowego stulecia potencjał krytyczny zawarty w różnorodności dyskursów, a zatem także systemów komunikacji, którymi się posługujemy, zaczyna słabnąć. Dowodów na tę hipotezę dostarczają przywoływane w moim wystąpieniu dramaty polskich młodych autorów, którzy różnorodność form ekspresji podporządkowują bardzo często jednemu nadrzędemu głosowi podmiotu utworu – można traktować go jako ich własny sposób postrzegania rzeczywistości.

Jednym z centralnych zagadnień dramatu Pawła Sali *Trzecie przyjście*<sup>15</sup> jest krytyczna refleksja nad różnymi siłami opresji społecznej, z którymi musi zmagać się bezdomna młoda para. Osoby reprezentujące poszczególne systemy walczą o „duszę” młodych ludzi, jednak promowane przez nich różnorodne porządki życia tylko częściowo z sobą konkurują. W perspektywie całości utworu splatają się bowiem wzajemnie, nie rozstrzygając ostatecznie rysującego się w dialogach sporu o wartości.

Wielość dyskursów oraz ujęć literackich daje się także bez trudu dostrzec w znakomitym dramacie Magdaleny Fertacz *Absynt*. Historię młodej dziewczyny, która tuż przed ślubem popełnia samobójstwo, poznajemy z kasety wideo – główna bohaterka zostawiła ją przyszłemu mężowi. Dzięki temu zabiegowi obraz oraz głos zarejestrowane na kasecie skonfrontowane zostają z rzeczywistością reprezentowaną przez oglądającego to nagranie niedoszłego męża. Te dwie perspektywy nie rywalizują jednak z sobą, ale wraz z przebiegiem relacji głównej bohaterki nakładają się na siebie. Historię samobójczyni dopełniają dodatkowo dialogiczne przedstawienia jej trudnych relacji z rodzicami, w które wplątana zostaje jeszcze surrealistyczna znajomość z kulawym psem. Co jednak najważniejsze, wszystkie tak różne gatunkowo wątki splatają się ostatecznie w jednolitą strukturę dramatyczną. Tym samym składający się z różnych dyskursów dramat Fertacz w wymiarze estetycznym daje się postrzegać jako przedmiot o charakterze jednorodnym. Z podobnym zjawiskiem mamy do czynienia w wielu pozostałych tekstach współczesnych polskich dramatopisarzy, w których konkurencyjne dyskursy, tworzące rzeczywistość świata przedstawionego, ostatecznie łączą się na płaszczyźnie ustanawiającej dramatyzację tekstu.

Sytuacja, jaką spotykamy w najnowszym dramacie polskim, wydaje się analogiczna do doświadczenia internautów przeglądających strony w sieci. Dla wielu identyfikacja źródła systemu, z którego pochodzą poszczególne obiekty na stronie WWW, nie stanowi większej trudności. Niemniej zawartość takiej strony stanowi dla nich pewną wyodrębnioną i spój-

<sup>14</sup> M. Bachtin, *Słowo w powieści*, w: *idem, Problemy literatury i estetyki*, przeł. W. Grajewski, Czytelnik, Warszawa 1982, s. 53.

<sup>15</sup> P. Sala, *Trzecie przyjście*, w: *TR/PL: Bajer/Kochan/Masłowska/Sala/Wojcieszek. Antologia nowego dramatu polskiego*, Teatr Rozmaitości, Warszawa 2006, s. 141–232.

ną całość. Ten rodzaj doświadczenia wydaje się tworzyć dobry fundament dla metafory obejmującej szerszy zakres rodzącej się we współczesnej kulturze estetyki, którą chciałbym opisać jako „modularną multimedialność”. Z jednej bowiem strony młode pokolenie, dobrze orientujące się w nowych technologiach, zaznajomione także z różnorodnymi formami przekazu (dyskursami), bez trudu identyfikuje obiekty (dyskursy), z których składa się całość komunikatu. Z drugiej strony – z tej mozaiki różnorodnych form młodzi ludzie bez trudu tworzą spójne przedmioty estetyczne. Umiejętność ta wydaje się dość oczywista, jeśli uświadomimy sobie, że rytm naszych codziennych przeżyć składa się często z ciągu wykonywanych naprzemiennie czynności, tak różnych, jak na przykład czytanie gazety, przeglądanie Internetu i dogłądanie gotującego się obiadu. Ten zaskakujący miks nie wzbudza jednak wcale poczucia dyskomfortu, gdyż, jak się wydaje, nauczyliśmy się już tworzyć spójne ciągi doświadczeń składające się z zupełnie nieprzystających do siebie systemów recepcji oraz działań. To między innymi te doświadczenia stanowią, w moim przekonaniu, źródło estetyki, którą opisuje pojęcie modularnej multimedialności.

Zapraszając wszystkich do rzeczywistości modularnej multimedialności, występuję przeciwko sugestiom Jenkinsa bądź Manovicha, dla których współczesna hybrydyczna rzeczywistość to źródło dyskomfortu czy może nawet cierpienia, od których „pęka nam głowa”. Wydaje mi się, że współcześni młodzi ludzie opanowali już chaos niezliczonej liczby systemów komunikacyjnych oraz porządków kulturowych. Taka sytuacja nie oznacza jednak, że żyjemy w przestrzeni bezpiecznej. Zacieranie się granic pomiędzy poszczególnymi dyskursami sprawia bowiem, że świadomość różnorodności okazuje się jałowa krytycznie. Mimo dostępu do wielu głosów, tracimy zdolność do spoglądania na nasz porządek z zewnątrz. Idea przyjaznych mediów, która w czasie rewolucji technologicznej kształtuje horyzont naszych oczekiwań, może zatem okazać się pułapką.

## Wojciech Baluch

### **Multimediality as a new aesthetics of contemporary culture – the example of new Polish drama**

Today, in the times of the Internet, everyone has the right to create their own virtual reality that they will explain, promote, or actually sell as a useful and simultaneously attractive image of the modern world. In my article, devoted to era of new media in a modern Polish drama, I also promote my vision of the world. Discussing with proposals of Lev Manovich and Henry Jenkins, I make an attempt to describe new reality as a new multimedial aesthetics.

On a base of analysis of chosen Polish dramas, written on the turning point of XX and XXI century by young Polish dramatists, I try to establish the concept of weak discourse which seems to be more adequate than concepts of hybridic reality, which create a discomfort for modern people. This concept is also more open for critical reflection which I hinted at briefly at the end of this article.

Krzysztof Loska

## Wyobraźnia technologiczna i problem tożsamości we współczesnym filmie japońskim

W popularnych wyobrażeniach na temat Japonii przeważają orientalistyczne stereotypy, w których zawarte są sprzeczne wizerunki: z jednej strony społeczeństwa żyjącego tradycją, a z drugiej – nowoczesnego i zafascynowanego techniką. Niejednoznaczny obraz Kraju Kwitnącej Wiśni nie jest wszak pozbawiony podstaw, gdyż w wyniku przeobrażeń, jakie dokonały się w XX wieku, ukształtował się nowy model kultury, wyrosły z połączenia różnorodnych składników, nierzadko obcego pochodzenia. Należy zastanowić się nad wpływem środków masowego przekazu na świadomość i życie codzienne mieszkańców oraz stopniem, w jakim środowisko zostało przekształcone pod wpływem rewolucji informatycznej. Interesującym materiałem porównawczym jest współczesne kino, będące odzwierciedleniem kulturowych problemów narodu znajdującego się w fazie gwałtownych przemian społecznych, kino ukazujące lęki i nadzieje związane z przyszłością.

Ze współczesnej perspektywy wydaje się, że Japonia niezwykle szybko przyswoiła sobie zdobycze zachodniej cywilizacji, jednak slogan *wakon yosai* („japoński duch, zachodnia technologia”) wyrażał nie tyle chęć zmiany, ile pragnienie zachowania tożsamości oraz obawę przed rozpadem dotychczasowego porządku. Zawierał też w sobie podstawową sprzeczność, gdyż opierał się na błędnym założeniu, że nauka i technika są neutralne światopoglądowo i nie niosą z sobą ideologicznego przesłania. Wraz z upływem czasu okazało się, że posługiwanie się nowymi wynalazkami prowadzi do znacznie głębszych przeobrażeń w sferze myślenia i wzorach zachowań, niż początkowo zakładano. Artyści japońscy ostatniego dwudziestolecia (era Heisei) nie zastanawiają się już nad konsekwencjami procesu modernizacji, jak czynili to ich poprzednicy, ale zadają pytania, co znaczy być człowiekiem w epoce elektronicznej, czy współczesne wynalazki, ingerując w organizmy ludzkie, przedłużając nasze zmysły i zdolności, nie prowadzą do stopniowego znoszenia granicy dzielącej człowieka i maszynę, czy nie wyznaczają kresu perspektywy humanistycznej i narodzin posthumanizmu<sup>1</sup>?

Dla człowieka „przedłużonego” przez przekazniki kluczowego znaczenia nabiera potrzeba zdefiniowania związku łączącego go z technologią. Z jednej strony ciało przedstawiane jest jako otwarte, podatne na zmiany i niedokończone, które można w dowolny spo-

<sup>1</sup> O zainteresowaniu problematyką posthumanizmu we współczesnym kinie japońskim świadczy opublikowana niedawno książka Stevena T. Browna *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*, Palgrave Macmillan, New York 2010, w której autor analizuje twórczość Shin’yi Tsukamoto, Mamoru Oshii, Kiyoshiego Kurosawy w kontekście teorii Donny Haraway, Katharine Hayles, Takayuki Tatsumiego i innych przedstawicieli dyskursu posthumanistycznego.



sób modyfikować, z drugiej zaś pojawiają się marzenia o bezcielesności, wyzwoleniu się od materialności i przeniesieniu w wymiar wirtualny. Okazuje się, że urządzenia elektroniczne mogą służyć zarówno komunikacji z innymi ludźmi, jak i ucieczce przed nimi, o czym przekonują filmy współczesnych reżyserów japońskich: Mamoru Oshii, Shunjiego Iwai, Kiyosiego Kurosawy, Satoshiego Kona, Hideo Nakaty i Hisayasu Satō. Narodziny cyberkultury wiążą się nie tylko z wszechobecnością środków przekazu, ale i z procesem alienacji, zaburzeniami osobowości, co widać zwłaszcza na przykładzie młodego pokolenia, dla którego komputer bądź telefon komórkowy stały się częścią naturalnego środowiska.

Człowiek żyjący w telematycznym społeczeństwie, mający do dyspozycji niezliczone narzędzia służące porozumiewaniu się na odległość, okazuje się całkowicie bezbronny i skazany na samotność. Wpływ nowoczesnych technologii nie jest bynajmniej oceniany jednoznacznie, nie pojawia się wyraźne potępienie ani tym bardziej fascynacja mediami. Należy jednak zauważyć, że temat postępującej mechanizacji życia codziennego, a zarazem jego dehumanizacji, był podejmowany w literaturze pięknej już na początku ubiegłego stulecia. Świadczy o tym twórczość Kyūsaku Yumeno (1889–1936), a zwłaszcza najsłynniejsza jego powieść *Dogura magura*, w której zawarł zapowiedź typowych dla cyberkultury tematów: brak wyrazistej granicy oddzielającej sferę biologiczną i mechaniczną, proces cyborgizacji ludzkiego ciała, tworzenie sztucznego człowieka (*jinzō ningen*), motyw sobowótora (jako zagrożenia dla jednostkowej tożsamości i koncepcji autonomicznego podmiotu), ale również elementy charakterystyczne dla modernistycznej literatury japońskiej, takie jak tęsknota za tym, co utracone, za jednością doświadczenia ludzkiego, dawnym porządkiem i wartościami, na których wspierało się przednowoczesne społeczeństwo<sup>2</sup>.

Od samego początku wydaje się, że popularne wyobrażenie Japonii jako kraju zauroczonego nowoczesną techniką, zapatrzonego w przyszłość, będącego „królestwem robotów” (*robotto ōkoku*) nie jest bynajmniej oczywiste. Zwłaszcza że wizerunki istot mechanicznych włączone są w tradycję i legendy, mają swe źródła w animistycznych wierzeniach, dzięki czemu mieszkańcy mogli przyswoić to, co nowe, poprzez powiązanie z przeszłością. W kulturze, w której środki przekazu stały się narzędziem kształtowania świadomości, postaci cyborgów pełnią rolę szczególną, gdyż pozwalają na budowanie i negocjowanie ról społecznych<sup>3</sup>. Dotyczy to zwłaszcza ludzi młodych, zdolnych do włączenia technologii w doświadczenie życiowe. To oni są bohaterami większości współczesnych filmów japońskich podejmujących problem związku człowieka i maszyny, wpływu nowych mediów na tożsamość jednostki, a pośrednio także przemian zachodzących w otaczającym ich świecie.

W przypadku japońskich artystów wiara w postęp nie była bezgraniczna, pojawiały się liczne wątpliwości dotyczące przyszłości rodzaju ludzkiego, wynikające z przekonania, że rozwój naukowy jest odwrotnie proporcjonalny do duchowego, że maszyny nie zbliżają ludzi

<sup>2</sup> Wyczerpującą analizę powieści Kyūsaku Yumeno prezentuje Miri Nakamura w tekście *Horror and Machines in the Prewar Japan: The Mechanical Uncanny in Yumeno Kyūsaku Dogura mogura*, w: *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*, red. C. Bolton, I. Csicsery-Ronay, University of Minnesota Press, Minneapolis 2007, s. 3–26.

<sup>3</sup> Zob. B. Ruh, *Cyborg Adolescence in FLCL*, w: *Cinema Anime*, red. S.T. Brown, Palgrave Macmillan, New York 2006, s. 144–145.

do siebie, ale niszczą relacje wzajemne oraz środowisko naturalne. Mamy więc do czynienia z apokaliptyczną wizją, zgodnie z którą przyszłe odrodzenie poprzedzone jest nieuchronną katastrofą. Motyw ten pojawia się w najpopularniejszych filmach i serialach animowanych końca ubiegłego stulecia: *Nausicaä z Doliny Wiatru* (*Kaze no tani no Naushika*, 1984, reż. Hayao Miyazaki), *Akira* (1988, reż. Katsuhiro Ōtomo), *Ghost in the Shell* (*Kōkaku kidōtai*, 1995, reż. Mamoru Oshii), *Neon Genesis Evangelion* (*Shinseiki ebuangerion*, 1995, reż. Hideaki Anno), *Serial Experiments: Lain* (1998, reż. Ryūtarō Nakamura). Powraca w nich temat konsekwencji badań naukowych, granic poznania oraz technologii jako głównej przyczyny nieszczęścia.

Modelowy wariant scenariusza postapokaliptycznego przynoszą najstarsze z wymienionych dzieł, ukazujące zgubne skutki postępu oraz nadmiernego zaufania, jakim człowiek obdarzył racjonalność naukowo-techniczną. Filmy Hayao Miyazakiego (ur. 1941) i Katsuhiro Ōtomo (ur. 1954) różni zasadnicze przesłanie ideowe, jako że twórca *Nausicaä z Doliny Wiatru* wierzy w odrodzenie ludzkości i przywrócenie naturalnego porządku, przekonuje też do ekologicznej utopii jako alternatywy dla nowoczesnej cywilizacji przemysłowej. Tytułowa bohaterka mieszka w sielankowej scenerii, enklawie wolnej od skażenia, trujących wyziewów i śmiertelnych grzybów, choć otoczonej zewsząd toksycznym lasem. Sposobem na szczęśliwe życie jest wykorzystanie naturalnych źródeł energii – wody i wiatru – podporządkowanie się rytmowi przyrody, zachowanie równowagi środowiskowej oraz rezygnacja z zaawansowanych technologii, którymi posługują się mieszkańcy sąsiednich krain, kuszący obietnicami przekształcenia świata i podporządkowania go sobie. Konflikt postaw i światopoglądów widać zwłaszcza w pierwowzorze komiksowym, w którym dochodzi do konfrontacji ideowej między młodą księżniczką a jej przeciwnikiem oraz odrzucenia pokusy wykorzystania techniki do zmiany ekosystemu oraz samej natury człowieka<sup>4</sup>. Optymistycznego przesłania nie zawiera natomiast *Akira* – w filmie tym dominują obrazy zniszczeń, począwszy od wielkiego wybuchu nad Tokio, będącego wyraźnym nawiązaniem do motywu atomowej zagłady, na finałowych obrazach wielkiej katastrofy skończywszy. Reżyser przekonuje, że technologia jest przyczyną wszelkich nieszczęść, a zakazane eksperymenty naukowe na ludziach przynoszą zgubę nie tylko ich ofiarom, ale również sprawcom.

W dwóch wspomnianych serialach – *Neon Genesis Evangelion* i *Serial Experiments: Lain* – twórcy zadają podstawowe pytanie: co stanie się z tożsamością człowieka w wirtualnym świecie? Czy nastąpi śmierć podmiotu w klasycznym rozumieniu tego pojęcia? Czy proces hybrydyzacji ciała, utraty jego realnego i materialnego wymiaru będzie oznaczał możliwość przejścia w byt bezcielesny, pozbawiony kształtu i granic? W obu przypadkach pojawia się podobna diagnoza rzeczywistości oraz obraz nowego pokolenia, ludzi młodych, wyobcowanych i nieufnych wobec starszych, szukających własnej drogi życiowej. W warstwie fabularnej *Neon Genesis Evangelion* realizuje schemat scenariusza inicjacyjnego, toteż kolejne odcinki przedstawiają proces dojrzewania i kształtowania osobowości

<sup>4</sup> Na temat związku między komiksem a jego filmową ekranizacją wypowiada się Andrew Osmond w tekście *Nausicaä and the Fantasy of Hayao Miyazaki*, „Foundation: The International Review of Science Fiction” 1998, vol. 72, s. 57–80.

głównego bohatera, Shinjiego, który musi zmierzyć się z własnymi lękami, niepokojami i słabościami. Jego tożsamość jest tożsamością traumatyczną, ukształtowaną wskutek doznanych wcześniej urazów – w dzieciństwie stracił matkę, a jego relacje z ojcem są skomplikowane. Wszystkie postacie cierpią na zaburzenia psychiczne, są nadwrażliwe, niezdolne do prawidłowego funkcjonowania i porozumiewania się z innymi ludźmi<sup>5</sup>. Życie głównych bohaterów podporządkowane jest wymiarowi technologicznemu, ich systemy nerwowe są bezpośrednio podłączone do komputera, dzięki czemu mogą sterować skomplikowaną maszyną, będącą przedłużeniem organizmu człowieka, powłoką ochronną, pancerzem i bronią zarazem.

*Serial Experiments: Lain* skupia się na postaci kobiecej. Bohaterka jest uczennicą szkoły średniej, mieszka z rodzicami i starszą siostrą, z pozoru prowadzi normalne życie do chwili, kiedy otrzymuje nowoczesny komputer, pozwalający jej zanurzyć się w elektronicznym świecie, gdzie poznaje podobnych sobie młodych ludzi z powodzeniem funkcjonujących w cyberprzestrzeni. Początkowo dziewczyna wydaje się bierna, zamknięta w sobie, niezdolna do działania w naturalnym otoczeniu. Zapowiedź zmiany przynosi dopiero samobójstwo koleżanki z klasy, a właściwie mail otrzymany z zaświatów z sugestią, że śmierć oznacza jedynie utratę materialnego ciała i jest wyzwoleniem dla duszy. Wraz z upływem czasu udaje się jej nawiązać kontakt ze zmarłymi, rozmawia z duchami, przekonuje się, że świat, w którym żyła, nie jest wcale bardziej realny od alternatywnej rzeczywistości.

W ten sposób Lain staje w obliczu utopijnej wizji „nowego wspaniałego świata” zamieszkanego przez wirtualne istoty, dla których materialne ciało jest jedynie powłoką, zbędnym składnikiem, którego należy się pozbyć przed wkroczeniem w nowy wymiar. Odnaleźć tu można charakterystyczny dla cyberpunkowej kultury element mistycyzmu technologicznego w postaci sieciowego bóstwa, które zamierza przyciągnąć do siebie wszystkich pragnących zmienić dotychczasowe życie. Lain, podobnie jak Alicja w Krainie Czarów, wchodzi w świat po drugiej stronie lustra, w którym nikt nie jest tym, kim się wydaje być, w którym tożsamość jest płynna, można wcielać się w różne postacie, zmieniać osobowość i na nowo konstruować własne ja<sup>6</sup>. „Granice naszej jaźni – pisze Katherine Hayles – w mniejszym stopniu są wyznaczone przez skórę, w większym zaś przez sprzężenie zwrotne, łączące ciało i jego symulację w jeden techno-biologiczny obwód”<sup>7</sup>. Okazuje się jednak, że zamiast wyzwolenia bohaterka zostaje uwięziona w pułapce bez wyjścia, odkrywa bowiem, że wszystko jest złudzeniem, nawet ona sama nie istnieje, będąc zapewne wytworem komputera. Powrót do normalności wydaje się niemożliwy, przyjaciółki nie mogą sobie przypomnieć jej imienia, choć odczuwają nieokreślony ból po stracie kogoś bliskiego. Dziewczyna stopniowo znika ze świata realnego i przenosi się w ten wirtualny, uświadamiając sobie przy tym, że ciało fizyczne jest zbędnym obciążeniem, a tożsamość – nieokreślona, zaś wspomnienia

<sup>5</sup> Zob. S.J. Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, Palgrave, New York 2005, s. 267.

<sup>6</sup> Na podobieństwo postaci Lain do Alicji w Krainie Czarów zwróciła uwagę Susan J. Napier w artykule *When the Machines Stop: Fantasy, Reality, and the Terminal Identity in Neon Genesis Evangelion and Serial Experiments: Lain*, w: *Robot Ghosts...*, op. cit., s. 118–119.

<sup>7</sup> K. Hayles, *Virtual Bodies and Flickering Signifiers*, „October” 1993, nr 66, s. 81.

czymś niepewnym, łatwo ulegającym zniekształceniu. „Jeśli o czymś pamiętasz, to znaczy, że się to nigdy nie zdarzyło” – mówi do koleżanki.

Autorzy cyberpunkowych utworów przedstawiają świat, w którym technologia elektroniczna jest wszechobecna, a zarazem niewidoczna, wpływa na psychikę człowieka, sposób postrzegania świata i porozumiewania się z innymi ludźmi. Do pewnego stopnia jest traktowana jako zagrożenie, gdyż stwarza iluzję prawdziwej bliskości. Zarówno Shinji, jak i Lain muszą zmierzyć się z poczuciem niematerialności istnienia oraz uzależnieniem od elektronicznych protez, ale również ze strachem przed samotnością i świadomością tego, że nie ma powrotu do normalnego świata, że wyobrażenia i rzeczywistość zaczynają się zlewać w jeden wymiar dzięki pośrednictwu technologii. Ich tożsamość ma charakter liminalny, stoją na krawędzi przepaści, zmuszeni do wykonania kolejnego kroku, wyrażenia zgody na ostateczną przemianę osobowości.

Nie oznacza to bynajmniej, że wszyscy twórcy seriali animowanych podkreślają wyłącznie alienację podmiotu i niemożność porozumienia, gdyż wystarczy tylko wspomnieć o Mamoru Oshii (ur. 1951). Reżyser *Ghost in the Shell* rozważa możliwość alternatywnego spojrzenia na technologię, w którym chodziłoby nie tyle o ucieczkę przed światem i samym sobą, ale o stopniowe znoszenie różnic między wymiarem biologicznym i mechanicznym, tworzenie nowego środowiska, w którym człowiek elektronicznie „przedłużony” mógłby sprawnie funkcjonować dzięki wzmocnieniu lub rekonstrukcji organizmu. Ciało głównej bohaterki, major Motoko Kusanagi, członkini oddziałów specjalnych powołanych do walki z cyberprzestępcami, nie jest naturalne, ale całkowicie sztuczne. Przypomina maszynę wojenną, poddaną licznym transformacjom, pozwalającym na poszerzenie pola percepcji i zwiększenie szybkości reakcji. Kobieta-cyborg nie jest jednak pewna swej tożsamości, wciąż poszukuje jądra jaźni, które nazywa duchem. Nie pragnie bynajmniej odzyskać wspomnień i wrócić do normalności, jak Deckard w *Lowcy androidów (Blade Runner, 1982, reż. Ridley Scott)* czy Murphy w *RoboCopie (1987, reż. Paul Verhoeven)*, ale – podobnie jak bohaterowie cyberpunkowych powieści Williama Gibsona – marzy o uwolnieniu się od fizyczności, zarówno organicznej, jak i mechanicznej, oraz połączeniu się ze światem niematerialnym, w którym duch mógłby zyskać swobodę. Susan Napier zauważa, że w amerykańskich filmach fantastycznonaukowych widać uprzywilejowanie humanizmu i indywidualizmu jako ostatecznych szańców obrony przed wpływem technologii i kapitalizmu, podczas gdy wizja świata przedstawiona w *Ghost in the Shell* opiera się na odrzuceniu wszelkich ograniczeń i uznaniu, że związek między duchem i techniką jest nie tylko możliwy, ale i konieczny<sup>8</sup>. Japoński reżyser przekonuje, że pamięć ma charakter protetyczny, jest współcześnie wspomagana przez urządzenia mechaniczne, obrazy wideo, fotografie, że w przyszłości staniemy przed możliwością wszczepiania wspomnień, ich selekcji, co całkowicie odmieni naszą tożsamość<sup>9</sup>.

<sup>8</sup> S.J. Napier, *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, Palgrave, New York 2005, s. 114.

<sup>9</sup> Na temat pamięci protetycznej w japońskich filmach animowanych oraz amerykańskich produkcjach science fiction pisze Livia Monnet, *Towards the feminine sublime, or the story of 'a twinkling monad, shape-shifting*

Wizerunek ciała poddanego radykalnej modyfikacji pojawił się we wcześniejszym filmie Mamoru Oshii, *Patlabor (Kidō keisatsu patoreibā, 1989)*, w którym dominuje apokaliptyczny w wymowie obraz hybrydy pozbawionej resztek człowieczeństwa, organizmu przekształconego technologicznie, będącego pustą skorupą. W przeciwieństwie do późniejszych jego utworów nie ma tu integracji pierwiastka ludzkiego i mechanicznego. Pilot obsługujący maszynę nie jest jeszcze jej częścią (jak Shinji w *Neon Genesis Evangelion*), może zdjąć specjalny kombinezon, ale czuje się uwięziony i odcięty od świata zewnętrznego, pozbawiony dopływu rzeczywistych doznań. Technologia jest przedłużeniem i wzmocnieniem organów fizycznych, poszerzeniem zmysłów, ale równocześnie odbiera człowiekowi zdolność samodzielnego działania i myślenia, odcina go od bezpośredniej komunikacji, sprawia, że percepcja staje się zapośredniczona medialnie, przenosząc nas do świata, w którym rozróżnienie między realnością i symulacją jest bez znaczenia. Toshiya Ueno, japoński znawca anime, uważa, że twórczość Oshii nie jest ani krytyczną oceną wpływu elektronicznych środków przekazu na współczesną rzeczywistość, ani tym bardziej pochwałą sztucznych światów, ale zachętą do refleksji nad rolą i miejscem technologii w naszym świecie<sup>10</sup>. Wybitny twórca anime uświadamia widzowi, do jakiego stopnia ludzkość uzależniona jest od elektronicznych urządzeń, pokazuje skutki rozdźwięku między rozwojem duchowym a postępem naukowo-technicznym, analizuje też wpływ maszyn na życie codzienne człowieka, ich rolę w panoptrycznym społeczeństwie nadzoru.

W *Perfect Blue (1998)*, najwybitniejszym dziele Satoshiho Kona (1963–2010), dwa światy – wirtualny i realny – przenikają się wzajemnie; podkreślają to metafory okna i ekranu, wielokrotnie przywoływane przez japońskiego reżysera. Wskazują one na znaczenie interfejsu łączącego to, co wewnętrzne, z tym, co zewnętrzne – przestrzeń prywatną i publiczną, intymny świat głównej bohaterki, gwiazdki pop i początkującej aktorki zarazem, ze światem mediów, ale również rzeczywistość materialną z wymiarem wirtualnym, prawdziwe wspomnienia z internetowym blogiem prowadzonym przez szalonego fana. Tożsamość jednostki traci stabilne oparcie, staje się pokawałkowana i schizofreniczna, gdyż bohaterce coraz trudniej przychodzi odróżnić prawdę od złudzenia, własną osobowość od persony będącej wytworem medialnej maszyny, powstałej na użytek producentów i wielbicieli. Młoda kobieta przekonuje się, że żyje w przestrzeni heterotopycznej, w wyobrazeniowym świecie, który nieoczekiwanie stał się dostępny dla innych, i to nie tylko za sprawą komputerów, ale naturalnych portali, otwierających możliwość przejścia do alternatywnej rzeczywistości. Reżyser zwraca uwagę na wszechobecność urządzeń elektronicznych, przekształcających nasze otoczenie i życie codzienne w taki sposób, że zaczynamy je postrzegać jako część środowiska naturalnego; stopniowo stają się one niezbędne do prawidłowego funkcyjowa-

---

*across dimension*: *intermediality, fantasy and special effects in cyberpunk film and animation*, „Japan Forum” 2002, vol. 14, nr 2, s. 225–268.

<sup>10</sup> T. Ueno, *Kurenai no yatai sūtsu: anime to iu senjō*, Kinokunya, Tōkyō 1998, cyt. za: Ch. Bolton, *The Mecha's Blind Spot: Patlabor 2 and the Phenomenology of Anime*, w: *Robot Ghosts...*, *op. cit.*, s. 133. Brian Ruh, autor monografii Mamoru Oshii, podkreśla raczej krytyczne spojrzenie reżysera na technologię w obu częściach *Patlabor*, który wskazuje na jej zgubne konsekwencje. Zob. B. Ruh, *Stray Dog of Anime. The Films of Mamoru Oshii*, Palgrave, New York 2004, s. 96–97, 114–115.

nia, ale ich rola nie jest wcale jednoznaczna, mogą bowiem, zamiast zbliżać ludzi do siebie, tylko pogłębiać alienację i zagubienie.

Podobną wizję świata prezentuje Satoshi Kon w swym ostatnim filmie *Paprika* (*Paprika*, 2006), w którym marzenia sennie splatają się z rzeczywistością materialną i wirtualną. W niezbyt odległej przeszłości naukowcy konstruują urządzenie pozwalające przekształcać sny w rodzaj programu komputerowego, dzięki czemu stają się one intersubiektywnie dostępne i przypominają alternatywny świat, który rządzi się własnymi prawami i logiką odrębną od znanej nam z realnego doświadczenia. Główna bohaterka potrafi z powodzeniem zintegrować nie tylko różne formy percepcji, ale również przeciwstawne osobowości, które ułatwiają jej poruszanie się na pozornie wykluczających się poziomach aktywności oraz przemieszczanie się między realnością i symulacją<sup>11</sup>. Tytułowa *Paprika* to wirtualna osobowość Atsuko Chiby, terapeutki zajmującej się leczeniem psychoz i lęków, która pragnie pomóc w odnalezieniu skradzionego wynalazku. Śledztwo w tej sprawie prowadzi detektyw cierpiący na zaburzenia nerwowe, nękany wyrzutami sumienia i sennymi koszmarami przypominającymi sceny z klasycznych filmów sensacyjnych. Tom Mes zauważa, że rzeczywistość w filmach Satoshi Kona jest względna, irracjonalna u swych podstaw i pozbawiona stabilności, tak że nie istnieje wyrazista granica oddzielająca ją od marzeń i snów<sup>12</sup>.

Można zgodzić się z tezą Jenny Wolmark, że postludzki podmiot wyłonił się wskutek wpływu techniki na ciało, procesu denaturalizacji tego, co organiczne, oraz zniesienia granicy między wymiarem mechanicznym i biologicznym<sup>13</sup>. Z kolei podważenie wyrazistego rozróżnienia między pierwiastkiem ludzkim a nieludzkim doprowadziło do sporu o status tożsamości w epoce posthumanizmu, stąd powracające pytanie: „po co posługiwać się organicznym ciałem, skoro system nerwowy może zostać przedłużony i przeniesiony do sieci komputerowej?”<sup>14</sup>.

Wyobraźnia technologiczna połączona z pesymistycznym spojrzeniem na kondycję ludzką, negatywną oceną zachodzących przemian, prowadzących do rozpadu tożsamości oraz metamorfozy ludzkiego ciała i wymazywania organicznego wymiaru, znajduje szokujące rozwinięcie w twórczości Shōjina Fukuia (ur. 1961), przedstawiciela cyberpunkowej odmiany kina transgresyjnego, równie ekstremalnego w swoich artystycznych wizjach co Shin'ya Tsukamoto i Hisayasu Satō. *Pinokio* √ 964 (1991), pełnometrażowy debiut tego reżysera, można potraktować jako ostrzeżenie przed posthumanistyczną koncepcją człowieka przekształconego w potwora, istotę na wpół ludzką, na wpół mechaniczną. Głównym

<sup>11</sup> Zob. W. Gardner, *Cyber Sublime and the Virtual Mirror: Information and Media in the Works of Oshii Mamoru and Kon Satoshi*, „Canadian Journal of Film Studies” 2009, vol. 18, nr 1.

<sup>12</sup> T. Mes, *Requiem for a Dream: the Films of Satoshi Kon Bring the Depths of the Subconscious into Bright Anime Light*, „Film Comment” 2007, vol. 43, nr 2, s. 46–48.

<sup>13</sup> Zob. J. Wolmark, *Staying with the Body: Narratives of the Posthuman in Contemporary Science Fiction*, w: *Edging into the Future*, red. V. Hollinger, J. Gordon, University of Pennsylvania Press, Philadelphia 2002, s. 76, 80, 85.

<sup>14</sup> T. Foster, *Meat Puppets or Robopaths? Cyberpunk and the Question of Embodiment*, w: *Cybersexualities. A Reader on Feminist Theory, Cyborgs and Cyberspace*, red. J. Wolmark, Edinburgh University Press, Edinburgh 1999, s. 211.

bohaterem jest cyborg (Haji Suzuki), służący zaspokajaniu erotycznych zachcianek zamożnych i nienasyconych kobiet, które kupują jego usługi i traktują go jako element domowego wyposażenia. Szybko nudzą się jednak nowym nabytkiem i pozbywają się go. W przypadku niespełnienia oczekiwań klientek wadliwy egzemplarz jest odsyłany do zakładu naprawczego i poddawany czyszczeniu pamięci, swoistej lobotomii, po czym zostaje wyrzucony na śmietnik. Błąkającego się po ulicach wielkiego miasta człowieka-robota znajduje Himiko (Onn-chan), zagubiona i zbuntowana dziewczyna, która postanawia się nim zaopiekować, przywrócić do życia i na powrót uczłowieczyć. Proces odzyskiwania świadomości nie jest łatwy, gdyż mężczyzna nie może pogodzić się ze wspomnieniami, z utratą tożsamości; co pewien czas wpada w rozpacz i obłęd. Ich związek ma również wymiar erotyczny, ale podobnie jak w *Tetsuo* zbliżenie między człowiekiem i monstrem niesie z sobą poważne zagrożenie dla istoty ludzkiej, oznacza bowiem skażenie, które zapoczątkowuje proces przemiany. Kobieta stopniowo upodabnia się do swego towarzysza, traci człowieczeństwo i zdolność do wyrażania uczuć, staje się bezwzględna i okrutna, jednak w finale dochodzi do odzyskania równowagi, przywrócenia normalności, choć normalności przedfiniowanej, hybrydycznej.

Żadnej nadziei nie pozostawia natomiast reżyser bohaterom swego drugiego filmu *Rubber's Lover* (*Rabāzu rabā*, 1996) – pełnej okrucieństwa opowieści z pogranicza horroru i science fiction, z motywem szalonego naukowca oraz zakazanych eksperymentów na ludziach. Psychiczna i fizyczna dezintegracja człowieka jest wynikiem badań naukowych nad poszerzeniem zdolności umysłowych człowieka. Dzięki zastosowaniu nowoczesnego narkotyku, który całkowicie uzależnia psychicznie i fizycznie, oraz specjalnego kombinezonu, spełniającego funkcję deprawatora sensorycznego, jeden z kierowników projektu wprowadza zmianę w organizmie pacjenta i wywołuje mutację. Skutki uboczne są jednak przerażające, gdyż pierwszy obiekt ginie w bólu, zaś drugi przejmuje kontrolę nad laboratorium i zmienia się w żadne zemsty monstrum, niszczące swoich „stwórców”.

W warstwie stylistycznej oba filmy są z sobą spokrewnione, przypominają radykalne, nowofalowe eksperymenty z lat sześćdziesiątych XX wieku. Twórca filmuje kamerą z ręki, na czarno-białej taśmie, z dużym ziarnem, co jest wynikiem oświetlenia w niskim kluczu. Struktura fabularna wyróżnia się nieciągłością, dominuje montaż eliptyczny, oparty na nieoczekiwanych przejściach, wstawkach, cięciach skokowych i stop-klatkach. Wszystko bazuje na estetyce szoku, przekraczaniu granic, reżyser wystawia bowiem na próbę zdolności percepcyjne widza, atakuje go nie tylko groteskowymi i makabrycznymi obrazami, ale również warstwą akustyczną, gwałtownymi dźwiękami. Wydarzenia rozgrywają się w postindustrialnej scenerii, rozpadających się budynkach, w wielkim mieście lub na jego obrzeżach, na wysypiskach śmieci, co podkreśla atmosferę rozkładu, dekompozycji ludzkiego ciała poddanego zewnętrznym naciskom, ujarzmionego i zniewolonego przez wielkie korporacje, które odbierają resztki człowieczeństwa (w obu filmach występuje motyw tajemniczych koncernów zajmujących się modyfikacją ludzkich umysłów).

Pesymistyczna ocena skutków rozwoju naukowego oraz wpływu nowych wynalazków na życie człowieka pojawia się nie tylko w filmach animowanych, ale również we współczesnym horrorze japońskim. Wykorzystanie urządzeń technicznych jako nośnika grozy

stało się jednym z wyróżników tego gatunku, o czym świadczy szczególna funkcja magnetowidów, telewizorów, telefonów komórkowych i komputerów osobistych, które zyskują demoniczne właściwości. W ten sposób to, co swojskie, nabiera niesamowitego wymiaru. Wpływ technologii dostrzec można nie tylko na poziomie tematycznym i ikonograficznym, ale również w sposobie przedstawiania, poprzez łączenie obrazów cyfrowych z tradycyjnymi metodami rejestracji. Widać to zwłaszcza w *Marebito* (2004) Takashiego Shimizu, w którym pojawia się motyw kamery jako protezy oka, narzędzia wzbogacającego ludzką percepcję, ale zarazem będącego zagrożeniem dla integralności postrzegającego podmiotu. Bohaterem jest Masuoka (Shin'ya Tsukamoto), człowiek obsesyjnie rejestrujący przejawy ludzkiego strachu, pragnący zrekonstruować wydarzenia, których był świadkiem. Budzące grozę obrazy pomagają mu wyrwać się z banalności zwyczajnej egzystencji. Wędruje labiryntem bocznych uliczek, mrocznych zaułków, podziemnych przejść, które składają się na postindustrialny pejzaż wielkiego miasta w stadium rozpadu. Wielokrotnie wraca do tych samych obrazów zapisanych na taśmie, tak że stopniowo zaciera się granica między światem rzeczywistym i wirtualnym. Podobnie jak w *Kłątwie* (*Ju-on*, 2002), wcześniejszym filmie Shimizu, mamy do czynienia z wykorzystaniem obrazów pochodzących z kamer nadzoru, służących budowaniu napięcia, wprowadzeniu elementu nadzwyczajnego w obręb codzienności, gdyż okazuje się, że ducha można zobaczyć na ekranie monitora.

Można zauważyć, że we współczesnym horrorze japońskim duchy nadal są istotami pogranicznymi, poruszającymi się na krawędzi dwóch światów, zmieniają jedynie sposób komunikowania się z ludźmi, gdyż wykorzystują w tym celu technologię elektroniczną<sup>15</sup>. Zmierzają jednak wciąż do tego samego celu: kieruje nimi pragnienie zemsty, jak w najgłośniejszym filmie ostatnich lat, *Kregu* (*Ringu*, 1998, reż. Hideo Nakata), w którym tradycyjne wątki opowieści niesamowitych (*kaidan*) splatają się z nową formułą narracyjną. Nie zamierzam rozważać w tym miejscu zmian w konwencji gatunkowej – o tym pisałem już wcześniej – ale pragnę zwrócić uwagę na relacje łączące człowieka i technikę oraz problem rozpadu osobowości, jako że duchy w filmie Hideo Nakaty pełnią podwójną rolę: pochodzą z zaświatów, ale też odzwierciedlają lęki związane z przemianami społecznymi i kulturowymi. Eric White zauważa, że technologia informacyjna funkcjonuje tu na podobieństwo aparatu psychicznego i sprawia, że osobowość człowieka zmienia się pod wpływem kontaktu ze środkami przekazu, staje się płynna i nieokreślona<sup>16</sup>.

Wyróżnikiem świata przedstawionego jest wszechobecność nowoczesnych urządzeń – kamer, monitorów komputerowych, telefonów i magnetowidów – zmieniających życie codzienne mieszkańców wielkiego miasta – oraz związany z nimi motyw *simulacrum*, kopii pozbawionej oryginału, obrazu bez przedmiotu odniesienia w materialnej rzeczywistości, znoszącego różnicę między pozorem i realnością. Szczególny status obrazów elektronicznie generowanych potwierdza pierwsze ujęcie filmu przedstawiające wzburzone fale morskie,

<sup>15</sup> Na znaczenie wyobraźni technologicznej we współczesnym horrorze japońskim zwraca uwagę Mitsuyo Wada-Marciano w artykule *J-Horror: New Media's Impact on Contemporary Japanese Horror Cinema*, „Canadian Journal of Film Studies” 2007, vol. 16, nr 2.

<sup>16</sup> Zob. E. White, *Case Study: Nakata Hideo's Ringu and Ringu 2*, w: *Japanese Horror Cinema*, red. J. McRoy, University of Hawai'i Press, Honolulu 2005, s. 45.



które w zbliżeniu zmieniają się w szum ekranu telewizyjnego. Bohaterka przekonuje się, że jedynym sposobem uniknięcia śmierci po obejrzeniu zapisu wideo jest wykonanie kopii i przekazanie jej innemu użytkownikowi, przyczyniając się tym samym do rozprzestrzeniania technologicznego wirusa.

Na szczególną uwagę zasługuje *Puls* (*Kairo*, 2001) Kiyoshiego Kurosawy, będący przejmującym wariantem technologicznej apokalipsy, wizją świata, w którym środki przekazu potęgują jedynie izolację i osamotnienie. Motyw alienacji i niemożności porozumienia pojawiał się w kinie wielokrotnie, ale współcześni twórcy japońscy sugerują, że przyczyną nieszczęść są wynalazki mające w założeniu zbliżać ludzi. W warstwie fabularnej reżyser proponuje opowieść o duchach, które nie mogąc znaleźć spokoju po śmierci, próbują nawiązać kontakt ze światem żywych, używając w tym celu mediów elektronicznych: komputera, Internetu, telefonu.

Pierwszoplanową rolę odgrywa metafora wygaszacza ekranu – tajemniczego wzoru złożonego z punktów, które w przypadkowych ruchach zbliżają się do siebie lub oddalają, co przypomina charakter stosunków międzyludzkich oraz odzwierciedla zwyczajne pragnienie bliskości, a zarazem lęku przed uzależnieniem się od drugiego człowieka. Znikające punkty wskazują również na specyfikę związku między rzeczywistością materialną i nadprzyrodzoną, gdyż odnoszą się do duchów próbujących przyciągnąć do siebie ludzi. Harue (Koyuki Katō), jedna z bohaterek filmu, zastanawiając się nad ambiwalentną naturą istot z zaświatów, sugeruje, że są nimi ludzie, którzy żyli samotnie, dryfując przez życie bez prawdziwego kontaktu z otoczeniem. Młoda kobieta obawia się, że czeka ją podobny los, że po śmierci będzie skazana na wieczną samotność i błąkanie się bez celu. Mimo tych obaw popełnia samobójstwo, podobnie jak większość postaci w filmie Kurosawy, mając nadzieję, że przyłączy się do wspólnoty zmarłych i znajdzie bliskość w innym wymiarze<sup>17</sup>.

Odmienne wyjaśnienie pochodzenia elementów nadprzyrodzonych proponuje Yoshizaki (Shinji Takeda), autor programu komputerowego symulującego ludzkie interakcje pod postacią punktów poruszających się na ekranie. Jego zdaniem świat zmarłych jest przeludniony i duchy znalazły sposób na przedostanie się do naszej rzeczywistości, wykorzystując w tym celu urządzenia elektroniczne. Prawdziwym problemem nie jest jednak widmowa obecność istot z zaświatów, ale stopniowe znikanie żywych, bowiem miasto powoli pustoszeje, ulice wyludniają się, nieliczni mieszkańcy błąkają się bez celu, unikając kontaktu wzrokowego (co podkreśla dogłębne poczucie wyobcowania). „Ludzie nie zbliżają się do siebie – mówi Kawashima (Haruhiko Katō), młody student, próbujący zrozumieć przyczyny katastrofy – jesteśmy jak te punkty na ekranie. Każdy żyje samotnie”. Jay McRoy, znawca japońskiego horroru, sugeruje, że w filmie Kurosawy wszyscy są duchami, nie potrafią porozumieć się z najbliższymi, unikają ich, posługują się zaawansowaną technologią, jednak nie tworzą wspólnoty, nawet wirtualnej, gdyż media elektroniczne tylko symulują prawdziwe więzi, pogłębiając przepaść dzielącą ludzi<sup>18</sup>.

<sup>17</sup> Na metaforę wygaszacza ekranu oraz naturę duchów w *Pulsie* zwrócił uwagę Jerry White w monografii *The Films of Kiyoshi Kurosawa*, Stone Bridge Press, Berkeley 2007, s. 169.

<sup>18</sup> Zob. J. McRoy, *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*, Rodopi, Amsterdam–New York 2008, s. 164–168.

Tłem dla wydarzeń fabularnych *Pulsu* jest wielkie miasto, będące azylem dla człowieka „przedłużonego” przez przekąźniki. To ono zapewnia mu swobodę poruszania się i anonimowość, ale sprawia też, że obojętnie, mija innych w milczeniu, ucieka od rzeczywistości, nierzadko chroni się przed nią w światy konstruowane przy użyciu nowoczesnych wynalazków. Znakomitych przykładów ilustrujących ten problem dostarcza twórczość Hisayasu Satō (ur. 1959), czołowego przedstawiciela kina transgresyjnego, który podejmuje temat wpływu techniki na ciało i psychikę jednostki oraz życia w metropolii. W jego filmach Tokio jest miastem zimnym, nieprzyjaznym, zamieszkanym przez samotników, wyrzutków i wykołajeńców, niezdolnych do nawiązania normalnych relacji międzyludzkich. Jedynym sposobem zbliżenia się do drugiego człowieka jest gwałt i przemoc, utrwalane na obrazach wideo w nadziei, że dzięki nim ludzie odzyskają utraconą łączność ze światem<sup>19</sup>. Okazuje się jednak, że kamera jedynie zniekształca obraz rzeczywistości, oddala od ludzi. Postawa życiowa bohaterów jest często wynikiem urazu z przeszłości, traumatycznego przeżycia, od którego nie potrafią się uwolnić, choć próbują nadać mu kształt, zdystansować się od wspomnień, wykorzystując w tym celu środki masowego przekazu. Ale technologia nie jest siłą wyzwolicielską, o czym przekonują się bohaterowie *Anormalności* (*Abunōmaru: ingyaku*, 1988) i *Tajnego raportu* (*Tōsatsu ripōto: insha*, 1991), niezdolni do przezwyciężenia ograniczeń, uwięzieni w przeszłości, przeżywający wciąż od nowa ten sam koszmar. Obsesyjne rejestrowanie osobistych doświadczeń na taśmie wideo jest dla nich mechanizmem obronnym, gdyż nad obrazami łatwiej zapanować, można nimi swobodnie manipulować, a nawet je zniszczyć.

Technologia uzależnia, działa podobnie jak narkotyk, pozwala na tworzenie eskapistycznych fantazji, wprowadza człowieka w trans i zmienia jego świadomość, co pokazuje Satō w dwóch swoich najważniejszych filmach: *Niewiernej żonie* (*Uwakizuma: chijoku zeme*, 1992) i *Nagiej krwi* (*Nekeddo burādo: megyaku*, 1995). Bohaterka pierwszego z nich prowadzi intymny dziennik wideo, zapisuje na taśmie upokorzenia i gwałty, których padła ofiarą. Niezwykle skomplikowana struktura fabularna, złożona z retrospekcji, wstawek, powtarzających się ujęć i szokujących obrazów, zmierza do stworzenia wizji, w której rzeczywistość splata się z halucynacjami. Wszystko to dokonuje się za sprawą narkotyku zażywanego przez kobietę, wywołującego ośpienie i bierność, przekształcającego pamięć. Reżyser powoli odsłania przed widzem sieć wzajemnych powiązań, które początkowo wydawały się niejasne, ale nie przestaje zwodzić i mylić tropów, stopniowo jednak wskazuje na przyczyny wyobcowania, staczania się w otchłań przepaści, obłądki i zbrodni. *Niewierna żona* jest dyskursem na temat spojrzenia, jego roli w świecie współczesnym, spojrzenia związanego z władzą i przemocą, a także wymiarem konsumpcyjnym, gdyż wskazuje ono na utowarowienie seksualności. Erotyka przestała być sferą doznań intymnych, została wystawiona na pokaz, jest spektaklem przypominającym pułapkę bez wyjścia, w której zamknięci są wszyscy mieszkańcy świata. Technologia proponuje zastępczą satysfakcję, pozorne zaspokojenie

<sup>19</sup> Zob. J. Sharp, *Behind the Pink Curtain: The Complete History of Japanese Sex Cinema*, FAB Press, Godalming 2008, s. 266.

potrzeb, jednak wszystko, co tworzy, jest wyłącznie iluzją, urzeczywistnieniem sennego koszmaru, w którym każdy pozostaje samotny, oddzielony od innych.

W *Nagiej krwi* powraca motyw cyberkulturowego uzależnienia – więzi łączącej naukę i narkotyki. Meiji (Sadao Abe), główny bohater filmu, opracował formułę nowego leku, który podany pacjentowi pozwala zmienić skrajny ból w zmysłową rozkosz. Skutki eksperymentalnej terapii rejestruje na kasetach wideo, ale to nie kamera odgrywa kluczową rolę w świecie przedstawionym. Rika Mikami (Misa Aika), jedna z kobiet, której podano narkotyki – wyobcowana, nadwrażliwa, ze skłonnościami samobójczymi – posługuje się dziwnym urządzeniem podłączonym bezpośrednio do mózgu. Dzięki niemu może doświadczać snopodobnych wizji przypominających wirtualną rzeczywistość, do której dostęp mają także inni ludzie. Z upływem czasu para bohaterów oddaje się cyberseksualnej przyjemności, coraz bardziej oddalając się od prawdziwego życia, szukając zaspokojenia w technicznych przedłużeniach własnych zmysłów, w „konsensualnej halucynacji”. Mamy tu do czynienia ze swoistym wariantem ucieczki od cielesności i fascynacji zastępczymi formami kontaktu tworzonymi przy pomocy nowoczesnej technologii, która przekształca nie tylko ciało, ale i umysł człowieka, buduje nowe środowisko, z pozoru bezpieczniejsze, bo neutralne, uwalniając od lęku przed fizyczną bliskością.

Ucieczka do innego, lepszego świata to jeden z motywów przewodnich współczesnego kina japońskiego, odzwierciedlającego obawy młodego pokolenia żyjącego w społeczeństwie spektaklu, otoczonego siecią nowoczesnych urządzeń, od których stopniowo uzależnia się w nadziei na przezwycięzenie wszelkich ograniczeń. Yūichi Hasumi (Hayato Ichihara), młody bohater filmu *Wszystko o Lily Chou-Chou (Rirī Shushu no subete, 2001, reż. Shunji Iwai)*, jest ofiarą szkolnej przemocy (*ijime*) ze strony kolegów, ucieka przed rzeczywistością w krainę wirtualnych fantazji, tworzy stronę internetową poświęconą popularnej piosence popowej. W sieci posługuje się pseudonimem LilyPhilia i to w przestrzeni wirtualnej znajduje wsparcie innych, poczucie przynależności, którego brakowało mu w codziennym życiu. Jednak schronienie w cyberprzestrzeni jest niepewne, czasem trzeba odejść od monitora, a wówczas świat na powrót staje się nieznosny. Szukanie przyczyn destrukcyjnych i aspołecznych zachowań wśród młodzieży – w ich wzajemnych relacjach dominuje fizyczne i psychiczne poniżanie tych, którzy są słabsi, stoją niżej w hierarchii, funkcjonując na marginesie grupy rówieśniczej – nie jest łatwe. Do pewnego stopnia agresywna postawa wyrasta z lęku przed porażką, by samemu nie paść ofiarą przemocy lub nie doświadczyć wykluczenia. Mechanizmem obronnym jest wycofanie się ze współzawodnictwa i przyjęcie fantazmatycznej tożsamości, a więc ucieczka w inny, lepszy świat, w którym możliwe są bliskość i zrozumienie. Ale okazuje się, że wszystko jest pozorem, gdyż każdy pozostaje zamknięty we własnym świecie marzeń, wsłuchany w muzykę dobiegającą ze słuchawek na uszach, będącą rodzajem opium, narkotyku uśmierzającego ból istnienia, leczącego rany zadane przez życie oparte na ciągłej rywalizacji.

Na szczególny związek między alienacją młodzieży i komunikacją zapośredniczoną medialnie zwraca uwagę Shion Sono (ur. 1961) w *Kręgu samobójców (Jisatsu sākuru, 2002)*. W filmie tym różne konwencje gatunkowe – od melodramatu przez thriller policyjny aż do krwawego horroru – zostały wykorzystane w celu przedstawienia refleksji nad przy-

czynami rozpadu tradycyjnego modelu rodziny i więzi międzyludzkich oraz autodestrukcyjnymi skłonnościami młodego pokolenia. Wszystko rozpoczyna się od szokującej sceny zbiorowego samobójstwa kilkudziesięciu uczennic, które trzymając się za ręce, rzucają się pod wagon kolejki podziemnej. Śledztwo w sprawie serii tajemniczych zgonów prowadzi detektyw Kuroda (Ryō Ishibashi), próbując znaleźć wytłumaczenie dla irracjonalnego zachowania młodych ludzi. Kolejne tropy prowadzą donikąd, toteż można przypuszczać, że chodzi o przynależność do sekty lub tajnego stowarzyszenia. Hipoteza ta nabiera szczególnego znaczenia w kontekście rzeczywistych wydarzeń – przywoływanych tu pośrednio – do jakich doszło w tokijskim metrze kilka lat wcześniej. Atak terrorystyczny zorganizowany przez członków sekty Najwyższa Prawda (Aum Shinrikyō) stał się doświadczeniem traumatycznym dla całego pokolenia Japończyków. Członkowie sekty byli ludźmi młodymi, wykształconymi, pochodzącymi z dobrych rodzin, ale nieśmiały, pozbawionymi pewności siebie, wyobcowanymi i zafascynowanymi postaciami komiksowych bohaterów, toteż łatwo ulegli wizji roztaczanej przez fałszywego proroka, zachęcającego do odrzucenia materialistycznego świata z jego konsumpcyjną ideologią i zniszczenia go za pomocą dostępnych środków technicznych, a nawet broni masowego rażenia.

Autodestrukcyjne skłonności są konsekwencją rozpacz i zniechęcenia, ale także wyrazem zagubienia i poczucia pustki duchowej. Młodzi ludzie, bohaterowie współczesnych filmów japońskich, są w konflikcie z otoczeniem, poszukują wolności, ale zmierzają ku nieuchronnej zagładzie, przekraczają granicę, dokonując czynów o skutkach nie do odwrócenia. Nierzadko szukają schronienia w wirtualnej rzeczywistości lub buntują się przeciwko światu, wybierając śmierć, gdyż nie mogą zaakceptować życia takim, jakie ono jest<sup>20</sup>.

W *Kręgu samobójców*, podobnie jak we *Wszystko o Lily Chou-Chou*, kluczowych wskazówek interpretacyjnych dostarczają piosenki wykonywane przez dziewczęcy zespół Desert, w tekstach których powraca temat śmierci („Chciałabym umrzeć śmiercią piękną jak Joanna d’Arc w filmie Bressona”). Ich fani tworzą wspólnotę ludzi nieprzystosowanych, uciekających od rzeczywistości, którzy na swój sposób próbują odzyskać poczucie przynależności – nawet za cenę utraty życia. Samobójcze skłonności stały się dla nich sposobem obrony, strategią oporu przeciwko dominującym wzorcom kulturowym, które wymuszają ujednolicenie i dostosowanie się do wymogów późnokapitalistycznego społeczeństwa opartego na cyrkulacji towarów i obrazów<sup>21</sup>. Odzwierciedleniem postawy japońskiej młodzieży było hasło *eejanaika* („co za różnica?”), wyrażające ich stosunek do rzeczywistości wyrażający przekonania, że jakiegokolwiek działania nie ma większego sensu. Anomia, poczucie wykorzenienia i alienacja prowadzą do sytuacji granicznych, w których jedynym potwierdzeniem istnienia staje się śmierć.

Osamotnienie młodych ludzi, którzy przez Internet umawiają się na popełnienie wspólnego samobójstwa (*intānetto shūdan jisatsu*), jest wyrazem ostatecznej bezradności spo-

<sup>20</sup> Na temat znaczenia samobójstwa w kulturze japońskiej pisze Maurice Pinguet w książce *Śmierć z wyboru w Japonii*, przeł. B. Kubiak Ho-Chi, Universitas, Kraków 2007 (zob. zwłaszcza rozdział czwarty poświęcony samobójstwom wśród młodzieży).

<sup>21</sup> Diagnozę taką stawia Alan Wolfe w artykule *Suicide and the Japanese Postmodern: A Postmodern Paradigm*, „South Atlantic Quarterly” 1988, vol. 87, nr 3, s. 571–589.

leczeństwa, ale również objawem głębokiego kryzysu egzystencjalnego wynikającego z zaniku poczucia „wartości życia” (*ikigai*), która dawniej łączyła się z przynależnością do wspólnoty oraz akceptacją własnego w niej miejsca<sup>22</sup>. Może dlatego też coraz większym powodzeniem cieszą się różnego rodzaju poradniki dla przyszłych samobójców, zamieszczane nie tylko w sieci, ale również publikowane w wersjach książkowych – doczekały się one nawet filmowych ekranizacji, jak choćby *Podręcznik dla samobójców* (*Jisatsu manyuaru*, 2003, reż. Osamu Fukutani), zrealizowany w paradoksalnym stylu, z chłodnym obiektywizmem i klinicznym dystansem wobec śmierci. Zbiorowe samobójstwa dotyczą zresztą nie tylko ludzi młodych, ale również starszych, zmęczonych życiem i zniechęconych, którzy pragną stworzyć wspólnotę, odzyskać na krótką chwilę to, co utracili. Przekonuje o tym Hiroshi Shimizu w filmie *Nie żyć* (*Ikinai*, 1998), satyrycznej, niepozabawionej humoru historii kilkunastu osób, które postanowiły wynająć autobus, by wybrać się na ostatnią wycieczkę przed zakończeniem życia. Najbardziej skrajnym wyrazem popędu śmierci jest tajemnicza epidemia, o której opowiada Shinji Aoyama w *Eli, Eli lema sabachthani* (*Eri eri rema sabakutani*, 2005), filmie realizującym swoisty wariant scenariusza apokaliptycznego. W świecie przyszłości rozprzestrzenia się tajemniczy wirus wywołujący tzw. syndrom Lemminga, którego objawem są wzmożone skłonności samobójcze. Przyczyny choroby pozostają nieznane, choć niewątpliwie wiążą się z rozwojem technologicznym. W samej Japonii zaraziły się nią ponad 3 mln mieszkańców, pozostali przy życiu mają jednak nadzieję na powstrzymanie zarazy i odrodzenie ludzkości, która pograżyła się w kryzysie duchowym<sup>23</sup>.

Podsumowując, można zauważyć, że w przypadku młodych ludzi samobójstwo spowodowane jest nierzadko samotnością i „depresyjnym poczuciem bezużyteczności”, życie wydaje się wówczas nie do zniesienia, nie ma się szans na zmianę. Czasem wystarczy błahy pretekst, żart ze strony kolegów w szkole lub niemożność sprostania oczekiwaniom rodziców, obawa przed porażką, brak akceptacji grupy rówieśniczej lub lęk przed odpowiedzialnością, by wykonać ostatni krok i ukarać samego siebie. „Samobójstwa młodzieży wyrażają odmowę i nieumiejętność udzielenia prawidłowej, pozytywnej i postępowej odpowiedzi na pytanie o swoją tożsamość”<sup>24</sup>. Można jednak stwierdzić, że ów czyn – pozbawiony silnego uzasadnienia – skierowany jest w próżnię, wyrasta bowiem z niewiary w przyszłość, niewiści do życia, depresji rozumianej jako „oziębłość serca” (*kokoro na kaze*). Samobój-

<sup>22</sup> Od 1998 roku utrzymuje się w Japonii systematyczny wzrost liczby samobójstw, co sprawiło, że w 2004 roku ten kraj znalazł się pod tym względem na drugim miejscu wśród najbardziej uprzemysłowionych krajów świata. Samobójstwo było też najczęstszą przyczyną śmierci wśród ludzi młodych, którzy nie ukończyli 30 lat. W 2003 roku liczba zgonów w tej grupie wiekowej przekroczyła 34 tysiące. Na temat przyczyn samobójstw wśród młodzieży oraz roli nowoczesnych technologii pisze Chikako Ozawa-de Silva, *Too Lonely to Die Alone: Internet Suicide Pacts and Existential Suffering in Japan*, „Culture, Medicine and Psychiatry” 2008, nr 32, s. 516–551.

<sup>23</sup> Lekarstwem na syndrom Lemminga jest muzyka grana przez Stepin’ Fetchin, oparta na swobodnej improwizacji gitarowej, ale również na wykorzystaniu naturalnych źródeł dźwięku (muzyka konkretna) oraz przedmiotów, które należały do samobójców. Bohaterem filmu jest starszy mężczyzna, którego wnuczka zaraziła się wirusem, poszukujący członków wspomnianego zespołu z nadzieją, że uda mu się ocalić życie dziewczyny.

<sup>24</sup> M. Pinguet, *Śmierć z wyboru w Japonii*, op. cit., s. 54.

cze skłonności wśród młodzieży są potwierdzeniem nihilizmu współczesnego społeczeństwa, wynikają z przekonania, że dawne wartości utraciły jakiegokolwiek znaczenie. W takiej sytuacji odczuwa się jedynie nicość, pustkę, apatię i przygnębienie, które przeradzają się w bezsensowną przemoc, chęć niszczenia wszystkiego i wszystkich, jak w *Błękitnej wiosnie* (*Aoi haru*, 2001, reż. Toshiaki Toyoda). „Jednostka wchodzi w konflikt ze swoją rodziną oraz rozmaitymi grupami, (...) które, być może, stały jej na przeszkodzie, ale równocześnie chroniły ją. Tymczasem jego wolność, tj. jego samotność, wystawiła go na rozpacz często kończącą się samobójstwem. Nihilizm dopełnia chwili, gdy dla człowieka nie istnieje nic innego, prócz niego samego, jest to swoisty solipsyzm”<sup>25</sup>.

Bohaterowie wspomnianych filmów żyją w świecie zdesakralizowanym, pozbawionym duchowego wymiaru, odciętych od przeszłości, nie próbują zmienić tego stanu rzeczy, chcą jedynie uciec przed otaczającą pustką w alternatywną rzeczywistość. W ten sposób powstała społeczność *otaku*, wielbicieli komiksów, filmów animowanych i muzyki popularnej, żyjących w zamkniętych światach, porozumiewających się wyłącznie za pomocą elektronicznych środków przekazu, niezdolnych do zaangażowania w prawdziwe związki, bo emocjonalnie okaleczonych<sup>26</sup>. Poruszają się oni w sferze fantazmatycznej, w niej szukają bezpiecznych obiektów, które mogliby obdarzyć uczuciem, czują się bowiem bezradni, a jednocześnie pragną obdarzyć kogoś namiętnym uczuciem.

Od końca lat osiemdziesiątych XX wieku coraz częściej pisano o „pokoleniu *otaku*” (*otaku sendai*), młodych mężczyznach uzależnionych od komputerów i mangi, będących wytworem społeczeństwa obfitości, z jego hedonistyczną ideologią i nastawieniem na konsumpcję, natychmiastowe zaspokojenie pragnień. Ich zachowanie tłumaczono negatywnym wpływem skrajnego indywidualizmu i partykularyzmu bądź rozpadem tradycyjnej wspólnoty i struktur rodzinnych, ale także wyczerpaniem się zaangażowania społecznego i politycznego charakterystycznego dla wcześniejszych pokoleń. Wskazywano też na zaburzenia w rozwoju psychoseksualnym, zamknięcie się w wyobrazeniach oraz obsesję na punkcie dziewięćcości i niewinności, przy równoczesnym lęku przed kobiecością (tzw. „kompleks loly” – *rorikon*)<sup>27</sup>. Młodzi ludzie większość czasu spędzali samotnie w domu, unikali konfrontacji ze światem zewnętrznym, ich filozofia życiowa wynikała z obranej strategii polegającej na odrzuceniu etyki pracy i norm społeczeństwa zdyscyplinowanego na rzecz przyjęcia postawy nostalgicznej lub melancholijnej, zmuszającej do podkreślania własnej odmienności<sup>28</sup>. W ten sposób narodziło się pokolenie *hikikomori* – introwertyków, ludzi wycofanych z przestrzeni publicznej, rezygnujących z samorealizacji i ograniczających na długie lata swoją aktywność do czasu spędzonego przed monitorem komputera, cierpiących na chroniczną depresję.

<sup>25</sup> *Ibidem*, s. 323.

<sup>26</sup> Termin *otaku* (dosł. „twój dom”) wprowadził w 1983 roku Akio Nakamori w swoim komiksie *Otaku no kenkyū*, a spopularyzował i teoretycznie objaśnił Toshio Ōkada we *Wstępie do otakologii* (*Otakugaku nyūmon*, Shinchosha, Tōkyō 1996). W 2009 roku ukazał się angielski przekład książki Hirokiego Azumy *Otaku: Japan's Database Animals* (University of Minnesota Press, Minneapolis), w której autor tłumaczy fenomen *otaku* w kontekście postmodernizmu.

<sup>27</sup> Na objawy te zwraca uwagę Sharon Kinsella w *Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement*, „Journal of Japanese Studies” 1998, vol. 24, nr 2, s. 289–316.

<sup>28</sup> Zob. Th. Lamarre, *An Introduction to Otaku Movement*, „EnterText” 2004/2005, vol. 4, nr 1, s. 157–181.

Nie we wszystkich filmach taka postawa zostaje potępiona, czego przykładem jest *Człowiek z pociągu* (*Densha otoko*, 2005, reż. Shosuke Murakami). Bohater jest typowym *otaku*, wyobcowanym i odczuwającym lęk przed otoczeniem, żyjącym w wirtualnym świecie, w którym spotyka podobnych sobie osobników spędzających czas przed monitorem komputera. W przewrotnie skonstruowanej fabule reżyser sugeruje, że fikcja rodem z kreskówek, w której nieudacznik zmienia się w herosa, materializuje się. Młody człowiek przewycięża bowiem ograniczenia, podejmuje stanowcze kroki, nawiązuje znajomość z przypadkowo poznaną dziewczyną. Ostatnie ujęcie filmu sugeruje jednak, że romantyczny scenariusz mógł być tylko złudzeniem, wytworem wyobraźni lub projekcją życzeniową.

Bohaterowie współczesnych filmów japońskich stoją w obliczu utraty punktów odniesienia, czyli możliwości określenia własnego miejsca w świecie, co sprawia, że zaczynają żyć na pograniczu, równocześnie w wymiarze realnym i wirtualnym. W ten sposób kształtuje się w nich „schizofreniczna” struktura tożsamości, której cechą charakterystyczną jest podział wewnętrzny, rozszczepienie jaźni, przez co ciągłość i jednorodność przestają być wyróżnikami egzystencji. Młodzi ludzie muszą zmagać się z pustką wewnętrzną, frustracją, brakiem życiowych celów i nadziei na przyszłość, często szukają bezpiecznego schronienia w sztucznych światach, marząc o nawiązaniu alternatywnych więzi. Wytworem ich działania nie jest jednak rzeczywista wspólnota, a wyłącznie jej pozór, jako że bezosobowe relacje konstytuują iluzoryczną postać komunikacji, w której fizyczna i zmysłowa bliskość została zastąpiona bliskością wirtualną. Może jednak powinni wyjść poza przeciwstawienie realności i wirtualności, dostrzec możliwość przewyciężenia ograniczeń, wykorzystania techniki do zaprojektowania wtórnego środowiska i stworzenia nowej formy zbiorowej świadomości oraz przekroczenia indywidualizmu, jak chciał tego Marshall McLuhan, zapowiadając przed laty powstanie globalnej wioski?

---

## Krzysztof Loska

### Technological Imagination and the Question of Identity in Contemporary Japanese Cinema

Popular convictions as to character of Japanese culture are dominated by the orientalist stereotypes that include self-contradicting images of a society that is traditional and at the same time modern and technology-based. The ambiguous portrait of Japan seems to a certain extent justified, if one takes into account the transformation that took place throughout the 20th century and which gave rise to a new model of culture that was shaped thanks to a unique combination of various elements, both native and foreign. I am planning to focus on the impact of the mass media on the awareness and an everyday life of the Japanese people. Besides, I am going to consider the extent as to which the new environment has been transformed by the information revolution. For my research I shall use the contemporary cinema which perfectly reflects cultural issues of the nation in the process of the vehement social change, and which shows the hopes and fears of the future.

**Maria B. Garda**  
**Bartosz Lewandowski**

## ***Indie games: fenomen niezależnych gier komputerowych***

Wielokrotnie już gry komputerowe były zestawiane z medium filmowym. Jednak porównanie to, wskazujące na nieprzerwaną ciągłość w rozwoju kultury popularnej, wydaje się w dalszym ciągu adekwatne. Przemysł produkujący gry powtórzył model rozwoju zachodniej kinematografii, co wiązało się z narastającym już od połowy lat siedemdziesiątych zainteresowaniem wielkich wytwórni hollywoodzkich rodzącą się nową gałęzią branży rozrywkowej. Wynikało to oczywiście po części z chęci przejęcia kontroli nad potencjalną przyszłą konkurencją. W efekcie, jak zauważa Alexis Blanchet, sektor gier przeżył przyspieszony okres rozwoju, ale też ukształtował się instytucjonalnie na wzór wcześniejszych modeli znanych z innych sztuk audiowizualnych<sup>1</sup>.

Pierwowzory współczesnych gier wideo powstawały w oparciu o wielkie maszyny informatyczne już w latach pięćdziesiątych, a ich twórcami były osoby mające dostęp do elitarnych technologii, czyli naukowcy z ośrodków akademickich, a nawet wojskowych centrów badawczych. Następnie, na początku lat siedemdziesiątych, rozwinęły się takie firmy jak Atari – produkujące gry arkadowe<sup>2</sup>, założone przez młodych informatyków. Ich szybki sukces stał się obiektem zainteresowania korporacji medialnych związanych z kinem. W 1976 r. Atari zostało wykupione przez Warner Communications, a tendencja do włączania gier w mechanizmy instytucjonalne branży rozrywkowej trwała nieprzerwanie aż do kryzysu ekonomicznego rynku gier w 1983 roku. W latach osiemdziesiątych gry komputerowe stawały się zjawiskiem coraz bardziej powszechnym, a to dzięki tanim komputerom osobistym, takim jak amerykańska Amiga czy brytyjskie ZX Spectrum<sup>3</sup>. Łatwość programowania na tych platformach spowodowała, że pierwsze gry komputerowe były tworzone przez osoby niemające związków z branżą rozrywkową i miały służyć zabawie twórcy i jego znajomych.

Szybko jednak ta potencjalnie dochodowa działalność została zinstytucjonalizowana w ramach kilku głównych firm, takich jak Activision, Electronic Arts i Ubisoft. Ci najwięksi

<sup>1</sup> Por. A. Blanchet, *Des pixels à Hollywood: Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Éditions Pix'n love, Châtillon 2010, s. 401.

<sup>2</sup> Gra arkadowa – rozwinęła się w latach siedemdziesiątych w USA – jako swoista kontynuacja automatów do gier znanych z parków rozrywki; rozrywka rozpoczyna się po wrzuceniu monety lub żetonu do urządzenia; w gry arkadowe można było najczęściej zagrać w miejscach publicznych kojarzonych z rozrywką (np. wesołe miasteczko, pub czy galeria handlowa).

<sup>3</sup> Por. P. Mańkowski, *Cyfrowe marzenia*, Wydawnictwo Trio, Warszawa 2010.



gracze są w stanie przeznaczyć na stworzenie gry komputerowej budżet sięgający 100 mln dolarów oraz wysiłki zespołów składających się z setek specjalistów. Powstałe w takich studiach produkcje pod wieloma względami przypominają filmy kreowane na przeboje kinowe (ang. *blockbuster*); są niezwykle dynamiczne, pełne widowiskowych efektów, angażują gracza w szybką, ale niezbyt wymagającą rozgrywkę. Wciąż powstają jednak także gry tworzone przez działających samotnie twórców, przeznaczone dla bardzo wąskiego, wymagającego grona odbiorców, tak jak to miało miejsce na samym początku rozwoju gier arkadowych. Dobrym przykładem jest legendarny już *Pong* Nolana Bushnella z 1972 roku<sup>4</sup>, dzieło młodego inżyniera, który jeszcze jako student był zafascynowany eksperymentalną grą *Spacewar*<sup>5</sup>, zrealizowaną przez zapaleńców nowych technologii na MIT. Z kolejną falą twórczości programistów-pasjonatów mieliśmy do czynienia latach osiemdziesiątych, wraz z pojawieniem się przystępnych cenowo mikrokomputerów. Można zatem śmiało się zgodzić z Douglasem Perrym, że gry niezależne były od zawsze wpisane w specyfikę fenomenu gier komputerowych<sup>6</sup>.

Rynek gier komputerowych przypomina więc pod tym względem rynek filmowy. Interesującym zagadnieniem stało się zjawisko utworów *indie* – czyli dzieł niezależnych (z ang. *independent*). Zjawisko *indie movies*, jako fenomen kinematografii amerykańskiej, zostało już rozpoznane i opisane. Brak jednak jak dotąd pełniejszego spojrzenia na tworzone niezależnie od wielkich firm producenckich, lecz skierowane do szerokiego grona odbiorców *indie games*. W naszym tekście chcemy przypomnieć podstawowe pojęcia i fakty dotyczące *indie movies*, a następnie zastanowić się, czy w procesie tworzenia gier komputerowych daje się zaobserwować podobne zjawisko.

## Indiewood

Uważa się, że „termin *Indiewood* został stworzony w połowie lat dziewięćdziesiątych, aby określić obszar amerykańskiego rynku filmowego, w ramach którego granice pomiędzy Hollywood a kinem niezależnym uległy zatarciu”<sup>7</sup>. Produkcje *indie* bywają dystrybuowane przez duże wytwórnie filmowe albo przez ich wyspecjalizowane oddziały – jak to ma miejsce w przypadku Focus Features (*Gosford Park*, *Wszystko w porządku*), które stanowi część Universal Pictures. Powiązanie producentów filmów *indie* z wytwórniami Hollywood jest na tyle ścisłe, że nie można nazwać ich twórcami niezależnymi. Więzy te wyrażają się bądź to przekazaniem dzieła do dystrybucji jednej z firm Hollywood, bądź też tworzeniem

<sup>4</sup> *Pong* (1972) – legendarna, pierwsza gra arkadowa późniejszego giganta cyfrowej rozrywki – amerykańskiej firmy Atari; rozgrywka była uproszczonym graficznie do minimum modelem pojedynku w ping-ponga.

<sup>5</sup> *Spacewar* (1962) – jedna z pierwszych w historii gier komputerowych, stworzona przez studenta Massachusetts Institute of Technology – Stevena Russella, na komputerze DEC PDP-1; gracz sterował rakieta kosmiczną, a celem rozgrywki było atakowanie nadlatującego wroga.

<sup>6</sup> Por. D. Perry, *The Decade in Review: Videogames 2000–2009 (Part 2)*, za: GameInsano.com (data dostępu: 20.01.2010).

<sup>7</sup> G. King, *Indiewood, USA*, L.B.Tauris, New York 2009, s. 3. Jeśli nie jest zaznaczone inaczej, podajemy cytaty z obcojęzycznych źródeł we własnym tłumaczeniu.

filmów przez studia formalnie niezależne, wykupione jednak przez największych graczy rynku filmowego.

Jak zauważa King<sup>8</sup>, tak wyodrębniony organizacyjnie proces produkcji prowadzi do powstawania dzieł o poetyce odbiegającej od hollywoodzkich *blockbusterów*. Trudno jednak wskazać na jakieś dominujące w filmach *indie* sposoby obrazowania czy prowadzenia narracji, gdyż jest to zjawisko bardzo zróżnicowane stylistycznie. Filmy te można spróbować określić jako zapośredniczające różnorodne poetyki, obecne dotąd zarówno w nurcie kina artystycznego, jak i znane z twórczości mniej wymagającej oraz nierzadko plasującej się w czołówce *box office'u*. Dzięki powiązaniu z sektorem *indie* wielkie wytwórnie mogą stwarzać wrażenie, że nie poświęcają się jedynie pracom nad kolejnymi częściami wielkich, hitowych produkcji, ale że uczestniczą również w tworzeniu dzieł bardziej ambitnych, aspirujących do miana kultury wysokiej. Także dla znanych aktorów udział w tego typu przedsięwzięciach może stanowić środek do zmiany wizerunku i okazję do zaprezentowania się od innej strony, zarówno przed widzami, jak i przed krytykami. Oczywiście rozwój filmów *indie* związany jest także z postępującym od lat osiemdziesiątych, obecnym w całej amerykańskiej gospodarce procesem dostrzegania potrzeb odbiorców skupionych wokół niszowych, ekskluzywnych rynków.

Analogicznie jak to ma miejsce w przypadku rynku filmowego, wyróżnikiem rynku gier *indie* będą dla nas uwarunkowania produkcyjne i dystrybucyjne. Dokonamy także analizy powstających w ramach tego fragmentu rynku produktów pod kątem ich odbiegania od wzorców dominujących w tak zwanym głównym nurcie gier komputerowych.

## *Indie games*

Amerykańskie określenie *indie* jest skrótem od słowa *independent* (ang. 'niezależny') i podkreśla autonomiczność danego tekstu kultury wobec tzw. głównego nurtu. W założeniu mowa zatem o niepozabawionych ambicji artystycznych produkcjach (między innymi filmowych, muzycznych, plastycznych), przeznaczonych dla wyspecjalizowanej grupy odbiorców, realizowanych przy małym budżecie i bez wsparcia wielkich korporacji branży rozrywkowej czy też medialnej. Niemniej w praktyce zdarza się, że nie tylko dystrybucją (o czym już pisaliśmy), ale też realizacją filmów *indie* zajmują się oddziały wielkich wytwórni, co powoduje, że niezależność instytucjonalna takich projektów jest co najmniej dyskusyjna. Powstają liczne opracowania filmoznawcze usiłujące wyznaczyć granice fenomenu *indie*, jednak ze względu na niezwykłą elastyczność Hollywood i zdolność do wchłaniania wszelkich nowych trendów jest to zadanie bardzo trudne.

Wobec powyższego sytuacja *indie games* wydaje się nieco prostsza. Nawiązując do definicji zawartej na stronie magazynu „Indie Games Mag”, pod tym pojęciem będziemy rozumieć gry komputerowe tworzone przez deweloperów, którzy zazwyczaj publikują swoje projekty na własną rękę za pośrednictwem Internetu<sup>9</sup>. W tym wypadku zatem głównym

<sup>8</sup> Por. *ibidem*, s. 1–40.

<sup>9</sup> Zob. <http://www.indiegamemag.com/about/> (data dostępu: 26.03.2011).

wyznacznikiem przynależności gier do nurtu *indie* byłaby decyzja twórcy o rozpowszechnianiu dzieła jedynie w formie cyfrowej, co wiąże się z brakiem zależności od wydawcy. Umieszczenie gry w danym obiegu zawsze zależy od strategii wybranej przez jej twórców. Mogą oni przecież zdecydować się na podpisanie umowy z dużym wydawcą i rozpowszechnianie tytułu tradycyjną drogą kolportażu detalicznego – na przeznaczonym dla danej platformy formacie. Oczywiście wówczas udział wydawcy w procesie powstawania gry jest znaczący. Dostarczając fundusze na opracowanie gry, wytworzenie jej fizycznych nośników, opakowanie, dostarczenie do sklepów i promocję, wydawca oczekuje zazwyczaj nie tylko udziału w zyskach, ale także dopuszczenia go do prac nad powstawaniem gry. Takich gier nie będziemy określali przymiotnikiem *indie*.

Jednocześnie działalność polegająca na produkcji i cyfrowym rozpowszechnianiu gier powinna być głównym polem działalności twórcy, tak aby jego dzieła mogły być określane przymiotnikiem *indie*. Znane są bowiem przypadki, kiedy firmy wypuszczające na rynek dziesiątki wysokobudżetowych produkcji kierują niektóre swoje tytuły wyłącznie do dystrybucji cyfrowej. Tak uczyniła na przykład firma Eidos z grą *Lara Croft and the Guardian of Light*. Nie oznacza to jednak, że tym samym Eidos stworzył grę niezależną.

Warto przy tym zauważyć, że twórcy gier niezależnych<sup>10</sup> nie są amatorami o zawodowych ambicjach, gdyż stworzenie gry komputerowej jest procesem wymagającym odpowiednich, specjalistycznych umiejętności, związanych choćby z programowaniem. Wydaje nam się, że napisanie prostej gry komputerowej wymaga znacznie więcej wiedzy niż stworzenie niskobudżetowego filmu. Obecnie można nakręcić materiał wideo za pomocą telefonu komórkowego, następnie zmontować go darmowym narzędziem i umieścić na serwisie YouTube. Jak się zatem okazuje, łatwość dystrybucji dotyczy w epoce cyfrowej wszelkich treści, natomiast zasadniczą barierą kompetencyjną jest zdolność do opanowania technik ich wytwarzania. Realizacja gry wymaga obecnie zaawansowanej wiedzy w zakresie programowania i grafiki komputerowej. Wprawdzie coraz łatwiejszy jest dostęp do silników graficznych i bibliotek programistycznych, takich jak Open Dynamics Engine czy Simple DirectMedia Layer, które można wykorzystywać w ramach darmowych licencji, jednak w dalszym ciągu posługiwanie się nimi jest nieosiągalne dla przeciętnego człowieka bez odpowiedniego przygotowania informatycznego.

<sup>10</sup> Nasze rozważania, o ile wyraźnie nie zaznaczyliśmy inaczej, odnoszą się do gier przeznaczonych do użytku na komputerach osobistych. W przypadku innych urządzeń do grania, takich jak konsole czy smartfony, uwarunkowania rynku są znacznie bardziej skomplikowane. Przede wszystkim nie da się stworzyć gry przeznaczonej na konsolę bez zgody producenta danego sprzętu, gdyż trzeba dysponować odpowiednią licencją. Wobec tego trudno mówić o niezależnych grach przeznaczonych na platformy takie jak PlayStation czy Xbox. Relacje między rynkiem konsol, komputerów PC i urządzeń przenośnych – jeszcze przed pojawieniem się cyfrowych platform dystrybucji – opisał w bardzo interesujący sposób Dmitri Williams w swoim artykule *Structure and Competition in the U.S. Home Video Game Industry*, „The International Journal on Media Management” 2003, vol. 1 (4) (za: <http://www.mediajournal.org>, data dostępu: 30.03.2011).

## Cyfrowa dystrybucja

Punktem zwrotnym w rozwoju gier *indie* było opracowanie cyfrowej dystrybucji gier. Zjawisko to jest stosunkowo nowe. Jedną z pierwszych platform<sup>11</sup> rozpowszechniających gry w ten sposób była aplikacja<sup>12</sup> Steam, należąca do producenta i dystrybutora gier – firmy Valve. Usługa ta została uruchomiona po raz pierwszy w 2003 roku i w ciągu kilku lat przekształciła się nie tylko w narzędzie zarządzania grami należącymi do gracza, ale przede wszystkim umożliwiła nabywanie nowych gier bez wychodzenia do sklepu. Obecnie w ofercie Steamu znajduje się około 1100 gier<sup>13</sup>, a roczne przychody z ich sprzedaży osiągnęły w 2010 roku wielkość rzędu miliarda dolarów<sup>14</sup>. Już znaczna część gier sprzedawana jest wyłącznie jako zapis na dysku, z pominięciem tradycyjnych kanałów dystrybucji. Oznacza to, że płacąc za grę, nie dostaje się w zamian żadnego fizycznie istniejącego przedmiotu. Otrzymuje się jedynie możliwość dostępu do treści i skopiowania jej w dowolnym momencie na własny komputer. Na przykład w przypadku jednego z największych wydawców – Electronic Arts – odsetek gier sprzedawanych cyfrowo wyniósł w 2010 roku 40%<sup>15</sup>.

Gigantyczny sukces Steamu spowodował powstanie wielu konkurencyjnych platform dystrybucyjnych. Część z nich została uruchomiona przez firmy działające od wielu lat na rynku oprogramowania (na przykład usługa Games for Windows firmy Microsoft), ale swoje miejsce na rynku usiłują także znaleźć takie firmy jak Amazon, wprowadzający usługę cyfrowej dystrybucji gier, oraz mniejsze niezależne serwisy. Rynek gier sprzedawanych za pośrednictwem Internetu rozwija się nie tylko w odniesieniu do komputerów osobistych. Coraz więcej gier tworzonych jest z przeznaczeniem dla serwisów społecznościowych (Facebook) oraz takich urządzeń jak smartfony (Sony Ericsson Xperia) czy tablety (iPad). Dystrybucja gier na te urządzenia odbywa się niemal wyłącznie cyfrowo; ogromną rolę odgrywa tutaj należący do firmy Apple sklep App Store.

Dzięki temu, że można obecnie wydać grę i skierować ją do dystrybucji, nie ponosząc kosztów związanych z produkcją, dostarczeniem do sklepów i sprzedażą jej materialnych nośników, rynek stał się dostępny dla bardzo małych firm albo nawet pojedynczych osób tworzących gry. Coraz więcej tytułów wydawanych jest tylko w formie elektronicznej, zdarzają się wśród nich wysokobudżetowe tytuły, tworzone przez znaczących producentów, tak jak wspomniana wcześniej *Lara Croft and the Guardian of Light*. Przeważają jednak gry niezależne. Docieranie do potencjalnych odbiorców stało się możliwe bez ponoszenia wstępnych kosztów sprzedaży detalicznej. Największa z platform dystrybucyjnych –

<sup>11</sup> Platforma medialna – poprzez to pojęcie rozumiemy technicznie wyodrębniony sposób dystrybuowania treści cyfrowych.

<sup>12</sup> Aplikacja – jest to w naszym rozumieniu konkretny, ze względu na oferowaną użytkownikom funkcjonalność, element oprogramowania użytkowego.

<sup>13</sup> Zob. <http://www.steampowered.com/steamworks/SteamworksBrochure2011.pdf> (data dostępu: 19.03.2011).

<sup>14</sup> Zob. <http://blogs.forbes.com/insertcoin/2011/02/04/steam-sales-close-to-1-billion-in-2010/> (data dostępu: 19.03.2011).

<sup>15</sup> Zob. <http://www.gaminator.tv/newsy/news/14448,EA-40-gier-sprzedaje-sie-cyfrowo.html> (data dostępu: 19.03.2011).

Steam – nie pobiera opłat za sam fakt rozpowszechniania gry za jej pomocą, zadowolając się procentem od ceny uzyskanej za produkt sprzedany przy jej pośrednictwie; podobnie działa też App Store. Koszty produkcji gier komputerowych są przy tym bardzo zróżnicowane. Z jednej strony wytworzenie produktu oferującego graczowi możliwość interakcji z rozbudowanym, szczegółowo odwzorowanym graficznie środowiskiem może kosztować dziesiątki milionów dolarów i wymagać współpracy setek specjalistów, zbliżając produkcję gry komputerowej do produkcji wysokobudżetowego filmu fabularnego. Z drugiej jednak strony możliwe jest stworzenie niezależnej gry platformowej (polegającej na tym, iż postać kierowana przez gracza porusza się w dwóch wymiarach<sup>16</sup>) z wysublimowanymi estetycznymi środowiskami oraz innowacyjną możliwością manipulowania czasem w grze – za sumę nieprzekraczającą 200 tysięcy dolarów. Taką produkcją jest *Braid*, stworzony przez jednego twórcę, Jonathana Błowa<sup>17</sup>. Gra ta dostępna była 19 marca 2011 roku poprzez platformę Steam za 8,99 dolara. Mimo ceny bardzo umiarkowanej, jak na grę komputerową, *Braid* osiągnął znaczący sukces, także finansowy.

## *World of Goo*

Za przykład nurtu *indie games* niech posłuży nam *World of Goo* (2008), powstała na bazie eksperymentalnej gry *Tower of Goo* (2005), oraz jej twórcy Kyle Gabler i Ron Carmel. Powstanie tej gry zawdzięczamy w dużej części inicjatywie *Experimental Gameplay Project* (Projekt Eksperymentalnej Rozrywki), która jest inicjatywą stworzoną w 2005 roku z myślą o studentach ETC (Centrum Technologii Rozrywki) na Carnegie Mellon University w Pensylwanii. Służy ona opracowaniu w jak najkrótszym czasie jak największej ilości grywalnych prototypów gier. Projekty powinny spełniać następujące kryteria:

1. Każda gra musi powstać w mniej niż siedem dni.
2. Każda gra musi być stworzona wyłącznie przez jedną osobę.
3. Każda gra musi bazować na prostym motywie, np. grawitacja, wegetacja, rój etc.<sup>18</sup>

W ciągu zaledwie jednego semestru czterech studentów było w stanie opracować wersje alfa ponad 50 gier<sup>19</sup>. Inicjatywa rozrastała się na przestrzeni lat i włączyło się w nią wielu niezależnych twórców gier. Poczynając od czerwca 2009 roku, projekt funkcjonuje w Internecie jako EGP 3.0 i opiera się na comiesięcznym konkursie, w którym należy stworzyć grę według wyżej przedstawionych reguł w temacie wyznaczonym na daną edycję turnieju. Co

<sup>16</sup> Gra platformowa – tego typu gry przedstawiają świat i postacie, które pozbawione są trzeciego wymiaru – głębokości. Przykładem tego rodzaju rozrywki spoza świata gier jest zabawa w labiryncie. Możemy w nim poruszać się tylko do przodu/do tyłu i w lewo/w prawo. Złamaniem zasady zabawy jest wdrapanie się na ścianę labiryntu.

<sup>17</sup> Zob. <http://braid-game.com/> (data dostępu: 19.03.2011).

<sup>18</sup> Źródło: <http://experimentalgameplay.com/> (data dostępu: 24.03.2011).

<sup>19</sup> Za: D. Davidson, *From Experiment Gameplay to the Wonderful World of Goo and How Physics Is Your Friend*, Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning, ETC Press (za: <http://www.etc.cmu.edu/etcpres/content/world-goo-drew-davidson>, data dostępu: 24.03.2011).

miesiąc w rywalizacji bierze udział kilkanaście projektów, a we wszystkie przyjęte tytuły można później zagrać za darmo.

W branży rozrywkowej często spotykamy się z sytuacją, w której młodzi, utalentowani twórcy, dotychczas zajmujący się realizacją awangardowych na płaszczyźnie wizualnej krótkich form, zostają zauważeni i wchłonięci przez wielkie korporacje. Idealnym przykładem wspomnianej reguły są Michel Gondry i Spike Jonze, kultowi reżyserzy, obecnie rozpoznawalni dzięki filmom fabularnym, a nie reklamom czy teledyskom, od realizacji których zaczęli karierę. Twórcy *World of Goo*, Kyle Gabler i Ron Carmel, obrali jednak inną ścieżkę kariery i zdecydowali się porzucić pracę w Electronic Arts na rzecz otwarcia własnego studia – 2D Boy. Skłoniła ich do tego nieustająca popularność *Tower of Goo* i EGP. Jak sami piszą, strategią ich projektu jest „tworzenie gier w starym stylu – w dwuosobowym zespole, na podstawie kilku prostych pomysłów i całym swoim sercem”, a celem – gry, „w które może zagrać każdy i których rozgrywka będzie dla każdego czymś nowym”<sup>20</sup>.

Tworząc *World of Goo*, opierali się w dużej mierze na darmowym oprogramowaniu oraz współpracowali ze społecznością, którą udało im się stworzyć wokół rozwijanego projektu na forum prowadzonym w ramach oficjalnego blogu relacjonującego prace nad rozwojem gry<sup>21</sup>. Fani wspierali twórców jako kreatywni beta testerzy, wnoszący wartościowe uwagi co do rozgrywki i projektowania poziomów. W efekcie powstała bardzo oryginalna produkcja.

*World of Goo* (dosł. ‘świat lepkiej mazi’) przy pierwszym zetknięciu przypomina dziecięcą układankę. Gracz może za pomocą myszki przesuwając po ekranie zanimizowane kulki niezidentyfikowanej materii. Kulki te spoglądają na gracza, mają bowiem oczy, i zachęcają do interakcji piszczącymi głosikami. Przemieszczone w pobliżu innej kulki, wytwarzają połączenie – jakby pomost. Zadaniem gracza jest budowanie przy użyciu wyłącznie tych elementów złożonych konstrukcji, sięgających do końca planszy. Ten prosty punkt wyjścia, polegający na przekazaniu graczowi kontroli nad kilkunastoma lub kilkudziesięcioma bardzo prostymi elementami i pozwoleniu na tworzenie z nich skomplikowanych budowli, doprowadził do powstania gry bardzo angażującej graczy na całym świecie. *World of Goo* nie jest bowiem prostą zabawą elementami. Tworzone przez gracza struktury nie są wynikami swobodnego budowania, jak to ma miejsce przy zabawie klockami. Zmuszeni jesteśmy tworzyć budowle dostosowane do danej sytuacji; czasem musimy tak połączyć elementy, aby powstał most nad przepaścią, czasem musi to być wysoka wieża; nasze wytwory mają unosić się w powietrzu albo stać na przesuwającym się podłożu. W dodatku szybko dowiadujemy się, że dane nam do dyspozycji kulki wcale nie są identyczne, i uczymy się odróżniać ich rodzaje. Niektóre z nich dają trwałe połączenia, inne możemy usunąć z naszej konstrukcji. Niektóre z nich pełnią inne, specjalne funkcje. Co więcej, różne kulki dają połączenia o różnej sztywności, więc musimy uważnie dobierać materiały w celu osiągnięcia założonego celu.

<sup>20</sup> Zob. <http://2dboy.com/about.php> (data dostępu: 24.03.2011).

<sup>21</sup> Jest to bardzo popularna praktyka wśród twórców gier *indie*, pozwalająca na stworzenie silnie zaangażowanej społeczności skoncentrowanej wokół rozwoju danego tytułu. Tego rodzaju polityka może być, naszym zdaniem, porównywana ze znaną z ekonomii afektywnej strategią *love marks* (zob. H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, WAI P, Warszawa 2008, s. 69–74), wykorzystywaną przez wielkie korporacje medialne do promocji swoich produktów.

Musimy też radzić sobie z siłami grawitacji, wiatrem, ograniczoną wytrzymałością naszych budowli na ciężar nowo dodawanych elementów. Gra wymaga nie tylko myślenia w kategoriach inżynierskich, ale też szybkiego reagowania na zmieniające się warunki środowiska lub zmiany zachodzące w konstrukcji na skutek zwiększania się jej ciężaru.

Z prostego pomysłu wyrosła skomplikowana, angażująca intelektualnie gra. Twórcom udało się stworzyć taki program, który przyciąga graczy na długo – naszym zdaniem, to dzięki pogłębieniu dwóch aspektów gry. Pierwszym z nich jest opisana już implementacja zaawansowanej fizyki, drugim natomiast – dążenie do wytworzenia wokół rozgrywki rywalizującej ze sobą społeczności graczy. Za przejście każdej planszy gracz otrzymuje kulki, z których na specjalnym poziomie może budować własną wieżę. Natychmiast jest informowany o wysokości własnej wieży, o tym, jakie wieże zbudowali ostatnio inni gracze oraz którzy wzniesli budowle o bardzo podobnej wysokości. Ponadto wynik przejścia każdego z poziomów jest porównywany z wynikami innych grających. Dowiadujemy się o najlepszym na świecie czasie przejścia bądź najmniejszej ilości zużytych kulek, co jest nawiązaniem do gier typu *high score*, gdzie liczy się najlepszy policzalny wynik. Kiedy piszącemu te słowa udało się wyrównać jedno z takich osiągnięć, został o tym natychmiast powiadomiony. Sprawiało to ogromną satysfakcję, gdyż świadczyło nie tyle o zwycięstwie odniesionym w pojedynku z maszyną, ale o tym, że uzyskany wynik jest najlepszym z możliwych wśród tysięcy prób podejmowanych przez inne ludzkie umysły.

W *World of Goo*, podobnie zresztą jak to ma miejsce w przypadku innych gier *indie*, ograniczone fundusze spowodowały konieczność skoncentrowania się twórców na pewnych kluczowych elementach gry. Stworzony tytuł, choć zawiera dopracowany i bardzo ciekawy model fizyczny, posiada dość rudymen tarne opracowanie graficzne i muzykę. Te elementy zostały wykonane poprawnie i nie utrudniają rozgrywki, ale daleko im do doskonałości.

## **Braid**

Kolejnym interesującym tytułem *indie* jest *Braid*, który stanowi przykład nowatorskiego podejścia do gatunku gry platformowej. Przed ukazaniem się gry na rynku uważano, że ten gatunek, bardzo popularny w latach osiemdziesiątych, już nie jest w stanie wytworzyć żadnej interesującej pozycji. Jednak gra osiągnęła sukces na tyle duży, że w gatunku zaczęły powstawać coraz to nowsze, frapujące pozycje, jak na przykład ostatnio doceniony przez krytyków *Meat Boy*. Podobnie jak przy *World of Goo*, fundusze na realizację projektu *Braid* były ograniczone. Twórca skupił się jednak na zupełnie innych elementach niż twórcy *World of Goo*. Uwagę zwraca przede wszystkim intrygująca oprawa graficzna gry.

Podczas rozgrywki kierujemy postacią poruszającą się po ekranie w dwóch wymiarach. Nasz awatar przemieszcza się na tle ręcznie malowanego, częściowo animowanego tła. Gracz może mieć wrażenie, że znajduje się na powierzchni impresjonistycznego obrazu. Doznaniem estetycznym towarzyszy w przypadku *Braid* rozgrywka wymagająca od gracza zaangażowania umiejętności logicznego myślenia. Bohater ma za zadanie dotrzeć do

wyznaczonych miejsc na planszach, co szybko okazuje się niemożliwe bez wykorzystania przypisanej mu wyjątkowej umiejętności – wpływania na upływ czasu. Jednak na różnych poziomach właściwość ta działa nieco inaczej i niemożliwe jest przejście gry, działając według utartego schematu, gdyż każde wyzwanie wymaga od nas unikatowych rozwiązań. Potrzeba godzin wymagającej rozgrywki, aby poznać konsekwencje swoich działań i rozwiązać swoiste dla tej gry przestrzenno-czasowe łamigłówki. Połączenie innowacyjnej możliwości manipulowania czasem z niezwyklej oprawą graficzną zapewniło grze *Braid* liczne grono oddanych graczy. Zarówno *World of Goo*, jak i *Braid* są przykładami wprowadzenia do szerszego obiegu gier bazujących na rozwiązaniach znanych dotąd w grach trafiających jedynie do bardzo wąskiego grona odbiorców, wymagających od gracza znacznego zaangażowania intelektualnego.

## Gry polskie

Rozwój polskiego rynku gier może stanowić kanwę bardzo ciekawej, obfitującej w zwroty akcji opowieści. Niestety historia ta wciąż czeka na odpowiednio wnikliwe opisanie. Z punktu widzenia prowadzonych tutaj rozważań warto zauważyć, że wszystkie polskie gry z lat osiemdziesiątych i początku lat dziewięćdziesiątych można by uznać za niezależne. Tworzone były przez twórców działających samotnie lub w bardzo małych zespołach. Dystrybucja tych gier nie odbywała się wprawdzie przez Internet, który w czasie powstania niektórych z nich jeszcze nie istniał, lecz zazwyczaj obok oficjalnych kanałów dystrybucyjnych, czyli sklepów. Handlowano tymi grami na giełdach komputerowych. Niestety, ponieważ w owym czasie niemal nikt w Polsce nie zamierzał szanować praw autorskich, jedynie znikomy odsetek nośników z grami był sprzedany przez ich twórców, więc niemożliwe było zarobienie na własnej twórczości. Gry były powszechnie kopiowane i sprzedawane na giełdach przez piratów komputerowych lub przekazywane nieodpłatnie znajomym. Mimo tych uwarunkowań powstały wówczas dzieła o jakości porównywalnej do wydawanych w tym samym czasie produkcji amerykańskich, takie jak stworzona w 1986 roku przez Marcina Borkowskiego *Puszka Pandory* – tekstowa gra inspirowana nowelą *Głowa Kasandry* Marka Baranieckiego<sup>22</sup>. Inną wartą wspomnienia produkcją jest *Teenagent*, gra przygodowa stworzona przez zespół kierowany przez Adriana Chmielarza i Grzegorza Miechowskiego, która spotkała się z bardzo dobrym przyjęciem wśród graczy. Została ona wydana w 1994 roku przez polską firmę zajmującą się dystrybucją gier – CD Projekt.

W 2009 roku Grzegorz Miechowski założył firmę 11 bit studios, której pierwszą produkcją była wydana w 2011 roku gra *Anomaly: Warzone Earth*. Gra ta stanowi jednocześnie dobry przykład udanej niezależnej gry komputerowej oraz ilustrację tezy o harmonijnym rozwoju polskiego rynku gier komputerowych, oferującego obecnie zarówno wysokobudżetowe gry, takie jak *Bulletstorm* czy seria *Wiedźmin*, jak i produkcje niezależne, skierowane do węższego grona graczy.

<sup>22</sup> Zob. [http://polygamia.pl/Polygamia/1,99157,7630425,Opowiesci\\_z\\_krypty\\_Puszka\\_Pandory.html](http://polygamia.pl/Polygamia/1,99157,7630425,Opowiesci_z_krypty_Puszka_Pandory.html) (data dostępu: 4.09.2011).



*Anomaly: Warzone Earth* stanowi połączenie innowacyjnej idei, dobrego jej wykonania oraz udanych działań marketingowych. O sukcesie tej produkcji niech zaświadczy prosty fakt: po opublikowaniu pierwszych danych o sprzedaży gry, kurs akcji spółki 11 bit studios wzrósł z 11 do niemal 25 złotych, czyli o ponad 100%<sup>23</sup>.

Innowacyjność gry polega na odwróceniu popularnego schematu wielu gier zwanego *tower defense* (z języka angielskiego: obrona za pomocą wież). Polega on na tym, że zadaniem gracza jest rozmieszczenie na mapie nieruchomych punktów obronnych (najczęściej właśnie wież) w taki sposób, by umożliwiły one odparcie powtarzających się, coraz silniejszych ataków kierowanego przez komputer wroga. Tymczasem w grze stworzonej przez 11 bit studios zadaniem gracza jest takie kierowanie dostępnymi mu szczupłymi siłami, aby pokonując wroga umocnienia, dotrzeć do wyznaczonego punktu. Postać kierowana przez gracza nie ma żadnych zdolności ofensywnych, nie może wyrządzić wrogowi żadnej szkody; wyznacza natomiast trasę uzbrojonego konwoju, decyduje o rodzaju poruszających się w nim pojazdów oraz w pewnym zakresie może ingerować w stan tych pojazdów, na przykład poprzez naprawę czy też środowisko, poprzez wykorzystanie zasłon dymnych czy urządzeń odwracających uwagę wroga. Prowadzi to do konieczności uważnego zaplanowania trasy oraz następnie elastycznego reagowania na zmieniające się warunki. Gra jest ciekawa, angażująca gracza od początku do zakończenia rozgrywki. Uwagę pozwala też utrzymać stojące na wysokim poziomie opracowanie graficzne. Prosty, wydawałoby się, pomysł na grę okazał się zupełnie nowy, wzbudzając zainteresowanie prasy jeszcze przed premierą gry, zaś jego opracowanie zaowocowało pochlebными recenzjami po jej ukazaniu się.

W przypadku *Anomaly: Warzone Earth* zwracają też uwagę działania marketingowe. Gra była dobrze recenzowana w najpopularniejszych magazynach o grach, takich jak „IGN”, w którym otrzymała ocenę 8/10<sup>24</sup>. Sukces wersji przeznaczonej dla komputerów osobistych został zdyskontowany poprzez opublikowanie także wersji gry przeznaczonych na platformy mobilne: iPhone oraz iPad.

## Podsumowanie

Przeprowadzony przez nas opis zjawiska *indie* w odniesieniu do gier komputerowych prowadzi do wniosku o daleko posuniętej konwergencji pomiędzy różnymi gałęziami przemysłu rozrywkowego. Opisywane już przez filmoznawców w kontekście kina niezależnego zjawisko *indie* występuje także w przypadku gier komputerowych i daje się ująć w analogicznych kategoriach. Podobnie jak w przypadku filmów, dzięki rozwojowi tego typu gier odbiorcy mają dostęp do innowacyjnych, nieobecnych dotąd w głównym nurcie treści. W odróżnieniu od filmów, zjawisko gier *indie* jest jednak stosunkowo nowe. Ewolucja kanałów cyfrowej dystrybucji oraz lawinowe powstawanie kolejnych platform medialnych dla gier wydają się kreować dobre perspektywy dalszego intensywnego rozwoju *indie games*. Sukces, który odniosły zaledwie kilka lat temu takie gry, jak *World of Goo* czy *Braid*, dys-

<sup>23</sup> Zob. <http://mybank.pl/gielda/newconnect-11b-11-bit-studios-sa.html#1rok> (data dostępu: 4.09.2011).

<sup>24</sup> Zob. <http://uk.pc.ign.com/objects/089/089567.html#> (data dostępu: 4.09.2011).

kontowany jest obecnie przez twórców działających na polu gier niezależnych. Powstał na przykład, założony przez autorów obu tych gier, *Indie Fund* – instytucja zajmująca się inwestowaniem w nowe projekty z sektora gier niezależnych. Znacznie łatwiej jest więc obecnie zdobyć fundusze konieczne dla opracowania gry mogącej zadowolić gusta szerszych kręgów odbiorców. Społeczność osób zajmujących się tworzeniem gier organizuje się także wokół takich wydarzeń jak Independent Game Festival, który powstał przy okazji Game Developers Conference<sup>25</sup> i od 1999 roku odbywa się corocznie w San Francisco. Natomiast swoistym odpowiednikiem festiwalu filmów niezależnych Sundance w przemyśle gier jest również organizowany w Kalifornii festiwal Indiecade, choć warto zauważyć, że pierwsza edycja z 2007 roku stanowiła część targów E3<sup>26</sup>. Prężnie działają także internetowe portale poświęcone grom niezależnym, takie jak Indiegames<sup>27</sup> czy Tigsourc<sup>28</sup>.

Używając terminologii graczy, gry *indie* przechodzą właśnie na nowy poziom. Po pierwsze, stanowią fenomen skupiający na sobie uwagę coraz liczniejszego grona graczy, znudzonych utartymi konwencjami funkcjonującymi w ramach popularnych tytułów wysokobudżetowych. Po drugie, mamy do czynienia z coraz łatwiejszym dostępem do interesujących i ambitnych gier, co należy zawdzięczać rozwojowi cyfrowych kanałów dystrybucji. Wreszcie po trzecie, coraz prężniejsza staje się społeczność twórców niezależnych, nie tylko zraszająca ambitnych deweloperów, ale także samoorganizująca się w celu umożliwienia startu młodym talentom.

---

## Maria B. Garda, Bartosz Lewandowski

### Indie games – a phenomenon of the independent video games

In this essay we elaborate on the phenomenon of independent computer games by comparing it to the independent stream of American cinema – also known as Indiewood. The parallel between the film and gaming industries, that can be observed in the United States, has its roots in the early years of arcade games when the young companies like Atari were bought by media giants like Warner Communications. Having this influence in mind, we investigate the similarities and differences between those two segments of audiovisual media production. To illustrate the argument, we examine the two most prominent indie game titles of the past few years: *World of Goo* and *Braid*. In the last part of our article we also try to introduce a more national perspective by describing the situation of independent computer games in Poland.

---

<sup>25</sup> Zob. <http://www.gdconf.com> (data dostępu: 28.03.2011).

<sup>26</sup> Electronic Entertainment Expo (E3) to największe światowe targi gier komputerowych i wideo, organizowane przez Entertainment Software Association od 1995 r. (<http://www.e3expo.com>, data dostępu: 15.08.2011).

<sup>27</sup> Zob. <http://www.indiegames.com> (data dostępu: 28.03.2011).

<sup>28</sup> Zob. <http://www.tigsourc.com> (data dostępu: 28.03.2011).

Victoria Vesna, James Gimzewski

## ***Blue Morph: uwagi o działaniu samoorganizującej się zmiany krytycznej (self-organized criticality)***

Z czterech faz przemiany poczwarki w motyla najbardziej spektakularnym w obserwacji doświadczeniem jest ukryta i stosunkowo spokojna transformacja zachodząca we wnętrzu kokonu. Słowo „poczwarka” w języku angielskim (*chrysalis*) pochodzi od greckiego określenia złota, *χρυσός* (*chrysalis*), ze względu na metaliczną kolorystykę jej powłoki. Stadium poczwarki trwa kilka tygodni, a motyl pojawia się głównie o poranku. Motyle są popularnym źródłem mitów i opowieści w wielu kulturach. Danaid wędrowny [w polskiej terminologii zwany także monarchem – przyp. tłum.] (*Danaus plexippus*) jest kojarzony z Halloween, ze względu na swoje czarno-pomarańczowe ubarwienie. Dla Japończyków motyl jest personifikacją duszy. W siedemnastowiecznej Irlandii zabicie motyla było przestępstwem, gdyż uważano, że jest to dusza zmarłego dziecka. Cywilizacje Majów i Azteków uznawały motyla za symbol Xiuhtecuthli, boga kosmicznego ognia, przedstawianego z turkusowym motylem na piersi. W chrześcijaństwie życie Jezusa na ziemi często jest kojarzone symbolicznie z fazą gąsienicy, poczwarka reprezentuje śmierć, a pojawienie się motyla odpowiada zmartwychwstaniu. W starożytnej Grecji motyla oznaczano słowem *ψυχή* (*psychē*), które zasadniczo znaczyło także „dusza” i/lub „umysł” – to jest punkt wyjścia dla naszej instalacji *Blue Morph*.

Morfo (*Morpho peleides*) to opalizujący motyl tropikalny, żyjący głównie w Ameryce Środkowej i Południowej. Kolor jego turkusowych skrzydeł jest związany ze zjawiskiem załamania fali światła we wnętrzu struktury milionów pokrywających je drobnych łusek. Latając w grupach, morfo gwałtownie otwiera skrzydła, co ma odstraszyć drapieżniki. Motyl został uznany za ginący gatunek z powodu wycięcia lasów, które są środowiskiem jego życia; jeszcze większe zagrożenie jest związane z wykorzystywaniem tych owadów do wyrobu biżuterii i ozdób. Widok latającego morfo jest jednym z najpiękniejszych obrazów, jakie można sobie wyobrazić.

Bardzo wyrafinowana struktura łusek pokrywających skrzydła morfo powoduje odbicie fal świetlnych w ich kolejnych warstwach, wywołując efekt interferencji. Efekt ten zależy zarówno od długości fali, jak i kąta patrzenia obserwatorów – rodzaj barwy i jej nasycenie zmieniają się zatem wraz ze zmianą perspektywy. Za fantastyczną kolorystykę motyla odpowiedzialna jest interferencja fali świetlnej, zachodząca dzięki wielokrotnym odbiciom w jednolitej strukturze blaszek (mechanizm całego procesu sprawia, że można je uważać za kryształy fotoniczne). Nanoskalowe wzory, charakterystyczne dla skrzydeł motyla, można

odkryć, „wyczuwając” strukturę powierzchni za pomocą mikroskopu sił atomowych (*atomic force microscope*, AFM) oraz elektronowego mikroskopu skaningowego (*scanning electron microscopy*, SEM).

Choć zazwyczaj wyobrażamy sobie motyle jako ciche, kolorowe stworzenia, w rzeczywistości generują one w trakcie przepoczwarczenia intensywny, choć niesłyszalny hałas. Mikroskopijna forma zamknięcia staje się interfejsem intensywnego dźwięku oraz rozproszonego światła, naśladując piękno, jakie towarzyszy zamieszaniu i zgiełkowi charakterystycznym dla procesu przemiany w motyla. Odkryliśmy, że zmiana nie zachodzi stopniowo, jak mogłoby się wydawać, ale polega na gwałtownym, intensywnym przyływie energii, który ma charakter destrukcyjny i twórczy jednocześnie. Wizualizacja takich przyływów bardzo przypomina wzloty i upadki współczesnych rynków finansowych w dobie kryzysu. Jeśli dodać często po sobie ostatnio następujące katastrofy, wojny, zamieszki i niepokoje społeczne, to wszystko wskazuje na zbiorową przemianę i narodziny nowego paradygmatu. *Blue Morph* generuje przestrzeń, w której można dostroić się do osobistego i wspólnotowego doświadczenia zmiany.

Projekt *Blue Morph* powstał jako instalacja oparta na doświadczeniu, która zmienia formę wraz ze zmianą miejsca i jest w znacznym stopniu współtworzona przez odbiorców wchodzących z nią w interakcję o charakterze doświadczenia rytualnego. Odpowiada na ludzką potrzebę zaangażowania w rytuał, który pozwala uczestnikom zaakceptować zmianę i stać się jej elementem. Projekt ustanawia pragnienie „rytuału przejścia”, o którym pisał Joseph Campbell w *Potędze mitu*.

## Odgrywając vibracje zmiany

„Ponieważ dźwięk nieodmiennie odnosi się do biologicznego aparatu zmysłowego i zakłada odpowiednie dostrojenie ciała, posiada komponent semiotyczny, który jest odczytywany w kontekstach historycznych i społecznie określonych”<sup>1</sup>.

Ludzie słyszą vibracje mieszczące się w przedziale od 20 do 20 000 drgań na sekundę (Hz). Drgania emitowane przez komórki motyla nie mieszczą się w zakresie ludzkiej możliwości audialnych. Wzmacniając je, wzmocniliśmy jednocześnie natężenie ścieżki dźwiękowej towarzyszącej metamorfozie, zwróciliśmy też uwagę na rolę tego, co niewidoczne i niesłyszalne w naszym codziennym życiu. Gałąź nauki zwana sonocytologią<sup>2</sup>, którą zajmuje się James Gimzewski i jego zespół, została rozszerzona o ludzki wymiar przez Victorię Vesnę. Projekt został następnie przekształcony przez odbiorców – każda vibracja w przestrzeni wymagała fizycznej manifestacji. Niespodzianką stała się siła, z jaką instalacja

<sup>1</sup> S. Roosth, *Screaming Yeast: Sonocytology, Cytoplasmic Milieus, and Cellular Subjectivities*, „Critical Inquiry” 2009, vol. 35, nr 2, s. 335.

<sup>2</sup> James Gimzewski, fizyk i specjalista w dziedzinie nanotechnologii, jest autorem metody badania komórek za pomocą wzmacniania wywoływanych przez nie drgań, tak aby były one słyszalne dla ludzkiego ucha. Jego badania mają zastosowanie przede wszystkim w onkologii. Wyniki pierwszych eksperymentów w dziedzinie, którą nazwał sonocytologią, opublikował w sierpniu 2004 roku na łamach magazynu „Science” (przyp. tłum.).

cja sama sobie nadaje impuls i niemal nie wymaga od artystki i naukowca energii służącej jej podtrzymaniu.

Projektowi towarzyszy ścieżka dźwiękowa pochodząca z drgań zarejestrowanych w trakcie transformacji za pomocą lasera rzucanego na mikrolustro przymocowane do poczwarki. Odształcenie promienia zostało uchwycone przez detektor wykrywający położenie oraz zapisane jako cyfrowy sygnał relacji tego odształcenia do czasu. Cały system zaprojektowano po pokonaniu wielu trudności – lustrzane odbicie interpretowaliśmy jako metaforę odpowiednią dla doświadczania dźwięku metamorfozy. Jest radykalna i posiada intensywność uderzenia pioruna, a to właśnie w taki sposób zachodzi zmiana także w naszym ludzkim postrzeganiu, czy to indywidualnym, czy zbiorowym. W buddyzmie tybetańskim i wadzrajanie piorun i błyskawica mają znaczenie zasadnicze jako symbole natychmiastowej transformacji wywoływanej przez siły naturalne, które mają charakterystykę diamentu<sup>3</sup> i przedstawiają jednocześnie zmienność oraz trwanie wieczne.

Proces olbrzymiej zmiany w przypadku osobistej transformacji często jest nazywany metamorfozą. Zbadaliśmy zmiany komórkowe, rejestrując mikroskopijne ruchy wewnątrz poczwarki, i wykorzystaliśmy je do stworzenia ścieżki dźwiękowej projektu, zainspirowanego momentem, kiedy efektem metamorfozy jest wyłaniający się motyl. W instalacji *Blue Morph* wykorzystaliśmy postać morfującego organizmu w charakterze metafory odpowiadającej zdolności jednostki do przejścia osobistej transformacji.

## Krzyk motyla

„Zanim zatnęę  
w głębokim śnie  
chcę usłyszeć  
chcę usłyszeć  
krzyk motyla” (The Doors, 1967).

W 1967 roku Jim Morrison opisywał własny proces twórczy w sposób, który odpowiada pracy, jaką wkładamy w przekształcenie relacji między nauką i sztuką: „Nasza praca, nasza aktywność jest dążeniem do metamorfozy. Przypomina rytuał oczyszczenia w znaczeniu alchemicznym. Najpierw potrzebny jest czas nieporządku, chaosu, powrotu do pierwotnej katastrofy. Z tego wyodrębniają się elementy i pojawia się nowe ziarno życia, które przekształca życie, materię i osobowość, aż wreszcie, w sprzyjających warunkach, wyłaniasz się

<sup>3</sup> Diament ma istotne znaczenie w symbolice buddyzmu tybetańskiego i wadzrajany, nazywanej także Diamentową Drogą albo Drogą Pioruna. Jednym z rytualnych obiektów jest tutaj wadźra, symbolizująca diament (który posiada zdolność przecinania różnych materiałów, ale sam nie może być nacięty), co odnosi się do skutecznego odcinania korzeni złudzenia oraz nieustępliwości i wytrwałości na drodze działania dla dobra wszystkich istot. Wadźra bywa także odczytywana jako piorun, co ma symbolizować moc, a także uzyskanie błyskawicznego oświecenia przez Buddę Siakjamuniego i adeptów tej drogi (przyp. tłum.).

na nowo i łączysz wszystkie te dualizmy i przeciwieństwa. Nie mówisz już o dobru i złu, ale o czymś zjednoczonym i czystym”<sup>4</sup>.

Krzyk jest nieartykułowanym dźwiękiem wydawanym przez ludzkie istoty dla wyrażenia skrajnej przyjemności lub bólu, nie wymaga tłumaczenia – jest rozumiany przez każdego niezależnie od rasy, języka czy płci. O istotach świata pozaludzkiego rzadko mówi się, że krzyczą, a tony generowane przez komórki i wzmacnione w laboratorium są określane jako sygnały. Wykorzystane przez nas impulsy zmiany, którym towarzyszy głośny dźwięk transformacji lub niesłyszalna, acz intensywne wibracja, mogą być nazwane krzykiem – indywidualnym bądź zbiorowym.

*Blue Morph* polega na stworzeniu środowiska, w którym odbiorcy mogą doświadczyć pejzażu dźwiękowego zmiany na poziomie komórkowym – doświadczalnie umożliwia dostęp do procesów biologicznych zachodzących w komórkach żywego ciała. Nie inaczej niż w przypadku zwyczajnego doświadczania sztuki, gdzie wnosi się własne interpretacje w odniesieniu do dzieła, również i tutaj u wielu osób dostrzegamy tendencję do ekspresji o charakterze duchowym wyrażaną na forum publicznym. Doświadczanie dźwięków komórek bardziej jako muzyki niż sygnałów zmienia nasze rozumienie kompozycji tworzonych przez organizmy, a artysta i naukowiec stają się współautorami symfonii przyrody. Dostrajamy się do funkcjonowania naszych ciał połączonych z mikro- i makroświatami i zaczynamy rozumieć wibracje funkcjonujące u samych podstaw materialności, gdzie łączenie molekuł oznacza ich właściwą egzystencję.

Pewna grupa naukowców, ulokowanych zazwyczaj na obrzeżu wspólnoty uznanych badaczy i często przez nią oczerniana, wskazuje na rolę wibracji w odniesieniu do naszych ciał/umysłów. Na przykład kontrowersyjny, nieżyjący już francuski immunolog Jacques Benveniste twierdził, że białeczki komunikują się z molekułami receptorów, wysyłając sygnały elektromagnetyczne niskiej częstotliwości, które te ostatnie wychwytyją tak jak odbiornik radiowy dostrojony do określonej częstotliwości. Kerry Bloom, mykolog, zauważył zmiany chemiczne w komórkach roślin zależnie od odtwarzanego rodzaju muzyki, a Masaru Emoto ma wielu zwolenników wśród adeptów ruchu New Age, wierzących w jego tezę, że da się dostrzec zmianę w komórkowej strukturze wody na skutek stosowania pewnych myśli lub słów. Koncepcja pamięci i myśli jako wibracji wywołujących zmiany materialne na poziomie komórkowym wykracza bardzo daleko poza obecnie funkcjonujące paradygmaty naszej nauki. Naukowcy obawiają się więc eksploracji tych rejonów, ponieważ jest to teren niebezpieczny, najeżony minami, pełen zasadzek i wrogów gotowych do niszczenia karier na samo tylko wspomnienie możliwości takich badań. Dla wielu osób idea ta jest jednak pociągająca, a *Blue Morph* generuje przestrzeń, w której można wyobrazić sobie taką pracę zarówno metaforycznie, jak i doświadczalnie, łącząc swój umysł z wibracjami o biologicznym podłożu.

<sup>4</sup> T. Magistrale, *Wild Child: Jim Morrison's Poetic Journeys*, „The Journal of Popular Culture” 1992, vol. 26, issue 12, s. 7.

## Skrzydła pragnienia

Wydaje się szczególnie znaczące, że meteorolog Edward Lorenz, zadając słynne pytanie: „Czy ruch skrzydła motyla w Brazylii uruchamia tornado w Teksasie?”, postuluje „efekt motyla”. Jest to koncepcja mówiąca o tym, że uderzenia delikatnych motyli skrzydeł mogą zainicjować w atmosferze całą reakcję łańcuchową. Podobne efekty można zauważyć w Internecie, gdzie jeden e-mail przetłumaczony na różne języki może wywołać całą lawinę i rozprzestrzeniać się po świecie z siłą pożaru. Doświadczamy obecnie nie tylko wstrząsów finansowych i społecznych, ale także wielu efektów zmian klimatycznych, a jednak nie postrzegamy ich jako zjawisk połączonych. Idea samozarządzającej się zmiany krytycznej (*self-organized criticality*) wywołującej przemianę o charakterze eksplozywnym zajęła centralne miejsce w myśleniu o aktywności artystycznej/naukowej, w którą jesteśmy zaangażowani. Niezależnie od tego, czy wygenerowaliśmy, czy tylko wzmocniliśmy nieuchronne transformacje zachodzące w naszym środowisku, jasne jest, że wielkie katastrofy współgrają ze zbiorową przemianą związków łączących nas z planetą, którą zamieszkujemy.

Machanie skrzydłem przedstawia drobną zmianę w początkowej kondycji systemu, co inicjuje cały łańcuch zdarzeń prowadzących do alteracji na dużą skalę. Gdyby motyl nie machał skrzydłami, trajektoria zachowań systemu mogłaby być zupełnie inna. Nawet jeśli motyl nie „powoduje” tornada w sensie dostarczania mu energii, to jednak „powoduje” je w sensie bycia kluczowym elementem warunków wstępnych, w wyniku których powstaje katastrofa – bez tego machnięcia skrzydłami ów konkretny żywioł nie mógłby zaistnieć.

## Kolor niebieski

W ramach projektu powstaje wypełniona wibracjami przestrzeń, zalana błękitem, dla którego inspiracją jest opalizujący *Morpho peleides*, południowoamerykański motyl, którego skrzydła, ich mikro- i nanostruktura, są źródłem obrazów wykorzystywanych w projekcie. Kolor niebieski ma także inne znaczenie. Niebieskie światło jest oczyszczające, dezynfekujące i otacza uczestnika przestrzenią ochronną. To kolor nieba i oceanu, reprezentujący wolność. W hinduistycznym systemie czakr niebieski jest kolorem centrum energii ulokowanego na poziomie gardła i odpowiada za ekspresję i słyszenie.

Co ciekawe, wśród wielu dobrych i złych mitów o czarodziejce lasu, Blue Morpho, jest także taki, który nadaje jej cechy triksterki, a niektórzy mieszkańcy Amazonii wierzą, że Blue Morpho ma związek z czarną magią i złymi czarownikami. W istocie skrzydło motyla rzeczywiście jest zbudowane z czarnych protein, a zachodzące w jego strukturze operacje świetlne są formą iluzji optycznej. Z drugiej strony, film *Błękitny motyl* jest przykładem zaistnienia tego stworzenia w kulturze popularnej. Film oparty jest na motywach opowieści o młodym chłopcu cierpiącym na raka mózgu, któremu udaje się zrealizować swoje marzenie o schwyтaniu morfa na Kostaryce. Ceną jest jednak to, o czym ostrzegali szamani – motyl kojarzony jest zarówno z siłami dobra, jak i zła; stanowi więc wyzwanie dla wiary w ludzką duszę.

Gimzewski pracował przez dwie dekady w laboratorium badawczym IBM, a zatem nie jest mu obcy superkomputer Deep Blue, który wygrał mecz z ówczesnym szachowym mistrzem świata. Deep Blue miał 32 procesory i w czasie historycznego pojedynku z Garrim Kasparowem przetwarzał około 200 milionów ruchów szachowych na sekundę. Potomkiem Deep Blue jest obecnie Blue Gene, najszybszy komputer świata. Posługuje się 131 tysiącami procesorów i standardowo wykonuje 280 trylionów operacji na sekundę.

Inspiracją tkwiącą u podstaw pracy Victorii Vesny było błękitne malarstwo Yves'a Kleina oraz ostatni film Dereka Jarmana *Blue*, który reżyser skończył tuż przed swoją śmiercią na skutek komplikacji związanych z AIDS w 1994 roku. Film eksploruje proces umierania oraz – co szczególnie istotne dla artysty z obszaru kultury wizualnej – utratę wzroku, której konsekwencją jest postrzeganie wyłącznie w kolorze niebieskim. Jarman stworzył swój film jako sposób na zgłębianie, jak to ujął, „świata Yves'a Kleina, wynalazcy pustki, barwy International Blue, symfonii monotonii”. Jedynym obrazem na ekranie jest prostokąt światła w kolorze błękitu Kleina.

Na gruncie naukowym błękit skrzydła morfa jest wynikiem skomplikowanych nanofotonowych manipulacji, nie zaś pigmentacji, którą próbują odtworzyć naukowcy w laboratoriach na całym świecie. W projekcie używamy niebieskiego światła – ma ono związek z badaniami nanotechnologicznymi nad mechanizmem odbijania i załamania światła na łuskach skrzydła motyla, co doprowadziło do innowacyjnych rozwiązań w zakresie bardziej wydajnych energetycznie diod typu LED (*light-emitting diodes*). Ostatnio można zauważyć wzrost zainteresowania wykorzystaniem niebieskiego światła do tworzenia ulicznych ornamentów i dekoracji choinek świątecznych, co jest wynikiem zaawansowanego technologicznie rozwoju wysoko wydajnych źródeł oświetlenia, stosowanych także do oczyszczania wody czy w zabezpieczeniach antybakteryjnych. Istnieją np. takie rozwiązania, jak tkanina zwana Morphtex, a także hologramy zabezpieczające przed podróbkami. Badania nad strukturą skrzydeł motyla *Trogonoptera trojana* doprowadziły do opracowania nowych projektów samolotów i obiektów latających (jak lotnie) o dużej rozpiętości skrzydeł. Struktura ubarwienia motyli inspirowała nanotechnologów do badań nad stworzeniem barwników, do produkcji których nie używa się toksycznych pigmentów, a także do prac nad nowymi technologiami prezentacji.

## Architektura zmiany

Bardzo możliwe, że *Blue Morph* oddziałuje na tak wiele osób dzięki samoorganizującej się zmianie krytycznej poprzez biologiczną transdukcję – przekład informacji z jednego medium na inne. W tym przypadku – z motyla na ludzką istotę. Motyl – będąc tak wyraźnie obecny w naszej zbiorowej świadomości – pozwala odbiorcom przeżywać ich własne, indywidualne doświadczenie zmiany oraz zainicjować przeżycie duchowe wolne od ciężaru religijnego rytuału. Architektura miejsca ma kluczowe znaczenie dla możliwości odzwierciedlenia w rezonansie podmiotu doświadczającego instalacji tego, jak niesłyszalne staje się słyszalne, a niewidzialne – możliwe do zobaczenia.



Integratron był idealną przestrzenią pracy nad tym projektem, który od tamtego czasu przemieszczał się w różne miejsca o dobrej akustyce, włącznie z kościołem św. Jana w Gdańsku. Początkowo naszym zmartwieniem było to, że praca może się okazać albo zbyt mocno wpisana w znaczenia chrześcijańskie, albo uznana za bluźnierczą. Przyjemnym zaskoczeniem okazał się jednak fakt, że tak się nie stało – sądzymy, że było to możliwe dzięki temu, iż kościoły są budowane na potrzeby praktyk o charakterze duchowym. Przy ich projektowaniu szczególnie uwzględnia się geometrię, przestrzeń, a zwłaszcza dźwięk, co łatwo pozwala oscylować między przestrzenią, czasem i ciałem jako medium.

Wertykalność przestrzeni umożliwia połączenie akustycznej sfery wibracji z osobą stojącą pośrodku podświetlonego prostokąta, na którym laserowo graweruje się obraz mikrostruktury pojedynczej łuski skrzydła motyla. Jedna komórka, jedna osoba – w centrum – z wibracją stanowiącą formę publicznej ekspresji istnienia w przestrzeni i czasie, której świadkami są inni, uczestniczący w zdarzeniu poprzez obserwację.

Odrodzenie dramatu w średniowiecznej Europie miało miejsce w kościołach, gdzie teatr się „odrodził”, gdyż trzeba było uznać popularność przedchrześcijańskich rytuałów. Ta reakcja na pierwotne dążenie ludzi do „odtworzenia” historii ich życia jest fascynująca i przetrwała do czasów współczesnych pod postacią koncertów rockowych, wydarzeń sportowych etc. W tym sensie *Blue Morph* łączy się z ideą wykorzystania świątyni jako przestrzeni dla nowych form interakcji i introspekcji, ale pod postacią działania jednostki otoczonej przez publiczność, gdzie obie strony są uczestnikami tego samego procesu.

Tłum. Anna Nacher

---

## Vistoria Vesna, James Gimzewski

### Blue Morph: Reflections on Performance of Self Organized Criticality

Although we tend to imagine butterflies as silent, colorful creatures, they in fact generate intense inaudible noise while in process of change. The microscopic encasing becomes the interface of sound intensity and scattered light mimicking the simultaneous beauty and turmoil inherent to the metamorphosis of the butterfly that is an endangered species. We discover that change does not happen gradually as we might like it to be, but is a sudden, intense surge of energy that is destructive and creative simultaneously. The visualization of the surges of metamorphosis very much resembles the ups and downs of the current financial markets in crisis. This, in addition to the recent close succession of environmental disasters, wars, riots and social upheavals of our current global state points to a collective metamorphosis to a new paradigm. The Blue Morph enables a space where one can tune in to the personal and collective experience of change.

The article explains the ideas behind the Blue Morph installation, created in the process of cooperation between an artist (Victoria Vesna) and a scientist (James Gimzewski).

Agnieszka Kulazińska

## Między sztuką, nauką a technologią

Wzajemne powiązania sztuki i nauki mają bogatą historię. Najbardziej klasycznym przykładem jest postać Leonarda da Vinci. W *Traktacie o malarstwie* stworzył on obraz artysty/naukowca, którego głównym celem jest analiza świata zewnętrznego<sup>1</sup>. Da Vinci postulował zajęcie empirycznej postawy wobec rzeczywistości. Sztuka była dla niego jednym ze źródeł poznania. Teoria artysty wolna jest od konfliktu sztuki i nauki, obydwie dziedziny zgodnie ze sobą koegzystują, stanowiąc równorzędne źródła poznania. Pomimo tej konstatacji dzieła mistrza nie budzą wątpliwości, do której dziedziny należą.

W 1959 roku Charles P. Snow w referacie wygłoszonym na Uniwersytecie w Cambridge, zatytułowanym *The Two Cultures*, postawił diagnozę o rozłamie w świecie współczesnej wiedzy i podziale na naukowców i humanistów, diagnozując skutki oświeceniowego rozłamu<sup>2</sup>. Czy możliwa jest interakcja obydwu tych światów? Czy humaniści mogą włączyć się w naukowe dyskursy na równorzędnych prawach? Do postawienia tego typu pytań skłania „Art and Science Meeting”, zorganizowany przez gdańskie Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia<sup>3</sup>.

Wystawa *The Pleasure of Light* przybliżyła sylwetki dwóch awangardowych twórców, Györgya Kepesa i Franka J. Maliny<sup>4</sup>. Obydwaj odnosili sukcesy na polu sztuki i nauki. Kepes blisko współpracował z László Moholy-Nagyem, uczył designu w New Bauhaus. Był współzałożycielem The Center for Advanced Visual Studies i Massachusetts Institute of Technology. Frank Malina obok sztuki zajmował się astronautyką, pracował w UNESCO, założył pismo „Leonardo” zajmujące się badaniem związków sztuki i nauki. Światło było przedmiotem artystycznych eksploracji obydwu twórców. Pomimo wielu podobieństw ich postawy rozwinęły się w różnych kierunkach. Twórczość Kepesa bliższa jest tradycji Bauhausu.

<sup>1</sup> Zob. *Traktat o malarstwie, w: Teoretycy, pisarze i artyści o sztuce, 1500–1600*, oprac. J. Białostocki, PWN, Warszawa 1985.

<sup>2</sup> „I believe that the intellectual life of whole of western society is increasingly being split into two polar groups. Literary Intellectuals at one pole-at other scientists and as the most representative, the physical scientists. (...) Between the two a gulf of mutual incomprehension-sometimes (particularly among the young) hostility and dislike, but most of a lack of understanding”. Zob. C.P. Snow, *The Two Cultures*, za: <http://classes.dma.ucla.edu/Fall07/9-1/pdfs/week1/TwoCultures.pdf>, s. 169 (data dostępu: 20.08.2011).

<sup>3</sup> Projekt przygotowany został we współpracy z gdańskimi instytucjami, złożyły się na niego wystawy: Györgya Kepesa i Franka Maliny *The Pleasure of Light* (Zielona Brama, oddział Muzeum Narodowego w Gdańsku); Moniki Fleischmann i Wolfganga Straussa *Performing Data* (CSW Łaźnia); Victorii Vesny i Jamesa Gimzewskiego *Blue Morph* (kościół św. Jana, Nadbałtyckie Centrum Kultury) oraz konferencja „W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii” (Dwór Artusa, Muzeum Miasta Gdańska). Dyrektorem artystycznym całości był Ryszard W. Kluszczyński.

<sup>4</sup> Wystawa przygotowana została przez Ninę Czeględy i Ronę Kopeczky dla Ludwig Muzeum w Budapeszcie.

Artysta eksperymentował ze światłem i cieniem; bazując na nowych technologiach, badał nowe możliwości języka plastycznego. Jego poszukiwania zaprowadziły go do działań w przestrzeni publicznej. W pracach takich jak projekt oświetlenia dla siedziby firmy Rohm & Haas w Filadelfii czy Neon kinetyczny na fasadzie sklepu Radio Shack w Bostonie nowatorski, plastyczny język znalazł swoje zastosowanie w designie. Sztuka dla Kepesa była platformą dialogu, pracy nad nową estetyką zgodną z duchem społeczeństwa przemysłowego.

Malina w wywiadzie udzielonym BBC wyraźnie rozgraniczał cele sztuki i nauki. Zauważył, iż zaczynają one w podobnym punkcie, a eksplorując nieznaną, dążą do poszerzenia wiedzy o świecie, jednak ich cele są odmienne. Ostatecznym kryterium nauki jest użyteczność, sztuki – ludzka emocja. Artyści mogą zapraszać specjalistów innych dziedzin, jednak to do nich należy głos ostateczny<sup>5</sup>. Naukowiec ograniczony jest prawami natury, twórca stara się uzmysłowić nowy rodzaj doświadczenia świata. Kepes eksperymentował, tworzył zdjęcia-zapisy ruchomych snopów światła, często łącząc je z rzeczami materialnymi (liśćmi, piaskiem), wykorzystywał farby rozpuszczone w wodzie. Pozostające w ciągłym ruchu świetlno-kinetyczne obrazy Maliny przywodzą na myśl krajobraz kosmosu. Prace Kepesa i Maliny powstawały pomiędzy 1930 a 1970 rokiem; prezentowały dwa różne podejścia do relacji sztuki, technologii, nauki. Malina technologię wykorzystywał jako kolejne narzędzie artysty, podczas gdy Kepes starał się nawiązać dialog między różnymi dziedzinami wiedzy.

Interaktywne instalacje Moniki Fleischmann i Wolfganga Straussa, prezentowane w ramach wystawy *Performing Data*, wprowadzały w świat Mixed Reality, hybrydalną przestrzeń, w której realność i rzeczywistość technologii mieszała się. Instalacja *Berlin – Cyber City* proponowała wirtualną wycieczkę po Placu Poczdamskim w połączonym na nowo mieście. Dzięki interfejsowi wirtualna podróż palcem po mapie przeradzała się w podróż realną w czasie i przestrzeni, w której cyfrowy obraz współczesności nakładał się na naziwstowską i komunistyczną warstwę miasta. Instalacja mieszała rzeczywiste zdjęcia z obrazem wygenerowanym komputerowo. Definiowała ona rzeczywistość Berlina po zburzeniu muru jako realność potencjalną, pełną miejsc niedookreślonych, realnie istniejącą jako hybryda.

*Home of Brain* przy użyciu *data gloves* i *data goggles* wciągała do wirtualnego spaceru po świecie myśli czterech filozofów – Josepha Weizenbauma, Viléma Flussera, Marvinina Minsky’ego i Paula Virilio. Świat ich idei został przetransponowany na wygenerowaną cyfrowo realność kolorów, kształtów, słów. Interaktywne instalacje Fleischmann i Straussa główny nacisk kładły na odbiorcę. „Widz jest »w środku«, a nie za ledwie »przed« obrazem. Można powiedzieć: Jestem w obrazie, jestem jego częścią. Widzisz samego siebie, jakby patrząc poprzez magiczne lustro. Wydaje ci się, że obserwujesz samego siebie stojącego obok lub będącego poza. W tym samym czasie zaczynasz zdawać sobie sprawę: Jestem w obrazie, dlatego jestem”<sup>6</sup> – opisują projekt artyści. Dzięki technologii ciało odbiorcy staje się interfejsem, przejściówką między światem realnym a rzeczywistym. To on aktywizuje

<sup>5</sup> Stwierdzał Malina, niejako potwierdzając diagnozę Snowa o wyższości nauk humanistycznych.

<sup>6</sup> „The viewer stands »in« – no longer merely »in front of« the picture. One could say: I am in the picture – I am part of it. You see yourself as though you were looking in a magic mirror. You get the feeling: I watch myself – standing beside or outside myself. At the same time you realize: I am in the picture – therefore I am”. Zob. <http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet?cmd=document&subCommand=show&forward>

dane zapisane w pracy. To jego działanie tworzy pracę. W realizacjach *Electro Field Sensing* artyści odwracają zasady interaktywności. Dzieła reagowały nie tylko na podjętą przez odbiorcę aktywność, jego pojawienie się aktywizowało zapisane w pracach dane.

W instalacji *Murmuring Field* widz wspólnie z innymi uczestnikami zdarzenia tworzył kompozycję, dźwiękowy pejzaż pracy. Aleatoryczna konstrukcja instalacji przywołała na myśl „wybornego trupa”<sup>7</sup>, zabawę wymyśloną przez surrealistów w celu dotarcia do podświadomości. Przypadkowość pracy Fleischmann i Straussa była refleksją nad „nowym typem podświadomości zbiorowej”<sup>8</sup> – współczesnym sieciowym „Denkraum”<sup>9</sup>, poszerzonym przez media. Współczesne ja odbija się i wzmacnia w kolektywnej, digitalnej tafli.

W instalacji *Liquid Views* odbiorca, pochylając się nad dotykowym ekranem, mógł przejrzeć się w „cyfrowym lustrze wody”, czystość obrazu zakłócana była jednak przez interakcję innych odbiorców. Widz pozostawał zawieszony pomiędzy dążeniem do stabilności własnego odbicia i niemożnością jej osiągnięcia. Człowiek w instalacjach Fleischmann i Straussa stawał się częścią sieci, wchodząc w interakcje z innymi uczestnikami i technologicznym światem.

Instalacja *Energy Passage* stawiała pytanie o zarządzanie informacją, szczególnie istotne w świecie wiedzy–władzy. Instalacja obrazowała, jak kształtuje się współczesna przestrzeń myślowa; wiedza nie jest już w niej sklasyfikowana, tworzy tematyczne chmury, luźne sieciowe powiązania. Na takiej klasyfikacji zostało oparte netzspannung.org – sieciowe archiwum tworzone przez artystów od 1998 roku. Z założenia jest ono żywą bazą danych, która „dzięki mapom wiedzy staje się narzędziem poznania i realizacją sztuki wiedzy (*Semantic Map*, 2001–2004). Dzięki wzajemnym oddziaływaniom obrazu i tekstu w płynnym ruchu (*Media Flow*, 2006–2008) widz wyrabia sobie obraz poszczególnych dokumentów zawartych w archiwum”<sup>10</sup>.

Monika Fleischmann i Wolfgang Strauss poruszają się w świecie symulacji, tworząc jej emanacje, mnożą wirtualne światy. Krajobraz symulaków został przeanalizowany przez wielu artystów i teoretyków. Dla Fleischmann i Straussa Mixed Reality jest środowiskiem życia współczesnego człowieka, wynikiem cyfrowej rewolucji. Ukazana w formie „interaktywnego, multimedialnego teatru” zmusza do refleksji i postawienia pytań, jak rozwój nowych technologii zmienia postrzeganie świata. Naukowa metoda traktowana jest jako metafora, przybliżenie konceptu, idei, dodatkowo pozwalająca „wypróbować” technologiczne zmiany.

=%2fnetzkollektor%2foutput%2fproject.xml&entryId=148753&section=content&lang=en (data dostępu: 20.08.2011). Artyści mówią o swojej pracy jako o nowym typie rozwiązań dla przestrzeni publicznych.

<sup>7</sup> Na takie inspiracje wskazują sami artyści. Zob. <http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet?cmd=docum ent&subCommand=show&forward=%2fnetzkollektor%2foutput%2fproject.xml&entryId=148753&section=content&lang=en> (data dostępu: 20.08.2011).

<sup>8</sup> Artyści o swojej pracy mówią jako o nowym typie rozwiązań dla przestrzeni publicznych.

<sup>9</sup> Przestrzeń myślowa – terminu tego, zaczerpniętego z teorii Aby Warburga, w odniesieniu do prac artystów użył Olivier Grau. Zob. O. Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, MIT Press, Cambridge, MA 2003.

<sup>10</sup> Cyt. za: Monika Fleischmann & Wolfgang Strauss, *Performing Data*, Gdańsk 2011 (katalog wystawy), s. 90.

Tematem interaktywnej instalacji *Blue Morph* Victorii Vesny był gatunek motyla znany z wyjątkowego, niebieskiego koloru skrzydeł. Ich barwa jest wynikiem iryzacji, interferencji światła białego. Praca powstała we współpracy z Jamesem Gimzewskim, wybitnym specjalistą z dziedziny nanotechnologii<sup>11</sup> – wnikała w świat na poziomie pojedynczych cząstek, atomów. Warstwa audio powstała z zarejestrowanych dźwięków towarzyszących metamorfozie poczwarki w motyla, warstwa wizualna ujawniała nanofotoniczną strukturę skrzydeł odpowiedzialną za ich błękitną barwę. Instalacja, podobnie jak realizacje Fleischmann i Straussa, uzależniona była od aktywności widza. W przeciwieństwie do prac niemieckiego duetu zapraszała do indywidualnej medytacji. Odbiorca, siedząc na sześciokątnym ekranie dotykowym z nałożonym na głowę turbanem przekształcającym się w formę kokonu, łączącym się ze sklepieniem pomieszczenia, był otoczony obrazami oraz niepokojącymi dźwiękami przemiany. Instalacja *Blue Morph* nie ewokowała pytań o sztukę, technologię bądź niwelowanie granic. Tworzyła sytuację otwartą na interpretacje, duchowe doświadczenie. James Gimzewski, opisując swoje obserwacje dźwięków metamorfozy motyla, porównał je do wzoru w fizyce statystycznej określanego jako „samoorganizujące się zjawiska krytyczne” (*self-organized criticality*). Opisać dzięki niemu można niemal każde z różnych dziedzin nauki. Są to zdarzenia destrukcyjne i twórcze zarazem, samoorganizujący się wewnętrzny chaos. Nasuwającym się tu skojarzeniem jest pitagorejska muzyka sfer, będąca uniwersalną zasadą organizującą wszechświat. Umieszczenie instalacji w kościele naprzeciwko ołtarza dodatkowo sugerowało duchowe konotacje. Motyl w ikonografii chrześcijańskiej był jednym z symboli zmartwychwstania i zbawienia<sup>12</sup>.

Sztuka nowych technologii na trwałe wpisała się do obrazu sztuki współczesnej, włączając w swój obszar coraz to nowsze dziedziny nauki: genetykę, biotechnologię. Historyczne i możliwe płaszczyzny dialogu analizowała konferencja „W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii”. „Sztuka sięgająca po technologie naukowe rozwija się w kontekście trzeciej kultury, postulowanej przez Johna Brockmanna, a przygotowanej wcześniej przez koncepcję dwóch kultur C.P. Snowa” – pisał Ryszard W. Kluszczyński we wstępnym tekście konferencji. Koncepcja Snowa była wielokrotnie krytykowana i dyskutowana. Brockmann trzecią kulturę definiował jako uczonych badaczy i myślicieli świata empirycznego, „którzy dzięki swym pracom i piarstwu przejmują rolę tradycyjnej elity intelektualnej w poszukiwaniu odpowiedzi na pytania od zawsze nurtujące ludzkość: czym jest życie, kim jesteśmy i dokąd zmierzamy”.

<sup>11</sup> Victoria Vesna i James Gimzewski współpracują od 2002 roku, tworząc wspólnie interaktywne instalacje.

<sup>12</sup> Na taką interpretację zwróciła uwagę Monika Bakke podczas dyskusji towarzyszącej konferencji „W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii”.

# Między sztuką, nauką a technologią (Michael Punt, Monika Fleischman & Wolfgang Strauss, Martha Blassnigg, Roger F. Malina, Nina Czegledy). Dyskusja

**Michael Punt**

## **Sztuka/nauka/technologia i *imaginarium technologiczne***

Na przestrzeni ostatniej ćwierci XIX wieku nauka (jako aktywność) przestała być elementem nieodróżnionego amalgamatu praktyk i w pełni uległa profesjonalizacji oraz oddzieleniu od działalności publicznej. Wcześniej nauka, technologia i rozrywka były z sobą tak ściśle połączone, że niemal nieodróżnialne. Stało się tak za sprawą dwóch imperatywów. Pierwszym z nich był pogląd, że metoda naukowa, osiągane za jej pomocą twierdzenia oraz wizja świata wymagają – jako coraz bardziej kosztowne – wsparcia ze strony szerokiej publiczności. Drugi pogląd głosił, że podstawowe dowody w badaniach naukowych (zwłaszcza w naukach przyrodniczych i opartych na obserwacji) domagają się zbiorowego wysiłku obserwowania tego, czego się doświadcza, oraz trudu powszechnego upublicznienia wyników za pomocą publikacji i działalności towarzystw naukowych. Połączenie tych dwóch przekonań w jedno przedsięwzięcie stało się wielkim osiągnięciem dziewiętnastowiecznej społeczności naukowej – sprzyjała temu masowa migracja siły roboczej do miast, rozpowszechniona wiara w wartości Oświecenia, dobra koniunktura wydawnicza w Europie oraz popularyzacja fotografii. W miarę jednak jak metoda naukowa zdobywała sobie uznanie za sprawą tych procesów, postępująca profesjonalizacja naukowców sprawiła, że konieczne stało się wyznaczenie granicy oddzielającej prawdę naukową od jej zastosowania. W konsekwencji inżynieria i technologia stały się oddzielnymi epistemologiami, z ich własnymi instytucjami, a działania kojarzone z publicznym uczestnictwem w wytwarzaniu wiedzy okazały się przedstawieniem przeznaczonym do pasywnej konsumpcji w formie spektakularnych prezentacji, wystaw światowych i muzeów. Te podziały stworzyły napięcie i antagonizmy między różnymi elementami przedsięwzięcia naukowego, a zupełny podział dokonał się w Wielkiej Brytanii, Francji i Stanach Zjednoczonych do 1880 roku. Naukowcy stali się odległymi postaciami w wyspecjalizowanych laboratoriach, inżynierowie posiadli wysoko wyspecjalizowaną wiedzę praktyczną oraz umiejętności, których owocem były ważne wynalazki. Masowa publiczność zaś odkryła, że w coraz większym stopniu zostaje podporządkowana roli pasywnych konsumentów nowych, zmieniających bieg życia cudów. Miały one globalny zasięg i jednocześnie globalizujący charakter, jak maszyna do pisania,

maszyna do szycia, fotografia, kinematograf i strzelba wielokrotnego ładowania. Wszystkie te wynalazki opierały się na pomysłach zatrzymania ruchu, płynnego w swoim biegu. Dziedzictwo powszechnego uczestnictwa w projekcie naukowym przejawiało się jednak na wiele sposobów, które ujawniały nostalgię za bardziej zunifikowanym sposobem poznawania świata. Były one mocno zróżnicowane; od wystaw światowych po publiczne wykłady i gabinety osobliwości. Najbardziej wyrazistą formę uczestnictwa można zauważyć w przypadku popularności tanich (często subsydiowanych) czasopism naukowych, a ów publiczny apetyt na naukę ustanowił nowy program rozwoju technologicznego, napędzany procesem wyobraźniowego wykraczania poza to, co już istniało wówczas jako nowe i znaczące. Znaczenie tego wpływu popularnej wyobraźni na naukę i technologię w XX wieku pozostaje niedocenione, a to przyczyniło się do powstania historycznych białych plam. W 1995 roku zaproponowałem koncepcję *imaginarium technologicznego* dla wyjaśnienia, dlaczego niektóre technologie zostały włączone w tkankę kulturową (jak kino czy fonograf), a inne umarły lub zostały wycofane do laboratoriów.

Termin *imaginarium technologiczne* – przynajmniej w moim zastosowaniu – przynajmniej konstruktywną rolę wyobraźni oraz podkreśla znaczenie publicznego uczestnictwa w nadawaniu znaczenia technologii jako ludzkiej aktywności w generalnym sensie. W tej funkcji stanowi ramę pojęciową dla historyka, który chce wyważyć z jednej strony racjonalne sądy i nieracjonalne przekonania jako czynniki determinujące formę technologiczną, z drugiej – ma do dyspozycji badania naukowe. Może także stać się strukturą organizującą nasze postrzeganie aktywnego uczestnictwa laików w przyszłych przedsięwzięciach naukowych i technologicznych. Za pomocą filtra dostarczanego przez *imaginarium technologiczne* obecna fascynacja formami współpracy na styku sztuka–technologia może oderwać się od historycznych (choć raczej świeżych) hierarchii epistemologicznych, może także zostać poddana przekształceniom, które pozwolą odkryć ducha dziewiętnastowiecznego zaangażowania szerokiej publiczności. Publiczne uczestnictwo przegrało z roszczeniami naukowej arogancji, która w połączeniu z innowacją technologiczną stała się pożywką wiary w pewną szczególną wizję postępu – w jej okowach wciąż tkwimy. Aby podołać takiemu wyzwaniu, należy chronić i próbować zrozumieć zupełnie odrębne epistemologie nauki, sztuki i technologii. W ten sposób artyści mogą zapewnić sobie utrzymanie własnej domeny oraz funkcji (a także odpowiedzialności społecznej) – jako myśliciele, których specjalnością jest spektakl i spekulacja (oryg. *as spectacular and speculative thinkers*). Współpraca między sztuką, nauką i technologią w tej formie może przyczynić się do kształtowania świata w taki sposób, aby w większym stopniu odpowiadał zbiorowej wyobraźni, ustanawiając ponownie centralną rolę i oddając władzę ludzkiej sprawczości; tak jak to się działo we wczesnym wieku XIX.

## Monika Fleischmann & Wolfgang Strauss

### Sztuki mediów jako sztuki wiedzy

Zanim dostaliśmy komputery, istotą życia była informacja. Współcześnie żyjemy w przestrzeniach permanentnej informacji o przemieszczonej komunikacji. Istotą życia jest złożoność. Dla współpracy między sztuką i nauką – podobnie jak dla innych sfer – oznacza to zorganizowanie miejsc transdyscyplinarnych badań, tak aby można było pracować nad skomplikowanymi projektami. W naszych badaniach, opartych na działalności artystycznej, które nazywamy sztuką wiedzy, współpracujemy ze specjalistami z takich dziedzin, jak informatyka, inżynieria elektroniczna i humanistyka.

Mamy dwa główne obszary badań o charakterze artystycznym (*artistic based research*). Jednym z nich jest analiza ucieleśnionej percepcji interfejsów sensorycznych w środowiskach interaktywnych. Drugim – dyskusja nad pojęciem wiedzy i nad tym, jak wiedza jest odkrywana za sprawą mediów cyfrowych.

Pracujemy nad rzeczywistością wirtualną i mieszaną, instalacjami, środowiskami opartymi na uczestnictwie oraz performance'ami publicznymi: użytkownik (oryg. *YOU\_ser*) zostaje nie tylko konsumentem, jak to określił Peter Weibel, ale także performerem danych (oryg. *Data Performer*).

Dyspozytyw performera danych odnosi się do wizualizacji i reifikacji niematerialnych danych, a także do odtwarzania roli widza, co staje się siłą napędową odkryć w obszarze wiedzy. Zainspirowani takimi neologizmami Aby Warburga, jak „przestrzeń myśli” (*Denkraum*) czy „psychologiczne pojemniki energii” (*psychische Energiekonserven*), rozwijamy estetykę przestrzeni wiedzy. Performer danych jest częścią środowiska czasoprzestrzennego, które definiujemy jako peregrynacyjną przestrzeń myśli (*begehbare Denkraume*). Dzieło sztuki staje się laboratorium wytwarzającym narracyjną sferę (*Leerstelle*) dla refleksji. Oferuje ona odbiorcom dostęp do ich własnych myśli, a w efekcie poczucie prawdziwej i wirtualnej obecności.

## Dr Martha Blassnigg, Plymouth University

### Powrót do ludzkich wartości poprzez transdyscyplinarność

Dyscyplinarny rozdział między nauką i sztuką jest raczej świeży, jeśli spojrzeć z perspektywy historycznej. Jednym z oczywistych argumentów przemawiających za współpracą między tymi obszarami na przestrzeni ostatnich kilku lat jest odkrycie pewnych form synergii, które zostały już utracone. Najświeższa taktyka polega na podjęciu podejścia transdyscyplinarnego<sup>1</sup> w myśleniu o nauce i sztuce. W niniejszej wypowiedzi chciałabym

<sup>1</sup> „...transdyscyplinarność, przez którą rozumie się mobilizację szeregu perspektyw teoretycznych i praktycznych metodologii służących rozwiązaniu problemów. Odmienne jednak niż w przypadku interdyscyplinarności, nie musi się ona wywodzić z uprzednio istniejących dyscyplin ani też nie stanowi wkładu w formowanie nowych. Akt twórczy kryje się w takim samym stopniu w zdolności do mobilizacji i zarządzania tymi perspektywami i metodologiami, ich »zewnętrznej« instrumentacji, jak w rozwijaniu



zapropnować dwa zagadnienia związane z tym połączeniem: i) transdyscyplinarny efekt podsumowania (*overview-effect*) włączający wzniosłość; ii) uznanie sprawczości kreatywnego, ucieleśnionego umysłu (i jego potencji) jako współtworzącego podmiotu w każdej socjo-technologicznej interwencji.

Głównym zagadnieniem w rozmyślaniach nad ułatwieniem zaistnienia transdyscyplinarnych intuicji w obecnych formach współpracy między sztuką i nauką jest perspektywa podsumowania; efekt podsumowania (objęcia) (*overview-effect*) w rozumieniu zdolności do włączania fenomenów spoza ograniczeń związanych z odpowiedzialnością wobec dyscypliny badań, co oznacza zagadnienie natury etycznej – nasuwa się porównanie w tym ostatnim przypadku z opinią Sundara Sarukkai'a na temat naukowej ciekawości, która zawsze oznacza społecznie ugruntowaną postawę etyczną<sup>2</sup>. Najpełniejsze uznanie ludzkich wartości w tym przypadku zawiera to, co wzniosłe, rozumiane jako immanentne dla ludzkiego doświadczenia, ale w olbrzymim stopniu utracone w kulturze zarówno naukowej, jak i artystycznej – obie są uwarunkowane technologicznie, ekonomicznie i mają skrzywienie pozytywistyczne. Jak już pisałam<sup>3</sup>, w miejsce postrzegania wyników połączenia w kategoriach różnicujących ( $1 + 1 = 2$ ) lub zrównywania do wspólnego mianownika w postaci amalgamatu ( $1 + 1 = 1$ ), najbardziej wartościowe zrównanie sztuki i nauki może kryć się w samym sercu dynamicznej fuzji:  $1 + 1 = 3$ , nie chodzi jednak o trzecią „kulturę”, ale o coś nowego i odmiennego, co może wydarzyć się na wyższym poziomie jako samoprzekraczająca zasada każdego interkulturowego zderzenia rodzącego współodpowiedzialność. Nowotny i Testa w odniesieniu do różnicy między doświadczeniem i innowacją naukową podkreślają: „W warunkach hegemonii spojrzenia molekularnego wiedza stała się działaniem. Jest dzisiaj faktem, że rozumieć życie znaczy zmieniać je”<sup>4</sup>. „Nowe” w rozumieniu transdyscyplinarnym zakłada zmianę i działanie; Nowotny i Testa<sup>5</sup> przypominają nam – w raczej Bergsonowskim znaczeniu – że nowe pojęcia i świeżo rozpoznane zjawiska nigdy nie wymazują poprzedniej wiedzy i wcześniejszych praktyk, ale że te nowe raczej „wkraczą w nowe konfiguracje starego”. Transdyscyplinarność (w znaczeniu podejść na poziomie meta- i post-hoc) proponuje drogę do przodu, aby „uratować stare przed starym” lub „nowe przed starym” – sugeruje więc drogę myślenia raczej w kategoriach „reinwencji” niż za pomocą podwójnego modelu innowacji i inwencji.

Myślenie o reinwencji oznacza zarówno inwencję, jak i innowację w kategoriach uznania zakładanych domen ludzkiego doświadczenia (zarówno indywidualnego, jak i spo-

---

nowych teorii czy konceptualizacji, udoskonalaniu metod badawczych, »wewnętrznej« dynamice naukowej kreatywności” (H. Nowotny, P. Scott, M. Gibson, *Introduction, Mode 2 Revisited: The New Production of Knowledge*, „Minerva: A Review of Science, Learning and Policy” 2003, nr 41, s. 179–194).

<sup>2</sup> „(...) naukowa ciekawość jest zawsze »społeczną« ciekawością. Integralnym jej elementem jest rola tego, co społeczne, i polega ona na odpowiedzialności wobec członków konstytuujących społeczne”. S. Sarukkai, *Science and the Ethics of Curiosity*, „Current Science” 2009, nr 97 (6), s. 756–767.

<sup>3</sup> M. Blassnigg, *Time, Memory, Consciousness and the Cinema Experience. Revisiting Ideas on Matter and Spirit*, Editions Rodopi B.V., Amsterdam 2009.

<sup>4</sup> H. Nowotny, G. Testa, *Naked Genes: Reinventing the Human in the Molecular Age*, MIT Press, London–Cambridge 2011, s. 5.

<sup>5</sup> *Ibidem*, s. 6.

lęcznego) oraz tego, co Sarukkai problematyzuje jako „etykę ciekawości”<sup>6</sup>. Jak podkreślają Nowotny i Testa odnośnie do technologii wspomagania reprodukcji (*assisted reproduction technologies*, ART): „codzienna wiedza i doświadczenie są praktykami (a także pamięcią o nich), które mogą ułatwić identyfikację powiązań i ciągłości między starym i nowym”<sup>7</sup>. Reinwencję w tym znaczeniu można rozumieć w kategoriach rozpoznania podstaw tkwiących w tym, co stare, i jednocześnie określenia jej przez możliwości współtworzenia w tym, co nowe. Kluczowe dla takich procesów przemian jest uznanie sprawczej podmiotowości we wszelkich ludzkich przedsięwzięciach (włącznie z badaniami naukowymi i artystycznymi oraz ich ekspresją), czy to wspomaganych lub wzmacnianych za pomocą technologii, czy też nie. Stanowi to wezwanie, aby nie tracić z oczu nieustannie renegotjowanych ludzkich wartości w tkwiących u podstaw każdej praktyki wiedzy, w dążeniach, wyobraźni i ucieleśnionych aktywnościach umysłowych, w akcie pełnego uznania kreatywności jako sił napędowych i jako czynników o najbardziej fundamentalnym znaczeniu dla każdej współpracy przekraczającej granice dyscyplin. Otwartość umysłu, tolerancja, intelektualna szczodrość, ciekawość etyczna, skromność – jakości zasadnicze dla każdego spotkania na granicach dyscyplin, kultur, narodów, ideologii etc. – wskazują modelową rolę, jaką współpraca na styku nauki i sztuki powinna odgrywać w XXI wieku w powrocie do tych wartości humanistyki, które nie ograniczają się do istot ludzkich, ale obejmują odpowiedzialnością etyczną i relacyjnością wszystkie formy życia. Wraz z codziennymi praktykami i doświadczeniami, poprzez aktywne, współtwórcze i uważne współuczestnictwo, to wszystko może przyczynić się do ukonstytuowania prawdziwie „współdzielonej nauki” (*shared science*) lub „współdzielonej praktyki wiedzy” (*shared knowledge practice*), zwłaszcza gdy idzie o wymianę wiedzy i doświadczenia poprzez współpracę. Polaryzacja nauka–sztuka może być postrzegana w znacznie szerszym zakresie innych binarnych opozycji, gdzie występują podobne problemy i kłopoty z komunikacją: w odniesieniu do interdyscyplinarnych form współpracy, dialogu interkulturowego, zagadnień związanych z płcią kulturową, wymian międzynarodowych, relacji międzypokoleniowych, międzygatunkowych i międzyplanetarnych etc.

Ostatecznie kluczowym wyzwaniem, domagającym się identyfikacji w procesie odkrywania utraconej synergii w sztuce i nauce, nie jest poszukiwanie wspólnej podstawy czy języka, ale raczej rozwój umiejętności i zdolności rozumienia ucieleśnionego umysłu w działaniu, aby umiejscowić różnicę i przygodność w zgodzie z wartościami, które zostały wybrane i promowane jako te nadające impet przyszłym przedsięwzięciom.

<sup>6</sup> S. Sarukkai, *Science...*, *op. cit.*

<sup>7</sup> H. Nowotny, G. Testa, *Naked...*, *op. cit.*, s. 6–7.

## Roger F. Malina

### Trzecia kultura? Od sztuki do nauki i z powrotem

Nie wierzę w to, że pojęcie „trzeciej kultury” może być użyteczne dla badania, w jaki sposób powiązania między nauką a sztuką mogą przynieść nowe idee i osiągnięcia kulturowe. Istnieją istotne powody, epistemologiczne i metodologiczne, dla których tworzenie wiedzy ewoluowało na przestrzeni ostatnich paru wieków poprzez tworzenie rozmaitych dyscyplin ulegających zmianie. Jednocześnie żyjemy teraz w sytuacji „wiedzy zsiecowanej”, a instytucjonalne i społeczne formy organizacji utrudniają często wytworzenie warunków do interesującej interakcji między sztuką a nauką. Teorie na temat innowacji i kreatywności mówią, że potrzebne jest wykorzystanie całego repertuaru rozmaitych podejść w praktyce inter-, multi- i transdyscyplinarności.

Jednym ze sposobów możliwej problematyzacji tego zagadnienia jest kwestia „translacji” oraz wykorzystanie analogii geometrycznej. W geometrii euklidesowej trzy przekształcenia płaszczyzny to przesunięcie (translacja), obrót i odbicie. Zachowują one własności obiektów, są „izometryczne”. W XIX i XX wieku nastąpił w matematyce rozwój geometrii nieeuklidesowej, co miało głębokie konsekwencje dla fizyki. Wiemy obecnie, że Kosmos nie jest euklidesowy. Ogólna i szczególna teoria względności mówi, że czas i przestrzeń są nierozdzielne i że powinniśmy myśleć o „rozmaitościach topologicznych”, przestrzeniach topologicznych, które mogą być euklidesowe lokalnie, ale bardzo złożone w większej skali, z fałdami i wyjątkami. Oczywiście jest, że „kultura” jest nieeuklidesowa i kiedy przemieszczamy idee, obiekty lub procesy w „przestrzeni kultury”, przesunięcie w kierunku kultury zsiecowanej nie jest izometryczne. Ostatnio pojawiły się badania nad przekładem (*translation studies*)<sup>8</sup> jako nowe spojrzenie na szereg problemów w humanistyce, polegające na rozszerzeniu kunsztu przekładów tekstualnych na obszar badań z pogranicza dyscyplin, ze szczególnym uwzględnieniem badań interdyscyplinarnych. W swojej niedawnej książce Jean-Marc Lévy-Leblond<sup>9</sup> przypuścił atak na niektóre twierdzenia dziedziny połączonej nauki i sztuki. Zatytułowana *Nauka nie jest sztuką* książka dewastuje niektóre z ulubionych zabawek społeczności artystów-naukowców (złoty podział, fraktale, technokicz, neuroestetykę, sztukę nowych mediów w ogólności, a zwłaszcza realizm 3D). Demaskuje poszukiwanie nowego „synkretyzmu”, który pomógłby nam w jakiś sposób stworzyć „trzecią kulturę”, która połączy naukę i sztukę. Dowodzi, że istnieją istotne powody decydujące o utrzymaniu rozdziału nauki od sztuki; że potrzebujemy odrębnych dyscyplin i że nie chcemy synkretyzmu. Argumenty Lévy-Leblonde’a przemawiające za niektórymi przedsięwzięciami naukowo-artystycznymi można umiejscowić w dwóch grupach: jedną zaliczyłbym do ogólnej teorii twórczości, druga zasila wyobraźnię kulturową pomagającą nam tworzyć znaczenia i nadawać sens światu, który nas otacza. Naukowcy skądś biorą swoje idee, a Lévy-Leblond ceni sobie „odmienność” perspektyw artystów, co czyni z naukowców potencjalne źródło

<sup>8</sup> D. Bachmann-Medick, *Introduction: The Translational Turn*, „Translation Studies” 2009, vol. 2, nr 1, s. 216.

<sup>9</sup> J.-M. Lévy-Leblond, *La Science n'est pas L'Art*, Hermann Éditeurs, Paris 2010.

„kreatywnych tarć”. Naukowcy funkcjonują w świecie, do którego dostęp jest możliwy jedynie za pomocą narzędzi naukowych, podczas gdy w życiu codziennym tkwimy w świecie dostępnym – i filtrowanym – jedynie poprzez nasze zmysły. Są to odmienne światy; jednym z zadań artysty jako translatora jest zatem odnalezienie rzeczy możliwych do przełożenia, przy jednoczesnym uznaniu, że większość jest nieprzekładalna. Drugi argument Lévy-Leblonde’a dotyczy tego, jak artyści pomagają w kulturowym przejściu idei naukowych i zasileniu nimi ponownie wyobraźni naukowców. Twierdzi, że jest dzisiaj konieczne „odtworzenie powiązania między koncepcjami konstruowanymi przez naukę i rzeczywistością, z której zostały wyabstrahowane”. Słynne sformułowanie Einsteina brzmiało: „Wszechświat idei jest tak niezależny od natury doświadczenia, jak ubrania od kształtu ludzkiego ciała”<sup>10</sup>. Zainteresowanie, a nawet fascynacja artystów „ucieleśnieniem” pojęć naukowych może być zatem postrzegana jako rodzaj urządzenia translatorskiego. Liczne projekty z dziedziny „nauka jako teatr” czy dzieła sztuki interaktywnej ilustrują to podejście.

Można naprędce zarysować inne interesujące aspekty terminów zaczerpniętych z badań nad przekładem (*translation studies*): wykorzystanie przez artystów technologii wizualizacji i sonifikacji wypracowanych w naukach informatycznych są obszarem płodnej praktyki na styku nauki i sztuki i powinny być postrzegane jako działania w obszarze translacji, nie zaś reprezentacji. Zdaniem Györgya Kepesa<sup>11</sup>, choć przyswajają one „nowy pejzaż sztuki i nauki”, to ich celem nie jest dokładność czy transliteracja, ale raczej zmiana myślenia w kontekście idei artystycznych, które pojawiają się w nauce.

Widzimy proliferację nowych inicjatyw łączących sztukę i humanistykę z inżynierią. Tym, co różni mnie od Lévy-Leblonde’a, jest przekonanie, że istnieje potrzeba stworzenia systemowych rozwiązań dla przedsięwzięć naukowo-artystycznych i że będzie miało to olbrzymi wpływ na sposób uprawiania nauki w kolejnych dekadach. Celem nie jest Trzecia Kultura, ale Kultura Zsieciowana, z twórczymi połączeniami między dyscyplinami.

## Nina Czegledy

### Ku trzeciej kulturze

W porównaniu z latami dziewięćdziesiątymi czy nawet przełomem tysiącleci, związki między współpracą w obrębie sztuki i nauki znacząco się dzisiaj zmieniły. Poczynając od pojęć, przez badania, praktykę i wyniki, wszystkie fazy procesu opierają się na nowych podejściach, wykorzystują nowe modele i nowe sytuacje w ramach kontekstu, który uległ zmianie. Bez wątplenia zmiany te nastąpiły częściowo dzięki wzmocnieniu przekształceń zachodzących między sztuką i nauką, wspierając współpracę transdyscyplinarną oraz gwałtownie rozwijające się technologie. Nie do przecenienia jest fakt, że w takich projektach niemal każda faza, aspekt i rola ucieleśniona w edukacji i praktyce artystycznej i naukowej ulegają ciągłej zmianie. Artyści uczestniczący w tych projektach często używają równo-

<sup>10</sup> A. Einstein, *The Meaning of Relativity*, Princeton University Press, Princeton 1921, s. 1.

<sup>11</sup> G. Kepes, *The New Landscape in Art and Science*, P. Theobald, Chicago 1956.

czesnych odczytań informacji naukowej w celu krytyki lub lepszego zrozumienia naszych naturalnych i stworzonych przez człowieka środowisk jako żyjącego medium.

Przemiany form publicznej ekspresji oraz zaangażowania w projekty polegające na uczestnictwie zostały dobrze odzwierciedlone na wystawie *Towards the Third Culture* oraz w konferencyjnych prezentacjach. Do pozytywów można zaliczyć fakt, że badania interdyscyplinarne zachęcają do pogłębionej współpracy i wspierają ją. Musimy jednak odnotować, że wymagają one znaczącego nakładu aktywnej promocji, aby zwiększyć świadomość, rozumienie i uznanie takich inicjatyw – zarówno w przypadku instytucji, jak i odbiorców.

Konkludując: role i procesy uległy znaczącej zmianie i dyskurs krytyczny w wykonaniu artystów i naukowców pracujących z konceptami przekraczającymi granice dyscyplin nabiera szczególnej wagi. Mikrokosmosy projektów, które zainicjowałam i w których uczestniczyłam na przestrzeni ostatnich lat, odsłoniły wielką różnorodność interpretacji. Takie przekonanie zyskuje wyraz i uznanie w projekcie *Towards the Third Culture*.



# Rozmowa z Eduardo Kacem – rozmawia Monika Górska-Olesińska

Gdańsk–Warszawa, styczeń 2009

*Bardzo istotnym obszarem działalności artystycznej Eduardo Kaca jest poezja medialna i sztuka języka (language art). Od początku lat osiemdziesiątych sięga on po rozmaite media, poszukując nowych środków poetyckiej ekspresji. We wczesnych latach osiemdziesiątych, odwołując się bezpośrednio do tradycji poezji wizualnej, tworzył wiersze, używając mechanicznych i elektronicznych maszyn do pisania, stosował kolaż, badał możliwości, jakie oferują technologie fotokopiowania, druku, fotografii. Jednak – o czym wspomina w tekście From ASCII to Cyberspace: A Trajectory In Digital Poetry – Kac zrozumiał szybko, że nowa poezja powinna przekroczyć tradycję poezji wizualnej, opuszczając zadrukowaną stronę, nie wcielając się jednak przy tym w żadne fizyczne obiekty, których nieruchomość stoi w sprzeczności z dynamiką języka. Chciał rozwijać poezję immaterialną – poezję wieku informacji. Artysta przeniósł więc słowo w przestrzeń wirtualną i fotonową, prowadząc równoczesne eksperymenty z mediami elektronicznymi (poezja cyfrowa) oraz holografia optyczną (holopoezja). W 1984 roku w Centro Cultural Cândido Mendes w Rio de Janeiro na panelu LED zaprezentował swój pierwszy poemat elektroniczny Não!, następnie w latach 1985–1986, zafascynowany potencjałem rodzących się wówczas globalnych sieci cyfrowych, stworzył całą serię animowanych poematów, wykorzystując systemy wideotekstowe (poematy minitelowe). W latach dziewięćdziesiątych odkrył możliwości, jakie oferuje technologia VRML (Virtual Reality Mark-Up Language), dzięki czemu powstały takie trójwymiarowe immersyjne prace, jak Letter, Secret czy poemat awatarowy Perhaps. Początki holopoezji to z kolei rok 1983, w którym zaprojektował Holo/Olho (Holo/Eye). Jego ostatni poemat cyfrowy pochodzi z 1999 roku. (Przygotowała Monika Górska-Olesińska).*

**Monika Górska-Olesińska:** Obecnie zajmujesz się biopoezją. Opublikowałaś jej manifest, w którym czytamy: „Od momentu wynalezienia Minitelu, a następnie pierwszego komputera osobistego, jesteśmy świadkami powstawania nowych języków poetyckich. Video, holografia, programowanie i Word Wide Web poszerzyły jeszcze możliwości oraz zasięg oddziaływania nowej poezji. Dziś, w świecie klonów, chimer i stworzeń transgenicznych, należy jednak zastanowić się nad kolejnymi kierunkami rozwoju – poezją *in vivo*. Proponuję, by posłużyć się biotechnologią oraz żywymi organizmami, wkraczając w nową rzeczywistość językowej, parajęzykowej i pozajęzykowej kreacji”. Czy to oznacza powrót do tego, co materialne?

**Eduardo Kac:** Nie powrót, lecz krok naprzód. Biopoezja wykorzystuje nowy rodzaj tworzywa – biomateriał. Jest to *novum*, perspektywa dotąd nieznana. W materiale biologicznym pulsuje życie, a wraz z nim zachodzą procesy niepodobne do tych, jakie znamy ze

świata materii nieożywionej. Życie rządzi się własną logiką, co oznacza, że jeśli chcemy, możemy je kontrolować, ale zawsze jedynie do pewnego stopnia, i musimy to zaakceptować. Ponadto każde życie ma unikalny rytm nazywany „czasem biologicznym”. Nieuchronność oraz siłę jego oddziaływania uświadamiamy sobie, spoglądając w lustro i porównując dostrzeżony wizerunek z własną fotografią sprzed 10 lat. Biopoezja w sposób nieunikniony pracuje z czasem biologicznym. Stąd, kiedy jako twórca-pisarz próbujesz wprowadzić pewne wzorce i rytmy w *substratum* stanowiące podłoże dla wyłaniających się nań znaków języka, to twe działania zderzają się z procesami życiowymi zachodzącymi w tymże *substratum*. Możesz starać się je jakoś ukierunkowywać, ale nie możesz ich w pełni kontrolować. Podkreślam przy tym, że dziedzina sztuki, jaką jest biopoezja, znajduje się jeszcze we wczesnej fazie rozwojowej i na tym etapie trudno przedstawiać jej rozbudowaną teorię. W manifestie *Biopoetry*, który został przywołany, wymieniłem 20 rodzajów biopoematów<sup>1</sup> i uważam, że tak skonstruowaną listę można z powodzeniem rozbudować o kolejne propozycje. Ponieważ uprawianie biopoezji jest niezwykle czasochłonnym zajęciem, wymaga także nakładu znacznych środków finansowych oraz pracy w specjalistycznych laboratoriach naukowych, zrealizowałem dotąd jeden biopoemat. Zrealizowane dzieło należało to tzw. metafor metabolicznych (*metabolic metaphors*) opisanych w punkcie osiemnastym manifestu. Obecnie pracuję nad poematem transgenicznym (punkt czwarty manifestu) i mam zamiar ukończyć go przed końcem 2009 roku.

### **M. G.-O.: Czym są metafory metaboliczne?**

**E.K.:** To prace wyłaniające się w wyniku sprawowania częściowej kontroli nad procesami metabolicznymi mikroorganizmów – mogą to być organizmy prokariotyczne, takie jak bakterie czy archeowce – których odpowiednio liczną populację umieszcza się w wybranym medium (tym medium może być cienka warstwa wody lub ziemi bądź jakiś inny materiał biologiczny). Reakcja tych mikroorganizmów na określone warunki środowiskowe – na przykład na ekspozycję słoneczną, zmiany wilgotności etc. – sprawia, że na powierzchni użytego medium zaczynają pojawiać się efemeryczne słowa. W wyniku naturalnego rozwoju mikroorganizmów po pewnym czasie słowa te ulegają rozproszeniu, kształty poszczególnych liter ulegają przeobrażeniom i stopniowemu zatarciu. Idea metafor metabolicznych polega na tym, by próbować kontrolować procesy owego pojawiania się i zanikania w wymiarze czasowym (regulując ich tempo i długość trwania).

<sup>1</sup> Rodzaje biopoezji zaproponowane i opisane przez Eduardo Kaca w manifestie *Biopoetry*: 1. performansy mikrobotyczne, 2. pisarstwo atomowe, 3. dialogiczne interakcje ssaków morskich, 4. poezja transgeniczna, 5. infrasonika słoni, 6. pismo amebowe, 7. sygnalizowanie przy użyciu lucyferazy, 8. dynamiczne biochromatyczne kompozycje, 9. ptasia literatura, 10. poetyka bakterii, 11. *xenographics* (transplantacje żyjącego tekstu z jednego organizmu do drugiego w celu stworzenia tatuażu *in vivo*), 12. tkanka tekstowa, 13. proteopoezyka, 14. *agroverbalia*, 15. nanopoezja, 16. semantyka molekularna, 17. *asyntactical carbogram*, 18. metafory metaboliczne, 19. słuchanie haptyczne, 20. *scriptogenesis*. (Źródło: E. Kac, *Biopoetry*, w: *idem, Media Poetry: An International Anthology*, Intellect Books, Bristol–Chicago 2007).

**M. G.-O.: Czy pojęcie interaktywności znajduje zastosowanie w opisie biopoezji?**

**E.K.:** Przede wszystkim należy podkreślić, że jest to zupełnie inny rodzaj interaktywności niż ten, z jakim mamy do czynienia w przypadku poezji cyfrowej. Jeśli w ramach poezji cyfrowej tworzę poemat interaktywny, to przygotowuję układ możliwości, które czytelnik/użytkownik systemu wywołuje (*call upon*) lub nie w toku interakcji. Dobrym przykładem jest poemat hipertekstowy *Storms* ukończony w 1993 roku. Jego organizacja opiera się o samogłoskowe i spółgłoskowe bifurkacje (rozgałęzienia). Nawigacja odbywa się poprzez klikanie w wybraną literę słowa (może to być samogłoska lub spółgłoska), w niektórych przypadkach także poprzez kliknięcie pustego miejsca między literami. Działanie takie przenosi czytelnika do kolejnych słów tekstu. Kliknięcia mogą odbywać się w dowolnym momencie. Jeśli nie wykonuje się kliknięć, ekran pozostaje niezmieniony. Poemat ten nie ma zakończenia ani konkluzji, co oznacza, że czytelnik może w sposób ciągły eksplorować różne możliwości nawigowania przez tekst bądź też może w dowolnym momencie przerwać proces nawigacji. Co ciekawe, kiedy opracowałem wstępny szkic *Storms*, zorientowałem się, że jego struktura bardzo przypomina strukturę Drzewa Sefirotycznego – diagramu systemowego kabały. W przypadku poezji cyfrowej istnieje ponadto specyficzny interfejs złożony z komputera, z zainstalowanym nań programem-poematem, który połączony jest z monitorem bądź inną ramą projekcyjną. Całość systemu posiada określoną, specyficzną konfigurację. Poemat cyfrowy nie funkcjonuje poza opisanym tu dyspozytywem. Biopoezja jest natomiast zdecydowanie bardziej różnorodna. Nie posiada jednej specyficznej konfiguracji, nie ogranicza się do jednego medium, określonej struktury czy systemu. Istnieje jedynie naczelną zasadą, jaką jest proces kreatywnego pisania z wykorzystaniem ożywionej materii. Zarówno rodzaj interaktywności, jak i wielość jej poziomów będą zależały bezpośrednio od tego, z jakim wariantem biopoezji opisanym w manifeście będziemy mieli do czynienia. Jeśli miałbym w dyskutowanym tu kontekście opisać swój pierwszy biopoemat, to zaproponowałbym określenia „interaktywność troski/interaktywność opiekuńcza” (*interactivity of care*) lub „interaktywność odpowiedzialności” (*interactivity of responsibility*), bowiem relacja, jaka rozwija się pomiędzy czytelnikiem i poematem, ufundowana jest na trosce tego pierwszego o kondycję dzieła. Biopoemat potrzebuje wody i światła – rzeczy niezbędnych dla prawidłowego przebiegu metabolizmu – który to metabolizm z kolei warunkuje pojawianie się i rozpraszanie tekstu. Gdy odpowiednio dozujemy wodę i zapewniamy dostęp światła, wchodzimy w interakcję z biopoematem, ponieważ oba te czynniki powodują w nim zmiany – procesy metaboliczne przyspieszają, organizmy rozwijają się, a ich rozrost sprawia, że kształt liter zmienia się w sposób nieprzewidywalny i następnie zaciera, tekst ulega rozproszeniu w feerii barw i form, którymi eksploduje poemat. Ale zaniechanie działań to też pewien rodzaj interakcji. Nie nawadniając poematu i nie zapewniając mu dostępu światła, również wpływamy na jego kształt. Dzieło ciemnieje, tekst zanika. Jest to inny rodzaj interaktywności niż ten, jaki charakteryzuje doświadczenie odbiorcze w kontakcie z poematem cyfrowym. Powiedziałbym, że jest to interaktywność interpersonalna, bardziej osobista, ponieważ wchodzimy w interakcję z inną formą życia – z żyjącym organizmem, który jest jednocześnie tekstem. Jak widzisz, biopoezja nie jest powrotem, jest spojrzeniem w przyszłość, odkrywaniem nowych horyzontów.



**M. G.-O.:** Teoretycy poezji medialnej nieustannie podkreślają, jak ogromną rolę w kształtowaniu semantyki i syntaksy poematu pełnią rozmaite techniki animacji i transformacji, którym podlegają zarówno pojedyncze znaki języka, jak i całe ich konfiguracje. W poematach cyfrowych, które stworzyłeś, wprawiasz słowa w ruch oraz poddajesz je licznym metamorfozom. Bywa, że konfrontujesz czytelnika/interaktora ze słowami, które niespodzianie tracą graficzną integralność, przemieniają się na krótką chwilę w abstrakcyjne kształty, niezwiązane z jakąkolwiek rzeczywistością językową, a następnie równie szybko powracają do pierwotnej formy (tak dzieje się w poematach *Accident* oraz *Reversed Mirror*). Jedną z technik, którą posługują się twórcy poezji cyfrowej, jest morfing. Czy i Ty ją stosujesz?

**E.K.:** Jeśli pod pojęciem morfingu rozumiemy płynną transformację, to tak, z tym jednak zastrzeżeniem, iż wskazałbym przede wszystkim na holopoezję jako na ten obszar twórczości, gdzie takie płynne metamorfozy nie tylko wykorzystują w pełnym zakresie, ale przede wszystkim czynią je istotnym źródłem znaczeń wyłaniających się podczas spotkania z dziełem.

**M. G.-O.:** Holopoezmaty stanowią ciekawą alternatywę dla animowanych poematów cyfrowych. Jednocześnie nie są tak powszechnie znane i komentowane jak twoje dokonania na gruncie sztuki komunikacyjnej czy transgenicznej, zatem – zanim poproszę o wytłumaczenie, na czym polega morfing w holopoezji – zacytuję fragment twojego artykułu: „Poemat holograficzny, lub holopoezmat, to poemat pomyślany, wykonany i prezentowany w formie hologramu. Przede wszystkim oznacza to, że taki poemat zorganizowany jest w sposób nieliniowy w immaterialnej, trójwymiarowej przestrzeni i podlega zmianom, w momencie gdy jest obserwowany przez czytelnika/widza (zmiany te dają początek nowym znaczeniom). Pojęcie immaterialności odnosi się do faktu, iż elementy werbalne zaaranżowane są w przestrzeni stworzonej z rozszczepionego światła i nie są trwale powiązane z żadnymi namacalnymi i konkretnymi formami (na przykład z drukowaną stroną). Przestrzeń, zdefiniowana przez fotony, nie posiada masy ani taktylnej ekspresji. Gdy oglądający porusza się wokół hologramu, modyfikuje strukturę jego tekstu. (...) Syntaksa zmienia się nieustannie pod wpływem aktywności percepcyjnej oglądającego. (...) Holoteksty znaczą jedynie wtedy, gdy ma miejsce percepcyjne i kognitywne zaangażowanie odbiorcy”.

**E.K.:** Cieleśne zaangażowanie jest niezbędne, by odczytać holopoezmat. Odpowiadając na pytanie o morfing, posłużę się przykładem pracy *Astray in Deimos*. Na ten holopoezmat składają się dwa słowa: EERIE, oznaczające coś strasznego, upiornego (stosowane na określenie ducha lub mgły), oraz MIST (ang. 'mgiełka'). Są one trójwymiarowymi obiektami, ich litery przedstawione/wyrenderowane są w formie siatek wielokątów. W centrum hologramu znajduje się kula jaskrawego, żółtego światła. Widzimy także rysy przywodzące na myśl potłuczone szkło, częściowo nachodzące na zarys świetlistego kręgu. Deimos to drugi księżyc Marsa. Tytuł *Astray in Deimos* ma przywołać na myśl kogoś zagubionego na jednym z księżyców Czerwonej Planety. Kulisty kształt w centrum hologramu może kojarzyć się z iluminatorem w kabinie statku, za którym rozpościera się kosmiczny krajobraz. Kiedy

osoba oglądająca hologram porusza się od lewej do prawej, staje się świadkiem topologicznej transformacji liter. Linie i punkty, z których są one wyrenderowane, podlegają relokacji, a następnie rekonfiguracji. Przymiotnik EERIE płynnie przechodzi w rzeczownik MIST. Taki rodzaj morfingu nazywam semantyczną interpolacją (przez analogię do interpolacji wykorzystywanej w animacji). Zmiana formy gramatycznej jest w tym przypadku efektem metamorfozy typograficznej i ma miejsce poza syntaksą. Należy zwrócić uwagę na to, że w procesie transformacji, pomiędzy biegunami, którymi są EERIE i MIST, pojawia się cały ciąg pośrednich konfiguracji, nieukładających się w żadne znane słowa, ale ewokujących znaczenia, z tym że w sposób niejęzykowy (*evoke meanings in non-semantic fashion*). Z jednej strony są to zupełnie abstrakcyjne elementy wizualne, równocześnie jednak „działają” w ramie utworzonej przez słowa EERIE i MIST. Trudno to wytłumaczyć, ponieważ fenomen ten wymyka się powszechnym wyobrażeniom na temat tego, jak działa język. Jeśli wezmę dwa kolory: „czarny” i „biały”, to potrafię zdefiniować kolor pośredni – „szary”. Jeśli natomiast przywołam dwa rzeczowniki: „kwiatek” i „szkło”, to nie potrafię znaleźć słowa określającego pojęcie (*concept*) usytuowane gdzieś pomiędzy nimi. Wykorzystanie interpolacji semantycznej pozwala mi skierować uwagę odbiorcy ku strefie tych znaczeń, które pojawiają się w przestrzeni *in-between* – równie istotnych, ale niedających się jasno zdefiniować. Jest jeszcze jedna rzecz, o której należy wspomnieć. Jeśli odbiorca holopoe-matu będzie go oglądał, poruszając się od prawej strony ku stronie lewej, to najpierw spostrzeże słowo MIST, następnie słowo EERIE. Być może połączy oba słowa fonetycznie. Połączenie ich brzmień zasugeruje trzecie słowo: *mystery* (ang. ‘tajemnica’).

**M. G.-O.:** Jak stale podkreślasz, tworzysz poezję, która w proces stanowienia znaczeń angażuje ciało czytelnika. Na przełomie 1998 i 1999 roku powstał poemat *Perhaps* powoływany do istnienia dzięki ruchom odbiorców obecnych w trójwymiarowej przestrzeni pod postacią awatarów-słów. Wzajemne relacje zachodzące nieustannie w przestrzeni pomiędzy przemieszczającymi się awatarami-słowami produkowały syntaksę poematu. Funkcjonowanie za pośrednictwem awatara w trójwymiarowym środowisku graficznym jest obecnie nieodłącznym elementem codziennego doświadczenia wielu ludzi, a jednak żaden z poetów cyfrowych nie podążył w kierunku, który wówczas zaproponowałeś. Jak zareagowano na pomysł poezji awatarowej?

**E.K.:** Poezja awatarowa nie spotkała się ze specjalnym oddźwiękiem, ponieważ została zaprezentowana bardzo wąskiemu gronu osób. Poemat *Perhaps* zaprojektowałem dla Internetu przyszłości, Internetu 2.0, który wówczas jeszcze fizycznie nie istniał. *Perhaps* był pokazywany przez bardzo krótki czas i dostępny ograniczonej widowni. Potem funkcjonował już tylko w wersji offline. Od strony technicznej był to trudny eksperyment. Do jego przeprowadzenia wykorzystałem specjalny serwer Instytutu Sztuki w Chicago. koncepcja mojego projektu uwzględniała możliwość jednoczesnego zalogowania się 24 osób. Infrastruktura sieci, którą wtedy dysponowałem, nie była jednak w stanie sprostać temu zadaniu. Gdy pojawiły się możliwości techniczne, nie zdecydowałem się już na kontynuowanie projektu, ponieważ poświęciłem się biopoezji, która pochłania mnie i ekscytuje do dziś. *Perhaps* to mój ostatni cyfrowy poemat. U schyłku lat dziewięćdziesiątych poczułem

po prostu, że w dziedzinie poezji cyfrowej osiągnąłem wszystko, co chciałem osiągnąć. Z drugiej strony, jak powiadają: „Nigdy nie mów nigdy”.

**M. G.-O.: Czy ktoś jeszcze zajmuje się biopoezją?**

**E.K.:** Nic mi o tym nie wiadomo, ale byłoby dobrze, gdyby kolejny artysta wniósł swój wkład, przyczyniając się do dalszego rozwoju tej dziedziny.

**M. G.-O.: Nigdy nie tworzyłeś generatorów tekstu ani nie posługiwałeś się nimi w swoich działaniach artystycznych. Czy mogę zapytać o powód?**

**E.K.:** Nie potrafię wytłumaczyć dlaczego, ale idea tworzenia oraz użytkowania generatorów tekstu nigdy nie skupiła na sobie mojej uwagi. Eksperymenty poetyckie z komputerami rozpocząłem we wczesnych latach osiemdziesiątych – ówczesne generatory miały mocno ograniczone możliwości. W latach dziewięćdziesiątych stały się bardziej zaawansowane, ale ja chciałem tworzyć poezję, w której istotną rolę odgrywa kinestezja, i nie znajdowałem zastosowania dla generatorów. Równocześnie szalenie cenię zarówno dokonania, jakie na polu sztuki generatywnej położył Jean-Pierre Balpe, jak i sposób, w jaki myśli on o generatorach tekstu.

**M.G.-O.: Nie zajmujesz się już poezją cyfrową, ale jesteś jej wnikliwym obserwatorem. W 2007 roku pod twoją redakcją ukazała się antologia z kanonicznymi tekstami dotyczącymi poezji medialnej (*Media Poetry: An International Anthology*). Czy potrafisz wskazać dalsze kierunki rozwoju poezji cyfrowej? Czy współcześnie jakieś tendencje przykuwają w sposób szczególny Twoją uwagę?**

**E.K.:** Uważam, że przyszłość poezji cyfrowej wiąże się z technologiami mobilnymi oraz z możliwościami, jakie przed poetami cyfrowymi otwiera sytuacja konwergencji mediów. Bardzo chciałbym też, by holografia cyfrowa stała się popularna, a jej technologia powszechnie dostępna dla twórców.

**M. G.-O.: A przyszłość języka? Projekt biopoezji uwzględnia między innymi działania polegające na translacji różnych systemów języka na kod genetyczny. Czy przewidujesz powstanie hybryd językowych?**

**E.K.:** Zanim odpowiem na to pytanie, chciałbym bardzo wyraźnie zaznaczyć, że jestem zagorzałym przeciwnikiem ustanawiania prostych analogii pomiędzy językiem a DNA – odnoszę się w tym momencie zarówno do metafory DNA jako tekstu czy też Księgi Życia, jak i do innych metafor znajdujących się w powszechnym użyciu. Po pierwsze, DNA nie działa tak, jak początkowo sądzili naukowcy. Po drugie, język ujmowany w kategoriach dyskursu jest ukierunkowany, nacechowany intencjonalnością, istnieje jakiś podmiot odpowiedzialny za ten dyskurs etc. DNA nie jest językiem w pełnym tego słowa znaczeniu. Nie zmienia to jednak faktu, że można nim manipulować. To, w jaki sposób manipulujemy DNA, ma bezpośredni, materialny wpływ na rezultat końcowy naszych manipulacji. Jeśli więc skrzyżujemy (*intertwine*) DNA z innym systemem, np. systemem języka naturalnego, to możemy w sposób arbitralny ustanawiać określone relacje (*establish a report*), tak jak zrobiłem to podczas pracy nad projektem *Genesis*. Kiedy przetłumaczyłem fragment

z Biblii, posługując się alfabetem Morse'a, a następnie stworzyłem własny kod, by uzyskać syntetyczne DNA i w oparciu o nie wyhodować nową bakterię, potem zaś pozwoliłem, by internauci swoimi zdalnymi działaniami powodowali mutacje słowa Bożego w ciele tejże bakterii, to zasugerowałem, że pomiędzy językiem naturalnym, kodem binarnym i DNA istnieją relacje i że manipulacja DNA nie pozostaje bez wpływu na powiązane z nim systemy. Pytany o znaczenie *Genesis* zawsze przywołuję kulturową paralelę w postaci Kamienia z Rosetty – płyty z czarnego bazaltu znajdującej się w zbiorach British Museum. Dzięki temu archeologicznemu artefaktowi Jean-François Champollion zdołał po raz pierwszy odczytać egipskie hieroglify, ponieważ wraz z nimi na bazaltowej płycie znajdowały się jeszcze dwa inne systemy semiotyczne: pismo demotyczne i znana mu greka. Kamień z Rosetty pozwolił Champollionowi poznać przeszłość. Tworząc *Genesis*, pokazałem, że dysponując językiem naturalnym, kodem binarnym i DNA, możemy spojrzeć w przyszłość.



Katarzyna Prajzner

## Fikcja i reguły w grach komputerowych

Współczesne refleksje na temat gier komputerowych to obszar niezwykle interesujących i dynamicznych wciąż badań, na gruncie których pojawiają coraz bardziej uniwersalne rozwiązania, dojrzewa język nowej dyscypliny i staje się możliwe spojrzenie z dystansu na początkowe pomysły i diagnozy. Jedną z najbardziej wyrazistych dyskusji owego początkowego okresu dotyczyła narzędzi, za pomocą których w satysfakcjonujący sposób będzie można badać gry komputerowe, i tego, czy są one zupełnie nowym rodzajem medialnego tekstu, czy też dają się wpisać w jakiś już istniejący paradygmat, co pozwoliłoby postrzegać je w perspektywie pewnej tradycji, a zarazem opisać za pomocą rozpoznawalnych i zdyscyplinowanych pojęć. Spór ów, w krótkiej, lecz bez wątpienia możliwej do zrekonstruowania historii badań nad grami komputerowymi, określany jest jako „ludologia vs. narratologia”, a dotyczył, mówiąc najkrócej, pozornie wykluczających się strategii analitycznych, z których pierwsza koncentrowała się na grach jako nowym bycie medialnym, bazującym na systemie reguł, druga natomiast odwoływała się do uniwersalnej refleksji nad strukturą i elementami opowiadania. Przytoczyłam hasło: pozorne wykluczanie się wspomnianych paradygmatów, ponieważ spoglądając wstecz, część badaczy zajmujących się grami komputerowymi zaczyna dostrzegać możliwość czy nawet konieczność pogodzenia obu stano-

wisk lub też zaczyna wątpić w to, że taki spór rzeczywiście miał miejsce<sup>1</sup>.

### Gry, reguły i narracja

Jedną z najciekawszych propozycji wspomnianego pogodzenia na zasadzie konieczności wysunął Jesper Juul, który w tytule poświęconej temu zagadnieniu książki sugeruje, że gry komputerowe znajdują się gdzieś pomiędzy prawdziwymi regułami a fikcyjnymi światami, zaś refleksję rozpoczyna twierdzeniem, że gry komputerowe zawierają zarówno reguły, jak i elementy fikcjonalne (stanowiące podstawę do zabawy w *make-believe*)<sup>2</sup>.

Warto wspomnieć, że wcześniej – jak sam przypomina – zakładał on, że:

1. Reguły są tym, co grę czyni grą.
2. Fikcyjność jest przypadkowa wobec tego, czy coś jest grą.
3. Gra pozbawiona fikcji może być interesująca.
4. Gra posiadająca interesujący fikcyjny świat może być fatalną grą.

<sup>1</sup> Zob. G. Frasca, *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Wydawnictwo SWS Academica, Warszawa 2010, s. 78–90.

<sup>2</sup> J. Juul, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge 2005.

5. Dlatego też fikcja w grach nie jest istotna<sup>3</sup>.

Konkluzja, jak zauważa Juul, jest kusząca, lecz fałszywa. Relacja między symbolicznym czy metaforycznym znaczeniem gry a samą rozgrywką (programem rozgrywki) ma charakter arbitralny. Dodam tutaj, że o „przypadkowości” fikcyjnego wymiaru gier komputerowych dla samej rozgrywki mówił także Espen Aarseth, fałszywość zaś konkluzji: „fikcja nie jest istotna w grze” dotyczyłaby pochopnego, jak się okazuje, wniosku, że powołany do istnienia świat nie jest częścią gry.

Rozpoczynając swą refleksję z nowego punktu wyjścia (gry opierają się na regułach, ale też mogą tworzyć świat), Juul wskazuje także rozmaite konteksty badania gier komputerowych w odniesieniu do narracji i innych niż one same mediów. Jednym z nich jest relacja między grami a kinem, którą analizowali Geoff King i Tanya Krzywinska, wyróżniając dwa rodzaje elementów narracyjnych w grach:

- „*out-of-game*” (*cut-scens*);
- „*in-game*” (znaki, notatki, dialogi z NPCs)<sup>4</sup>.

Pewnego pokrewieństwa z założeniami tradycyjnej narratologii, dotyczącymi medialnej uniwersalności opowiadania, można się dopatrzeć w spojrzeniu, które proponuje Henry Jenkins. Opisuje on gry w odniesieniu do innych tekstów audiowizualnych, sugerując, że funkcjonują one w szerszym kontekście opowiadania transmedialnego.

Na koniec wreszcie Juul wprowadza własne pojęcie „ekologii gier”, odnosząc się

do procesów, w toku których gry nie tylko wpływają na inne media, ale także same na siebie. Pojęcie wyjątkowo interesujące nie tylko ze względu na wyodrębnienie nowego typu relacji między narracyjnymi mediami, ale także dlatego, że praktyki, których dotyczy – cytowanie czy to na poziomie wizualnym, czy formalnym starszych gier przez najnowsze – świadczy moim zdaniem o pewnej dojrzałości samego medium, które przestaje funkcjonować „zastępczo” (starsze rozwiązania są zastępowane nowszymi), a zaczyna wykazywać historyczną świadomość własnego istnienia.

## Definiowanie reguł gry

Mimo że reguły odpowiadają w grze za te jej wyznaczniki, które mają wydzźwięk raczej pejoratywny (ograniczenie, brak negocjacji czy gwarancja ontologicznego statusu samej gry – złamanie reguł jest jednoznaczne z jej końcem), to mogą być one także – jak zauważa Juul – źródłem przyjemności. Możemy pojmować reguły jako restrykcje, które nie pozwalają nam robić tego, na co mamy ochotę, lecz w przypadku gier dobrowolnie się na taką sytuację zgadzamy. „Reguły gry – pisze Juul – są stworzone w taki sposób, żeby było łatwo się ich nauczyć, by działały bez wymagania pomysłowości od graczy, ale jednocześnie dostarczają wyzwania, które wymagają pomysłowości, aby je przewyciężyć”<sup>5</sup>. Reguły dostarczają czegoś więcej niż tylko sumy restrykcyjnych zasad. W wielu grach strategii prowadzenia rozgrywki są dużo bardziej złożone niż reguły, na których się opierają. Częściowo przyjemność grania wynika właśnie z surowego charakteru reguł – one stwarzają wy-

<sup>3</sup> *Ibidem*, s. 13.

<sup>4</sup> G. King, T. Krzywinska, *Computer Games/ Cinema/Interfaces*, w: *Computer Game and Digital Cultures Conference*, red. F. Mäyrä, Tampere University Press, Tampere 2002.

<sup>5</sup> J. Juul, *Half-Real...*, *op. cit.*, s. 55.

zwania, a ich pokonywanie dostarcza graczom satysfakcji. Nie jest to – twierdzi Juul – wyłączny aspekt generowania przyjemności płynącej z rozgrywki, ale z pewnością należy uznać go za jeden z najbardziej uniwersalnych. Sposób działania reguł Juul opisuje następująco:

1. Reguły funkcjonują poza dyskusją w tym sensie, że konkretna reguła powinna być na tyle jasna, by gracze mogli być zgodni co do jej zastosowania. Reguły opisują, co gracze mogą, a czego nie mogą zrobić oraz co może się wydarzyć w odpowiedzi na ich działania. Reguły powinny być możliwe do zastosowania bez wymagania jakiegokolwiek pomysłu ze strony graczy.
2. Reguły gry konstruują „maszynę stanu”<sup>6</sup>, która odpowiada na działania gracza.
3. Maszyna stanu gry może być przedstawiona jako przestrzeń możliwości czy rozgałęziające się drzewo możliwości pojawiających się od czasu do czasu w trakcie rozgrywki. Granie w grę oznacza interakcje z maszyną stanu.
4. Ponieważ gra posiada rozmaite wyniki, gracz powinien włożyć wysiłek w uzyskanie wyniku najlepszego z możliwych. Uzyskanie pozytywnego wyniku jest zazwyczaj trudniejsze niż uzyskanie negatywnego – trudniej jest wygrać, niż przegrać. Jeśli gracz stara się uzyskać wynik pozytywny, staje w obliczu wyzwania.

<sup>6</sup> Grę Juul zdefiniował wcześniej jako „maszynę stanu”, wskazując zarówno na jej systemowość, jak i dynamiczność. Jego zdaniem gra to system, który może istnieć w różnych stanach. Granie w grę oznacza interakcję ze stanem gry. „Jeśli nie możesz w żaden sposób wpłynąć na stan gry (...), to znaczy, że nie grasz w grę”. J. Juul, *Introduction to Game Time*, w: *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, London 2004, s. 132.

5. Sposób, w jaki gra jest każdorazowo rozgrywana przez gracza, który próbuje sprostać jej wyzwaniom, jest rozgrywką. Rozgrywka to interakcja pomiędzy regułami a usiłowaniami gracza, by zagrać w grę najlepiej, jak to jest możliwe.
6. Gry to doświadczenia procesu uczenia się, podczas których gracz doskonali swoje umiejętności. W każdym punkcie rozgrywki gracz będzie miał do dyspozycji szczególnie repertuar umiejętności i metod, potrzebnych do sprostania wyzwaniu gry. Częściowo atrakcyjność dobrej gry polega na ciągłym stawianiu wyzwań i nowych żądaniach względem repertuaru zachowań gracza.
7. Każda konkretna gra może być bardziej lub mniej wymagająca, kładąca nacisk na wyjątkowe rodzaje wyzwań, czy nawet może służyć jako pretekst do wydarzenia o charakterze społecznym. W ten sposób gra może sprawiać graczom przyjemne doświadczenie, a różne gry mogą dostarczać różnych doświadczeń<sup>7</sup>.

Chciałabym zwrócić uwagę na pierwszy punkt, w którym u Juula pojawia się kwestia dyskusyjności reguł czy – mówiąc precyzyjniej – jej braku. W tradycyjnym ujęciu problematyki gier – chociażby u Rogera Caillois – brak możliwości dyskusowania z regułami wynikał z obawy przed zaburzeniem stabilności ontologicznej zjawiska: jeśli nie przestrzegamy reguł (na przykład oszukujemy), nie gramy w grę. Juul zwraca uwagę na inny aspekt tej sprawy – jego zdaniem nie dyskutuje się z regułami, bo dobre reguły są oczywiste i jednoznaczne. Mimo że ta siedmiopunktowa definicja reguł niekoniecznie musi odnosić się wyłącznie do gier komputerowych, to akurat w tym punk-

<sup>7</sup> J. Juul, *Half-Real...*, *op. cit.*, s. 56.

cie wspomniana rozbieżność w interpretacji ewentualnej „negocjowalności” zasad gry może wynikać z rodzaju opisywanych gier. W przypadku gier komputerowych systemu zasad strzeże system zer i jedynek. Pewne rzeczy gracz może zrobić, a innych nie – nie ma tutaj miejsca na negocjacje, ponieważ system na to na ogół nie pozwala<sup>8</sup>. Jeśli – co może się zdarzyć – system reguł gry na jakieś działania nie pozwala, ale możliwe jest ich wykonanie podczas rozgrywki, to mamy do czynienia – jak sugeruje Juul – ze złym systemem. Można oczywiście zastanawiać się, czy w takim wypadku nadal gramy w grę, ale należy pamiętać o tym, że niestosowanie się do reguł gry w odniesieniu do gier komputerowych oznacza przeważnie automatyczną rezygnację z pokonywania wyznaczonych trudności i osiągnięcia celu.

Ze względu na strukturę systemu reguł można podzielić gry na takie, których cel jest znany graczowi od początku, a niepowodzenie w grze jest jednoznaczne z przegraną (Juul nazywa je *Games of Emergence*), i takie, których cel osiąga się progresywnie (*Games of Progression*), zaś niepowodzenie w trakcie rozgrywki nie jest ostateczne

<sup>8</sup> W innym miejscu Juul pisze o kompatybilności gier i komputerów tak: „Dlaczego istnieje związek między komputerami i grami? Po pierwsze ze względu na to, że gry są zjawiskiem transmedialnym. Materialna podstawa, niezbędna, by zagrać w grę (jak projektor i ekran w kinie), jest w rzeczywistości niematerialna, gdyż gry nie są związane z konkretnym zestawem urządzeń materialnych, lecz z przetwarzaniem danych. Ponadto dookreślony charakter reguł gry oznacza, że komputery mogą je przetwarzać. Jest to więc jeden z dziwniejszych przejawów ironii historii, że gry grane i rozwijane przez tysiące lat tak dobrze pasują do współczesnego komputera cyfrowego”. Z: *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości”*, przeł. M. Filiciak, w: *Światy z pikseli...*, op. cit., s. 61.

– może być związane z użyciem niewłaściwych środków z repertuaru umiejętności i metod. W tej pierwszej grupie mieszczą się gry arkadowe, określane jako *easy to play but difficult to master*, w drugiej natomiast – tradycyjne gry przygodowe. Możliwe jest oczywiście przenikanie się struktur w systemie reguł i opisywanie za pomocą tych pojęć gier gatunkowo bardziej skomplikowanych.

## Fikcyjne światy w grach

Rozważając problem fikcyjności gier komputerowych, Juul stawia następujące pytania: Jaki rodzaj światów pojawia się w grach? W jaki sposób gry wprowadzają graczy w fikcyjny świat? Dalej dokonuje spostrzeżenia, że reguły i fikcja rywalizują o uwagę gracza. Są wobec siebie komplementarne, ale nie symetryczne: ponieważ wszystkie gry posiadają reguły, które je wyróżniają jako zjawisko, możliwe jest ich analizowanie, nie wspominając o fikcji. Niemożliwe jest natomiast omawianie fikcyjności gier bez dyskusowania kwestii reguł.

Fikcyjny świat gry jest projektowany na różne sposoby: poprzez użycie grafiki, dźwięku, tekstu, ale także poprzez reguły. Sposób, w jaki zachowuje się obiekt w grze, także wpływa na projektowany przez grę fikcyjny świat. Reguły i fikcyjność są, zdaniem Juula, atrakcyjne poprzez swój opozycyjny charakter: reguły są obiektywne, obligatoryjne, jednoznaczne i zasadniczo pozadyskusyjne; fikcja jest wysoce subiektywna, opcjonalna, wieloznaczna i zasadniczo prowokuje do dyskusji. Cechy fikcji, co chciałabym podkreślić, nabierają tego radykalnego charakteru właśnie w odniesieniu do gier, szczególnie zaś interesująca wydaje się opcjonalność fik-



cyjnego świata, jaki wyłania się w trakcie doświadczenia grania. Ponieważ to gracz, na podstawie dostarczanych mu informacji, wyobraża sobie fikcyjny świat, jest on skłonny do wypełniania luk, które mogą pojawić się w projekcji. Owe luki zresztą wydają się czymś więcej niż zachętą do antycypacji, co mogło lub może się wydarzyć w taki sposób, by nie zakłóciło fabularnego porządku opowiadania. Gracz w pewnym sensie jest przygotowany na narracyjne rozczarowanie – ulga potwierdzenia jego przewidywań może nigdy się nie pojawić. Dzieje się tak dlatego, że wiele gier prezentuje fikcyjne światy jako opcjonalne, sprzeczne czy niekompletne.

Aby zdać sobie sprawę z tego, w jaki sposób jako gracze analizujemy poziomy reguły i fikcji, zwłaszcza wówczas, gdy możliwe jest ich postrzeganie jako odrębnych systemów, regulujących przebieg gry, Juul proponuje odpowiedzieć na pytanie: dlaczego Mario ma trzy życia? Nie ma wątpliwości co do tego, że można sobie wyobrazić świat, w którym bohater ratuje dziewczynę, trudniej natomiast wytłumaczyć fakt, że ma trzy życia. Okazuje się, że bardziej niż na poziomie fikcyjnym (to świat, w którym bohaterowie mogą się odradzać – wytłumaczenie możliwe, lecz pracochłonne, należy bowiem dodać kolejne elementy do zabawy *make-belive*), gracze tłumaczą to regułami gry (gracz ma trzy podejścia, bo inaczej gra byłaby za trudna).

Jak już wspominałam, niespójny świat charakteryzuje się tym, że nie możemy sensownie wypełnić wszystkich luk w jego projekcji. Tutaj Juul znów zachęca, by samemu przygotować się do dalszej refleksji, odpowiadając na pytanie: czy możliwe jest, w odniesieniu do konkretnej gry, opowiedzenie tego, co *naprawdę się wydarzy-*

*ło* w grze, bez odwoływania się do reguł, elementów wspierających rozgrywkę czy realnej sytuacji grania? Oczywiście należałoby w tym miejscu dopowiedzieć, co znaczy „naprawdę”, nie tyle z powodu ontologicznego statusu świata gry, co z uwagi na ilość poziomów, na których mamy do czynienia z opowiadaniem i tworzeniem historii. O tym będzie jeszcze mowa w dalszej części tekstu. Niezależnie od aspektu „prawdziwości” wydarzeń, w większości przypadków odpowiemy na postawione wcześniej pytanie (określane przez Juula jako „test zdawania relacji”): niemożliwe jest opowiedzenie gry bez odwoływania się do reguł, a tym bardziej sytuacji grania. Wyjaśnieniem takiej odpowiedzi są związane z grami konwencje: gracz jest świadomy, że wyobrażanie sobie świata gry ma charakter opcjonalny. W przypadku tradycyjnych gier typu *make-belive* jest oczywiste to, że nie mają one retorycznie perswazyjnego wymiaru – nikt poza graczami nie musi być przekonany do świata i nie wymaga się, zarówno od gry, jak i od graczy, logicznej spójności. Możemy wierzyć w fikcję i w nią nie wierzyć, przy czym ów akt niewiary nie pozostawia gracza w pustce zwątpienia, lecz może wynikać z „przekierowania” jego uwagi na poziom reguł.

## Czy gry opowiadają historie?

Jeśli gry opowiadają historie, a do pewnego stopnia zdecydowanie mają taki potencjał, to należałoby się przyjrzeć temu, czy i w jaki sposób różnią się opowiadania generowane przez gry od tych, z którymi mamy do czynienia na gruncie innych mediów. Juul przywołuje kilka definicji narracji (przytaczam tylko część), począwszy

od tych ulokowanych w tradycji arystotelesowskiej, która jest ciągle silnie obecna w anglosaskiej narratologii, po koncepcje związane z percepcyjnymi uwarunkowaniami człowieka.

Cztery wybrane spojrzenia na narrację wyglądają następująco:

1. Narracja jest prezentacją pewnej ilości wydarzeń. Jest, w sensie dosłownym, opowiadaniem (Bordwell, Chatman).
2. Narracja jest uporządkowaną i określoną z góry sekwencją wydarzeń (Brooks).
3. Narracja to każdy rodzaj uporządkowania czy fikcyjnego świata (Jenkins).
4. Narracja to sposób, w jaki nadajemy sens światu (Schrank, Abelson)<sup>9</sup>.

Każdą z tych definicji Juul odnosi do tradycyjnych sposobów opowiadania historii (powieść, film) oraz gier komputerowych, sprawdzając możliwości ich zastosowania. Uznaje on, że wobec filmów czy powieści stosują się wszystkie, natomiast sprawa komplikuje się wówczas, gdy dokonuje próby przyłożenia ich do gier komputerowych. Pierwsza definicja, zdaniem Juula, nie dotyczy gier w tym sensie, że nie są one tylko reprezentacjami wydarzeń, one są wydarzeniami. Propozycja kolejna trudna jest do zastosowania wobec gier w sensie zasadniczym, ale można odnieść ją do sytuacji, w której mówimy o progresywności roz-

grywki i określonej z góry sekwencji działań, które gracz powinien przedsięwziąć, by ukończyć grę, jednak z wyjątkiem tych momentów, w których ponosi on porażki lub dokonuje ponownych prób wykonania stawianych przed nim zadań. Wykładnia pojęcia narracji Jenkinsa także na ogólnym poziomie nie przystaje do gier, zwłaszcza jeśli postrzegane są one jako zbiory aktywności działań gracza, dokonywanych w oparciu o reguły. Można je natomiast postrzegać również jako fikcyjne światy, jednakowoż ze wspomnianym już zastrzeżeniem, że gry w wyjątkowy sposób przejawiają tendencję do prezentowania światów, które nie są spójne. Ostatnie wreszcie spostrzeżenie z listy definicji – narracje jako sposób percepcyjnego nadawania sensu światu stosuje się do gier podobnie jak do wszystkiego innego.

Jeśli przyjrzeć się temu, w jaki sposób narracje są konstruowane w odniesieniu do gier, stajemy przed dylematem dotyczącym tego, który z trzech możliwych punktów odniesienia wybrać, aby można było mówić bądź to o „narracji w procesie”, bądź o „opowiadaniu gracza”. Te trzy możliwe punkty odniesienia to:

- doświadczenie gry przez gracza,
- historie, które gracz może opowiedzieć o grze,
- historie, które gracz tworzy, grając<sup>10</sup>.

Warto tutaj przywołać opinię Jenkinsa, który twierdzi, że: „struktura narracji w procesie nie jest wcześniej zaplanowana czy zaprogramowana, nabiera kształtu w trakcie rozgrywki, ale to nie znaczy, że jest ona tak chaotyczna, pozbawiona planu czy frustrująca jak życie. Gracze po doświadczeniu *The Sims*, mogą w pewnym stopniu odczuwać narracyjną satysfakcję, ponieważ

<sup>9</sup> Definicje zaczerpnięte kolejno z: D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Routledge, London 1985; S. Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structures in Fiction and Film*, Cornell University Press, Ithaca, NY 1978; P. Brooks, *Reading for the Plot*, Harvard University Press, Cambridge 1992; H. Jenkins, *Transmedia Storytelling*, „MIT Technology Review” 2003, January 15; R.C. Schrank, R.P. Abelson, *Scripts, Goals and Understanding*, Lawrence Erlbaum, Hillsdale, NJ 1977.

<sup>10</sup> J. Juul, *Half-Real...*, *op. cit.*, s. 159.

świat gry jest wyposażony w narracyjne możliwości tworzenia interpersonalnych relacji”<sup>11</sup>. I ta opinia jest poniekąd pokrewna z wcześniejszą definicją narracji tego badacza, którą można interpretować jako wskazanie wyjątkowej cechy narracyjności gier – tego, że narracyjność nie jest dana z góry, że nie wiąże wydarzeń w sposób konieczny i nie oznacza, że nie można na jej podstawie skonfigurować świata, który być może jest mało uporządkowany, ale przecież nie kompletnie chaotyczny i niezrozumiały.

Niezależnie od niewątpliwie słusznych spostrzeżeń Jenkinsa dotyczących gier komputerowych jako jednej z platform uczestniczących w procesie rekonfigurowania transmedialnego opowiadania, należy je uzupełnić uwagami Juula na temat rodzaju zakończeń narracji, które mogą być zaadaptowane na gruncie tekstów posiadających system reguł, bazujących na rywalizacji i wymagających od swoich użytkowników osiągnięcia satysfakcjonującego wyniku. „W toku rozgrywki – pisze Juul – gracz podejmuje wyzwania i pokonuje trudności, uznając tego rodzaju doświadczenie za pozytywne. Cel gry, na poziomie fikcyjnym, powinien odpowiadać doświadczeniu grania i również wiązać się z pozytywnymi emocjami”<sup>12</sup>. Sposób kreowania fikcyjnego świata ma ogromne znaczenie dla budowania motywacji, która – to znów wyjątkowa

cecha gier – dotyczy tyleż bohatera/protagonisty w grze, co wcielającego się weń gracza.

Na koniec chciałabym przytoczyć ustalenia Juula, który po dużo bardziej precyzyjnej i rozbudowanej analizie relacji między prawdziwymi regułami a fikcyjnymi światami, niż zostało to przedstawione w niniejszym szkicu, dokonuje interesującego podsumowania dotyczącego wyjątkowych cech gier komputerowych, wspierających projekcję fikcyjnego świata. Wynikają one z cyfrowej podstawy medium i wspomagają fikcyjny świat z następujących powodów:

1. Ponieważ reguły w grach komputerowych są automatyczne, same gry zezwalają na to, by system reguł był bardziej złożony, a tym samym fikcyjny świat bardziej szczegółowy.
2. Ponieważ reguły mogą być przed graczem ukryte, gry pozwalają, by początkowa koncentracja gracza raczej skupiała się na poziomie fikcyjnego świata niż systemie reguł.
3. Ponieważ gry komputerowe są niematerialne, mogą łatwiej przedstawiać fikcyjny świat niż gry tradycyjne<sup>13</sup>.

Automatyczność reguł powoduje, że w walce o uwagę gracza może zwyciężać fikcyjny świat, ponieważ nie muszą one absorbować percepcyjnej aktywności podczas całej rozgrywki. Reguły można „ukryć” za fikcyjną sytuacją, jeśli tylko to, na co pozwalają lub nie, jest wytłumaczalne na poziomie reprezentowanego świata, i wreszcie ze względu na to, że ów świat nie zależy od jakichkolwiek rzeczywistych uwarunkowań, jest w całości wygenerowany cyfrowo, nie dotyczą go żadne ograniczenia względem wyglądu czy zachowań.

<sup>11</sup> H. Jenkins, *Game Design and Narrative Architecture*, w: *First Person...*, *op. cit.*, s. 128.

<sup>12</sup> Argumentuje on, że narracje, które kończą się na przykład śmiercią głównego bohatera, na gruncie gier nie będą w stanie zbudować dostatecznej motywacji gracza. Jako przykład podaje wymyśloną reklamę hipotetycznej gry *Hamlet*: „Twój ojciec został zamordowany”! Podejmij wysiłek, aby dokonać nieudanej próby zemsty i zginąć bezsensowną śmiercią!”. J. Juul, *Half-Real...*, *op. cit.*, s. 162.

<sup>13</sup> *Ibidem*.

Ewelina Twardoch

## Interaktywność w kulturze partycypacji

**Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010, ss. 344**

Pojęcia, które starają się opisywać erę nowych mediów, następczą zarówno teoretykom, jak i zwykłym ich użytkownikom wielu problemów. Już sama kategoria „nowych mediów” jest na tyle nieostra, że wśród badaczy nie ma zgody, czy należy nazywać tak wszystkie media elektroniczne, czy tylko digitalne. Trudności klasyfikacyjne wynikają przede wszystkim z natury nowej medialności, której cechy immanentne to – jak dość zgodnie podają teoretycy – immaterialność (pewnego rodzaju), efemeryczność, hybrydyczność, subwersywność i ciągła zmienność, za którą teorii trudno nadać. Co więcej, warto zauważyć, że jej faktyczne oblicze kształtuje się na styku działań artystycznych i inicjatyw praktycznych podejmowanych przez użytkowników tych mediów (zwłaszcza sieci), a niekoniecznie w podręcznikach, które niezwykle szybko tracą na aktualności. Pomimo tego krótkiego wstępu, który sugeruje moje pesymistyczne stanowisko w stosunku do teoretycznych zmagania z medialnością, uważam jednak, iż kompleksowe i szczegółowe próby opisu nowej rzeczywistości prawie zawsze są niezwykle cenne. Niektóre z opracowań, starające się objąć całość zjawisk związanych z przeobrażeniami kultury – jak na przykład *Język nowych mediów*

Lva Manovicha czy *Kultura konwergencji* Henry’ego Jenkinsa – to wręcz kamienie milowe teorii, bez znajomości których trudno sobie wyobrazić poruszanie się w przestrzeni nowomediowej. Myślę, że najnowsza książka Ryszarda W. Kluszczyńskiego, która jest przedmiotem niniejszego omówienia, ma szansę dołączyć do grona takich właśnie studiów.

Jak zauważa sam autor, kategoria interaktywności we współczesnej refleksji teoretycznej zyskała sobie dość paradoksalny status. Staje się ona bowiem coraz istotniejszym (i coraz bardziej koniecznym!) składnikiem twórczości artystycznej, coraz częściej ludzie posługują się tą kategorią, a jednak wciąż nie udało się ustalić jej faktycznego znaczenia i obszaru funkcjonowania. Jak wiadomo, jednym z najbardziej stanowczych krytyków, negujących wartość teoretyczną pojęcia interaktywności, jest wspomniany Lev Manovich, który uważa, iż mówienie o interaktywności jako o cesze nowej medialności jest tworzeniem tautologii – media cyfrowe bowiem z samego założenia są interaktywne<sup>1</sup>. Kluszczyński już we wprowadzeniu do książki stawia się w opozycji do po-

<sup>1</sup> Zob. L. Manovich, *Język nowych mediów*, WAIp, Warszawa 2006, s. 128–129.

glądów Manovicha oraz innego teoretyka, Espena J. Aarsetha, tłumacząc nieścisłości też stawianych przez autorów. Kluszczyński zarzuca teoretykom przede wszystkim posługiwanie się pobieżnym i nieadekwatnym w stosunku do rzeczywistości obrazem interaktywności oraz sztuki interaktywnej. Pomocne w tym względzie staje się dla autora rozróżnienie Erica Zimmermana, który w swojej książce z 2004 roku wymienia cztery rodzaje interaktywności (poznawcza, funkcjonalna, eksplicytna, metainteraktywność), pełniące różne funkcje w przestrzeni nowomediów<sup>2</sup>. Zamierzeniem Kluszczyńskiego jest natomiast jak najpełniejsze ujęcie kategorii interaktywności, które pokaże rozmaite aspekty jej funkcjonowania. W tym celu autor umieszcza zjawisko interaktywności w szerszym kontekście kultury partycypacyjnej, a analizuje jego praktyczne zastosowanie w odniesieniu do twórczości artystycznej. Kluczową częścią rozważań teoretyka jest omówienie wyróżnionych przez niego ośmiu modeli strategii interaktywnych, które odnaleźć można we współczesnych praktykach artystycznych, jednakże wiele miejsca poświęca też Kluszczyński przedstawieniu obszaru, na którym wyrosła nowoczesna formuła interaktywności. Dzieliąc swoje rozważania na sześć rozdziałów, autor omawia więc teorie literackie, estetyczne, filozoficzne, kulturowe oraz socjologiczne, które, jego zdaniem, przygotowały grunt dla funkcjonowania interaktywności właściwej, jak również zastanawia się, na ile można postrzegać twórczość interaktywną jako nurt awangardowy oraz w jakim stopniu przekształca ona sferę publiczną i instytucje kultury. Cenny

jest fakt, iż Kluszczyński nie pozostawia stawianych przez siebie tez w próżni, każdorazowo problematyzując i klasyfikując zagadnienia w odniesieniu do obserwowanych działań artystycznych.

Kluszczyński – bardzo słusznie – rozpoczyna swoją teoretyczną opowieść o interaktywności od *Przygotowania*, mającego na celu nakreślenie najbardziej podstawowego fundamentu, na którym, zdaniem autora, została ufundowana interaktywność. Teoretyk zastanawia się więc przede wszystkim nad pojęciem medium (także w kontekście technologicznym) oraz nad jego różnymi wariantami czy dopełnieniami (hipermedium, intermedium, multimedia) w sztuce. Wielość teorii próbująca opisywać każde z problematycznych pojęć jest współcześnie ogromna, dlatego trudno oczekiwać od autora, by przywoływał choćby najważniejsze tezy z tego zakresu (na gruncie polskim na przykład poglądy Andrzeja Gwoźdźcia i Konrada Chmieleckiego). Kluszczyński wybiera interesujące wyjście z tego teoretycznego chaosu: odwołuje się mianowicie głównie do rozważań ojca teorii poświęconej intermedium i hipermediom – Dicka Higginsa, artysty związanego z grupą Fluxus. Wskazuje też, w jaki sposób zmieniło się rozumienie intermedialności przez te kilkadziesiąt lat, które minęły od pierwszych publikacji Higginsa na ten temat, i wyprowadzone w ten sposób wnioski konfrontuje z własnym rozumieniem intermedium. „Ich intermedialność nie wynika bowiem z trwałego powiązania w ich obrębie różnych dyscyplin artystycznych, lecz z ich zdolności do łączenia się z każdym praktycznie medium sztuki”<sup>3</sup> – pisze autor, zaznaczając jednakże, iż ewolucja form intermedialnych nie wyklucza istnienia

<sup>2</sup> Zob. R. W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, WAiP, Warszawa 2010, s. 162–163.

<sup>3</sup> *Ibidem*, s. 23.

intermediów i hipermediów w ich „pierwotnej formie”, opisywanej przez Higginsa. Relacja między interaktywnością oraz intermedialnością (a także jej wariantami) nie jest jednoznaczna. Jak trafnie zauważa autor, formuły multimedialne niekoniecznie muszą zapewniać odbiorcy możliwość interakcji, choć jest to zjawisko coraz powszechniejsze. Hipermedia natomiast są przez Kluszczyńskiego rozumiane już jako „interaktywne multimedia”, stanowiące podstawę twórczości interaktywnej.

Udział technologii w kształtowaniu sztuki nowych mediów bez wątpienia jest ogromny, a autor zwraca uwagę na jego dwojakie znaczenie – takie rozróżnienie, w moim odczuciu, we współczesnej sztuce coraz częściej się zaciera. Kluszczyński pisze mianowicie po pierwsze o ingerencji technologii w klasyczne dziedziny sztuki, a po drugie o nowoczesnych formułach artystycznych, które wynikają bezpośrednio z rozwoju technologii – o animacji komputerowej, *net arcie* i rzeczywistości wirtualnej. Wyjaśnia też w tym miejscu jedną z powracających w książce tez, która mówi o utożsamieniu sztuki nowych mediów ze sztuką cyfrową (Kluszczyński wybiera więc węższe rozumienie tej kategorii, w opozycji do zwolenników uznawania nowych mediów za media elektroniczne). Za podstawę takiego utożsamienia uznaje natomiast fakt, iż w obu przypadkach odbiorcom proponuje się udział w partycypacyjnym rodzaju doświadczenia, które oczywiście zwiększa wpływ widza na kształt i funkcjonowanie dzieła sztuki.

W tym kontekście interesująco wygląda też zmiana funkcji ekranu i perspektywy patrzenia we współczesnej sztuce interaktywnej. Teoretycy wielokrotnie podkreślali, iż ekran w kinie tradycyjnym jest płaszczyzną,

która stanowi pewien kontekst dla przedstawianego obrazu, oraz ramą, ustanawiającą konkretną (dominującą) perspektywę patrzenia na dzieło ekranowe (który to fakt stał się zresztą przedmiotem szerokich analiz feministycznych i psychoanalitycznych). Jak dowodzi Kluszczyński – a są to w moim odczuciu wnioski, które, choć logicznie wynikają z paradygmatu interaktywności, warte są prześledzenia i zapamiętania – zmiany funkcjonowania tradycyjnego ekranu i wprowadzenie interfejsu wpływają też na przekształcenie jego relacji ze światem, obrazem i odbiorcą. Inaczej mówiąc, ekran, który przestaje już być pewną odgórną instancją, narzucającą sposób percepcji, implikuje możliwość ustanowienia własnej perspektywy widzenia obrazu przez odbiorcę. Autor twierdzi, że dzięki temu widz zyskuje możliwość bezpośredniej percepcji oglądanego świata, choć – jak na szczęście dodaje teoretyk – taka percepcja jest osiągalna jedynie wówczas, gdy interfejs daje możliwość pełnej interakcji z obrazem.

Przyznam, że jest to teza, która budzi we mnie największy niepokój, a to z uwagi na rozważania Collina McGinna zawarte w jego książce poświęconej magii kina<sup>4</sup>. Teoretyk ten, zajmując się szczegółowo rolą mediów i obrazów w procesie ludzkiej percepcji, zauważa, iż nawet tzw. *absent medium* (czyli na przykład szyba i właśnie ekran) nie wywołuje w widzu pełnego złudzenia obecności w świecie przedstawionym dzieła<sup>5</sup>. Inaczej mówiąc, zawsze choć w niewielkim stopniu jesteśmy świadomi istnienia ramy dla oglądanego przedstawienia. Należy dodać, że McGinn nie zajmuje się interfejsem, nie analizuje jego funkcji interaktywnych,

<sup>4</sup> C. McGinn, *The Power of Movies. How Screen and Mind Interact*, Vintage, New York 2005.

<sup>5</sup> Zob. *ibidem*, s. 100–131.

myślę jednak, że wątek ten na gruncie nauk neurobiologicznych mógłby doczekać się osobnego rozpatrzenia. W kontekście też McGinna ujęcie przez Kluszczyńskiego przeobrażeń statusu ramy ekranu (od wyznaczania granicy do jej zaniku) oraz relacji między obrazem a obrazowanym światem (od różnicy do identyczności) wydaje się dyskusyjne. Warto natomiast zauważyć, że autor omawianej książki interesująco pokazuje przekształcenia w funkcjonowaniu ekranu także na przykładzie dzieł sztuki, których daty powstania dzieli duża rozpiętość czasowa (od *Karabinierów* Godarda po *Molecular Informatics* Seiko Mikami).

Rozważania zawarte w tym rozdziale wieńczy Kluszczyński zarysowaniem swojego rozumienia rzeczywistości wirtualnej (światów możliwych), która to rzeczywistość umożliwia podmiotowi nowe doświadczenie zjawisk czasoprzestrzennych.

Kolejne dwie części książki (*Historie* i *Konteksty*) dają bardzo cenną możliwość uporządkowania sobie pewnych faktów z teorii literatury, sztuki i mediów oraz filozofii – dziedziny te, wprowadzając nowe dyskursy, często wywracały ustalony porządek kulturowy do góry nogami.

Pisząc o działaniach artystów, autor stawia tezę, iż sztuka interaktywna została naznaczona przez właściwości pięciu nurtów dwudziestowiecznej twórczości artystycznej, a są to: sztuka kinetyczna, sztuka działania, sztuka instalacji, sztuka mediów elektronicznych i sztuka conceptualna. Poza wpływem na ukształtowanie się sztuki interaktywnej, nurty analizowane przez Kluszczyńskiego mają jeszcze jedną „cechę wspólną”, co zresztą zauważa sam autor – powstały na przełomie lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych, wówczas gdy gwałtowne i symptomatyczne zmiany dotyczyły statusu

dzieła sztuki i roli odbiorcy. Teoretyk, posługując się wieloma przykładami działań artystycznych (pojawia się tu John Cage, akcjonista wiedeński, Stelarc, Nam June Paik i wielu innych), zarysowuje procesy kształtowania się świadomości autonomii dzieła sztuki i stopniowego zmniejszania się roli autora dzieła na rzecz jego odbiorcy (ewolucja w stronę narodzin kultury partycypacji). W tym celu w rozdziale następnym odwołuje się zresztą Kluszczyński do słynnej teorii Rolanda Barthes'a, która była pierwszym poważnym ogłoszeniem dokonujących się zmian, a która zyskała jeszcze inne, w większym stopniu dalekosiężne rozwinięcie w postaci poglądów Jacques'a Derridy.

Warto też wspomnieć, że autor, szukając swoistych częściowych antycypacji sztuki interaktywnej, przypomina o pracy grupy „Glowflow”, która oscylowała między audiowizualnym spektaklem a reaktywnym dialogiem z odbiorcami<sup>6</sup>. Cenne i celne są też uwagi teoretyka na temat *environmentu* (Kluszczyński widzi ten nurt na styku sztuki działania i instalacji), i wreszcie godne odnotowania pozostaje też twierdzenie autora, iż instalacje nie są sztuką w pełni interaktywną. Teoretyk mówi o niej jako o prointeraktywności, czyli pewnego rodzaju preludium do mediów interaktywnych właściwych. Choć w większości polskich artykułów poświęconych instalacjom zazwyczaj w ich charakterystyce na pierwszym miejscu pojawia się interaktywność, rozumowanie autora książki pozwala uporządkować chaos terminologiczny związany z tym zagadnieniem. Instalacja, zdaniem autora, przez długi czas stanowiła „podstawowy środek wyrazowy sztuki interaktywnej”<sup>7</sup>, jednak-

<sup>6</sup> Zob. R.W. Kluszczyński, *op. cit.*, s. 93.

<sup>7</sup> *Ibidem*, s. 103.

że dopiero wprowadzenie na szeroką skalę w jej obręb technologii medialnych spowodowało przekształcanie się instalacji w kierunku pełnej interaktywności.

Tym, co zdaniem autora w sposób szczególnie wpłynęło na kształt sztuki interaktywnej, jest graniczność omawianych przez niego nurtów artystycznych – ich hybrydyczność, niejednoznaczność, wielopostaciowość – często cechy te utrudniają precyzyjną klasyfikację.

Teoretycy, których poglądy najszerzej omawia Kluszczyński w tych rozdziałach, szukając podwalin teoretycznych dla interaktywności, to wspomniany już Roland Barthes i Michel de Certeau. Teza Barthes'a, mówiąca o śmierci autora, a co za tym idzie – o narodzinach odbiorcy, pojawia się również w kontekście hipertekstu i rozważań Teda Nelsona, który uważany jest za ojca teorii hipertekstowej. Autor widzi pokrewieństwo między twierdzeniami obu teoretyków, ze względu na fakt, iż obaj przyznali tekstom inny status niż ten dotychczas im przypisywany. Obaj również dostrzegli zmianę w roli autora i odbiorcy tekstów, a ich poglądy stanowią ważny kontekst dla rozpatrywania tych kategorii w sztuce interaktywnej. O statusie autora pisze Kluszczyński następująco: „(...) sztuka interaktywna odmitologizowała rolę artysty-demiurga, przypisując mu funkcję designera kontekstów dla odbiorczej kreacji. W sztuce interaktywnej idea autora jest zastępowana przez koncepcję rozproszonego, dzielonego autorstwa”<sup>8</sup>. Jest to stwierdzenie godne uwagi, gdyż nie eliminuje całkowicie roli autora w przedsięwzięciach interaktywnych. Warto wszak pamiętać, niezależnie od ogromnego zamieszania wywołanego w tej

kwestii przez Derridę, iż w większości dzieł interaktywnych status autora zostaje podtrzymany – mimo iż odbiorcy je dopełniają lub dokańczają, twórca pozostaje obecny. Koncepcja „dzielonego autorstwa” wydaje się więc w tym miejscu bardzo trafna.

Na tezy Michela de Certeau z kolei Kluszczyński zwraca uwagę ze względu na fakt, iż – jego zdaniem – stanowią one doskonałą podstawę teoretyczną dla rozważań związanych z kontrolą i emancypacją w „nowej sztuce”, zwłaszcza tej bazującej na interaktywności. Przywoływana „teoria sztuk działania” de Certeau miała na celu wyjaśnianie codziennych zachowań i interakcji społecznych, które nieustannie balansują między koniecznością kontroli i pewnym obszarem pozostawionej ludziom wolności. Autor, jak sądzę, uznaje ją za pewnego rodzaju fundament ideologiczny (bez pejoratywnego nacechowania tej kategorii) dla istnienia sztuki interaktywnej we wszystkich jej odmianach (przywoływana już koncepcja Zimmermana). Kluszczyński twierdzi: „Sztuka interaktywna przynosi nam bowiem doświadczenie, w którym koegzystencja kontroli i emancypacji jest zarazem wyzwaniem, jak i faktem”<sup>9</sup>. To niewątpliwie ciekawy kontekst dla rozważań poświęconych interaktywności, gdyż dotyczy sfery wykraczającej poza samą działalność artystyczną – dotyka zagadnień komunikacji społecznej i czynności codziennych, wykonywanych przez zwykłych ludzi. De Certeau postrzegał praktyki konsumenckie jako specyficzny rodzaj „kłusowniczej” twórczości, która stanowi rodzaj działań subwersywnych. Autor omawianej książki dostrzegł w nich działania, które wykorzystując mechanizmy narzucanej dy-

<sup>8</sup> *Ibidem*, s. 143.

<sup>9</sup> *Ibidem*, s. 190.



scypiny (o której pisał Foucault), w rezultacie je obalają. Podobieństwo tych działań do przedsięwzięć interaktywnych, według Kluszczyńskiego, bazuje na tej właśnie dialektycznej relacji między kontrolą i – konieczną do wypracowania sobie przez artystów – emancypacją.

Jako przykład działań artystycznych realizujących tę ideę autor przedstawia prace między innymi dwójki niezwykle interesujących artystów, znanych z pewnością osobom, które interesują się sztuką interaktywną – Lynn Hershman oraz Luca Courchesne’a. Podczas gdy Hershman w instalacjach i cyklach fotografii zajmuje się przede wszystkim złożoną kwestią indywidualnej tożsamości uwikłanej w normy kulturowo-społeczne, Courchesne w swoich najbardziej znanych dziełach zastanawia się nad istotą interakcji między odbiorcą i bohaterem (czy raczej bohaterką Marie) zanurzonym w Augmented Reality. Twórców, którzy podejmują podobną problematykę w swoich przedsięwzięciach i pracach, jest znacznie więcej (Kluszczyński wymienia jeszcze Grahame’a Weinbrna oraz Davida Rokeby’ego), tym bardziej więc wybór autora należy uznać za znaczący dla całości rozważań. Hershman i Courchesne realizują swoje projekty za pomocą różnych technologii, pracują w odmiennych mediach, dlatego ich zestawienie może potwierdzać tezę o dużym zróżnicowaniu w obrębie sztuki interaktywnej, które czyni ją zjawiskiem niejednorodnym i trudnym do klasyfikacji.

Jak zaznaczałam na początku niniejszego omówienia, Kluszczyński w swojej książce dokonuje takiej kategoryzacji, wyróżniając osiem strategii sztuki interaktywnej, które modelowo ujmują działania artystyczne oraz warunkowane nimi do-

świadczenia odbiorcze. Każda ze strategii opisana została przez autora szczegółowo, każda jest poparta wieloma przykładami działań artystycznych, dlatego w omówieniu trudno przywołać wszystkie niuanse rozumowania Kluszczyńskiego. Warto dodać, że wszystkie skupiają się przede wszystkim na roli odbiorcy, bez którego, jak wiadomo, sztuka interaktywna nie miałaby racji bytu.

Pierwsza z nich to strategia instrumentu, przedstawiająca publiczności swoisty performance, którego najważniejszym elementem (ze strony dzieła sztuki) jest interfejs, służący generowaniu zdarzeń. Najbardziej znanym i reprezentatywnym przedsięwzięciem artystycznym z przywoływanych przez autora jest instalacja Toshio Iwai *Piano as Image Media*.

Kolejna ze strategii opiera się na systemie gry. Autor za cechę, która odróżnia ją od innych strategii, uznaje fakt, iż jej celem jest „zadanie do wykonania”. Teoretyk słusznie zauważa jednak, że tak skonstruowane dzieło interaktywne nie jest równoznaczne z grą *sensu stricto*. Wzbogacone bowiem zostało ono o wymiar metadyskursywny, który zwraca uwagę na architekturę gry, jej zasady, przebieg interakcji. Najbardziej charakterystycznym przykładem wydaje się praca grupy Blast Theory *Can You See Me Now?*, która łączy świat realny i wirtualny. Zgodnie z jej zasadami, uczestnicy gry za pomocą odpowiedniego sprzętu, poruszając się w świecie realnym, mają za zadanie ścigać bohaterów świata internetowego. Zakres interakcji pozostaje więc wielowymiarowy i złożony, wpisując się jednocześnie w schemat gry.

Trzeciej strategii nadał Kluszczyński nazwę „archiwum”, z uwagi na fakt, iż „interakcja przybiera w wypadku strategii archiwum formę eksploracji odbywającej

się z użyciem przedstawionej mapy oraz narzędzi dostarczonych w ramach dyspozytywu pracy”<sup>10</sup>. Prace, które zdaniem autora dobrze reprezentują tę strategię, to dzieła George’a Legrady’ego, z których najciekawsze wydaje się *Pockets Full of Memories* – kolekcja zdjęć skanowanych przedmiotów, pochodzących z zasobów użytkowników/odbiorców.

Czwarta strategia sztuki interaktywnej wykorzystuje zasadę działania labiryntu, opierającą się na strukturze hipertekstowej. Jest ona najczęściej wykorzystywana przez artystów, dlatego przybiera rozmaite formy. Przyznam szczerze, iż mimo licznych przykładów, które mają za zadanie zobrazować zasadność tej kategorii, wydaje mi się, iż strategia labiryntu została przez autora opisana w sposób niejasny. Kluszczyński pisze głównie, czym ona nie jest, zbyt mało uwagi poświęcając jej konkretnym cechom pozytywnym, które dodatkowo wyróżniałyby ją spośród innych strategii.

Piąta mówi o wykorzystywaniu przez autorów dzieł interaktywnych schematu kłacza, pochodzącego ze znanej teorii Gilles’a Deleuze’a i Félix’a Guattariego. W różnicy między hipertekstem i kłaczem upatruje autor cechę różniącą strategię czwartą i piątą. Kłacze jest otwarte na tworzenie nowych wymiarów dzieła. Prace zawierające się w tej strategii są więc w najmniejszym stopniu przewidywalne i dają najwięcej możliwości twórczych (czy wręcz stwórczych) użytkownikowi.

Strategia kolejna, szósta, jak przyznaje sam autor książki, jest najbardziej kontrowersyjna w kontekście sztuki interaktywnej. Opisuje ona bowiem przedsięwzięcia, które nie realizują pełnej interaktywności,

ale opierają się na „interaktywności wewnętrznej” (określenie zaczerpnięte z teorii Derricka de Kerckhove’a i Jeana-Louisa Boissiera), która stanowi rezultat autonomizowania się cyfrowych systemów komputerowych. Opiera się więc ona na zamkniętym układzie technologicznym o charakterze wydarzenia, która wykorzystuje aktywność sieciąową odbiorców, nie dając im jednak możliwości interakcji.

Kolejne dwie strategie są chyba najważniejszymi i z perspektywy współczesnych działań interaktywnych, i w odniesieniu do założeń książki. Metafora sieci, wokół której autor organizuje siódmą strategię, jest jedną z najczęściej eksploatowanych w teorii mediów i jednocześnie tą w największym stopniu użyteczną do opisu wielu zjawisk zachodzących w kulturze partycypacji. Tak też – w szerokim kontekście społeczno-kulturowym – ujmuje ją Kluszczyński. Działania związane ze strategią sieci najczęściej angażują przestrzeń publiczną, znajdując swoją platformę w mediach lokacyjnych oraz taktycznych. Co ważne, uczestnicy tych zdarzeń porzucają rolę zwykłego odbiorcy na rzecz pozycji kreatora interakcji. W ósmej strategii spektaklu z kolei odbiorca staje się „uczestniczącym obserwatorem”, co oznacza, że jego możliwości są ograniczone, dzieło natomiast przyjmuje charakter wydarzenia – spektaklu.

Dwa obszary, które są szczególnie eksponowane w modelowych ujęciach interaktywności zaproponowanych przez autora, dotyczą wspomianej pozycji odbiorcy-uczestnika oraz wzajemnego kształtowania się przestrzeni publicznej i sztuki interaktywnej. Ostatniemu z wymienionych zagadnień poświęca zresztą Kluszczyński osobny rozdział, w którym zastanawia się nad dysonansem zachodzącym między charakterem

<sup>10</sup> *Ibidem*, s. 236.

współczesnych działań artystycznych a przestrzenią instytucjonalną nieprzystosowaną zazwyczaj do jej przedstawiania. Jak bardzo ogólnie zaznacza autor (a jest to niewątpliwie temat na osobne studium), jedna z przyczyn takiego stanu rzeczy tkwi w zmiennej i hybrydycznej postaci nowej sztuki (zwłaszcza interaktywnej), która coraz rzadziej stanowi „eksperyment artystyczny dla samego eksperymentu”, a coraz częściej wiąże się z działaniami społecznymi.

W swoich rozważaniach teoretyk kilkakrotnie wraca też do idei postrzegania sztuki interaktywnej jako formuły nowoczesnej awangardy, wywodzącej się z tradycji sztuki lat dwudziestych XX wieku oraz tzw. Wielkiej Awangardy. Argumentom Kluszczyńskiego, który jedną ze swoich książek poświęcił temu zjawisku, trudno odmówić słuszności. Nie jestem jednak pewna, na ile wprowadzanie tej kategorii ma wpływ na postrzeganie sztuki interaktywnej. Pomijając fakt, iż pojęcie samo w sobie na gruncie teoretycznym jest mocno kontrowersyjne, ale wydaje mi się, że biorąc pod uwagę prędkość, z jaką zachodzą zmiany w charakterze działań artystycznych ostatnich lat, kategoria awangardy w dużym stopniu straciła na znaczeniu, choćby w stosunku do sztuki tworzonej na przełomie lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych. Inaczej mówiąc, w moim odczuciu niewiele nowego wnosi ona do charakterystyki sztuki interaktywnej i autorowi książki nie udało się mnie przekonać, iż jest inaczej.

Książkę Ryszarda Kluszczyńskiego trudno byłoby omówić na zasadzie prezentacji wybranych zagadnień. Została ona bowiem skonstruowana tak, że odzwierciedla proces kształtowania się sztuki interaktywnej i jego – często jeszcze wcale nieoczywiste – konsekwencje. Dzięki temu potencjalny

czytelnik nie rozpoczyna swojej „przypadki” ze sztuką interaktywną w próżni. Nie musi też przyjmować wypowiedzianych w książce twierdzeń na wiarę, gdyż każde z nich zostało osadzone w kontekście teoretycznym i odpowiednio wyjaśnione. Strategie przedstawione przez autora, stanowiące swoisty „punkt kulminacyjny” studium, są propozycjami modelowymi, mającymi na celu pewną kodyfikację różnorodnych działań artystycznych wykorzystujących interaktywność. Jak zaznacza sam teoretyk, nie są to kategorie ostateczne, ale tworzące pewien punkt odniesienia dla późniejszych uzupełnień. Warto też dodać, że duża część dzieł interaktywnych, również tych przedstawianych przez Kluszczyńskiego, sytuuje się na granicy kilku strategii albo realizuje ich wyznaczniki jedynie w większym lub mniejszym stopniu. Autor jest oczywiście świadomy takiego stanu rzeczy, dlatego wielokrotnie podkreśla złożoność oraz wieloaspektowość zjawiska interaktywności i jasno przedstawia zasadniczy cel swoich rozważań.

Niezależnie od sporności pewnych twierdzeń obecnych w książce teoretyka (w tym miejscu można zapytać, w którym opracowaniu teoretycznym takowych nie ma), trudno nie dostrzec w niej ogromnej wartości dla współczesnej teorii sztuki i mediów. Stanowi ona z jednej strony doskonałe uzupełnienie opracowań Grzegorza Dziamskiego, Krystyny Wilkoszewskiej czy Andrzeja Gwoźdźcia, a z drugiej jest godnym podziwu, samodzielnym studium, wprowadzającym nowe, porządkujące kategorie i pojęcia w obszar współczesnej myśli kulturoznawczo-estetycznej. Trud włożony w jej napisanie niewątpliwie zostanie doceniony przez osoby zainteresowane sztukami audiowizualnymi.

Roch Sulima

## Antropologia cyborgów

**Grażyna Gajewska, *Arcy-nie-ludzkie. Przez science fiction do antropologii cyborgów*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2010, ss. 317**

Wybór przedmiotu badań, który można określić mianem „dyskursu cyborgizacji”, sytuuje książkę Grażyny Gajewskiej w kręgu podstawowych sporów o kształt współczesnej humanistyki, a można nawet powiedzieć, że praca ta uczestniczy w tych sporach w sposób modelowy. Na rynku księgarskim dokładnie w tym samym czasie ukazał się projekt „antropologii cyborgów”, usytuowany programowo we współczesnych nurtach posthumanistyki czy humanistyki nieantropocentrycznej, oraz został opublikowany dwutomowy wybór prac *Humanitas. Projekty antropologii humanistycznej*, pod redakcją naukową prof. Aliny Nowickiej-Jeżowej. Spojrzenie „z przeszłości” spotyka się ze spojrzeniem „z przyszłości”. Zestawienie takie uwyrażnia sens poszukiwań Grażyny Gajewskiej; obok wyraźnie określonego w rozprawie przedmiotu badania zarysować możemy jej przedmiot poznania. Widać to szczególnie wyraźnie w rozdziale zatytułowanym *Posthumanistyka*.

Praca Grażyny Gajewskiej wpisuje się w te orientacje badawcze, które w nauce polskiej torują drogę ujęciom nierutynowym, niekonwencjonalnym, zainicjowanym u nas w istotnym sensie m.in. przez Stanisława Lema i cieszącą współcześnie światowym rozgłosem jego twórczość. Nie-

przypadkowo w rozprawie tej Stanisław Lem jest najczęściej przywoływanym autorem. Można zaryzykować tezę, że twórczość Lema zainicjowała u nas, ale też na całe dziesięciolecia ukierunkowała, a do pewnego momentu, na swój sposób, impregnowała sposoby namysłu nad relacjami między – mówiąc w największym skrócie – naturą, technologią i kulturą; relacjami, które wymagają obecnie reinterpretacji, swego rodzaju odwrócenia ich oświeceniowej wykładni. Można powiedzieć, że Grażyna Gajewska tworzy swoją antropologię cyborgów już nie w cieniu paradygmatów Lema, choć w indeksie na końcu książki odwołania do Lema odnotowane są jako najczęstsze; za Lemem dopiero klasyczka przedmiotu – Donna Haraway.

Na polskim gruncie *Arcy-nie-ludzkie* sytuuje się wśród propozycji pionierskich, budzi zainteresowanie antropologów, literaturoznawców, filozofów, estetyków, ekologów, etyków i politologów, gdyż wyznaczany w pracy Gajewskiej przedmiot poznania podziąły te zawiesza, czyni ją przedsięwzięciem transdyscyplinarnym/transdziedzinyowym, a może nawet – jak pisze badaczka – adyscyplinarnym.

Autorka dokonuje krytycznego przeglądu najważniejszych stanowisk badaw-

czych, co wydaje się zabiegiem niezbędnym, gdy chcemy wyznaczyć nowe pole badań, zarysować możliwie szeroki dla nich horyzont. Właśnie pojęcie ruchomego horyzontu, a nie interdyscyplinarności czy nawet transdyscyplinowości, byłoby chyba najtrafniejsze, gdyż badaczka akcentuje nieliniowość obserwowanych zjawisk, ich niezwykłą dynamikę oraz ich globalny wymiar. Stąd też tak często podkreślane przez autorkę książki odejście od myślenia paradygmatycznego na rzecz badania procesów i dyskursów ideologicznych, politycznych, estetycznych, dla których antropologia cyborgów proponowałaby ramy poznawania oraz interpretowania nowej rzeczywistości, która rodzi się na styku tego, co ludzkie, i tego, co technologiczne.

W polskiej refleksji naukowej nie tak dużo jest prac, których autorzy mają odwagę (odwagę ugruntowaną w dokonaniach badawczych) ogłosić w tytule swojej książki narodziny nowej antropologii, w tym przypadku – antropologii cyborgów (s. 45). Grażyna Gajewska zdaje sobie doskonale sprawę z zasadniczej niekoherencji, nieprzystawalności nowych pytań wobec zastanych systemów pojęciowych i przedmiotów badań, stąd też zapewne – dostrzegana w rozprawie – swoista nadwyżka retoryczna, widoczna m.in. w postaci – pojawiających się w tekście w sposób wręcz „refrenowy” – podstawowych wykładni posthumanizmu.

Antropologię cyborgów Grażyny Gajewskiej należy odczytywać jako swoiste wyzwanie dla antropologii kultury, szczególnie w wersjach rodzimych. Projekt ten nie tylko odnawia większość podstawowych pytań antropologii kultury, ale zarazem je przekracza, co da się zauważyć w podstawowych problematykach

m.in. rozdziału zatytułowanego *Post-humanistyka*, gdzie przedmiot akademickiej antropologii, pretendującej nierzadko do miana nowej królowej nauk o człowieku, ulega parcelacji, swoistemu zdekonstruowaniu. Gołym okiem widać, że nie ma tam odniesień do prac antropologów – pewien wyjątek stanowią odwołania do *cultural studies* (s. 52) – mają natomiast zastosowanie m.in. nierutynowe próby filozoficzne Jolanty Brach-Czajny, niekonwencjonalne historiografie Ewy Domańskiej, odwołania do kształtującej się antropologii rzeczy – by pozostać tylko przy pracach rodzimych.

Antropologię cyborgów sytuuje Gajewska w polu wspólnym najnowszych osiągnięć nauki, humanistyki oraz ideologii. Antropologia ta jest adyscyplinarna, transkulturowa i transsemiotyczna. Wypracowuje ona nowy język opisu świata, dostarcza nowych metafor. Badaczka przypisuje jej funkcje krytyczne, gdyż ma zdolność diagnozowania alternatywnych rzeczywistości, skłania do stałego wzajemnego oświetlania się „stanowisk z zakresu nauk ścisłych i humanistyki”, pobudza „refleksję na temat naszego samorozumienia wobec przemieszczania granicy między tym, co naturalne a sztuczne” (s. 62–68).

Centralną figurą tej antropologii jest cyborg jako „metafora nieesencjalistycznej tożsamości i jako rzeczywista biotechnologiczna osoba” (s. 10). W sensie poznawczym cyborg jest eksploratorem w przestrzeni między technologią a człowiekiem, między materialnością technologii i cielesnością człowieka. W zakończeniu rozprawy autorka stwierdza:

To byt, który znosi dualizm ciała i jego technologicznego wsparcia, a także uchyla się wyraźnemu podziałowi na to, co naturalne – kul-

turowe. Niejednoznaczny status ontologiczny cyborga zmusza człowieka do konfrontacji z innymi wersjami siebie, rozsadza dawne wyobrażenia o umyśle, ciele, płci, tożsamości (s. 290).

Po prostu: świat cyborgów odebrany zostaje technologii, a przyznany zostaje antropologii. Oprócz cyborga badaczkę interesują „inne monstra”, wypełniające światy kultury popularnej, a przede wszystkim literaturę science fiction, których „niejednoznaczny status wymyka się tradycyjnym podziałom na biologiczne – mechaniczne, duchowe – cielesne, ludzkie – zwierzęce, naturalne – stymulowane” (s. 290). Autorka *Arcy-nie-ludzkiego* wymienia: hybrydy, chimery, zwierzomaszyny, awatary i żywe lalki.

Antropologia cyborgów – zdaniem Gajewskiej – zajmuje się przede wszystkim „związkami między naukami szczegółowymi, fikcją artystyczną, ideologiami” (s. 16), które uobecniają się głównie w dyskursach emancypacyjnych.

Obok centralnej figury cyborga (i form pokrewnych) podstawową „przedmiotowością” projektowanej antropologii jest literatura s.f. pojmowana nie tylko jako zbiór tekstów, ale również jako odmiana praktyk (metod) antropologicznych. Akcentowane jest wspólne pole s.f. i antropologii (m.in. problematyka „obcego”, s. 72). W znacznie mniejszym zakresie badaczka śledzi zjawiska artystyczne i konsekwencje cyborgizacji w sferze estetyki. Kiedy definiuje literaturę s.f., to stwierdza, że jest to ważna przestrzeń lokalizacji nowych dyskursów i nowych pytań, które niesie feminizm, postkolonializm i posthumanizm.

Autorka rozprawy przyjmuje szerokie rozumienie literatury – traktuje ją w sposób typologiczny, a nie dystrybutywny. Analizuje te zjawiska literackie, które pozwalają śledzić związki i zależności między tym, co

ludzkie, a tym, co rozwinięte technologicznie (s. 15), kładąc akcent właśnie na formy uprzedmiotowienia/urzeczywistnienia tego, co między technologią a człowiekiem się wydarza. Słusznie tłumaczy popularność literatury s.f. w latach osiemdziesiątych w PRL-u, uznając s.f. za „najbardziej wyrazisty przejaw kultury popularnej”, która w tamtym czasie, choć była w znacznej mierze reglamentowana, to jednak nie mieściła się w założeniach politycznej doktryny. Niekiedy sądzi się jednak, że podobnie jak instytucjonalizująca się kultura rocka, również literatura science fiction mogła być elementem strategii manipulacyjnych.

Książka Grażyny Gajewskiej wpisuje się w szczególny sposób w światopoglądową reorientację oraz przebudowę przedmiotu współczesnego literaturoznawstwa, które chętnie dziś korzysta z antropologicznych ujęć i problematyzacji, sytuuje się w nurcie myślenia antropologicznego za sprawą niekonwencjonalnych i nierutynowych przedmiotów badawczych, a nie za sprawą zastosowania (adaptowania) klasycznych pytań akademickiej antropologii kultury, jak to bywa najczęściej. Można powiedzieć, że przychodzi do antropologii z obszarów, które wcześniej literaturoznawstwo i antropologia traktowały jako peryferyjne, nieistotne, niewyraziste logicznie. Mówiąc jeszcze inaczej, badaczka przychodzi do antropologii z obszarów literatury s.f. oraz wielkiej formacji kultury popularnej, której opisy oraz interpretacje i waloryzacje nie zawsze w polskiej refleksji wolne są od postawy „arystokratyzmu”.

Rozprawa jest ważna dla reinterpretacji społecznego i medialnego usytuowania kultury popularnej, choć wykład zagadnień (*Teksty kultury popularnej*) wydaje się nieco pobieżny, a przy tym pozbawiony wy-

dłużonej perspektywy historycznej. Obserwacja literatury popularnej z perspektywy przełomu XIX i XX wieku może zubożyć spojrzenie na jej współczesne formy oraz jej współczesny status. Kultura popularna nie jest jedną z wielu „innych” kultur, jak ludowa, szlachecka, młodzieżowa, jest natomiast – szczególnie w epoce mediów elektronicznych – swoistą dominantą symboliczną o uniwersalnym zasięgu, wyznacza dominujący typ praktyk kulturowych oraz identyfikacji tożsamościowych. Możliwe byłoby wydłużenie/rozszerzenie perspektywy i jej przesunięcie np. w stronę fantastyki, z charakterystycznymi dla niej odniesieniami mitologicznymi (por. na ten temat m.in. książkę Bogdana Trochy *Degradacja mitu w literaturze fantasy*, Zielona Góra 2009). Chciałbym być dobrze zrozumiany, gdyż rozdziały poświęcone Galatei, Golemowi są rozszerzeniem i wydłużeniem perspektywy, ale – jak odczytuję rozprawę – bez trwalszych konsekwencji teoretycznych. Podnoszę ten problem, gdyż konstrukcja wyводу, na poziomie teoretycznym, pozwala „przekładać” z pożytkiem jej wnioski i rezultaty badawcze na język wielu dyscyplin ważnych dla wiedzy o kulturze współczesnej. Topiki mitologiczne, które pojawiają się w rozprawie, wzbogacają antropologicznie zorientowaną refleksję nad kulturą popularną, refleksję zdominowaną obecnie przez medioznawców, a dokładniej: badaczy medialnych technologii. Poszukiwania Gajewskiej przydają refleksji nad kulturą popularną antropologicznej głębi, co dobrze widać, kiedy badaczka analizuje nie tylko reinterpretacje mitów Golema, Galatei, ale także monstrum Frankensteina, chimer, gryfów, zwierzoupiorów, obcych, lalek i manekinów.

Oczywiście nie wszędzie pole dociekań antropologicznych zarysowane jest względnie wyczerpująco, a w sukurs antropologii cyborgów mogłaby przyjść antropologia symboliczna/interpretatywna, która pozwalałaby przybliżyć procesy mityzacji (w sensie koncepcji R. Barthes’a) cyborgów i form pokrewnych. Dla przykładu wspomnę o pracach P. Kowalskiego *Zwierzoczekoupiory, wampiry i inne bestie* (2000), R.F. Muniaka, *Efekt lalki. Lalka jako obraz i rzecz* (2010), H. Modego, *Stwory mityczne i demony. Fantastyczny świat istot mieszanych* (1977). Wydobywam tę kwestię, gdyż jednym z celów habilitantki jest pokazanie jakby czegoś przeciwnego, czyli swego rodzaju demitologizacji, a nawet defikcjonalizacji świata przedstawionego literatury s.f. Jest to więc pytanie: jak „istoty mieszane”, „konstrukty paradoksalne” przechodzą ze sfery mitu do rzeczywistości, np. laboratoryjnego eksperymentu, innymi słowy: jak cyborgi stają się coraz bardziej realne i zamieszkują między nami. Antropologiczne odczytanie technologicznego wymiaru świata cyborgów mogłoby się uhistorycznić choćby w perspektywie *Pytania o technikę* Martina Heideggera, a tym samym antropologia cyborgów według projektu Grażyny Gajewskiej wzmacniałaby swój krytyczno-polemiczny status, a przy tym jeszcze bardziej unikałaby pułapek „szybkiej, jednotorowej prawdy” (por. M. Kostyszak, *Istota techniki – głos Martina Heideggera* [1998]).

Zagadnienie, jak to określiłem, wydłużonej perspektywy historycznej, czy wręcz tradycji, która może być ważna dla konstytuowania się antropologii cyborgów, pojawia się w polemice z tezami Pawła Majewskiego z jego książki *Między zwierzęciem a maszyną: utopie technologiczne Stanisła-*

wa *Lema* (s. 59–60). Na marginesie dodam, że polemika z krytyką posthumanizmu, którą wyłożył Majewski, pokazuje wysoką kulturę filozoficzną autorki *Arcy-nie-ludzkiego*.

\* \* \*

Po zarysowaniu stosunkowo szerokiego horyzontu problemowego w części pierwszej, zatytułowanej *Rozpoznanie sceny*, następuje krystalizacja przedmiotu badań antropologii cyborgów w serii analitycznych przybliżeń, które badaczka zatytułowała *Bohaterowie*, określając zarazem swój stosunek do literaturoznawczej kategorii podmiotu.

Jeśli praktyki artystyczne s.f. są reinterpretacjami („przemieszczeniami”) bohaterów mitycznych i figur tradycji, a więc nie budują ciągłości i raczej „rozpraszają” znaczenia, to jednak antropologia cyborgów nie powinna stronić od logiki wyjaśnień historycznych, a więc reprezentatywności źródeł, spójności procedur opisu oraz interpretacji. Badaczka sama zakłada możliwość „perspektywy długiej historii” s.f. (s. 96), ale krytycznie odnosi się do wydłużania genealogii s.f. np. o Gilgamesza czy *Nową Atlantyde* (s. 88–89), gdyż środowiskiem macierzystym literatury s.f. jest nowoczesna nauka i jej społeczno-kulturowy kontekst. Takie stanowisko wymagałoby jednak wyraźniejszych założeń, a może również wstępnych rekonstrukcji horyzontu oczekiwań odbiorców s.f., ich kompetencji symbolicznych, które współtworzą ramy lektury s.f., chyba że radykalnie (lub modelowo) założymy, iż literatura s.f. jest zjawiskiem samopowielającym się.

Mówię tu o pewnych postulatach, które dla rozwijającej się antropologii cyborgów, zapewne jednej z antropologii przyszłość-

ciowych, mogłyby mieć znaczenie, a do sformułowania których książka Grażyny Gajewskiej pobudza. Kiedy mówię o wydłużonej perspektywie badań, mam przede wszystkim na myśli historyczną antropologię „cyborgizacji”, a więc dające się historycznie uchwycić w badaniu pola znaczeń, symboli, formy tekstów, statusy realnych obiektów wpisanych w znaczące praktyki kulturowe, na których tle jest współcześnie budowany i deszyfrowany świat cyborgów. Wzorcowym modelem tych praktyk mogą być kulturowe kompetencje tzw. „miłośników s.f.”, nierzadko zorganizowanych w klubach, sieciach, praktykujących uchwytne socjologicznie typ lektury. Warto przy tym odnotować powtarzalność oraz stereotypizację wyobrażeń cyborga (i form pokrewnych) w szeroko rozumianej formacji s.f.

W przywołanym kontekście warto jednak zaznaczyć, że trafne jest podstawowe założenie części drugiej rozprawy, aby na problemy cyborgizacji patrzeć nie „stamtąd” – „tu” (od archaicznych genealogii cyborgów), ale „stąd” – „tam”, gdyż literatura s.f. dokonuje reaktualizacji „wędrujących toposów” (*Od cyberpiękności do Galatei*), reinterpretacji oraz transformacji kulturowych mitów, a także – jak trafnie to określa badaczka – ich „karanawalizacji” (s. 90), którą traktuje jako odmianę kulturowej repliki.

Tekst główny rozprawy jest bardzo dobrze sprobematyzowany oraz „rozgałęziany” przez obszerne przypisy i swoiste ekskursy. Zwracam uwagę na te ekskursy, gdyż wpisują one w pracę Grażyny Gajewskiej wątki oryginalne, pomnażają ujęcia nierutynowe, wskazują komplementarności i możliwe „otwarcia” na inne kręgi zagadnień. Tworzą w rozprawie dodatkową ramę znaczeń, stanowią coś w rodzaju samointer-

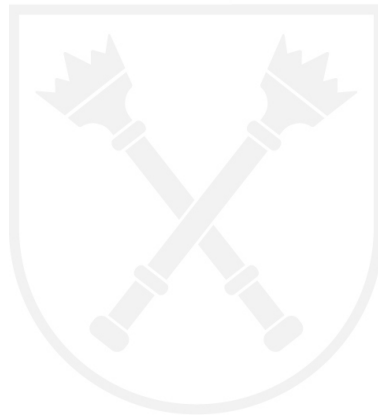


pretacji wywodu, a to ostatecznie daje wyraźne świadectwo postawy krytycznej, którą badaczka reprezentuje.

Rozprawa Grażyny Gajewskiej, choć dotyczy literatury s.f., odwołuje się do bogatych i różnorodnych źródeł, wśród których możemy wyróżnić filmy, reklamę, oficjalne projekty polityczne, polemiki prasowe w dziennikach, dzieła sztuki. A reinterpretacje utworów, m.in. Stanisława Lema i Brunona Schulza, potwierdzają wysokie kompetencje literaturoznawcze autorki.

Na zakończenie jeszcze jeden postulat. Być może należało w kontekście badania dyskursu „cyborgizacji” odnieść się do – najkrócej mówiąc – techniczno-industrialnych wątków polskiej historii społecznej.

Z jednej strony mamy, posiadające światowy wymiar, propozycje Stanisława Lema, a z drugiej strony – swojską topikę „stracha na wróble”, rozumianego jako wykwit symboliczno-materialny kultury polskiej, którą swego czasu wybitny historyk kultury gospodarczej Franciszek Bujak nazwał „kulturą drewna”. Zatem powstaje pytanie, jak namysł nad dyskursami „cyborgizacji” może diagnozować kulturę polską, jakie możliwe są odniesienia „cyborgizacji” choćby do pytania z książki Jerzego Jedlickiego *Jakiej cywilizacji Polacy potrzebują?* Jak cyborg sytuuje się w mentalnym horyzoncie Polaków – i niekoniecznie musi to być zderzenie dyskursu „cyborgizacji” np. z dyskursem sarmatyzmu.



Magdalena Zdrodowska

## *Niecne memy. Dwanaście wykładów o kulturze Internetu* Magdaleny Kamińskiej

Ala  
jaka kultura internetu? chyba kultura łyżką żar-  
ta!

vanessa183  
no coz nie zawsze jest to kultura przez duze K  
to trzeba przyznac<sup>1</sup>

Tytułowych dwanaście wykładów o kulturze Internetu przedstawiono w Poznaniu i podobnie jak sama publikacja był to wynik współpracy Magdaleny Kamińskiej z Galerią Arsenał. W *Niecnym memach* autorka podejmuje, jak zapowiada tytuł, analizę kultury Internetu. Nie kultur, a kultury – cyberkultury. Badanie sieciowych kultur nie budzi wątpliwości związanych z ontologicznym statusem przedmiotu badania – istnieją przecież sieciowe społeczności, a te wytwarzać muszą jakieś formy kulturowe. O ile kultury w liczbie mnogiej, postrzegane w kluczu społecznym, są zatem już oswojone i zaakceptowane, o tyle pojedyncza kultura Internetu i jej analiza budzi pewien niepokój i niedowierzanie w obecność desygnatu takiego badania – czego przykładem może być przytoczona jako motto reakcja internautek (*sic!*) na wieść o pojawieniu się *Niecnym memów*. Autorka nie daje odpowiedzi na pytanie o istnienie cyberkultury. Do pewnego stopnia istnienie ta-

kie pozostaje hipotetyczne, a Kamińska nie rozstrzyga, czy termin „cyberkultura” nie osiadzie z czasem na medioznawczym wrakowisku obok innych niedokończonych projektów. Tym, co proponuje, jest znakomicie poprowadzona wyprawa w świat cybernetycznych społeczności, praktyk i mechanizmów działania, w której autorka doskonale sprawdza się w roli mądrego przewodnika, opisującego, tłumaczącego i kategoryzującego dynamiczną, płynną, wibrującą rzeczywistość sieci, a jednocześnie niepozwalającego ominąć najciekawsze jej elementy i przejawy.

Propozycja Kamińskiej nie jest jednak popularnym informatorem dla masowego turysty. Nie jest też zbiorem opisowych analiz poszczególnych internetowych społeczności oraz tworzonych przez nie wzorów zachowań. Nie jest także katalogiem sieciowych fenomenów spod znaku „dwanaście rzeczy, które musisz wiedzieć o Internecie”, choć niewątpliwą zaletą książki są leksykonowe wyliczenia i opisy zjawisk, praktyk i ról pojawiających się w internetowym gąszczu. Jak podkreśla w wydawniczej recenzji Wiesław Godzic, są one ambitną próbą opanowania chaosu sieci poprzez porządkującą kategoryzację. Utrzymując poetykę turystycznych metafor, *Niecne memy* porównałabym do dobrego przewodnika, pełnego odwołań do różnorodnych kontekstów oraz niewyrażonych wprost, ale

<sup>1</sup> Zob. <http://kulturaonline.pl/badania,internetowej,mimikry,titul,artykul,11218.html> (data dostępu: 10.08.2011).

dających się wyczytać z tekstu własnych doświadczeń autorki.

Magdalena Kamińska podejmuje się, czulego na kontekst historyczny i kulturowy oraz rozlegle teoretycznie zakorzenionego, opisanie niezwykle różnorodnych fenomenów, które rzadko spotykają się na łamach jednej książki. Przy czym, co istotne, nie jest to zbiór analiz poszczególnych przypadków – stron internetowych czy platform medialnych. Autorka starała się uniknąć formuły *case study* na rzecz wieloaspektowej analizy praktyk, typów aktywności i zachowań, performatywnych strategii i negocjacji, jakie użytkownikom umożliwia sieć. Dwanaście kolejnych rozważań prowadzonych jest według podobnej konstrukcyjnej strategii. Składa się na nią w pierwszej kolejności zarysowanie szerokiego tła i kulturowego ugruntowania omawianego zjawiska, z zakotwiczeniem analitycznej narracji w szerokim wyborze teoretycznych opracowań, by dalej, w tak skrupulatnie i „gęsto” nakreślonym kontekście, przedstawić i opisać brane na warsztat emanacje cyberkultury.

Autorka pierwszy wykład rozpoczyna mocnym akordem, poświęcając go zjawiskom, które w popularnych narracjach o sieci wysuwane są wprawdzie na pierwszy plan, jednak często w tonie paniki moralnej: przemocy i prowokacji. Konflikt, czyli to, co dla dziennikarzy i obrońców młodzieży jest mroczną stroną Internetu, obecnym nieustannie w sieciowym eterze zagrożeniem, dla kulturoznawczej analizy – jak ze swadą ukazuje autorka – może być mechanizmem ekspresji, odnawiania i podtrzymywania kulturowych reguł zachowania, które społeczność uważa za normatywne. Hierarchie wartości, normy grzeczności i inne kulturowe regulacje ujawniane są, a niejednokrotnie wprost werbalizowane, właśnie

w sytuacjach konfrontacyjnych. To czyni je doskonałą okazją do rozkodowywania artykułowanych w aktach internetowej agresji oraz reakcjach na nią kulturowych wzorców i norm. Im społeczności internetowe dawać muszą wyraz w sposób substancjalnie odmienny od tego, jaki odbywa się w przestrzeni kontaktu *face-to-face* i długotrwałej, kontekstualnej i partycypacyjnej socjalizacji. W takim właśnie kluczu zdekodowany zostaje niesławny Pudelek i inne e-tabloidy. Cyberplotka, podobnie jak internetowa agresja, nie są w kulturoznawczym paradygmacie wyłącznie emanacją najniższych instynktów, ale także przestrzenią ekspresji oraz negocjacji społecznych standardów – w przypadkach serwisów plotkarskich są to często normy obyczajowe oraz te związane z kanonami urody. Właściwa internetowej aktywności transgresja jest przez pedagogów czy socjologów piszących o sieci najczęściej waloryzowana negatywnie. Dla autorki przekraczanie granic oznacza ich jednoczesne wyartykułowanie i w tej właśnie aktywności upatruje ona największej szansy dla badacza-kulturoznawcy.

Kamińska nie unika nie tylko potencjalnie ryzykownych tematów, nie ucieka także przed najpopularniejszymi przedmiotami dotychczasowych kulturoznawczych analiz Internetu. Przykładem fenomenu, który doczekał się już bardzo solidnej literatury naukowej i niemal od początków upowszechniania się Internetu był szczególnie chętnie eksplorowanym przez badaczy kultury wymiarem sieciowej aktywności, jest język. Język Internetu zwracał uwagę specyficzną wobec języka naturalnego inwencyjnością. To jego egzotyka i odmienność przyciągały badaczy, którzy stawali się swoistymi tłumaczami cybermowy, przygotowującymi słowniki i leksykony. W swojej analizie

Kamińska znów jednak wymyka się utartym schematom interpretacyjnym i analitycznym. Unika oscylowania między Ongowską oralnością i piśmiennością. Optując za rozszczelnieniem tej dychotomii, proponuje upłynnienie jej do postaci Kontinuum. Jak przypomina wielokrotnie: w przypadku multimediiów ostre, binarne rozróżnienia często nie są możliwe. Język analizuje autorka nie tylko jako narzędzie demokratycznej komunikacji ponad funkcjonującymi w realnym świecie i blokującymi swobodną komunikację granicami, jak lubią o nim mówić sami internauci. Jest on dla niej także negatywnym odbiciem tej tendencji, instrumentem wymykania się sieciowemu egalitaryzmowi.

Slangowość internetowego języka i generowane przez slang mechanizmy wykluczania są elementem utrudniającym nowym użytkownikom wejście w społeczność. Jak celnie i z badawczym wyczuciem zauważa Kamińska, podobna wykluczająca procedura stosowana jest także wobec badacza cyberkultury. Znajduje się on w dokładnie takim samym położeniu jak lurker czy newbie – świeży użytkownicy, ze wszystkimi tego położenia pozytywnymi i przykrymi konsekwencjami. Autorka nie pozostawia jednak czytelnika bez recepty, ale z propozycją etnograficznej, sprawdzonej metody: obserwacji uczestniczącej, jako sposobu gromadzenia materiału badawczego w tych nie zawsze sprzyjających warunkach.

Kamińska podejmuje także i inne tematy, które doczekały się już rozpoznania i opisanie, wpisuje je jednak w oryginalne, nowe konteksty. Ma to miejsce w przypadku dziewczęcych *funfiction*, które interpretuje w nakreślonym w skali makro kontekście dwudziestowiecznej emancypacji kultury dziewczęcej, przywołując dotychczasowe analizy *girlhood studies*. Inny wykład autor-

ka poświęca tematyce płci, która doczekała się już niebagatelnej i wciąż powiększającej się literatury. Podkreśla, że poprzez brak fizycznej reprezentacji weryfikowanej w kontakcie *face-to-face* w środowisku sieci funkcjonuje *de facto* tylko gender, pierwiastek sex zaś jest praktycznie nieobecny. W innym rozdziale Kamińska prowadzi z kolei analizę anonimowości użytkowników oraz różnorodnych strategii autokreacyjnych, jakimi dysponują, a są to kwestie pozostające w przeszłości i obecnie znaczącym punktem narracji o kulturowych aspektach sieci, możliwościach, które przynoszą, i zagrożeniach, jakie wywołują. Autorka szczególnie akcentuje przy tej okazji niewybrzmiały w polskim kontekście wątek zmieniających się jakościowo i substancjalnie wraz ze zmianą medium relacji, w jakie wchodzi jego użytkownicy.

Autorce udało się uniknąć – nieobcego akademickim narracjom poświęconym Internetowi – wartościowania analizowanych fenomenów. Z równą bezstronnością i narracyjnym spokojem podchodzi ona do e-handlu, jak i prześmiewczych demotywatorów. Zgrabnie unika pedagogiczno-moralizatorskich tonów w analizie cybernetycznej przemocy czy pedofilii. Dzięki programowej bezstronności, trwaniu przy opisie i kulturowej, w tym także pozamedialnej, kontekstualizacji stosowanych wobec wszystkich, nawet powszechnie uznanych za błahe czy niepokojące, zjawisk sieciowych, autorce udało się uzyskać postawę poznawczego wglądu, w którym zjawiskami równie kulturowo zakorzenionymi i ważkimi z badawczego punktu widzenia są e-religia oraz e-plotka. Warto na tę intelektualną i poznawczą dyscyplinę zwrócić uwagę, tym bardziej że podejmuje ona analizę zjawisk bardzo różnorodnych i mieszczących

się niejednokrotnie na przeciwległych krańcach skali tego, co uznane za „poważne” i warte intelektualnego zaangażowania oraz bagatelne i nieznaczące.

Kulturoznawcze, nieoceniające podejście Kamińskiej daje się poznać nie tylko w zestawieniu tematów oraz sposobie opowiadania o przejawach internetowych praktyk i postaw, ale także w strategii wписywania owych zjawisk w bardzo szeroki kontekst kulturowy. Jest to szczególnie widoczne w przypadku tych zjawisk, które nie są zazwyczaj postrzegane jako przedłużenie wcześniej istniejących form kulturowych. Fenomeny takie jak Pudelek.pl (Sensacja. Plotka.Komentarz; Gwarantujemy anonimowość i satysfakcję), trolling czy szafiarskie blogi nie jawią się w narracji autorki jako wykwyty kultury, „którą się łyżką żre”. Nie są wyizolowane z offlinowego kulturowego kontekstu, a wręcz przeciwnie, konsekwentnie wpisane są w struktury swoistego kulturowego długiego trwania. Autorka nie tylko relokuje je ze wstydlivych marginesów, swoistego cyberśmietnika na neutralny grunt bezstronnego opisu, ale niejako programowo podkreśla ich genetyczną łączność ze starszymi formami kulturowymi. I nie chodzi tu tylko o genealogie internetowych trolli czy plotkarzy, ale przede wszystkim o kulturowe ukorzenie cyberkulturowych zjawisk w historii kultury.

Ta refleksja, którą ująć można by w tonującą zachwyty technoentuzjastów oraz niepokoje technoseptyków sentencją *nihil novi sub sole*, jest stałym elementem analiz Kamińskiej. Konsekwentnie buduje ona wizerunek cyberkultury jako formy głęboko zakorzenionej we wcześniejszych fenomenach kulturowych. Tak dzieje się także w wykładzie poświęconym cyberseksualności, w którym owiewający złą sławą sieć cyber-

seks wpisany zostaje w kulturowy ciąg aktywności rozpoczęty romantycznymi listami przesyłanymi ukochanym wraz z puklami włosów. W zasadzie tylko dwie sieciowe aktywności autorka decyduje się określić jako rewolucyjne wobec wcześniejszych praktyk kulturowych. Pierwsza to anty-religia, którą nazywa także religijną parodią. Dla Kościoła Latającego Potwora Spaghetti autorka nie znajduje nawet zbliżonego charakterem odpowiednika czy prototypu ani w przeszłych, ani we współczesnych formach religijności świata realnego. Za drugie bezprecedensowe zjawisko sieci uznaje e-handel. Dla kulturoznawców szczególnie interesującą postacią przybiera w relacjach typu *customers-to-consumers*, której najpowszechniejszą emanacją są portale aukcyjne. To zagłębienie negocjacyjnych praktyk użytkowniczych, przede wszystkim ze względu na mechanizmy uwierzytelniające, stanowi dla kulturoznawcy badawczy raj.

Przy silnym nacisku na kulturową ciągłość, w jakiej funkcjonują przejawy kultury internetowej, oraz kontekstualizację analizowanych zjawisk, Kamińska wielokrotnie podkreśla nieadekwatność stosowanego powszechnie, zarówno w publicystyce, jak i w narracjach akademickich, rozdziału na życie off- i online. Autorka wskazuje na nikłą wartość analityczną tej demarkacji. W jej kontekście przestrzeń wirtualna naśladować ma i niejako powielać aktywności i praktyki pojawiające się w życiu „realnym”, tyle że w innym środowisku i w bardziej prymitywnej i zwulgaryzowanej formie. Rozpisanie ról na aktywności i zjawiska prawdziwe, bo prymarne, oraz sztuczne, bo wtórne, repetytywne, utrudniają nieuprzedzone badanie i analizę fenomenów sieciowych. Taki podział nie jest niewinny, wartościuje, a przez to nie zachęca badaczy do szerokiej kon-

tekstualizacji praktyk sieciowych, poszukiwania ich prehistorii poza nimi samymi, a w konsekwencji utrudnia wpisanie ich w tradycję pogłębionej analizy antropologicznej, kulturoznawczej czy społecznej. Podkreślanie współzależności i nierozrwalnego zapętlania doświadczenia zdobywanego w Internecie i poza nim odczytuje jako dużą zaletę tego sumarycznego zbioru, stawiając wyraźny odpór powszechnemu, utartemu sposobowi myślenia o sieci, wpisującemu ją w zero-jedynkową opozycję do rzeczywistości.

Tytułowe memy pojawiają się natomiast w wykładzie opisującym perypetie znaku w sieci. Wpisane zostają w opowieść o przemianie postrzegania fenomenu reprezentacji w mediach audiowizualnych oraz ewolucji tego, co uznaje się za znaczącą aktywność użytkowników. Audiowizualny charakter i niezwykle łatwa multiplikacja sieciowych znaków sprawia, że znaczeniem obdarzona jest już nie tylko aktywność twórcza, tak jak ma to miejsce w rzeczywistości pozasieciowej, ale także praktyka udostępniania – a to z historyczno-kulturowego punktu widzenia jest nowym zjawiskiem. Transmitowanie zatem zdekodowane zostaje przez autorkę jako aktywność obdarzona znaczeniem, a także znaczenia generująca.

*Nieczne memy* wypełniają lukę w polskiej kulturoznawczej refleksji nad fenomenami sieciowo zapośredniczonych aktywności. Są także ciekawym i brakującym głosem na gruncie polskiej folklorystyki. Ta, poza nielicznymi wyjątkami, konsekwentnie unika konfrontacji z cyberkulturowymi treściami i praktykami. Kamińska prezentuje polskiemu czytelnikowi z jednej strony frapującą lekturę dotyczącą kulturowych i kulturotwórczych możliwości sieci, z drugiej zaś daje przykład tego, w jaki sposób poddawać

można analizie elementy codziennego, potocznego, kulturowo produktywnego funkcjonowania internautów.

Dużą wartość pracy Magdaleny Kamińskiej upatruję także w analizach wymykających się utartym i wyznaczanym często dyskursem publicznym intelektualnym koleinom. Pozwalają one zobaczyć w branżach na warsztat zjawiskach znacznie więcej niż dewiacje i praktyki potencjalnie rozmontowujące społeczne normy i zachowania. Wręcz przeciwnie, jawią się one pod piórem autorki raczej jako formy negocjacji i interakcji, budowania, a nie rozbijania społecznych i kulturowych relacji.

Postawa poznawcza Kamińskiej, która stara się opisywać, nie wartościując i nie oceniając, przywodzi na myśl antropologów przełomu wieków. Pluralizowali oni pojęcie kultury, stosując je poza własnym społecznym i geograficznym kontekstem. Przypisywali je fenomenom, które do tej pory w potocznym odbiorze na miano kultury nie zasługiwały. Jakkolwiek daleka jestem od nazwania współczesnej sieci i jej użytkowników współczesnymi dzikimi, to trudno jednak uciec przed tą paralełą, szczególnie w kontekście wrzenia, jakie wywołuje idea tytułowej „kultury Internetu”. Przyjęło się postrzegać Internet raczej jako zjawisko społeczne czy marketingowe narzędzie niż fenomen *stricto* kulturowy. Wydaje się, że w przypadku cyberkultury przyznanie jej atrybutu „kulturowości” ma nie tyle wyemancypować sieć – jak emancypowało dzikiego – co zmienić miejsce i status przypisane Internetowi w kulturowym pejzażu.

Jeśli czegoś brakuje mi w zaproponowanej przez Magdalenę Kamińską sumie analiz, to trzynastego wykładu, poświęconego kwestiom etniczności i rasy oraz ich negocjacji i wzorów ekspresji w ramach cy-

frowych kultur. Temat ten mógłby w moim przekonaniu dopełnić podejmowane przez autorkę wątki sieciowych tożsamościowych autokreacji czy strategii budowania wirtualnych wspólnot. Brak ten odczuwam jednak przede wszystkim ze względu na własne zainteresowania niż dojmująco odczuwaną niekompletność zaproponowanego przez Kamińską przekroju przez cyberkulturę.

*Niečne memy* są pozycją erudycyjną i wprowadzają w polski dyskurs kulturoznawczy o Internecie wiele nowych i ciekawych koncepcji. Wskazują, że autorka

bardzo swobodnie porusza się w cyberkulturowej przestrzeni, będąc aktywnym uczestnikiem sieci i wcielając w życie własną radę: badania i poznawania poprzez partycypację. Książka nie zalicza się z pewnością do lektury popularnej. Przeznaczona jest raczej dla czytelnika już wtajemniczonego w tematykę kultury sieci, a na pewno swobodnie poruszającego się w cyberkulturowym środowisku. Znakomicie sprawdzi się w roli inspiracji i podpowiedzi zarówno dla teoretyków nowych mediów, jak i dla badaczy Internetu.



Bartosz Kłoda-Staniecko

## Między człowiekiem a bitem

**Piotr Zawojski (red.), *Digitalne dotknięcia. Teoria w praktyce / praktyka w teorii*, Stowarzyszenie Make It Funky Productions, Szczecin 2010, ss. 193**

*Myślę, że powstanie artefaktu elektroniki jest naturalną drogą, wynikającą z rozwoju technologii i tworzeniem się świata człowieka.*

Sidey Myoo

Książka *Digitalne dotknięcia. Teoria w praktyce/Praktyka w teorii*, którą niedawno przeczytałem z niemałym zaciekawieniem, jest jednym z niewielu polskich wydawnictw, które nie będąc najeżone naukową terminologią, nie przechylają się jednocześnie w stronę popularnonaukowej beletrystyki. Powiedziałbym, iż dryfuje gdzieś pomiędzy, zgrabnie spajając dosłowność i formalizm dyskursu naukowego z indywidualizmem i swobodą kreacji słowa pisanego, co umożliwi wolność interpretacyjną. Najtrafniejszym określeniem, jakie charakteryzuje omawiany zbiór prac, jest dyskurs filozoficzny – a mówiąc precyzyjniej, filozofia cyberkultury. Autorzy serwują nam bowiem całe spektrum refleksji związanych z „cyfrowym dotknięciem” – spotkaniem maszyny i człowieka, dialogiem, jaki wywiązał się w połowie XX wieku i trwa do dziś. Ta wspólna debata, jak się okazuje, doprowadziła nas do „miejsc”, o których istnieniu mogliśmy tylko marzyć, ale i do takich, które wolelibyśmy, aby pozostały

sennymi koszmarami. Nie są to słowa przesadzone, gdyż autorzy dziesięciu filozoficznych rozpraw składających się na niniejsze wydawnictwo są bowiem nie tylko teoretykami, ale i praktykami, którzy eksplorują arkana cybersfery poprzez naukę i sztukę, scalone w technologicznym uścisku cyfrowych mediów.

Każdy z esejów pochyla się nad problematyką mediów cyfrowych i relacyjności pomiędzy techniką, nauką i sztuką, których konwergencji nie da się ani zaprzeczyć, ani tym bardziej zatrzymać. Co więcej, punkty widzenia omawianych zagadnień wydają się mieć binarny charakter – staje się to charakterystycznym, swoistym autokomentarzem autorów będących przedstawicielami, jak określił to John Brockman, trzeciej kultury. Nauka i sztuka bowiem w epoce cyfrowej ulegają stopniowej konwergencji. Z jednej strony twórczość artystyczna kieruje swe odwieczne poszukiwania muz i weny w stronę nauki, a dokładniej rzecz ujmując, dyscyplin, w których próżno dotąd było szukać ducha arcyzmu, mianowicie nauk ścisłych, takich jak biotechnologia, cybernetyka, inżynieria genetyczna czy badania nad sztuczną inteligencją. Z drugiej strony pracownicy naukowci i uczeni szuka-



ją nowych dróg przekazu dla swoich badań, analiz i przemyśleń. I to właśnie w sztuce znajdują kompana dla kulturowego dialogu. Wspólną płaszczyzną dla tego dyskursu staje się digitalność i wynikające z jej natury konsekwencje, jakim podlega cyberprzestrzeń. Modularność, konwergencja, wariacyjność, automatyzacja, reprezentacja numeryczna oraz transkodowanie kulturowe to właśnie cechy, które pozwalają na przenikanie się świata sztuki i nauki. Konwersja fizycznej przestrzeni do bitu pozwoliła na niespotykany do tej pory romans na polu kulturowych rozważań filozoficznych: artyści stali się badaczami, a naukowcy – artystami.

Ten alians pozwolił na uruchomienie nowych zasobów, zarówno twórczych, jak i naukowych. W trzecim z tekstów zawartych w *Digitalnych dotknięciach* Piotr Zawojski wskazuje na „bezpieczne związki” nauki i sztuki w epoce technologii cyfrowych. Na przykładzie Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau zaprezentowany zostaje sposób połączenia praktyki twórczej z aktywnością poznawczą. Sztuka transgeniczna, przekraczająca bariery i granice nałożone przez naturę, staje się aktem nowej formy realizacji artystycznej, teoretycznej i badawczej. Jak piszą Sommerer i Mignonneau w przywoływanym przez Piotra Zawojskiego eseju *From Poesy of Programming to Research as an Art Form*: „nasza aktywność artystyczna staje się aktywnością badawczą, a dzieła sztuki, które tworzymy, stają się projektami badawczymi poszerzającymi i badającymi *status quo* tego, co jest znane i komercyjnie dostępne”. Ich działania są przykładem pozytywnej hybrydyzacji artystycznej wolności twórczej z naukowym rygorem, których owocem jest wielopoziomowa aktywność kulturowa. Z drugiej strony

Joanna Walewska w swoim szkicu prezentuje twórczość Gustava Metzgera, którego sztuka jest swoistą krytyką „pogmatwanych relacji pomiędzy sztuką a technologią”. Twórczość tegoż artysty bowiem wpisuje się w szerszy kontekst rozważań nad relacyjnością sztuki i nauki. Metzger dostrzega i przestrzega w swojej autodestrukcyjnej sztuce przed niebezpieczeństwami, jakie wynikają z włączenia technologii w przestrzeń społeczno-kulturową oraz postępującego stechnicyzowania kultury.

Jak pisze Joanna Walewska, „Metzger bardzo wyraźnie wskazuje na związki pomiędzy przemysłem zbrojeniowym a nowymi technologiami i jednocześnie stara się w tym kontekście przywrócić wagę pojęciu odpowiedzialności społecznej artysty”. W erze wzajemnego przenikania się wszelkich aktywności ludzkich, które to cechy uwolniła płynność cyberkultury – zarówno sztuka, jak i artyści często zapominają o swej powinności, jaką pełnią wobec społeczeństwa. Sztuka jako swoisty błazen na dworze kultury zapomina często, że istotą jej istnienia, oprócz dostarczania rozrywki, jest także krytyka świata, z którego wyrosła. Autorka, analizując twórczość Metzgera, zwraca uwagę na ten właśnie aspekt techno-sztuki: techno-sztuka nie poświęca już uwagi problematyce związanej z odpowiedzialnością społeczną artysty. Metzger, jak pisze Walewska, „wskazuje, że sztuka uwikłana w technologię nie jest niewinna, a artysta wykorzystujący nowoczesne narzędzia zostaje opleciony siecią zależności, z których przynajmniej powinien zdawać sobie sprawę”. Twórcy, tacy jak wspomniani w artykule Piotra Zawojskiego Sommerer i Mignonneau, tworząc swoje interaktywne, transgeniczne instalacje, muszą pamiętać o tym, iż poprzez zastosowaną w nich

technologię są one wypełnione duchem (auto)destrukcyjności.

Jednakże to tylko część zagadnień poruszanych przez autorów. Problematyka mediów cyfrowych i kreowanej za ich pomocą cyberkultury dotyka aspektów związanych nie tylko z etyką artystyczną i naukową. Cybersfera przenika także inne poziomy hierarchii społecznej i kulturowej. Digitalizacja infiltruje coraz więcej obszarów naszego życia codziennego, wymuszając na artystach i badaczach redefinicję swoich działań i aktywności. Jakub Łuka w swoim artykule *Tajemnice regału z płytami – sampling obnażony* przedstawia rewolucję, jaką wprowadziła digitalizacja w muzyce. Sampling, bo o nim pisze autor, stał się naczelną strategią twórczą rządzącą rynkiem produkcji muzycznej. Jak sam pisze, „w 2010 roku bardzo trudno jest mi wyobrazić sobie, iż kiedyś dźwięku się przede wszystkim słuchało”. Komputery praktycznie wyparły tradycyjne, analogowe metody zapisu dźwięku i umożliwiły przetworzenie ich na bity, ciągi zer i jedynek, które można przedstawić w formie graficznej. Dzięki cyfryzacji możemy zobaczyć dźwięk. Przełożenie fal akustycznych na bity, algorytmy i grafy umożliwiło tworzenie muzyki bez znajomości zapisu nutowego czy umiejętności gry na instrumencie. Temat ten rozwija Tomasz Misiak w swoim szkicu *Muzyka i komputer. Inspiracje i wykluczenia*, w którym prezentuje, w jaki sposób komputer umożliwił muzykom wypracowanie nowego podejścia do kompozycji muzycznej oraz jak digitalizacja dźwięku doprowadziła do zredefiniowania tradycyjnych funkcji kompozytora, wykonawcy i odbiorcy.

Podobnych przemian digitalizacja dokonuje w systemach nauczania, co jasno zarysowuje Katarzyna Janicka, sugerując, iż edukacja w sieci jest wymogiem współczes-

nych modeli kulturowych i społecznych. Skostniała forma tradycyjnej szkoły przekazującej wiedzę w linearnym (sprowadzonym do oficjalnej, skodyfikowanej sztywną etykietą relacji uczeń–nauczyciel) procesie nie jest już wystarczającym sposobem kształcenia. Autorka przekonuje, że sieć jest jedyną alternatywą umożliwiającą zachowanie człowieczeństwa. Jak pisze autorka, cytując Mariana Mazura, tradycyjna forma edukacji jest wyprana z procesów decyzyjnych. Kształci półczłowieka, istotę zdolną tylko do odbioru rozkazów i zakazów, od której egzekwuje się wiadomości zdobyte w szkole, bez konieczności refleksji i namysłu nad istotą problemu. Rozwiązaniem jest szkoła zdigitalizowana, której głównym ośrodkiem jest sieć i media cyfrowe. Sieć ma szansę zreformować edukację, zmieniając zasady hierarchii (uczeń staje się partnerem w procesie kształcenia), a tym samym kładąc nacisk na refleksyjność podejmowanych przez ucznia działań. Jednocześnie z tego procesu nie zostaje wykluczony nauczyciel, którego rola także ulega przededefiniowaniu i staje się on bardziej przewodnikiem, współuczestnikiem podróży poznawczej niż egzekutorem wyuczonych formułek. Jest to transpozycja, która przywraca nauczycielowi jego właściwe miejsce w hierarchii społecznej jako mędrca, mistrza, który nie tyle wymusza, ile sugeruje i pozwala dokonywać wyborów uczniowi, tak by on sam mógł doświadczyć wiedzy i aktywnie gromadzić informacje. W tym procesie niebagatelną rolę odgrywa technologia cyfrowa z jej właściwościami umożliwiającymi obustronny transfer, odbiór i modyfikację nagromadzonych danych.

Kreatywność i współdziałanie to cechy definiujące epokę cyfrową. Taki też pogląd głosi Marcin Składanek, kolejny z autorów omawianej książki. W swoim eseju przybli-

za on nam, jak praktyki, społeczności, przestrzenie i narzędzia poddane zostają prawu wzajemnej akceleracji, a co za tym idzie – rekonfiguruje się ich charakter, konstrukcja i funkcjonalność. Pojęcia współdziałania, kreatywności i transdyscyplinarności to terminy charakteryzujące społeczności epoki cyfrowej. Jak pisze autor, „ponieważ współczesna kreatywność i innowacyjność silnie związane są z poszukiwaniem, wykorzystaniem i przetwarzaniem wiedzy, to intensywność wzajemnych praktyk oraz badań naukowych jest niezwykle cenna, ale zarazem do pewnego stopnia naturalna”. Owa naturalność jest efektem zakrojonego na szeroką skalę interdyscyplinarnego współdziałania artystów, designerów, inżynierów oraz badaczy. Razem tworzą oni społeczności, których wspólną cechą jest masowa kolaboracja. Współdziałanie na skalę globalną, przekraczające granice geopolityczne, językowe, społeczne i kulturowe, umożliwiła eksplozję twórczości artystycznej i naukowej na niespotykaną dotąd skalę oraz eksplorację obszarów dotąd nieosiągalnych dla rozdzielnie działającej sztuki i nauki.

Rozważania autorów podsumowuje Sidney Myoo w swoim krótkim tekście *Artefakty elektroniki. Immersyjne refleksje*. Konkluduje on, iż zjednoczenie się światów fizycznego i elektronicznego, ich wzajemne przenikanie oraz coraz większy wpływ świata cyfrowego na życie człowieka przestają powoli być oddzielnymi środowiskami, pomiędzy którymi człowiek transponuje i transkoduje w zależności od jego aktualnych potrzeb, ale stają się jednym uniwersum, cybernetycznym światem, w którym człowieczeństwo dokonuje własnej redefinicji. Być może to swoiste przegładanie się w tym magicznym cyfrowym zwierciadle, jakim jest cybersfera, pozwoli uświadomić człowiekowi, iż pierwotna natura była tylko początkiem, a stan obecny to tylko metamorfoza, jakiej ją poddajemy? Być może formowanie się cyberprzestrzeni nie wynika z potrzeby użytkowania, ale z potrzeby istnienia. Jak pisze Myoo: „Aspekt komunikacji lub aspekt użycia zmienia się w aspekt egzystencji”. Tak więc cybersfera i cyberprzestrzeń nie tyle powodują zanikanie świata natury, ale stają się światem natury – natury człowieka naznaczonego „digitalnym dotknięciem”.

Sidey Myoo

## Kim jestem?

(z cyklu: *Immersyjne refleksje*)

Zastanawiam się nad człowiekiem zaintrygowanym swoją bytnością w sieci, niezadko wylaniającym z siebie treści, które być może trudne byłyby do wyłonienia w świecie fizycznym. Może dopełnianie się człowieka w rzeczywistości elektronicznej wynika z tego, że w świecie fizycznym człowiek posiada dość wyraźnie określoną przestrzeń, sposoby działania, przez co może nawet bardziej w nim reaguje niż w nim istnieje. Czasem mam wrażenie, że człowiek, przenosząc swoje sprawy do rzeczywistości elektronicznej, wyraża i dopełnia samego siebie – „dopisuje” część swojej osobowości. Coraz częstszy i intensywniejszy kontakt elektroniczny powoduje, że z czasem człowiek może zyskać tożsamość elektroniczną i być rozpoznawany pod taką postacią przez innych. Miliony ludzi spędzają czas we wspólnocie elektronicznej, objawiając się tam sobie nawzajem – druga osoba nie przejawia się wtedy np. przez podanie ręki lub patrzenie sobie w oczy, ale przez pisanie na czacie, spoglądanie w kamerkę lub przyjęcie odmiennej od fizycznej postaci. Przekraczanie granicy światów i otwierająca się przed człowiekiem przestrzeń elektroniczna może wyzwalać chęć dookreślenia siebie przez wykreowanie, płynące z wewnętrznej potrzeby. W rzeczywistości elektronicznej człowiek może także przybrać dowolną, wymarzoną przez siebie postać – wtedy również, w takim sensie, może

stać się tym, kim chciałby być. Kiedy myślę o tym, kim jest człowiek, widzę coraz wyraźniej, że są osoby, których duchowość i powierzchowność istnieje w rzeczywistości elektronicznej.

Sądzę, że ludzie czasami wyrażają siebie bardziej w rzeczywistości elektronicznej niż w świecie fizycznym, ponieważ jest ona coraz bardziej tą rzeczywistością, w której dokonuje się codzienność i międzyludzkie kontakty. Człowiek przyzwyczajony do bycia w tym drugim świecie, tworzy tam swój inwentarz, wypełnia swój świat, stwarzając przy tym samego siebie. Rzeczywistość elektroniczna może być medium dla poszerzenia własnej osobowości, może zmienić człowieka i wyłonić z niego nieznaną wcześniej duchowość.

Myślę, że dzisiaj warto kolejny raz postawić pytanie: *kim jest człowiek?* Przyglądając się blogom, forum czy będąc w takich światach jak Second Life, a czasem nawet wczytując się w zwykły mail, można tam dostrzec bogactwo lub charakter człowieka. Czy ktoś jest bardziej tą osobą, którą spotykam w rzeczywistości świata fizycznego, czy raczej tą spotykaną w świecie elektronicznym? Niekiedy spotykając osoby w świecie fizycznym, które znałem już wcześniej z kontaktów w świecie elektronicznym, zauważam różnicę w ich osobowości. Tłumaczę sobie to tym, że niektórzy, wchodząc do świata elektronicznego,

zyskują ekspresję, rozwijają się i zmieniają siebie – zachowując tożsamość, stają się kimś innym. Potem, zwłaszcza wtedy, gdy doświadczenie świata elektronicznego jest dla nich wartościowe, zmieniają czasami także siebie, tego ze świata fizycznego, na wzór swojej elektronicznej tożsamości. Wydaje mi się wręcz, że czasami można kogoś poznać lepiej w rzeczywistości elektronicznej, niż „zderzyć” się z biologicznym awatarem, w kontakcie zdominowanym daną chwilą i kontekstem spotkania.

Na co dzień wiele spraw i ludzi postrzegam przez rzeczywistość elektroniczną. Ich forma, treść są mi czasem bliższe niż ich fizyczna postać. Jest też grupa osób, które znam jedynie z świata elektronicznego. Nie odczuwam potrzeby poznania ich w świecie fizycznym, gdyż ich osobowość jest stworzona dla świata elektronicznego i w nim toczy się nasze współistnienie.

Może wraz z pytaniem *kim jestem?* powraca dualizm, że duchowość człowieka migruje do świata elektronicznego, do nowej sfery dla ludzkiej duchowości, gdzie człowiek zaczyna się dookreślać i tam zyskuje swoją postać, a cielesność pozostaje

w świecie fizycznym, będąc w nim zakotwiczona jako podłoże dla doświadczania duchowego, dokonującego się w innej niż fizyczna rzeczywistości.

Przebywając teraz w Akademii, musiałem kiedyś sobie zadać pytanie: *kim chcę tutaj być?* Jak wykorzystać odmiennność świata elektronicznego i jego możliwości, stwarzając elektroniczną tożsamość? Kiedy człowiek stoi na progu rzeczywistości elektronicznej, może przyjąć, że ma szansę zapełnić ją jako „nową” dla siebie rzeczywistość i wcale nie musi chodzić o to, by powielić siebie ze świata fizycznego.

Człowiek od lat wyłania się z natury i coraz głębiej zapada się w technologię, gdzie poetycką wizję nieokreśloności ludzkiego istnienia zastępuje cyfrowa dominacja – *homo technologicus*. Pytanie o człowieka w sensie ogólnym zatracza się w technologii, jest bardziej pytaniem o samą technologię, a nie o człowieka, stąd myślę, że warto dzisiaj zapytać pojedynczego, pojawiającego się w rzeczywistości elektronicznej człowieka – *kim jesteś?*

Dzisiaj jestem w dwóch światach.

Z żalem żegnamy

**Prof. dr. hab. Piotra Kowalskiego**

wybitnego kulturoznawcę, długoletniego członka Komitetu Nauk o Kulturze PAN  
oraz Rady Programowej „Przeglądu Kulturoznawczego”

zespół „Przeglądu Kulturoznawczego”





**REDAKTOR PROWADZĄCY**  
*Mirosław Ruszkiewicz*

**ADIUSTACJA**  
*Agnieszka Toczko-Rak*

**KOREKTA**  
*Gabriela Niemiec*

**SKŁAD I ŁAMANIE**  
*Katarzyna Mróz-Jaskuła*

Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego  
Redakcja: ul. Michałowskiego 9/2, 31-126 Kraków  
tel. 12-631-18-81, tel./fax 12-631-18-83



W NASTĘPNYM NUMERZE:

– Wokół figury klauna w kulturze nowoczesnej