



EFEKT EKРАНU



EFEKT EKRANU

Kultura cyfrowa
opowiedziana w tekstach
z dwutygodnik.com

AREST
BAUMAN
CHMIELECKA
CICHOCKI
DESPONDS
DRENDA
DYMEK
FILICIAK
JAKUBOWIAK
KRAJEWSKI
KURZ
MARJANKOWSKA
MASTALERZ
PLINTA
PRZEGALIŃSKA
SCHREIBER
SŁODOWNIK
SMOLIŃSKI
STAŚKO
ZMYŚLONY

Piksel, ekran, powidok	Michał Merczyński	5
***	Zygmunt Bauman	7
Uczucia żądają refleksji	Agnieszka Słodownik	9
Rozdział 1	NADZIEJE I ZACHWYTY	13
Czytelnicy wszystkich krajów, tęczcie się!	Maja Staško	15
Nawroty bylejakości	Aleksandra Przegalińska	21
Zobaczyć kulturę	Rozmowa z Lvem Manovichem	28
Sól powolnej sieci	Rozmowa z Casparem Sonnenem	34
Kuratorzy są bezradni wobec C++	Rozmowa z Pawłem Janickim	40
Jak wynaleźć kino	Rozmowa z Thomasem Wallnerem	47
Rozdział 2	LĘKI I NIEPOKOJE	53
Ja po internecie	Rozmowa z Natalią Sielewicz i Romualdem Demidenką	55
Smart Boredom	Marek Krajewski	64
Stawka – prywatność?	Jakub Dymek	70
Lubię, nie lubię, klikam i postuję	Iwona Kurz	77
Staliśmy się mediami	Marek Krajewski	82
Kino pełnego zanurzenia	Darek Arest	88
Rozdział 3	ZABAWY I PRACE	93
Złe czasy, złe obyczaje	Ludwika Mastalerz	95
Nie ma kogoś takiego jak gracz	Paweł Schreiber	101
Kod gazety	Rozmowa z Jakubem Górnikiem i Jackiem Karaszewskim	107
Suchary	Sebastian Smoliński	118
Coraz mniej trytytek	Rozmowa z Krzysztofem Golińskim i Jakubem Koźniewskim	123
Podłoga. Wiertarka. Kwiatek. Śmieci	Rozmowa z Hubem Wydawniczym	131
	Rozdzielczość Chleba	
Rozdział 4	NOSTALGIE	141
Skrólowanie dziedzictwa	Rozmowa z Mikołajem Baliszewskim i Łukaszem Kozakiem	143
Aura przegranych technologii	Olga Drenda	149
Net art: reinkarnacje	Piotr Cichocki	152
Rozdział 5	KOŃCE	157
Telewizja: koniec i nowy początek	Rozmowa z Alexandrem Knetigem	159
Algotymy piszą	Jakub Dymek	166
Udręka interaktywności	Karolina Plinta	173
Nisze na sąsiedzie	Mirek Filiciak	179
Autorzy		183

Michał Merczyński

Dyrektor Narodowego Instytutu Audiowizualnego

Zygmunt Bauman, którego jeden z ostatnich tekstów powstał na zaproszenie NInA i znalazł się w niniejszej książce, twierdził, że współczesny świat można opisać tylko w kategoriach „i-i”. *Istnieje to, istnieje też tamto*. Świat jawi się jako pointylistyczny obraz: każdy moment jest tu osobnym, równie istotnym punktem, ułożonym względem innego poza ustaloną raz na zawsze sekwencją.

Ta filozoficzna metafora nabiera realności w codziennym doświadczeniu życia *wobec* ekranu. Właśnie: *wobec* – a nie *przed* czy *z* ekranem. Jako odbiorcy, twórcy i uczestnicy kultury stale opowiadamy się *wobec* treści, obrazów emitowanych na czarnych płaszczyznach, towarzyszących nam od momentu przebudzenia (budzik w telefonie) do późnej nocy (kiedy zasypiamy przy oglądaniu filmu na laptopie). Jakie jest znaczenie tego doświadczenia? Co zrobić z podstawową konstatacją, że nasze życie dzieje się tu – na ekranie? Twórcy kultowego serialu „Black Mirror” widzą w ekranie czarne zwierciadło pokazujące odbicie nas samych – naszych marzeń, ambicji i lęków, a także twarzy, utrwalanych w milionach produkowanych codziennie *selfie*.

Plamka farby z XX-wiecznego obrazu pointylistów stała się w wieku XXI pikselem – najmniejszą składową obrazu cyfrowego. Nie zmienia to jednak aktualności stawianej przez Zygmunta Baumana diagnozy o rozproszeniu poczucia rzeczywistości i niestabilnym podmiocie płynnej ponowoczesności. Atomizacja doświadczenia nie umniejsza jego wagi. Choć nie istnieje ekran, który mówi wszystko, to na każdym z osobna dzieje się coś wyjątkowego, powstaje krótkotrwały obraz rzeczywistości. Świetnie oddaje to ostatnia scena w filmie Jerzego Skolimowskiego „11 minut”. Kamera pokazuje wielką ścianę migoczących ekranów, tylko jeden z nich jest czarny – to martwy piksel, błąd systemu, obraz, który wygasł i pozostawił pustkę.

Władysław Strzemiński – klasyk polskiej awangardy powojennej i zarazem bohater ostatniego dzieła Andrzeja Wajdy „Powidoki” – sądził, że w obrazie widzimy tak naprawdę tylko to, co jesteśmy w stanie sobie uświadomić. Zebrane w niniejszym tomie teksty tworzą swoisty fresk – konstelację opinii i diagnoz na temat przemian kultury audiowizualnej, a więc (także) kultury cyfrowej po roku 2005. Okres dwunastu lat działalności Narodowego Instytutu Audiowizualnego (każdy rok symbolicznie reprezentują karty z różnymi widokami ekranów, dołączone do książki) przypadł na fascynujący czas konwergencji mediów. Jako pierwsi uczyniliśmy z tego fenomenu podstawowy grunt dla działalności programowej instytucji kultury. Nasze działania, choć początkowo w skromnej skali Polskiego Wydawnictwa Audiowizualnego, zawsze

miały rys transmedialny – łączenia form, języków, nowych technicznych możliwości komunikacji z użytkownikiem oraz dystrybucji treści. Naczelną wartością nie była bezrefleksyjna pogoń za nowością, ale uważna obserwacja teraźniejszości, tego, jak pod wpływem rozwoju mediów zmieniają się pojęcia estetyczne, praktyki artystyczne, ale też życie społeczne. Ten charakter pisma „Instytutu Teraźniejszości”, jak w ostatnich latach, po otwarciu nowej siedziby w 2015 roku, lubiliśmy nazywać NInA, odnajdą Państwo także w tej książce, kończącej naszą działalność w dotychczasowej formie.

Zygmunt Bauman

Gdy grupa wizjonerów entuzjastów zakładała Narodowy Instytut Audiowizualny, chciała zapewne – jak to Hegel przypisywał filozofii – pochwycić swój czas w sieć pojęciową. A czas ów, czas w siodle dziejów usadowiony, mknął. I przyspieszał. Najpierw od truchtu do kłusu w cwał przechodzącego, a potem zabierając się do galopu. Chcąc zaskarbić sobie sympatię wyborców, politycy (i ci już czynni, i ci do czynu się gotujący) prześcigali się w wychwalaniu cnót przyspieszenia i w jego obietnicach, ale i sami padali hurmem jego ofiarą – bo jak się nieodmiennie okazywało, za swymi obietnicami podążyć nie potrafili. Upominano ich, jak niegdyś Alicję w Krainie Czarów: jeśli chcesz stać, gdzie jesteś, musisz mknąć co sił w nogach; jeśli chcesz sunąć do przodu, musisz pędzić dwa razy szybciej. Mało komu się to udawało, ale NInA znalazł się wśród tych niewielu. Sieci pojęciowej dopracował się na tyle obszernej, by się w niej czas rozpędzony pomieścić, a i miejsca zostało nadto, by w nim zawrzeć co nieco z tego, do czego ów pęd miał doprowadzić.

Pięćset lat temu opublikował Tomasz Morus opis krainy ładu, szacunku dla ludzkiej godności, dobra i sprawiedliwości, i nazwał ją „Utopią” (co w tłumaczeniu ze starożytnej greki znaczy „miejsce nieistniejące”). Prawdopodobnie jednak sam Morus, a z pewnością wielu z jego naśladowców, których posypało się jak z rogu obfitości, poprzedzało cechą nie-istnienia, domyślnie lub otwarcie, przysłówkiem „jeszcze” (rozumowanie uzasadniające tę decyzję było proste, choć niekoniecznie poprawne: jeśli przypisuje się jakiemuś miejscu takie ponętne walory, wielu ludzi zechce się w nim znaleźć, i trudzić się będzie tak długo, aż je znajdzie albo stworzy; bez dodania przysłówka „jeszcze” omawiana tu nazwa byłaby sprzecznością wewnętrzną). Krótko mówiąc: atrakcja utopiii kryła się w tym, że wprawdzie nie istniała, ale szansę miała zaistnieć. Kiedy? Rzecz jasna w przyszłości. Pięćset lat temu i aż do niedawna, przyszłość służyła ludziom składnicą nadziei. Można w nią było inwestować z zaufaniem – z pewnością bodaj rzadkim w naszych czasach luksusem. I ludzie inwestowali.

Wiele znaków tam na górze i tu na dole społeczeństwa wskazuje, że ten stan rzeczy się odmienił. I to całkiem niedawno – już za życia NInU. Anioł Historii Paula Klee, który w wykładni Waltera Benjamina mknął ku nieznannej jeszcze *przyszłości* plecami naprzód, odpychany widokiem okrucieństw i bezsensu *przeszłości*, w jakie był zapałtrony, odwraca się dziś o 180 stopni. Przód i tył, przyszłość i przeszłość, zamieniają się miejscami. Anioła Historii unosi jak dawniej obrzydzenie i pragnienie ucieczki przed tym, co widzi – ale tym razem jest tym czymś pełną przykrych zaskoczeń i okrutnych niespodzianek przyszłość, której się boi. Jak dawniej, pchają go odpychające widoki

plecami do przodu; jak David Lowenthal wywiódł w swym klasyku, a już w jego tytule ostrzegał: przeszłość, podobnie przyszłość, to kraina nieznaną.

Znajdujemy się dziś w pół drogi między erą utopii a epoką retrotopii (nie szukaj tego drugiego pojęcia w słownikach; jeszcze ten nowotwór językowy do nich nie dotarł). Będąc istotami ludzkimi, marzyć o świecie innym od tego, który znamy z oglądu, pewnie nigdy nie przestaniemy – ani wyobrażać go sobie lepszym od tego, któregośmy ku swej grozie doświadczyli. Ale to teraz przyszłość, co to tyle razy nas bezwzględnie i bezlitościwie zawiodła i oszukała, pcha nas ku poszukiwaniu alternatyw. Jak to jeden z tych rozczarowanych i zagniewanych, Leonid Szebarszyn, jędrnie wyraził we wspomnieniach własnych rozgoryczeń: demokracja zlikwidowała monopol partii rządzącej na łgarstwo.

Tak już się nasz światek toczy. Pozostaje szukać pocieszenia w wiedzy, że żadnej z utopii nie pozwolili ludzie doprowadzić do jej spełnienia. Może i los retrotopii okaże się taki sam. I może my, ludzie, sprawimy, by tak się stało. Żal mi osobiście, że zabraknie NInU, by nam w tym dopomógł.

Tekst powstał w grudniu 2016 roku. Jest odpowiedzią autora na wystosowane przez Michała Merczyńskiego, dyrektora Narodowego Instytutu Audiowizualnego, zaproszenie do udziału w eseju multimedialnym, komentującym ostatnią dekadę kultury audiowizualnej i cyfrowej. Esej kończy działalność NInA w obecnej postaci. Redakcja zachowała oryginalną pisownię przyjętą przez autora.

Agnieszka Słodownik

Kiedy w 2009 roku powstawał dwutygodnik.com – hybryda papierowej gazety i internetowego portalu – nikt nie używał tu określenia „postinternetowy”. Częściej padało słowo: „niemożliwe”. Długie, rzetelnie zredagowane teksty wydawane na stronie internetowej? W numerach? Z okładkami? Bez możliwości komentowania? Nie wypadało wtedy nie korzystać z konwencji Web 2.0.

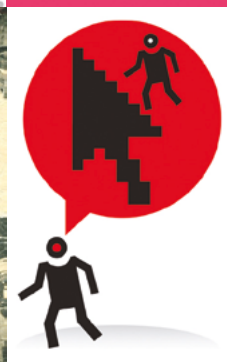
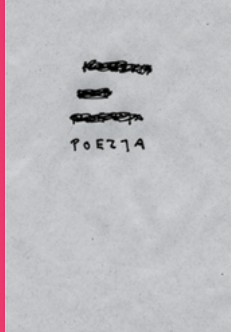
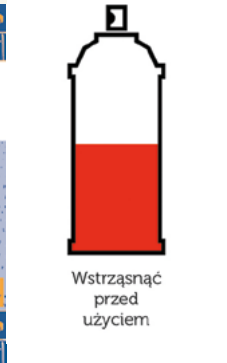
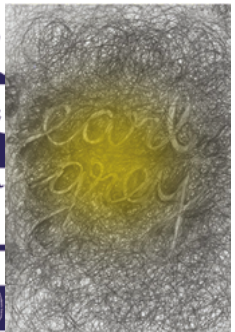
W tych postinternetowych szatach – operując poza dychotomią pop–nisa, stare media–nowe media, analog–cyfra – wyławialiśmy najnowsze fenomeny w kulturze, na które nie było jeszcze słów. Wiadomo było tylko, że media cyfrowe stają się wszechobecne, przenikają się ze sobą i niczym żywe organizmy mutują pod łątkami multi-, trans- czy crossmediów.

Interesowało nas ważne społecznie i prawdziwie twórcze wykorzystywanie technologicznych możliwości w przeciwieństwie do używania pewnych rozwiązań tylko dlatego, że są możliwe. Chcieliśmy dowiedzieć się, jak myślą i tworzą programiści, koderzy, projektanci interakcji – pozostający w cieniu rzemieślnicy i artyści dzisiejszej cyfrowej kultury. I jak zmienia się codzienność, kiedy nie wypuszczamy smartfona z dłoni.

Technologie budzą uczucia. Dają nadzieję na zmianę świata, a potem boleśnie rozczarowują. Zachwycają! Twórcza wyobraźnia wreszcie znajduje ucieleśnienie. Niepokoją: co będzie z nami? Dzięki uczuciom układamy sobie życie z tą zmienną, może nawet histeryczną, partnerką. Wychodzi to lepiej lub gorzej.

Uczucia żądają refleksji. W dziale Media, szczególnie zainteresowanym chwytnym zjawisk z pogranicza dziedzin, unikaliśmy deklarowania wprost jakiejś filozofii tej płynnej, efemerycznej kategorii. To dziedzina o tyle specyficzna, że nie można wskazać dominujących paradygmatów i nie zostać – w sytuacji szybkich i wielotorowych zmian – zakładnikiem kategorii-zombie: żywych trupów teorii, które nie odsyłają do faktycznych zjawisk i ważnych dla ludzi sposobów bycia z mediami i technologią. Zamiast chwycić świat, rozmiągają się z nim, poruszając się wyłącznie w obrębie wytworzonych przez siebie i na swój użytek artefaktów.

Przez te lata szukaliśmy nienazwanego. Mam nadzieję, że wybór tekstów w książce pokazuje tę otwartość.



ROZDZIAŁ 1 **NADZIEJE I ZACHWYTY**

CZYTELNICY WSZYSTKICH KRAJÓW, ŁĄCZCIE SIĘ!

Maja Staśko

Założmy, że śledzisz na Twitterze – hipotetycznie (wiadomo, że nie, spokojnie) – jakiegoś celebrytę. Choćby takiego Spencera Pratta, jednego z uczestników reality show „Wzgórza Hollywood” na MTV, ekscentrycznego męża Heidi Montag, która przez związek z nim musiała zerwać przyjaźń z Lauren Conrad, oraz brata Stephanie Pratt, która przyjaźń z Lauren Conrad wciąż szczęśliwie utrzymuje (z bratem nie jest jakoś szczególnie blisko). I tak go śledzisz – barwny jest, to śledzisz, zresztą nie tylko ty, gość ma z 954 tysiące obserwujących. A tu nagle z jego konta wychodzą tweety następującej treści:

Testing... testing... [Test... test...] OMG! [O mój Boże!] Woh [Łał] Yes, cheers, everyone, this is actually Spencer Pratt! [Tak, cześć wszystkim, tu naprawdę Spencer Pratt!] And I am married to Heidi Montag. Wow. [Jestem mężem Heidi Montag. Łał]. I can see that there are lots and LOTS of you following this feed. Brilliant. [Widzę, że mnóstwo osób śledzi to konto. Wspaniale].

Po chwili jego profil retweetuje wszystkich komentujących, w oczywisty sposób aktywizując kolejnych. Następnego dnia proponuje grę – będzie retweetował tych, którzy napiszą haiku. Później to samo robi z vilanellą. Następnie tworzy z użytkownikami wielki kolektywny wiersz – każda kolejna osoba dopisuje wers do poprzedniej. W międzyczasie rozmawia o ulubionych poetach, tłumaczach, bibliotekach i księgarniach. Zamieszcza fragmenty znanych wierszy, pyta, co poetyckiego dzieje się na mieście, opowiada o słamach. Retweetuje tych, którzy odpowiadają na temat – a takie retweetowanie to rzecz niebagatelna przy 954-tysięcznej publiczności: można rzeczywiście poczuć się czytany. Gdy ściema przerasta wszelkie granice prawdopodobieństwa, wyjawia, że nie jest Spencerem Prattem. To z kolei prowadzi do kolejnej gry, w której użytkownicy mają dać dowód, na wzór szyboletu, że oni to oni, a nie ktokolwiek inny przed ekranem. Śledzący wkręcają się w akcję, w prywatnych wiadomościach wysyłają linki do swoich chapbooków i wierszy. Tajemniczy narrator rozwija historię miłosną, o której przebiegu decydują czytelnicy, nie rezygnuje też z poetyckich gier dla śledzących. Po ponad trzech tygodniach prawdziwy Spencer Pratt odzyskuje swoje konto, a cała gra zostaje opublikowana w formie 140-znakowych wersów.

Voilà!, przeczytałaś właśnie literaturę. Zalicza się ona do gatunku *netprov* (*networked improv narrative*) i korzysta z mediów społecznościowych do napędzania literackich akcji. *Netprov* „Reality: Being @spencerpratt” Marka Marino i Roba Wittiga został umieszczony w trzecim tomie serii „Electronic Literature Collection” (ELC) w lutym 2016 roku obok 113 innych utworów. Co pięć lat w kolejnych antologiach pojawiają się

najważniejsze i najciekawsze teksty współczesnej i dawnej literatury elektronicznej. Każdy wolumin jako całość diagnozuje miejsce, w którym obecnie – w nowych mediach i nie tylko – się znajdujemy.

A znajdujemy się w Polsce, jest końcówka marca 2016, wiosna dopiero co. Tydzień temu Biblioteka Narodowa opublikowała wyniki badań czytelnictwa. Wynika z nich, że 37 procent osób w zeszłym roku przeczytało co najmniej jedną książkę. 63 procent nie przeczytało żadnej. Jeśli uznajemy czytanie za pewną wartość, wynik może zmartwić.

Ale dość smutków, wróćmy do Spencera Pratta – czy *netprov*, który nie tylko czytałaś, ale i brałaś w nim udział, to książka? W badaniach Polskiej Izby Książki teksty w kategorii „SMS-y, tweety, powiadomienia z portali społecznościowych, wiadomości typu push” są wyraźnie oddzielone od działu „książka w jakiegokolwiek formie”; pierwsze są na pierwszym miejscu, jeśli idzie o częstotliwość czytania (20,1 procent), drugie na samym dnie (8,6 procent). A przecież interakcje dotyczące czytelnictwa na Facebooku czy Twitterze wzrosły niemal dwukrotnie od zeszłego roku (choć procent osób, które przeczytały minimum jedną książkę, zmalał). Może zatem badamy nie to, co się czyta? Może literatura jest już gdzie indziej?

Kilka tweetów od fałszywego Spencera Pratta: „And yet, do celebrities realize what power they wield in 140 characters, the power to bring an emoticon smile to someone’s feed? I doubt it” [A jednak, czy celebryci zdają sobie sprawę z tego, jaką moc posiadają w 140 znakach, moc wywołania emotikonki uśmiechu na czyjejs tablicy? Wątpię]; „In the right hands, celebrity Twitter accounts, such as mine, could actually be used to affect positive change in the world. I wonder...” [W odpowiednich rękach konta celebrytów na Twitterze, takie jak moje, mogą rzeczywiście zostać wykorzystane do wpływania na pozytywne zmiany w świecie. Zastanawiam się...]; „It occurs to me that Twitter could be a useful forum for a poetry circle” [Wydaje mi się, że Twitter mógłby być użytecznym forum dla obiegu poezji]. Akcje społeczne typu „Nie czytasz? Nie idę z Tobą do łóżka” w tym kontekście zdają się ledwie słabymi imitacjami akcji z realu. A dostępne techniki są już dalej: przykład prowadzonej fanowsko „Beki z literatury polskiej po 1989 roku” daje do myślenia.

Żaden z utworów (literackich!) z trzeciego woluminu ELC nie zostałby wliczony jako książka do badań BN. Fałszywy Spencer Pratt w jednym z tweetów wspominał na przykład o książce „Between Page and Screen” Amaranth Borsuk i Brada Bouse’a: fizycznej książce, którą można odczytać wyłącznie na ekranie, przez zbliżenie. Czy to książka? Mocno wątpliwe. Czy hipertekst o tragicznej śmierci Amadou Diallo, imigranta z Gwinei, to książka? No nie. Czy gra o kulturowej stygmatyzacji to książka? Też nie. Czy wideowiersz o przemysłowej eksploatacji przyrody to książka? Nie. Czy afektywny twitterbot generujący co kilka minut wpis, który zaczyna się od zdania „I like it when...”, to książka? Wciąż nie. Czy wiersz do jedzenia to książka? Nie. Czy poezja, którą trzeba wykrzyzczyć, to książka? Nie. Czy mobilna aplikacja z dyskusją Einsteina i Bohra o fizyce kwantowej, na którą wpływa nasza zmiana położenia, to książka? Nie. Nie mówiąc o utworach, które odczytujemy przez dotykane przedmiotów, bądź tych,

którymi się ruszamy, tańczymy. Nie-e. Wiadomo, Dostojewski, Mickiewicz, Szekspir – to coś jak zamieszczone w woluminie pierwsze utwory generatywne, kinetyczne, hiperteksty czy elektroniczne wiersze konkretne z lat 70. i 80. – ale tutaj, teraz dzieje się coś ważnego!

Może zwyczajnie zamknęliśmy się i nie dopuszczamy już do siebie żadnej inności. Taki na przykład wiersz:

- 1 Insert Setup Disk 1
- 2 At the command prompt
- 3 Press ENTER

Wiersz? Nie wiersz? Albo taki:

```

if (ui.value <= 20)
  if (textinit == 1)
    $('#textlay').fadeTo(1000,0);
    $('#textbag').fadeTo(1000,0);
    textinit = 0;
  }
}

if (ui.value > 20 && ui.value <= 50)
  if (textinit == 0)
    textinit = 1;
    $('#textlay').fadeTo(1200,1);
    $('#textbag').fadeTo(1000,0.2);
  }
  if (shapeinit == 1)
    shapeinit = 0;
    $('#shapebag').fadeTo(1000,0);
    fadeoutlayer(shaperlayer);
  }
}

```

Wiersz? Nie wiersz? Łączy je jedno – język. Język jest angielski. Łączy je jeszcze jedno – język. Język jest JavaScript, czyli angielski.

W trzecim woluminie ELC po raz pierwszy na taką skalę dopuszczono do głosu literaturę powstającą poza USA i nie po angielsku: znalazły się tu utwory z 26 krajów w 13 językach. Aż 7 z nich, potężna reprezentacja, to teksty polskie: „Ars Poetica” Zenona Fajfera (tłum. Katarzyna Bazarnik), „C)n Du It” Katarzyny Giełżyńskiej (tłum. Aleksandra Małecka), „Księga Słów Wszystkich” Józefa Piwkowskiego, „Oczy Tygrysa” (adaptacja wiersza Tytusa Czyżewskiego) Łukasza Podgórnego i Urszuli Pawlickiej (tłum. Wojciech Stępień), „Poeta” Michała Rudolfa (tłum. Aleksandra Małecka i Piotr Marecki), „Przemówienia” Marka Pampucha (tłum. Piotr Marecki i Nick Montfort)

i „Wąwóz Taroko” Piotra Mareckiego. Dwa z nich znajdują się w świeżo otwartej serii „Renderings I”, której celem jest rozpowszechnianie tłumaczeń utworów z krajów nieanglojęzycznych. Część tekstów oryginalnych (hiszpańskich, niemieckich, rosyjskich, francuskich) w partii głównej woluminu nie została przetłumaczona na angielski; reszta występuje w dwóch wersjach: oryginalnej i angielskiej.

Hegemonia jednego języka, a w konsekwencji konkretnej kultury zaczęła twórcom wyraźnie ciążyć. Kolonialne zapędy krajów anglosaskich do nowomiedialnego uniwersalizmu demaskuje Ramsey Nasser w utworze „ṬāĈ. ṬāĈ” – to odpowiednik HTML-a, tyle że w języku arabskim. W wyniku takiej podmiany internetowa przestrzeń ulega totalnemu przeformułowaniu: nawigacja odbywa się od prawej do lewej, wbudowane komendy implikują inne działania, różnice językowe budują całkiem odmienne medium. By porozumiewać się w nim wspólnym językiem, musielibyśmy powszechnie uczyć się nie angielskiego, lecz arabskiego: arabski w szkołach, arabski dla początkujących, szybka nauka arabskiego, arabski biznesowy... W obecnej sytuacji politycznej nietrudno wyczuć rewolucyjny potencjał tego pomysłu – ale to samo robi nam w końcu język angielski. Tak samo nas urabia.

Na tak zarysowaną dominację odpowiada utopia Józefa Piwowskiego, prawdopodobnie pierwszy polski utwór elektroniczny (z 1975 roku). W „Księdze Słów Wszystkich” znajdują się absolutnie wszystkie słowa w absolutnie wszystkich językach (niestety, alfabet musiał pozostać jeden): algorytm utworu generuje wszystkie kombinacje liter alfabetu łańciskiego. Projekt ów przypomina dążenia unikodu, do których nawiązuje utwór Jörga Piringera „unicode infinite”. Matthew Kirkpatrick w „The Silent Numbers” stawia z kolei na uniwersalne języki numeryczne, te jednak niechybnie przenoszą go ku wojennym działaniom szpiegów – i naszym polskim, koniecznie polskim!, kryptologom Enigmy – co tylko pogłębia konflikty.

W pozornie maksymalistycznych projektach uniwersalność mimo wszystko sytuuje się w dominującej kulturze nowomiedialnego kolonizatora – nawet jeśli to nie język angielski, to alfabet łańciskiego czy dziedzictwo chrześcijańskie. Dlatego większość utworów woluminu rezygnuje z całościowej wizji na rzecz dowartościowania tego, co zwyczajowo jej się wymyka: osadzenia w konkretnej przestrzeni, w konkretnym zdarzeniu, w konkretnym ciele.

Na przykład geopoetyczny utwór „Channel of the North” Jana Baeke’a i Alfreda Marseille’a koordynuje tempo i wielkość wiersza z aktualnymi danymi strumienia i głębokości rzeki Westerschelde na holendersko-belgijskiej granicy. Z kolei „Speculation”, należąca do gatunku *alternate reality games* – gier, które nie mieszczą się w jednym medium czy systemie, lecz wykorzystują całą dostępną rzeczywistość jako grywalną platformę – po pewnym czasie przemieniła się po prostu w *reality game* – w zwyczajną spekulację giełdową. Spekulację, warto dodać, dla olbrzymiej większości mocno niewygodną – zarówno w Stanach (poza właścicielami kapitału), jak i w innych krajach. W utworze proceduralnym „El 27 || The 27th” Eugenia Trissellego algorytm został ustawiony tak, iż każdego dnia, którego Nowojorska Giełda Papierów Wartościowych zamyka się z dodatnim wynikiem, fragment Artykułu 27 z meksykańskiej konstytucji zostaje

przetłumaczony w Google Translate na angielski i zastępuje oryginał. Hegemoniczny język performatywnie ustawia hegemoniczną kulturę przez gromadzenie kapitału w rękach uprzywilejowanych, ograniczając prawa państw i kultur nieuprzywilejowanych. Artykuł 27 meksykańskiej konstytucji zapewnia bowiem obywatelom autonomię terytorium kraju jako dobra publicznego. Postępująca prywatyzacja i gromadzenie kapitału w rękach nielicznych dokonuje się wraz z postępującym zanikaniem meksykańskiej odmiany języka hiszpańskiego na rzecz kolonizującego angielskiego.

Mechanizm ów zdemaskował Santiago Ortiz w materialistycznej symulacji „bacterias argentinas”. Po wstępnym zarysowaniu procesu „naturalnej” selekcji – zjadania i przejmowania kodu (genetycznego) jednych bakterii przez inne – Ortiz oświadcza: nie ma w tym niczego naturalnego; to dostępne nam „uniwersalne” języki wkręcają nam narrację o doborze „naturalnym”, by kapitalistyczny system, oparty na rywalizacji i nierównościach, mógł się utrzymać. Pochodzenie bakterii – Argentyna – także nie pozostaje bez znaczenia, przekierowując nas na finansowy kryzys, który dopadł kraj w 2002 roku. Po najechaniu myszką na poszczególne bakterie słyszymy opowieści ofiar kryzysu. Dominująca geopolityka napędzana jest przez kapitalizm. Rasa – amerykański stygmat – w linii prostej powiązana zostaje z klasą, podstawą nierówności europejskich. Łączy je język angielski.

O ile w poprzednich woluminach nastawienie na mniejszości – przede wszystkim seksualne (których i tu nie brakuje) – było rzeczywiście spore, o tyle tu po raz pierwszy tak silnie grają mniejszości terytorialne: językowe, etniczne, rasowe, klasowe (wieś-miasto) i państwowe. Wiążą się z nimi kwestie eksploatacji przyrody w wyniku nadmiernej produkcji i konsumpcji; przestrzeń zamieszkujemy wszak ze zwierzętami i roślinami. Teksty zderzają nas z problemami handlu ludźmi, masowych wysiedleń, stygmatyzacji ze względu na pochodzenie, nieodwracalnych zmian klimatycznych czy niedoboru wody. Nawet problemy mniejszości seksualnych wyrażone zostają w języku geopolityki. W grze „The Hunt for the Gay Planet” Anny Anthropy bohaterka poszukuje konkretnej przestrzeni: planety nieopresyjnej dla jej orientacji. Odpowiedź na pytanie „gdzie” (się urodziłaś, mieszkasz, posiadasz ziemię, są twoje korzenie) staje się podstawą wszelkich podziałów, na które szczególnie mocno uwrażliwiają twórcy.

Podejście odwrotne – beka z politycznej poprawności – w ELC znajduje bardzo dobitny komentarz w postaci gry „Quing’s Quest VII: The Death of Videogames”. Gra powstała po sporze (znanym jako „Gamergate”) „prawdziwych graczy” z graczami i graczkami domagającymi się uwzględnienia innej perspektywy niż dominująca: męska, biała, heteroseksualna, pełnosprawna, amerykańska i anglojęzyczna.

Przeprowadzką literatury z książki do nowych cyfrowych sytuacji dwutygodnik.com zajmował się na wystawie CZYTELNIĄ podczas Europejskiego Kongresu Kultury w 2011 roku we Wrocławiu. Odbyły się między innymi warsztaty literackiego tweetowania, które poprowadził John Wray – nowojorski pisarz i publicysta. Na stronie dwutygodnik.com szukaj cyklu „Krótkopis”.

Gdy „prawdziwi gracze” ogłosili śmierć gier w wyniku niszczącej wszystko politycznej poprawności, Dietrich Squinkifer w prościutkim programie Twine stworzył post-apokaliptyczną grę złożoną z przestrzeni wykluczanych, ujawniając, że w istocie do mniejszości zalicza się zdecydowana większość świata. I że zdecydowana większość świata nie posiada kapitału, więc się nie oplaca.

Stanowisko twórców i redaktorów trzeciego woluminu ELC jest jasne: stają po stronie życia, nie kapitału, więc i nie arbitralnych geopolitycznych podziałów. Utwory są otwierające, wyczulone na inność, obcość, opowiadają się twardo za nieuprzywilejowanymi wbrew uprzywilejowanym, sprzeciwiają się unifikującej hegemonii, jawnie krytykują kapitalizm. Przekraczają pryncypialnie wyznaczone granice: normy, literatury, fikcji i samego medium – książki – woluminu.

Oraz granice państwa. W wierszu interaktywnym „High Muck a Muck: Playing Chinese” interdyscyplinarnej grupy artystów przyjmujemy perspektywę chińskiego emigranta w Kanadzie. Dostępna na komórki poetycka aplikacja „The Transborder Immigrant Tool” kolektywu Electronic Disturbance Theater 2.0/b.a.n.g. lab pomaga emigrantom z Meksyku znaleźć wodę na pustyni w Południowej Karolinie i wyznacza najlepszą trasę, by jak najszybciej wydostali się z niebezpiecznej przestrzeni za pomocą GPS-a i specjalnego algorytmu. I to już nie gra: to życie. Imigranci są prawdziwi, pustynia jest prawdziwa i woda jest prawdziwa – bez niej nie przeżyją. Poezja ocala narody i ludzi. Przede wszystkim ludzi.

Jak by to wyglądało w Polsce? Dzięki wierszom pomagalibyśmy uchodźcom znaleźć miejsce do życia w Polsce, mimo nieprzychylności władzy? I czy rzeczywiście – pomagalibyśmy? Może zamykające rozumienie książki w badaniach BN wcale nie jest tak nieświadome, jak mogłoby się wydawać? Otwierające medium mogłoby przez przypadek otworzyć nowy tryb myślenia, i to nie tylko o sobie – poza kategoriami „ja” i „my”, które dotychczas panowały zamknięte między okładkami. A może nie, kto wie.

Jakkolwiek by na to patrzeć: słowa mają olbrzymią moc. Na dowód wystarczy wysłać wiadomość wygenerowaną przez program „ScareMail Generator” Bena Grossera w e-mailu. Program losowo wrzuca w bełkotliwy strumień szumu informacyjnego niebezpieczne słowa (Arab, muzułmanin, chrześcijanie, Iran, bomba, wybuch, zamieszki, skażony, rząd...) wykrywalne przez rządowe algorytmy. Wiadomość na pewno zostanie przeczytana, i to nie tylko przez adresata. A jeśli czytane, pisane i wypowiedane przez właściwie każdego słowa mogą tyle zrobić, to wiedz, że coś się dzieje. I to właśnie literatura.

„The Struggle Continues!” – woła w swoim wierszu Young Hae Chang Heavy Industries z Korei Południowej. Przedstawiciela z Korei Północnej w woluminie nie ma (przedstawicielki też).

Aleksandra Przegalińska

Rozświetlona sala na ósmym piętrze nowojorskiego wieżowca jest wielofunkcyjna: z uwagi na obecność okablowanych stołów można ją nazwać laboratorium, w którym testuje się nowe rozwiązania technologiczne, ale ze względu na obecność sceny, rzędów krzeseł oraz stolików można ją także nazwać aulą konferencyjną oraz barem. Ostatecznie mogłaby także być czymś oszczędnie i ekologicznie wystylizowanym apartamentem. Na myśl przychodzą inkubatory startupowe, googlepleks i inne przestrzenie, w których praca ma nie wyglądać na ciężką. Wokół tego – ludzie. Niemal każdy ma na sobie chociaż jeden widoczny tracker, czyli urządzenie mierzące aktywność (liczba spalonych kalorii, rytm bicia serca, liczba kroków, skupienie, czas poświęcony na pracę, kreatywność, poziom emocji).

Przy stole z gadżetami trwa pokaz najnowszych aplikacji do zarządzania sobą. Przy stojny pan pokazuje aplikację, dzięki której dowiedział się o tym, jak codziennie spędza swój czas. Aplikacja, estetyczna, oszczędna i elegancka (jak wszystko w tym pomieszczeniu), pokazuje na kołowym diagramie ilość czasu poświęcanego na (1) pracę, (2) sport, (3) kreatywność, (4) sen. Jest także specjalna kategoria w kolorze szarym, która pokazuje czas spędzony na niczym lub na nie wiadomo czym, który sam projektant sugestywnie określa jako *down time*. Aplikacja – jak dowiaduję się z rozmowy z jej twórcą – nie ma na celu „uczyć ludzi jak żyć” albo „jak efektywnie spędzać czas”.

Activity tracker – mały, bezprzewodowy aparat, który zawiera czujnik, zapisujący takie aktywności jak liczba kroków, przebyta odległość, spalone kalorie oraz jakość i ilość snu. Istnieją dziesiątki różnych trackerów. Trackery mogą być umieszczone w kieszeni lub zostać przypięte do dowolnej części ubioru (na bucie, na ubraniu, na pasku lub jako wisłonek na szyi). W przeciwieństwie do starych krokomiery, które jedynie liczyły kroki lub spalane kalorie i nieraz pokazywały postępy użytkowników, dzisiejsze trackery aktywności automatycznie wysyłają dane do internetu. Dane te są przechowywane chmurze i dostępne z dowolnego miejsca, w dowolnym czasie (na komputerze, tablecie lub smartfonie). Zapewnia to nie tylko łatwiejszy sposób śledzenia swoich postępów w czasie, porównywania swoich wyników z wynikami społeczności, która korzysta z podobnych urządzeń. Jest to także swoisty zapis historii naszego życia. Zapis ten można pokazać swojemu internecie lub opublikować w mediach społecznościowych. Dziękując się własnymi wynikami ze znajomymi, można szukać motywacji i wsparcia w dążeniu do określonego celu.

Aplikacja ma charakter uświadamiający: pokazuje, ile naszego czasu w ciągu dnia to właśnie *down time*: czas zmarnowany, niewykorzystany sensownie, niedający się podporządkować żadnej z określonych w aplikacji czterech kategorii. „Jeśli ilość szarego czasu w twoim życiu wzrasta, być może warto zastanowić się nad sobą” – sugeruje twórca. Prezentację obok mnie śledzi ewidentny entuzjasta trackerów – tych widocznych ma na sobie co najmniej cztery. Jest sceptyczny wobec innowacyjności rozwiązania wyznaczającego *down time*. Obok entuzjasty stoi dziewczyna, którą poznałam chwilę wcześniej. Jest reżyserem filmowym, chce zrobić film o ludziach, którzy przyszli tutaj pokazywać swoje pomysły. Ma dość krytyczną minę, ale nie atakuje, kiedy twórca aplikacji z gasnącym pod naporem krytyki entuzjazmem rozprawia o jej funkcjonalności. Mężczyzna szybko zauważa jej niewyraźne spojrzenie. „Widzę, że nie jesteś przekonana” – stwierdza. „Zastanawiam się po prostu, czy faktycznie sam tego używasz, czy chcesz to sprzedać innym, o których myślisz, że nie radzą sobie z planowaniem swojego dnia i życia” – odpowiada ona. „Dlaczego miałbym tego nie używać? Czy ty nie używasz żadnych narzędzi do planowania swojego czasu?”. „Mam kalendarz i pamiętnik” – odpowiada dziewczyna z godnością. „Myślisz, że to się jakoś zasadniczo różni? – dopytuje twórca aplikacji. – Może ta aplikacja wydaje ci się równie dziwna jak kiedyś pierwsze kalendarze do wpisywania codziennych planów?”. Zapada cisza. Prezentacja dobiega końca.

W drugiej połowie 2008 roku całemu światu dała o sobie znać społeczność znana jako Quantified Self, działająca początkowo przede wszystkim w San Francisco. Ruch Quantified Self stara się inkorporować technologie, które zbierają rozmaite dane o aktualnym psychofizycznym stanie użytkownika. Dane te mogą mieć zarówno charakter liczbowy, jak i stanowić subiektywny raport użytkownika, na przykład na temat jej lub jego samopoczucia. Taki monitoring, połączony z noszeniem urządzeń typu EEG i EKG, znany był także jako *lifelogging*. Później pojawiły się terminy takie jak: *self-tracking*, autoanalityka, *body hacking*, *self-quantifying*, czy też inteligencja humanistyczna (*humanistic intelligence*). Quantified Self okazał się niezwykle szybko rozwijającym się ruchem – entuzjaści zdrowego stylu życia spotykali się, żeby rozmawiać o tym, jak nowe technologie mogą wspierać ich stan zdrowia, kondycję oraz samopoczucie. W lipcu 2014 społeczność Quantified Self miała na koncie 105 grup, które spotkały się w różnych częściach świata z tysiącem uczestników, raptem w 6 lat od rozpoczęcia działalności.

Tłumek na konferencji w Nowym Jorku przesuwają się kilka kroków, by usłyszeć następną prezentację. Pojawia się człowiek, który opowie o swojej platformie zdrowych zakupów. Celem platformy jest tworzenie dobrych nawyków zakupów spożywczych. Ludzie dzielą się informacjami o swoich zakupach, a w zamian otrzymują spersonalizowane informacje o składzie swojej diety. Czego jest za dużo? Czego brakuje? Czy cena jest adekwatna do wartości odżywczej zakupionego pożywienia? Użytkownicy mogą także korzystać z porad ekspertów i dzielić się z innymi sugestiami, a dzięki temu w niedługim czasie także stać się ekspertami. Twórca aplikacji zostaje niestety sprowadzony na ziemię. Około siedemdziesięciu startupów z finansowaniem dużych funduszy kapitałowych proponuje identyczne bądź zbieżne rozwiązanie. Niech pomyśli nad czymś bardziej innowacyjnym. Poklepywany po plecach przez współnika schodzi ze sceny.

Twórca kolejnego projektu jest entuzjastą kolektywizmu we wszystkich odsłonach. „Nieważne, czy zmierzycie swoją aktywność, ważne, czy ktokolwiek będzie chciał o tym wiedzieć! Koniec z indywidualnymi pomiarami. Pomiary są społeczne, i zawsze były! Mamy dla was propozycję, która zrewolucjonizuje rynek!” – woła wesoło. Platforma, którą stworzył, z założenia nie ma indywidualnych użytkowników, ale zespoły, do których można dołączyć. Zespoły wyznaczają sobie zadania do wykonania. Uczestnicy spędzają na wykonaniu tych zadań określony czas. W niedługim okresie widać, kto naprawdę pracuje, a kto jedynie od czasu do czasu coś dorzuca. Można także rywalizować z innymi, zewnętrznymi drużynami. „Robiliśmy testy w dużych organizacjach, z których wynika, iż nasz sposób mierzenia czasu pracownika poświęconego faktycznie na pracę nie jest jedynie estymacją! To czas realny”. Następnie odsłania przez uczestnikami spotkania architekturę swojej platformy. Entuzjasta trackerów, który wcześniej wykazywał się postawą krytyczną, teraz z aprobatą kiwa głową.

Pierwsza część spotkania się kończy. Główny organizator dziękuje twórcom aplikacji, które się dziś prezentowały, następnie przedstawia kilka krótkich ogłoszeń. Po pierwsze, znana wszystkim tutaj Patty stara się budować struktury ruchu na Zachodnim Wybrzeżu. „Potrzebuję pomocy i wsparcia, proszę się zatem zgłaszać” – apeluje organizator. Po drugie zaś, platforma internetowa pracująca nad systemem holistycznego zarządzania zdrowiem lokalnych wspólnot szuka wolontariuszy. Ktokolwiek się zgłosi, dostanie darmowy zestaw próbek do zbierania śliny oraz kataru do analizy. Salę opanowuje chwilowa wesołość. Przechodzimy do kolejnego punktu programu. Teraz będą prezentacje osobistych doświadczeń z mierzeniem siebie. Każda z nich przebiegnie według schematu: „Co zrobiłeś (aś)?” / „Jak to zrobiłeś (eś)?” / „Czego się nauczyłeś (eś)?”

Pierwsza prezentacja dotyczyć będzie „biohackingu dla własnego dobra”. Prezentujący opowiada historię własnej kwantyfikacji. Przez dwa lata szło mu znakomicie, udało mu się schudnąć, przestał pić alkohol, zaczął lepiej spać. Niestety po dwóch latach kwantyfikacja zaczęła go zawodzić. Znowu przytył, zaczęły się kłopoty ze snem. Nazwał ten okres „regresją do bylejakości”. Postanowił wydobyć się z tego stanu za pomocą neurostymulatora, który pomaga w leczeniu depresji, bezsenności i wielu innych zaburzeń. Dzięki neurostymulacji wydziela się więcej serotoniny. Prezentujący zmienił tracker codziennej aktywności. Następnie przystąpił do 30-dniowego eksperymentu z użyciem nowego sprzętu. Waga spadła, trawienie się poprawiło, udało się wydłużyć sen do 6 godzin na dobę. Co więcej, udało mu się zapamiętać wszystkie 197 flag i nazw stolic państw świata. Dostał nową pracę. I, co najważniejsze, występuje dziś tutaj. Nauczył się wiele o sobie, ale chciałby więcej. Dlatego prosi wszystkich na sali o wskazówki dotyczące dobrego trackera snu oraz nowych metod samobadania morfologicznego (zwłaszcza poziomu CRP). Ponadto chciałby otrzymać dostęp do struktury oprogramowania jednego z trackerów – opasek na głowę, odkryć nową stymulującą dietę i jest zainteresowany większą ilością danych do porównania z innymi. Czego się nauczył? Zbieranie danych jest formą uważności. Pytania? W sprawie trackera snu nieśmiało odzywa się głos z sali. Informuje, iż zajmuje się snem naukowo i aktualnie pracuje nad projektem z użyciem nowego trackera snu. Zachwycony prezydent odpowiada: „Świetnie, czy mogę do was dołączyć? Możecie na mnie przetestować wszystko!”

Kolejna przerwa. Wszyscy suną do barku. Kiedy przygotowuję sobie kakao z proszku, pan od mierzenia *down time* chwytą zużytą przeze mnie torebkę i na głos odczytuje mi skład. „Niedobrze” – kwituje. „Będziesz musiała się dziś nabiegać, żeby to jakoś wyrównać”.

Druga prezentacja w tej części zatytułowana jest „Lepsze relacje dzięki technologii”. Najpierw kilka słów wstępu od prowadzącego spotkanie. Temat relacji osobistych i technologii wpisuje się w generalne tendencje i nastroje ruchu. O relacje należy dbać, monitorować ich jakość. Można sprawdzać, jak wpływają na nas otaczający nas ludzie, skupiać się na tych, których nasze technologie oceniły jako najbardziej pozytywnych i motywujących.

Na scenie pojawia się przystojny młody programista, który w pierwszym zdaniu przedstawia się, w drugim oświadcza, że przez jakiś czas pracował w Google oraz że jest żonaty. Po co nam ta druga informacja? Otóż dzięki ślubowi, a dokładnie konieczności ustalania ślubnej listy gości, zorientował się, z jak wieloma ważnymi osobami w swoim życiu stracił kontakt. Policzył, że jest ich sześćdziesiąt. Postanowił coś zrobić z tym, żeby te relacje znów zyskały żywotność i należną im wagę. W związku z tym, że jest koderem, doskonale wiedział, co należy zrobić: trzeba stworzyć apkę na Androida, która w tym pomoże.

Zajął mu to parę tygodni (na slajdach z prezentacji publiczność widzi sympatyczne zdjęcia dokumentujące jego intensywną pracę przy biurku w domu, z piętnastoma kubkami kawy na parapecie, mrugającym kotem i wywieszonym za oknem praniem). Autor apki z 60 ważnych osób wybrał połowę, postanowił, że z nimi będzie się częściej kontaktował. Aplikację nazwał Stitch (szew), ponieważ zsztywnia dziury zaniedbanych kontaktów. Autor przechodzi do zademonstrowania, jak pracuje jego aplikacja. Wyświetla się lista osób: na pierwszym miejscu „Mama”, klikamy. Pojawia się informacja: średnia liczba rozmów w miesiącu – co 4 dni, ostatnia rozmowa: 5 dni temu. Można ustawić sobie częstotliwość rozmów. Jeśli autor zapomni zadzwonić do mamy, aplikacja mu o tym przypomina, dzwoniąc i wyświetlając komunikaty. Kontakty z większością osób z listy radykalnie się poprawiły. Z kilkoma pozostały na tym samym poziomie. A teraz chwila szczerości: jakie są problemy wynikające z korzystania z aplikacji. Bywa męcząca, jeśli przez kilka dni opuszcza się obowiązki kontaktu, ilość rzeczy do nadrobienia jest bardzo przytłaczająca. Co chwilę przychodzą rozżalone powiadomienia: „nie zadzwoniłeś do babci”, „od ostatniej rozmowy z babcią upłynął ponad tydzień, chyba należy coś z tym zrobić”. Nadto, część nawiązanych kontaktów jest wymuszona, ale to i tak lepsze niż ich brak – skrupulatnie dodaje autor. Kiedy zaczął regularnie korespondować z dawno niesłyszaną koleżanką z liceum, która znalazła się na liście trzydziestu szczęśliwców, koleżanka – najpierw entuzjastyczna – zaczęła reagować zniecierpliwieniem i podejrzliwością („O co ci właściwie chodzi? Dlaczego zacząłeś się tak nagle interesować moim życiem?”). Publiczność ma mieszane reakcje. Część osób ze zrozumieniem kiwa głowami. Prezentujący wcześniej entuzjasta trackera snu oświadcza, że ludzie, którzy nie korzystają z technologii w taki sposób, jak zebrani na sali, mogą nie rozumieć dyscypliny, którą narzucają sobie entuzjaści takich rozwiązań. Inni są sceptyczni. Jedna z osób, które do tej pory zachowywały milczenie

mówi, że należy spojrzeć prawdzie w oczy. To rozwiązanie może działać przez pierwszy miesiąc, kiedy każde innowacyjne rozwiązanie cieszy, potem stanie się już męczącym obowiązkiem. Autor aplikacji przyznaje rację sceptykowi. Właściwie przyszedł tutaj szukać partnerów do projektu, który sprawi, że aplikacja stanie się przyjemniejsza w użyciu, zachowując swoją funkcjonalność. Czy na sali jest ktoś, kto może pomóc?

Skąd wziął się pomysł na Quantified Self? W gruncie rzeczy, biorąc pod uwagę tempo rozwoju technologii, jest dość stary, jednak testowanie i pomiary, na przykład za pomocą biomarkerów, przez długi czas nie były dostępne dla nikogo poza lekarzami i diagnostami. Przełom nastąpił dzięki monitorom pracy serca, pulsometrom oraz telemedycynie (diagnozowaniu na odległość), gdzie noszone lub trzymane w ręku urządzenia przekazywały bezprzewodowo dane lekarzom. Jednocześnie pojawiły się także nowe strony internetowe z narzędziami do przechwytywania, przechowywania i przetwarzania danych, takie jak ManyEyes firmy IBM, Swivel, czy Flowing-Data. Pierwsze prototypy aparatów do samomierzenia, czyli kwantyfikacji powstały w roku 1996 (aparat do EKG/EEG/EVG z cyfrową soczewką – Digital Eye Glass do wyczuwania ruchów użytkownika). Aparaty te na początku wykorzystywane były przez ruchy społeczne pacjentów, którzy starali się sami kontrolować swoje zdrowie w sytuacji zagrożenia. Przed Quantified Self powstały społeczności takie jak DIYgenomics, PatientsLikeMe oraz Genomera.

Sam termin *quantified self* najprawdopodobniej został użyty po raz pierwszy przez redaktorów magazynu „Wired”, Gary’ego Wolfa i Kevina Kelly’ego w San Francisco w roku 2007. Definiowali oni w ten sposób współpracę użytkowników i twórców nowych narzędzi pomiarowych, których łączy zainteresowanie samowiedzą osiąganą dzięki takim pomiarom. W roku 2010, Wolf mówił o samym ruchu na konferencji TED, zaś w maju 2011 odbyła się pierwsza oficjalna konferencja ruchu w Mountain View w Kalifornii. Wolf zasugerował wówczas, iż firmy poszukują i używają danych ze smartfonów, komputerów i kart kredytowych, ale nie dostrzegają, że te same dane mogą być wykorzystywane przez samych użytkowników do radzenia sobie z problemami natury medycznej, bezsennością, kondycją, itd. Obecnie globalna społeczność grup *self-trackingu* przekracza ponad 100 w 34 krajach świata. Największe grupy są w San Francisco, Nowym Jorku, Londynie oraz Bostonie. Ta nowojorska liczy obecnie 2235 członków, którzy sami siebie określają q-serami (od *quantified selfer*).

Q-serom mierzenie kroków i spalonych kalorii zdaje się już nie wystarczać. Echa ich nienasyceń słyszalne były podczas spotkania, w którym uczestniczyłam. Dlatego też nowe produkty mają za zadanie mierzyć trudniej uchwytnie stany umysłu, jak nastrój, poziom koncentracji, czy poziom zadowolenia z życia. W ostatnim czasie kwantyfikacja została uzupełniona także gamifikacją, czyli wykorzystaniem mechaniki znanej na przykład z gier komputerowych do modyfikowania zachowań ludzi w sytuacjach niebędących grami, w celu zwiększenia ich zaangażowania. Technika bazuje na przyjemności, jaka płynie z pokonywania kolejnych osiągalnych wyzwań, rywalizacji, współpracy. Wiele technologii trackingu jest ze sobą kompatybilnych, pozwalają one na integrację z innymi aplikacjami lub stronami. Ta kompatybilność przenosi nas zresztą w sferę internetu przedmiotów, czy też internetu rzeczy

CZY JEST MOŻE MYSZKA,
KTÓRA NIE WYDAJE DŹWIĘKU
PRZY KLIKANIU ?



(Internet of Things – IoT), czyli koncepcji, wedle której różne przedmioty, którymi się otaczamy i które nosimy, mogą pośrednio albo bezpośrednio gromadzić, przetwarzać lub wymieniać dane za pośrednictwem sieci.

Q-serzy jednak wciąż nie są zadowoleni. Podczas otwartej debaty wiele osób wyrażało wątpliwość, czy z „powrotu do bylejakości” w ogóle można wyjść. Niemal każdy kwantyfikator po intensywnym 2-, 3-letnim stosowaniu doświadcza kryzysu, kiedy część osiągnięć wypracowanych dzięki kwantyfikacji albo przestaje mieć znaczenie, albo spala na panewce. Ludzie tyją, tracą pracę, słabną, przestają dobrze spać. Ruch kwantyfikacji, jaki znamy, dla nich stracił już rację bytu. Pora zatem na nową rewolucję. Nasycenie rynku rozwiązaniami, które liczą ilość czasu spędzonego na czymkolwiek i atakują powiadomieniami, już nastąpiło. Rzecz jasna, większa część świata nie jest zaznajomiona nawet z pierwszą falą kwantyfikacji, ale ta, która ją już doskonale zna, powoli zaczyna mieć jej dosyć. Część z nich zaczyna kontestować zasady, na które godzili się wcześniej. „Potrzebujemy innych pomiarów, lepszych rezultatów i radykalniejszych technologii” – postulują.

Czy to już ruch społeczny i jakiego typu rewolucję może przeprowadzić? Niewątpliwie domaga się radykalnych zmian w stylu życia współczesnego człowieka – będąc w awangardzie tych zmian, wie doskonale, że duża część społeczeństwa Zachodu w mniejszym lub większym stopniu uczestniczy w projekcie zarządzania sobą przez technologie (wystarczy spojrzeć na popularność mainstreamowych mediów społecznościowych). Kiedy idąc na to spotkanie, miałam wyższego szczebla menedżerów z Park Avenue, ulicy szklanych wieżowców i banków, byłam przekonana, że to ich tutaj spotkam: zawsze zajętych, w wiecznym niedoczasy, szukających sposobów na maksymalizację swojej produktywności, znalezienia chwili dla rodziny czy na bieganie przy zachowaniu pozorów zdrowego życia. Okazało się jednak, że byli tu niemal wszyscy. Matki na wychowawczym, geeki z doliny krzemowej, studenci, artyści. Jedyne kryterium uczestnictwa to dochody, które pozwalają nabyć chociaż jeden tracker lub aplikację i mieć czas, żeby pofatygować się na takie spotkanie. Wejście za 5 dolarów – niewiele. Do dziś nie umiem rozstrzygnąć, czy była to zmanierowana impreza dla ludu wielkich miast, czy spotkanie trzonu konspiracji technologicznej rewolucji.

Z Lvem Manovichem rozmawia Maciej Jakubowiak

MACIEJ JAKUBOWIAK: W dyskusji, jaka wywiązała się wokół artykułu Stephena Marche'a „Literatura to nie dane”, wyrażano obawy, że analiza danych cyfrowych może zastąpić tradycyjnie rozumianą humanistykę, skupioną na analizie tekstów i dzieł sztuki.

LEV MANOVICH: Humanistyka cyfrowa jest przecież w gruncie rzeczy bardzo tradycyjna. Jej przedstawiciele nie zmienili obszaru zainteresowań, nie analizują na przykład XIX-wiecznych dzienników, ale wciąż skupiają się na powieściach pisanych przez profesjonalnych pisarzy. Nie sędzę w każdym razie, żeby analiza *big data* miała zastąpić tradycyjną humanistykę. Natomiast w ramach analityki kulturowej, którą się zajmuję wraz z zespołem Software Studies Initiative, analizujemy m.in. media społecznościowe i nie musimy ograniczać się do profesjonalistów, możemy zająć się zwykłymi użytkownikami. Powinniśmy zacząć myśleć szerzej, niż tylko o wybitnych twórcach: fotografach, filmowcach, pisarzach. Powiedzmy, że chciałbym się dowiedzieć czegoś o XIX wieku. Mogę oczywiście skoncentrować się na Tołstoju i Flaubercie, ale równie interesujące byłoby sprawdzenie, czym zajmowali się inni piszący, mniej znani. To pozwoliłoby zrozumieć, jak rozwijał się język powieściowy, jakimi tematami się zajmowano, jak się zmieniały. Analityka kulturowa to nie żaden zmyślny pomysł na pozbycie się humanistyki. To raczej sposób patrzenia na kulturę.

I choć pewnie arcydzieła przynoszą więcej satysfakcji, to jeśli chcemy zajmować się kulturą współczesną – zdjęciami na Instagramie, projektowaniem grafiki czy stron internetowych – nie dysponujemy żadnym trwałym kanonem. W kulturze współczesnej nie istnieją kanony. Być może w przyszłości ktoś będzie w stanie stwierdzić, kto był najważniejszym fotografem publikującym na Instagramie. Dzisiaj tego nie wiemy. Podobno 10 procent wszystkich zdjęć stworzonych przez człowieka powstało w ciągu ostatnich 12 miesięcy. Jak można to zbadać?

Lev Manovich – ur. w 1960 roku w Moskwie, od 1981 roku w Stanach Zjednoczonych, badacz nowych mediów, profesor w The Graduate Center, City University of New York, założyciel i dyrektor Software Studies Initiative, autor m.in. książek „Język nowych mediów” (2001), „Soft Cinema: Navigating the Database” (2005), „Software Takes Command” (2013). W 2014 roku magazyn „The Verge” zaliczył go do grona „50 najbardziej interesujących ludzi tworzących przyszłość”. Zajmuje się sztuką nowych mediów, badaniem interfejsów komputerowych oraz analizą *big data*. Twórca metody analityki kulturowej (*cultural analytics*), polegającej na badaniu dużych zbiorów danych przy pomocy wizualizacji.

Czy analizy *big data* mogą wpłynąć na nasze przekonania o tym, kto był lub jest ważnym, wpływowym artystą?

Używamy dziś powszechnie takich wskaźników, jak liczba sprzedanych książek czy liczba *followersów* na Twitterze. W mediach społecznościowych możemy jednak wykroczyć poza takie rankingi i dostrzec istnienie wielu luźnych społeczności, składających się choćby z 200 członków. Na przykład kiedy w ramach projektu „Selficity” analizowaliśmy trzy tysiące zdjęć z pięciu miast, badając zjawisko *selfie* z perspektywy demograficznej, nie pytaliśmy, które z nich są najpopularniejsze. Usiłowaliśmy za to wskazać pewne zbiory spójności, charakteryzujące się podobną treścią, wykorzystaną techniką fotograficzną, stylem.

Na tym polega różnica w stosunku do dawniejszych badań socjologicznych czy antropologicznych, w ramach których zajmowano się tylko jedną wspólnotą naraz. Wykorzystując duże zbiory danych, możemy wskazywać dziesiątki, a nawet setki takich społeczności, z których każda będzie inna. Dzięki temu możemy uzyskać bardziej szczegółowy i złożony obraz społeczeństwa i kultury.

To dlatego *big data* przyciągają dzisiaj tak wielu badaczy?

Mnóstwo badań na temat mediów społecznościowych – Facebooka, Twittera, Instagrama – powstaje dzisiaj dlatego, że stosunkowo łatwo można pozyskać z nich ogromne ilości danych. Wystarczy skorzystać z API i prostego skryptu, żeby ściągnąć miliony postów.

Inną kwestią jest wykorzystanie *big data* do przewidywania przyszłości. Parę lat temu Google uruchomiło słynny projekt Google Flu Trends, w ramach którego za pomocą analizy liczby wpisywanych w wyszukiwarce zapytań dotyczących grypy, lekarstw, sposobów leczenia, usiłowano przewidywać tendencje rozwoju grypy. Od tego czasu powstało wiele badań, w których prezentowano możliwości wykorzystania danych z mediów społecznościowych do przewidywania zjawisk społecznych, ekonomicznych czy demograficznych. Jeden z projektów, którymi się obecnie zajmujemy, dotyczy zdjęć *selfie* publikowanych na Twitterze. Na podstawie analizy częstotliwości występowania pewnego ich rodzaju potrafimy wyznaczyć poziom społecznego zadowolenia z 60-procentową zgodnością w stosunku do wskaźników Instytutu Gallupa.

Lev Manovich był gościem festiwalu NiNA Wersja Beta, który odbył się pod koniec września 2015 roku. Brał udział w panelach dyskusyjnych poświęconych nowym sposobom opowiadania historii i bazom danych oraz żywości archiwum. Prezentował najnowsze projekty zrealizowane przez jego zespół Software Studies Initiative.

Ale metody badania kultury sprzed epoki cyfrowej, choć może bardziej czasochłonne, potrafiły być bardziej precyzyjne. Jak w przypadku antropologów, którzy podróżowali w różne miejsca na świecie i spędzali w nich kilka lat, żeby je opisać. Zresztą socjologowie wciąż przeprowadzają badania ankietowe, a jednym z najbardziej imponujących zbiorów danych, jakim dysponujemy, jest spis powszechny. Może i wykonujemy go co 10 lat, ale za to trafiamy dzięki temu do każdego obywatela, zadając mu całe mnóstwo pytań. Najbardziej mnie interesują połączenia między danymi cyfrowymi a rzeczywistością. Powiedzmy, że chciałbym przeanalizować, jak w ostatnich latach zmieniała się Warszawa. Czy mógłbym polegać tylko na danych z mediów społecznościowych?

W ramach Software Studies Initiative analizujecie dane dostarczane przez internetowych gigantów: Twittera, Instagram. Te dane są w pewien sposób sprofilowane i ukształtowane przez rynkowe interesy tych firm. Czy nie obawiacie się, że wasze badania doprowadzą tylko do odtworzenia założeń, które były wpisane w te materiały już od początku?

W pierwszych latach istnienia naszego laboratorium zajmowaliśmy się głównie zbiorami danych dotyczących sztuki: kina, animacji, filmu, plakatu. Interesowały nas profesjonalne obiegi kultury. Przeprowadziliśmy np. analizę miliona stron mangi. Unikaliśmy mediów społecznościowych dokładnie ze względu na obawy, o których wspominałeś.

Jednak po 6-7 latach pracy nad zbiorami muzeów i innych instytucji kultury zdaliśmy sobie sprawę, że jakość tych danych jest bardzo zła. Za każdym razem musieliśmy odrzucać 50 procent z nich. W tym miesiącu Museum of Modern Art ogłosiło, że udostępni na GitHubie połowę swojej, liczącej ponad 200 tys. obiektów, kolekcji. Pokazałem te dane swoim studentom pierwszego roku. Były tam podstawowe informacje: tytuł, nazwisko artysty, miejsce urodzenia i parę innych. Jednak pracownicy MoMA, którzy tworzyli te dane, nie mieli najwyraźniej pojęcia, jak się później z nimi pracuje. Było wiele dziwnych poprawek do pisowni nazwisk czy różne zakresy dat, których nie da się potem zwizualizować. Instytucje kultury nie wiedzą, jak tworzyć zbiory danych. Praca z mediami społecznościowymi jest pod tym względem łatwiejsza, dane są idealne, niczego w nich nie brakuje.

A ukryte założenia? Kiedy zrobiliśmy nasz pierwszy projekt z wykorzystaniem zdjęć z Instagrama, „Photorails”, przeanalizowaliśmy pewne konwencje występujące w tym serwisie. Mój utalentowany współpracownik, Nadav Hochman, pokazał, w jaki sposób sam Instagram stanowi medium w takim sensie, w jakim medium był np. film, warunkujący to, co i jak można pokazać ze względu na uwarunkowania technologiczne. Instagram wymusza kwadratowy format zdjęcia, ale – co już mniej oczywiste – skłania również do publikowania zdjęć, które odnoszą się do aktualnego momentu. Oczywiście, mamy w tym przypadku do czynienia z pewnymi założeniami, z pewną ideologią, ale nie to jest najważniejsze. Najważniejsze jest to, że Instagram, jak każde medium w przeszłości, wytwarza pewne konwencje, które strukturyzują dane. Kiedy spojrzy się na Instagram, można dostrzec funkcjonujący

tam szczególnie język wizualny. Jasne, jest tam sporo przypadkowych, codziennych zdjęć, ale jest też mnóstwo takich, które wpisują się w określone kategorie: modne buty, zdjęcia od pasa w górę, zdjęcia tego, co jest na stole.

Ostatecznie to nie same firmy, ale użytkownicy strukturyzują dane, żeby zyskać popularność. Stopniowo zdają sobie sprawę, że jeśli chcą opublikować popularną wiadomość w mediach społecznościowych, musi ona zawierać zdjęcia, tekst, czasem wideo. Dlatego po pewnym czasie wszystkie posty wyglądają tak samo. Prawie każdy dostaje dziś informacje o tym, jak popularne są jego posty: ile zdobyły lajków, ile osób je widziało. Facebook dostarcza te dane, bo chce, żeby zapłacić mu za dodatkową promocję. Ale ludzie też widzą, że jeśli użyją filtra, to zdobędą 5 lajków więcej – i zaczynają używać filtrów. To jest właśnie niebezpieczne. Także rankingi oglądalności funkcjonujące w mass mediach, np. w telewizji, stały się codziennością, każdy z nas przekształcił się w nadawcę kontrolującego skuteczność swoich przekazów. Sami siebie cenzurujemy, żeby zdobyć popularność.

Wykorzystując dane z mediów społecznościowych, pokazujecie, jak wiele informacji można z nich wyciągnąć. Projekt „On Broadway” mógłby zostać wykorzystany przez firmy marketingowe do wyznaczenia najlepszych miejsc do umieszczania reklam. Ale przecież nie to jest waszym celem. Co właściwie chcecie osiągnąć, analizując te dane? Czy macie ambicje krytyczne?

Rzeczywiście, najwięcej takich badań prowadzą firmy zajmujące się badaniami trendów i marketingiem. Zresztą marketingowcy od dekad badają efektywność reklam. Nam chodzi o inne rzeczy. Po pierwsze, jako artysta wizualny chcę tworzyć dzieła sztuki, które reprezentowałyby społeczeństwo, wykorzystując elementy – komunikaty, zdjęcia – współtworzone przez tysiące, miliony ludzi. Takie impulsy były istotne w sztuce początku XX wieku: sceny przedstawiające ludzi w barze, na pikniku, na bulwarze. W pewnym sensie to już były media społecznościowe. Mój ulubiony przykład to filmy Dzigi Wiertowa z lat 20., rejestrujące życie na ulicach miast. Nikt nie policzył, ilu różnych ludzi pojawia się w filmie „Człowiek z kamerą filmową”, ale musiało ich być tysiące. Nasze badania różnią się od tego, co robił Wiertow, bo dziś to sami ludzie produkują obrazy. Być może pozwala to na nieco bardziej obiektywną reprezentację.

Po drugie, interesuje mnie demokratyzacja dostępu do danych oraz to, jak możemy stworzyć takie interfejsy, aby ludzie, którzy nie znają się na informatyce, przeciętni obywatele, mogli pracować z dużymi zbiorami danych.

Wreszcie, po trzecie, jeśli ktoś chce zajmować się współczesną fotografią, to Instagram wydaje się właściwym miejscem, żeby to robić. Analiza tych danych pozwala rozpoznawać tendencje we współczesnej fotografii. Choć zawsze musimy pamiętać o zdaniu McLuhana, że „medium jest informacją” i odpowiadać sobie na pytanie, co właściwie analizujemy, kiedy zajmujemy się Instagramem: rzeczywistość społeczną? współczesną fotografię? a może fotografię instagramową? To zupełnie różne rzeczy.

Wydaje się, że analityka kulturowa, którą uprawiasz, jest do pewnego stopnia deterministyczna. Pokazuje, że zachowania ludzi wcale nie są takie wyjątkowe, jak oni sami chcieliby myśleć, ale że są częścią trendów i konwencji. Czy pozostaje tu gdzieś miejsce na indywidualne różnice?

To najważniejsze pytanie, jakie możemy sobie dziś postawić. W jednym z ostatnich artykułów zajmowałem się tym, w jaki sposób rozwój nowoczesnych społeczeństw w XIX i XX wieku łączy się ze statystyką. Polega ona na eliminowaniu indywidualnych różnic i dąży do tego, żeby stworzyć obraz społeczeństwa za pomocą liczb. Kiedy wchodzę na Wikipedię, żeby dowiedzieć się czegoś o Warszawie, mogę przeczytać, jaka powierzchnia miasta przypada na jednego mieszkańca, jakie są tu średnie zarobki. Nic mi to jednak nie mówi o różnicach między ludźmi.

Pracuję – praktycznie i teoretycznie – nad tym, w jaki sposób możemy wykorzystać metody analizy i wizualizacji danych, aby połączyć je z analizą indywidualnych różnic; czy możemy stworzyć naukę o tym, co konkretne. Nasze projekty zmierzają zasadniczo w tym właśnie kierunku. Tworzymy wizualizacje składające się z pojedynczych obrazów, na których można dostrzec nie tylko regularności, ale także pojedyncze zdjęcia. Stosunkowo łatwo osiągnąć taki efekt w przypadku zdjęć, znacznie trudniej to zrobić w przypadku innych rodzajów danych.

Dotyczy to zresztą nie tylko analityki kulturowej, ale generalnie tego, jak uprawiamy nauki społeczne czy naukę w ogóle. A nawet tego, jak urządzamy nasze społeczeństwa i jak dostosowujemy społeczne normy i prawa do jednostkowych różnic. Kiedy wypełnia się dziś formularz w urzędzie, zasadniczo wykorzystuje się XIX-wieczny pomysł statystyki, który zmusza cię do wybrania jednej spośród kilku kategorii. Kiedy jesteś pytany o płeć, to jest to kontynuacja myśli Arystotelesa, choć już sto lat temu Freud pokazywał, że płeć jest raczej wymiarem ciągłym. Facebook, który pozwala na wybór chyba 41 tożsamości genderowych, znacznie wyprzedza pod tym względem rządę.

Podczas Festiwalu NiA Wersja Beta prezentowałeś projekt „Selficity”. Interesujący był moment, kiedy po ustawieniu kilku filtrów z całego zbioru pozostawało tylko jedno zdjęcie. Czy to odpowiednik takiej ciągłej tożsamości?

Dokładnie. Myślę, że powinienem opublikować kilka zrzutów ekranu z tego projektu, pokazując: tak możemy zdefiniować tę jednostkową tożsamość. Większość tych kategorii jest ciągła, a ta jedna osoba jest wyjątkowa, bo przechylenie jej głowy na zdjęciu wynosi tyle a tyle stopni.

A co masz na myśli, kiedy mówisz, że istnieje tylko oprogramowanie?

Powiedzmy, że masz na laptopie pliki PDF z artykułami. Żeby je obejrzeć albo komuś wysłać, musisz użyć oprogramowania. Możesz też stworzyć archiwum zawierające całe dziedzictwo wizualne Polski: filmy, programy telewizyjne, zdjęcia – ale aby je obejrzeć, musisz użyć jakiegoś programu. Zanim staliśmy się cyfrowi,

mogliśmy polegać na naszych zmysłach. Nawet nowoczesne media, takie jak fotografia czy prasa drukarska, tworzyły reprezentacje, które mogliśmy obejrzeć albo przeczytać. Ale już w przypadku kasety wideo dostawałeś przedmiot i nie wiedziałeś, co jest w środku. Podobnie jest z twardym dyskiem: żeby uzyskać dostęp do medium, potrzebujesz oprogramowania, interfejsu.

Znaczna część mojej pracy dotyczy tego przesunięcia. W książce „Język nowych mediów” jeden z rozdziałów jest poświęcony interfejsowi jako formie kulturowej. Moja ostatnia książka mówi o tym, że w wielu przypadkach to, co możesz wydobyć z danej reprezentacji kulturowej, jest uzależnione od oprogramowania, którego użyjesz. Jeśli np. otworzę zdjęcie w domyślnej przeglądarce, mogę je obejrzeć, ewentualnie powiększyć. Ale jeśli użyję Photoshopa, będę mógł je zmienić, zwiększyć kontrast, dzięki czemu dostrzegę szczegóły, których wcześniej nie widziałem. Ostatecznie to, co możesz zobaczyć, zależy od oprogramowania.

Czy technologie najbliższej przyszłości: wirtualna rzeczywistość, internet rzeczy – wpłyną na twoje badania?

W tej chwili najbardziej interesują mnie obrazy tworzone przez ludzi. Ale ciekawią mnie też przestrzenie, na przykład właśnie to, w jaki sposób zmieniała się Warszawa. Media społecznościowe dają nam wiele informacji, ale są też w dużej mierze ograniczone: korzysta z nich pewien rodzaj ludzi, którzy publikują tam pewien rodzaj treści. Kiedy sprawdza się, skąd ludzie wysyłają posty, okazuje się, że poza dużymi miastami jest pustynia.

Ale jest lepsza technologia. Czytałem niedawno o firmie, który zdobyła 15 milionów dolarów na badania polegające na tym, że każdego dnia w kilkunastu miastach na świecie wysyłano do sklepów tysiące ankietów, którzy robili zdjęcia etykiet z cenami. Tak zgromadzone dane posłużyły za podstawę do badań ekonomicznych. Gdybyśmy chcieli zbadać sieć księgarń w Warszawie i porównać ją z sieciami w tysiącu innych miast, najlepiej byłoby wysłać tam ludzi. To taka rozszerzona antropologia. Oczywiście możliwa dzięki aplikacjom pozwalającym na łatwe przesyłanie danych. Jednak to ludzie wciąż pozostają najlepszymi obserwatorami rzeczywistości.

Więc ostatecznie jesteś humanistą?

Oczywiście! Inaczej już dawno prowadziłbym własną firmę.

Z Casparem Sonnenem rozmawia Anna Desponds

ANNA DESPONDs: Dlaczego postanowiłeś publiczności IDFA, największego festiwalu filmów dokumentalnych na świecie, pokazywać filmy interaktywne?

CASPAR SONNEN: Był 2007 rok, internet dopiero nabierał kształtów. YouTube istniał zaledwie dwa lata, Google bardzo się rozrastał, Facebook już działał, ale pojawił się Twitter, a dzięki technologii Flash można było łączyć ze sobą różne media, dane, interfejsy. Obserwowałem, co się dzieje. Pojawiało się mnóstwo ciekawych eksperymentów z nowymi mediami. Uderzyło mnie, że wiele z tych, które odniosły sukces, należało do gatunku *non-fiction*. Do szarej, nieokreślonej strefy, leżącej pomiędzy rozwijającą się branżą gier a trzymającym się mocno tradycyjnym filmem. Pracuję dla festiwalu filmów dokumentalnych, ale pokazujemy tutaj bez wahania na przykład wystawy fotografii. Dlatego postanowiliśmy zaprezentować również nowe media.

Co właściwie kryło się pod hasłem „nowe media”?

Najpierw musieliśmy odpowiedzieć sobie właśnie na to pytanie. W 2007 roku wyszukiwaliśmy w internecie remiksy, interaktywne historie i fotoopowieści – wszystko, co było w jakiś sposób multimedialne. Natknęliśmy się między innymi na prace Alexandre'a Bracheta, który właśnie wypuścił „Thanatoramę”. To flashowa strona internetowa, na której z perspektywy zmarłego obserwuje się biznes pogrzebowy.

Zamierzaliśmy w następnym roku z tych prac stworzyć blok programowy festiwalu, który nazwaliśmy DocLab. Jego założenia stworzyliśmy ostatecznie, przyglądając się temu, jak określany był początkowo film dokumentalny. Definiowano go przez zestawienie z innymi gatunkami sztuki. W angielskojęzycznym rozróżnieniu na *fiction* i *non-fiction* film jest albo fikcyjny, albo niefikcyjny. To drugie pojęcie początkowo mogło oznaczać wszystko: film animowany, eksperymentalny – każde

Caspar Sonnen – koordynator nowych mediów na największym festiwalu kina dokumentalnego na świecie, IDFA w Amsterdamie. Założyciel i kurator IDFA DocLab, sekcji programowej prezentującej interaktywne, multimedialne opowieści, które przez wykorzystanie cyfrowych mediów poszerzają granice tradycyjnego filmu dokumentalnego. Współzałożyciel i dyrektor programowy festiwalu filmowego Open Air w Amsterdamie.

nietrydycyjne dzieło. Postanowiliśmy zdefiniować nasze działania w podobny sposób, poprzez negację. Uznaliśmy, że pokażemy projekty, które nie są fabularne, nie są linearnymi filmami i w których technologia stanowi narzędzie do opowiedzenia historii. Wykorzystaliśmy sformułowaną przez Griersona definicję filmu dokumentalnego jako „twórczej interpretacji rzeczywistości”. Taki zarys programu DocLab był bardzo pojemny. I dobrze, bo nowe media się zmieniają i dzięki szerokim założeniom możemy za tymi zmianami nadążyć.

Wiele innowacyjnych prac interaktywnych, które odniosły sukces, miało charakter dokumentalny. Z czego to wynika?

Jest wiele powodów. Mówiłem o tym, że przez długi czas film dokumentalny był z definicji gatunkiem pokrewnym kina eksperymentalnego i performansu. Mimo że telewizja narzuciła format filmów trwających po 52 minuty, twórcy dokumentalni nadal potrafią bawić się formą. Pokazują to filmowcy tacy jak Kossakowski czy Seidl. Kolejna sprawa – film dokumentalny odnosi się do rzeczywistości. Dlatego jego twórcy potrafią tworzyć w chaosie, korzystać ze zbiegów okoliczności, bawić się formą. To istotne cechy nie tylko najlepszych dzieł sztuki mediów, ale innowacji w ogóle.

Na bardziej praktycznym poziomie, produkcja sztuki nowych mediów i artystycznych eksperymentów technologicznych jest często kosztowna i wiąże się z ryzykiem finansowym. Początkowo najciekawsze prace w sieci tworzyły środowiska, które nie działały dla pieniędzy. Większość artystów dokumentalnych, tak samo jak poetów, nigdy nie funkcjonowała w modelu biznesowym. Nie mieli więc nic do stracenia. Poza tym po prostu taniej jest nakręcić rzeczywistość niż jej inscenizację. Szczególnie w dziedzinie nowych mediów, gdzie proces produkcji filmu jest jednocześnie poszukiwaniem języka wypowiedzi.

Dla mnie najważniejszym czynnikiem jest jednak to, że wzbogacanie tradycyjnego filmu fabularnego o interaktywność często niweczy magię kina. Widz wychodzi z roli odbiorcy, staje się reżyserem i dystansuje wobec historii. W przypadku projektów dokumentalnych jest dokładnie na odwrót. Widz staje się współuczestnikiem rzeczywistości, której się przygląda. Czuje się bardziej zaangażowany w historię, osobiście i aktywnie jej doświadczając. Jednym z moich ulubionych przykładów jest „We Feel Fine”, strona wykorzystująca dane pozyskiwane na bieżąco z internetowych blogów. Innym przykładem jest „Alma – A Tale of Violence” – webdoc, w którym interfejs potęguje emocjonalny odbiór dokumentalnej historii o przemocy.

Powiedziałeś kiedyś, że z interaktywnością jest jak z solą – trzeba z niej korzystać z umiarem. W jaki sposób interaktywność wzbogaca film?

Interaktywność to nie nowa jakość opowiadania, tylko nowa technologia, narzędzie do przedstawiania historii. Interaktywność jest dodatkiem, pozwalającym zawrzeć w opowieści wiele elementów, których pokazanie kiedyś było bardzo

trudne. Przykładem jest praca „Bear 71”, której bohaterem jest niedźwiedź grizzly, oglądany z perspektywy kamer monitorujących w kanadyjskim parku krajobrazowym. Chociaż projekt wykorzystuje różne media, osią narracji jest nagranie audio. Opowieść rozwija się wokół linearnej, tradycyjnej ścieżki dźwiękowej, ale to jeden z najlepszych webdoców w historii nowych mediów.

Pokazujesz zbiorowej publiczności w kinie webdoki i inne projekty, które często powstały z myślą o indywidualnych widzach w internecie. Dlaczego? Czy nie działasz wbrew intencji twórców?

Organizując festiwale filmowe, obserwuję, jak ich podstawowa rola diametralnie się zmieniła w ostatnich latach. Kiedyś IDFA był jedynym miejscem, gdzie można było zobaczyć filmy, które nie docierały do kin. Dziś wszystko, co pokażemy, prędzej czy później trafi do internetu. Czasem nawet przed festiwalem.

Już nie pokazujemy ekskluzywnych treści. Festiwal stał się więc miejscem spotkań, wymiany myśli. Widzowie przychodzą, bo nie chcą oglądać filmu rozproszeni, sami w domu na tablecie. Idą do kina, bo chcą go obejrzeć z innymi. Ale festiwal zyskuje prawdziwy sens dopiero, kiedy na pokazie obecni są twórcy albo bohaterowie. Takie spotkania to nasza wielka siła.

W pierwszym roku DocLabu, w 2008, pokazaliśmy „Gaza Sderot”. Niesamowite dzieło, jeden z kamieni milowych interaktywnego filmu dokumentalnego. Na stronie internetowej zgromadzono zbiór krótkich opowieści dokumentujących życie w palestyńskiej Gazie i izraelskim Sderot. Zastanawialiśmy się, jak pokazać tę pracę. Oczywiście wystarczyłoby postawić komputer z internetem. Ale przecież jesteśmy festiwalem, chodzi nam o wspólne, zbiorowe przeżycia. Wraz z twórcami projektu zdecydowaliśmy, że odbędzie się pokaz z nawigacją na żywo – autorzy przedstawią pracę na dużym ekranie. Zorganizowaliśmy premierę kinową projektu internetowego.

Jednak nie wszystkie nowomediálne filmy można oglądać zbiorowo. Na przykład prace, które wykorzystują dane o odbiorcy pozyskane przez Facebook. Dla widza taki film może stać się bardzo osobistym doświadczeniem, ale gdyby ktoś mu zajrzał przez ramię, nic by z tego nie zrozumiał.

Rzeczywiście, oglądając film interaktywny poza kinem, bywamy rozproszeni, zdekoncentrowani. Jak radzą sobie z tym wyzwaniem twórcy?

Każda nowa technologia wywołuje nowe, własne katastrofy. Badacz i artysta Juha van 't Zelfde twierdzi, że wraz z okrętem wynaleziono też wrak okrętu, odkrycie

Caspar Sonnen był gościem festiwalu NiA Wersja Beta, który odbył się pod koniec września 2015 roku. Festiwal poświęcony był nowym sposobom opowiadania historii w mediach cyfrowych i archiwom widzianym z osobistej perspektywy.

samolotu to też pośrednio przyczyna 9/11, i tak dalej. Wraz ze smartfonem pojawiły się nie tylko wspaniałe możliwości komunikacji, ale też drogi ucieczki od rzeczywistości, która dzięki tej samej technologii ciągle nas dogania. Dlatego właśnie sieć powinni tworzyć nie tylko przedsiębiorcy oferujący rozrywkę, gry i portale randkowe, ale też artyści, którzy pokazują inne możliwości technologii: jak się nią bawić, jak sobie z nią radzić.

Od około 10 lat mamy obsesję rozwoju. Ciągłe pytamy „co dalej?”. Ma być więcej i szybciej. BBC zaprasza na „Wiadomości ze świata w minutę”. To brzmi jak żart, a jest poważnym problemem. Dziennikarze BBC nie tworzą tego programu dlatego, że sami postradali zmysły, ale dlatego, że my, widzowie, mamy mało czasu, więc tego od nich oczekujemy.

A do tego chcielibyśmy dowiedzieć się, co się dzieje na całym świecie.

Tak. „Opowiedzcie nam teraz w skrócie wszystko o wszystkim!”. To może mieć naprawdę straszne konsekwencje. Niektóre problemy pozostają nierozwiązane od lat. Na przykład dystrybucja władzy, bogactwa, kwestie związane z różnorodnością, religią. W internecie wszystko konsumujemy szybko, więc i złożone dylematy sprowadzają się do zero-jedynkowego wyboru: „Jesteś za czy przeciw?”. W odpowiedzi wielu artystów cyfrowych tworzy prace, które zmierzają do stworzenia powolnej sieci, *slow web*. Przez 10 lat korzystaliśmy bezkrytycznie z nowych technologii, ale to się zmienia. *Slow web*, tak samo jak *slow food*, jest odpowiedzią na ciągły pęd i rozwój sieci ostatniej dekady.

Jeżeli artyści internetowi nie mają być przedsiębiorcami, tworzącymi rozrywkę i portale randkowe, to jakie jest ich miejsce na rynku, w coraz bardziej skomercjalizowanym internecie?

Jest kilka odpowiedzi na pytanie o to, jak zarobić na sztuce w internecie. Najprostsza brzmi: „Na szczęście jeszcze nie odkryliśmy, jak to zrobić”. Mówię „na szczęście”, bo gdy tylko powstanie działający, skuteczny model zarabiania na pracach cross-media, ta dziedzina stanie się o wiele mniej ciekawa.

Jaki pomysł na biznes ma twórca filmu dokumentalnego? Zazwyczaj nie ma żadnego. Jednak od kiedy interaktywność stała się ważnym elementem dziennikarstwa, reportażu i filmu, powraca pytanie o model biznesowy. Nie powinno jednak brzmieć „Jak zarobić na interaktywnych produkcjach?”, ale „Jak stworzyć nowy model finansowania sztuki, kultury, niezależnego dziennikarstwa?”. To oczywiście trudne zagadnienie, ale nie możemy przed nim uciekać.

Środków publicznych jest coraz mniej. *Crowdfunding*, jakkolwiek świetny, nie zastąpi strukturalnego finansowania. Dziś pieniędzy nie zarabiają już duże gazety i spółki medialne, lecz globalne korporacje – Facebook, Google czy Amazon. Kanadyjska polityczka specjalizująca się w kulturze, Monique Simard, uważa, że potrzeba zmiany politycznej. Wielkie platformy internetowe dostarczające

treści powinny inwestować w ludzi i organizacje, które je dla nich wytwarzają. Dzięki temu istniałoby źródło finansowania sztuki cyfrowej. Oczywiście znowu pojawia się pytanie, jak to osiągnąć.

Internet bywa nieprzewidywalny. Króciutki interaktywny wiersz może mieć miliony wyświetleń, a wielka komercyjna kampania może przejść bez echa. Wiele pytań zadawanych twórcom interaktywnym wynika z przykładania do sztuki internetowej modeli biznesowych firm takich, jak Facebook. Nikt nie dopytywałby XX-wiecznego artysty czy reżysera filmowego: „jak chcesz zarobić na odsłonach?”, „co myślisz o brandingu?”, „jak badasz odbiór?”.

Dokąd zmierza ta forma sztuki? Czy za 10 lat wciąż istnieć będą filmy internetowe, o których rozmawiamy dzisiaj?

Można na różne sposoby odnieść się do tego pytania. Szukamy sposobu na archiwizowanie nowych mediów, ale to wciąż jest niewiadoma. Jak archiwizuje się tradycyjne filmy? Wczesne prace celuloidowe są łatwopalne. Dlatego w Holandii siedziba archiwów znajduje się niedaleko morza. Taśma może się skruszyć i rozpaść, materiał filmowy transferuje się więc na nośniki cyfrowe, zamienia na nowe formaty. A w razie czego można też odbudować dawny projektor kinowy. To wbrew pozorom dużo łatwiejsze niż archiwizowanie dzieł powstających od razu w postaci cyfrowej. Projekty internetowe wymagają nie tylko komputera, ale odpowiedniej kombinacji sprzętu i oprogramowania. Utrzymanie takich prac jest bardzo trudne.

Mam nadzieję, że jak najszybciej uda nam się zidentyfikować te z nich, które będą wciąż aktualne za chociażby 10 lat. To dzieła, które powinniśmy archiwizować. Która z cyfrowych opowieści jest odpowiednikiem „Wjazdu pociągu na stację”? Co jest „Pancernikiem Potiomkinem”? Wybór nie jest łatwy, bo przecież nic nie powstaje z założeniem, że stanie się ponadczasowym arcydziełem. Moim zdaniem próbę czasu przetrwają na pewno „We Feel Fine” Jonathana Harrisa, „Gaza Sderot” firmy Uopian czy „Bear 71” National Film Board of Canada. To wspaniałe, ponadczasowe dzieła, tak samo jak film „Człowiek z kamerą” Dżigi Wiertowa, który z chęcią obejrzałbym choćby dziś.

Jeżeli ktoś pod wpływem tej rozmowy chciałby zostać twórcą filmów interaktywnych, co mu doradzisz?

Jeśli chcesz się czegoś nauczyć, na przykład budowania stołów, chwytasz za młotek i gwoździe. Następnie wiele razy walisz sobie w palec. Jeżeli to zbyt bolesne, szukasz innego zajęcia. Albo próbujesz dalej, sprawdzasz, co się trzyma, co działa, co nie. Tak samo interaktywne prace powstają metodą prób i błędów. Baw się fotografią, ruchomymi obrazami, interfejsami. Spróbuj rozrysować schemat strony zamiast linearnego storyboardu.

Żeby zbudować stół, nie trzeba być idealnym stolarzem, ale trzeba mieć jakieś podstawy. Reżyser projektów interaktywnych powinien umieć trochę kodować albo

przynajmniej mieć jakieś pojęcie o programowaniu, o web designie. Obserwuj pracę innych. Zastanów się, co sprawia, że strona dobrze działa, że aplikacja jest fajna. Tak jak z tradycyjnym filmem: oglądasz Hitchcocka, Kubricka, analizujesz ponadczasowe dzieła, to, co czujesz, kiedy je oglądasz. Dlaczego tak a nie inaczej odbierasz ten film? Na czym polega to doświadczenie? Dlaczego Hitchcock wciąga, a oglądając von Triera, czujesz się skrzywdzony? Jak ty sama opowiedziałabyś tę historię?

Styczeń 2015

KURATORZY SĄ BEZRADNI WOBEC C++

Z Pawłem Janickim rozmawia Olga Drenda

OLGA DRENDA: Mówi się o tobie: artysta nowych mediów. Czy to określenie ma jeszcze sens? Czy te nowe media są jeszcze w ogóle „nowe”, czy już tak wkomponowały się w otaczający świat, że spowszedniały?

PAWEŁ JANICKI: To chyba trochę jak z terminem „muzyka współczesna”, która jest komponowana i wykonywana już od ponad stu lat. „Nowe media” to nazwa własna, termin umowny, który lokuje mnie w jakimś kontekście i dzięki któremu mniej więcej wiadomo, czym się zajmuję.

Zajmujesz się taką sztuką od utopijnych czasów net artu. Dzisiaj mamy już sztukę postinternetową. Co się twoim zdaniem najbardziej zmieniło?

Zmieniło się wiele rzeczy: od zasięgu takich mediów (który teraz jest oczywisty i działania w nich nie są *per se* eksperymentem), przez dramatyczną zmianę charakteru: z medium pogranicza na medium całkowicie zbanalizowane. Czasem się zastanawiam, czy internet nie stanie się kolejną telewizją – czyli popularnym medium pasywnym.

Początki mojej tzw. „kariery artystycznej” przypadają na zmierzch net artu, mogłem więc przyjrzeć mu się z pewnego dystansu. W net arcie najbardziej przeszkadzało mi to, że dużo w nim było chodzenia na łatwiznę. W sztuce nowych mediów bycie pionierem umożliwiało albo omijanie pracy nad rozwijaniem warsztatu i proponowanie – jako własnej kreacji – rzeczy, które są w sumie oczywistymi aplikacjami dostępnych technologii, albo wytyczanie nowych szlaków. Wtedy prawie nikt tych nowych szlaków nie wytyczył i jeśli się dobrze przyjrzeć, to po net arcie tak naprawdę w ogóle niewiele zostało. Teraz kolejne pokolenie artystów związanych z nowymi mediami, do którego ja się chyba zaliczam, popełnia niestety takie same błędy. Net art był ponadto, według mnie, za bardzo skupiony na warstwie prezentacyjnej, która mnie zbyt mało zajmowała – interesowała mnie raczej wewnętrzna struktura medium.

W tej chwili wszystko dzieje się na poziomie interfejsu, mało kto jest zainteresowany tym, jak coś działa. Czy to jest wina samej technologii, czy użytkowników? Robienie i rozpowszechnianie sztuki na przykład w mediach społecznościowych jest prostsze i szybsze, ale może technologie są też bardziej hermetyczne?

Dzisiaj, z jednej strony, sztukę transmituje się poprzez konsumenckie media społecznościowe, a z drugiej strony, najmłodszym tematem jest inwigilacja i głoszenie, że zamiast mentalnego wyzwolenia ekspansja internetu prowadzi do jakiejś nowej

wersji totalitaryzmu – jedno i drugie zniechęca do prób rozumienia tego, jak działa technologia. Poza tym sztuka to złożony system wspierających się wzajemnie elementów (w tym instytucji związanych z produkcją i dystrybucją) i gdybyśmy uznali, że rozumienie technologii i samodzielne operowanie nią daje jakąś autonomię, to wtedy autonomia ta kwestionuje zasadność systemu. Nawet nieintencjonalnie, bez konieczności bycia radykałem, który chce ten system obrotu, dystrybucji, refleksji zniszczyć. Ale tego tak naprawdę dziś nikt w sztuce nie chce. Gdyby zagłębić się w historię sztuki mediów, można by też zauważyć, że odziedziczyła ona wiele po wszelkiego rodzaju awangardach, z całą ich niechęcią do dyscypliny i do warsztatowych poszukiwań – co oczywiście było sensowne, bo sytuacje, w których pojawiały się te awangardy, wymagały jakiegoś przewietrzenia, ale skutkiem ubocznym takich postaw było to, że uznaliśmy poszukiwania warsztatowe za coś, co nas blokuje, a nie daje możliwość pełniejszej ekspresji. Zresztą teraz, gdy mówi się o poszukiwaniach warsztatowych w sztuce publicznie, wywołuje to konsternację.

Ty, na przekór temu, kontrolujesz swoje własne systemy i projekty. Czy stoi za tym etos „zrób to sam”, dążenie do swobody w realizacji własnych pomysłów, czy może przekonanie, że znajomość, np. programowania, jest po prostu pożyteczna?

Właściwie wszystko to, a nawet jeszcze więcej... Kiedy zaczynałem, okazywało się, że większości moich pomysłów nie daje się zrealizować za pomocą istniejących narzędzi, więc musiałem je sobie stworzyć. Fakt, że nawet przez myśl mi wtedy nie przeszło, że jeśli się mocniej funkcjonuje w świecie sztuki, to różne instytucje mogą te narzędzia wyprodukować. Podchodziłem do tematu naiwnie i robiłem to wszystko sam – ale w pewnym momencie zorientowałem się też, że przychodzą mi do głowy pomysły, które nie pojawiłyby się, gdybym przez cały czas nie rozwijał warsztatu. Gdy orientujesz się w pewnej rzeczywistości, to ona do ciebie mówi. Ponadto nawet podstawowe umiejętności warsztatowe pozwalają w mojej dziedzinie na zastosowanie czegoś, co nazywam „testem na kreatywność”: jeśli twój pomysł daje się zrealizować istniejącymi programami, to znaczy, że nie jest nowatorski – ktoś już go wcześniej zrealizował. To brutalna technika, ale świetnie działa.

Później zacząłem zauważać w programowaniu inne ciekawe rzeczy. W tej chwili wydaje mi się, że to obecnie jedyna dostępna wszystkim metoda opisu świata, która bazuje na współczesnej epistemologii – innymi słowy: nawiązująca jakoś do tego, co ludzkości udało się osiągnąć w zakresie metod poznawania i opisywania świata. Sztuka mogłaby to oczywiście ominąć, artyści mogliby machnąć ręką i powiedzieć: „OK, ale przecież mamy historyczne wzorce i możemy przy nich pozostać”. Myślę, że jeśli artyści coś takiego stwierdzą, to sztuka będzie następną teologią.

Paweł Janicki – twórca medialny, reżyser interakcji, producent, twórca instalacji i performansów. Związany z Fundacją i Centrum Sztuki WRO. Współautor m.in. Interaktywnego Placu Zabaw, zwycięzca konkursu netarts.org za *net performance* „Ping Melody”. Zainteresowany muzyką generatywną, mikrodzwiękami, kompozycjami opartymi na algorytmach i rozwijaniem własnego oprogramowania.

Rozumiem, że widzisz ten niedobór – nie tyle refleksji, co zdolności czysto technicznych. Cedując je na innych, ryzykujemy utratę autonomii.

Gdy spojrzeć na temat globalnie, można zauważyć, że masa artystów w naturalny sposób traktuje programowanie jako swój warsztat. Zwyczajowo narzekamy na Polskę, ale nie jest tak bardzo źle. Mieliśmy Wojciecha Bruszewskiego, który w bardzo interesujący sposób eksperymentował z prostym programowaniem we własnych pracach. Smutniejszy jest zdecydowanie przypadek Zbigniewa Rybczyńskiego, którego perypetie pokazują chyba, że autonomiczne jednostki i jednostki proponujące strategie prowadzące do autonomii są – może niecelowo – wypychane na margines. Oczywiście wielu artystów młodszego pokolenia eksperymentuje z programowaniem, dużo dzieje się także w świecie kompozytorów. Wyraźnie widoczne jest też to, że krajowe struktury akademickie są niezdolne do animowania procesów prowadzących do powstawania prac opartych na programowaniu. Jeszcze bardziej niemożliwe jest wyjście poza traktowanie programowania jako amplifikatora istniejących form (jak instalacja, to interaktywna, albo performans – to jakoś-tam-medialny). Ten brak jest ewidentnie dostrzegalny.

Może dobrym pomysłem byłoby, gdyby politechniki uruchamiały wydziały artystyczne?

Wydaje mi się, że taki proces już postępuje – wiele uczelni dostrzega już, że takie podejście prowadzi do ciekawych rezultatów. To jest w zasadzie temat na osobną wypowiedź, ale wzorce historyczne mamy w tym wypadku budujące, np. niektóre koncepcje opracowane przez badaczy zaliczanych do tzw. polskiej szkoły matematycznej bardzo mocno wpłynęły na kształt współczesnych eksperymentalnych narzędzi kompozytorskich i medialnych oraz performatywnych poszukiwań na polu programowania *on-the-fly* w muzyce i sztukach wizualnych.

Tutaj wracamy do rozmowy o autonomii: w tej chwili politechniki tworzą ogromne rzesze niesamowicie dobrze wyszkolonych specjalistów, ale wykastrowanych intelektualnie; przykrawanych pod wymagania pracodawców – niezdolnych do podejmowania samodzielnych decyzji, nawet do bycia obywatelami. Jeżeli tworzy się jakieś „doliny przedsiębiorczości”, to skutki są mizerne, ponieważ nie ma tam ludzi samodzielnych – a są niemal wyłącznie tacy, którzy czekają na dyrektywę od pracodawcy.

Działasz na terenie mocno multimedialnym: muzyka, sztuka, działania sceniczne. Czy ta różnorodność dała ci swobodę, czy może raczej zmarginalizowała? Nie czułeś pokusy, żeby zakwalifikować się jakoś jednoznacznie, na przykład jako artysta wizualny?

Taka pokusa stale istnieje. Z jednej strony mogę robić to, co chcę, ale z drugiej – robię to w dużej mierze pozasystemowo. Niemniej cenię sobie taki model pracy, dostrzegam w nim wiele intrygujących możliwości. Nie mogę narzekać na marginalizowanie, bo, poza indywidualnymi działaniami, współpracuję z bardzo wieloma

ludźmi i instytucjami. Nie odczuwam więc marginalizacji na własnej skórze, natomiast odczuwam szersze problemy: na przykład wtedy, kiedy widzę, że kuratorzy są bezradni wobec C++.

Jak to?

Kiedy prowadzę np. warsztaty z kompozytorami, jest to dla mnie dużo prostsze, niż gdy pracuję z artystami wizualnymi, ponieważ kompozytorzy i muzycy rozumieją, czym jest schemat wykonawczy. Pracują z partyturą, więc dla nich koncepcja software'u i kodu źródłowego jest naturalna. Muszą sobie tylko przyswoić logikę języka – w większości przypadków to jest niemożliwe w przypadku artystów wizualnych, którzy nie mają za sobą podobnego treningu. Z drugiej strony, poza Warszawską Jesienią, nie pracowałem z żadnym polskim dużym festiwalem *stricte* muzycznym... może to przypadek, ale chyba coś w tym jest. Z trzeciej strony: jest Biennale Sztuki Mediów WRO, z którym jestem związany i które w naturalny sposób mieści w sobie dużo tego, co robię – a WRO tradycyjnie poświęca sporo uwagi sztuce inspirowanej dźwiękiem.

Oczywiście większość ważnych narzędzi i konceptów obecnych w sztuce mediów zostało wywiedzionych z muzyki elektronicznej, chociażby cała koncepcja syntezy modularnego przetworzona na wizualne języki programowania. Wydawało mi się zawsze, że naturalnym odbiorcą takiej sztuki będą festiwale muzyczne. Ale festiwale nie do końca konsumują ten potencjał.

Ważny element twoich prac to interaktywność. Czy rozwiązania, które proponujesz, to sposób na nawiązanie bardziej bezpośredniej więzi z użytkownikiem, czy może zachęcenia go do współpracy? Rozumiem, że internet bierny, zamieniający się w medium paratelewizyjne, to coś, czego chciałbyś uniknąć?

Sztuka interaktywna wyzwala inny rodzaj emocji niż przeznaczona do pasywnego odbioru. Przychodzi mi w tym miejscu na myśl „Interaktywny Plac Zabaw” – jeden z projektów, które współtworzyłem w ramach moich aktywności w Centrum Sztuki WRO. IPZ to wystawa przeznaczona głównie dla dzieci – ale dzieci przecież nie przychodzą same do galerii, więc jest to wystawa dla każdego. Prawie wszystkie instalacje IPZ były przeznaczone do grupowego i interaktywnego odbioru, choć były też pozbawione czynników, które nasuwają się jako rozwiązania typowe dla interakcji, jak nudne klikanie czy izolacja odbiorców od otoczenia. Sztuka interaktywna w ogóle ma problem z oddziaływaniem na wielu użytkowników naraz, ale dla mnie to jeden z priorytetów. Myślę, że połączenie współodczuwania charakterystycznego dla grupowej percepcji z interakcją, czyli poczuciem wpływu na otaczające środowisko, daje wielkie możliwości.

Takie projekty zaglądną jeszcze w jeden zakamarek sztuki, będący swego rodzaju tabu – zabawę. Temat rozrywki, beztroski wydaje się w sztuce paradoksalnie śliski i grząski: wiadomo, „sztuka taka być nie powinna”.

Zgadzam się, ale to trochę rodzima przypadłość, bo artyści „ze świata” bardzo często opierają się na czymś, co bawi. Bardzo ciekawy jest *casus* japońskiej sztuki mediów. Tam wielu artystów – choćby Toshio Iwai czy duet Maywa Denki – bardzo płynnie przechodzi między realizacjami „zabawowymi” a poważnymi tematami albo miesza je ze sobą, zauważając, że zabawa otwiera furtkę prowadzącą czasem do głębszych przemyśleń. Charakter Polaków czy w ogóle Słowian jakoś się z tym kłóci: jesteśmy bardziej sentymentalni i melancholijni. Szczególnie Polacy mają do zabawy ambiwalentny stosunek – jakiś rodzaj przeświadczenia, że tkwi w niej coś nieodpowiedniego. Odrzucamy też pewne rzeczy, bo wydają nam się za proste – a zabawa taka się wydaje, choć z punktu widzenia twórcy często więcej energii wymaga stworzenie lekkiej miniaturki niż monumentu. Rzeczom śmiertelnie poważnym wybaczymy mankamenty, a rozrywkowym nie wybaczymy niedociągnięć w ogóle [*śmiech*].

Ale w tzw. postinternecie zabawa, czy może ironia, jest silnie obecna.

Zgadzam się, choć postinternet nie jest do końca moją działką. Mam co do niego szereg wątpliwości i bynajmniej nie dlatego, że posługuje się zabawą i ironią. W ogóle w polskiej sztuce ironia nie jest budująca; jest ironią miazdzącą elementy sfery symbolicznej (choć być może czasami jest to potrzebne) lub pasożytną na niej – jak reklama. W przeszłości niektórzy zaangażowani artyści bywali ironiczni, ale za tym, co robili, kryły się refleksja i celowość. Szczerze mówiąc, w postinternetach tej refleksji nie dostrzegam. Jako twórca nie czuję się związany ze sztuką postinternetową, choć śledzę ją, tak jak sztukę współczesną w ogólności.

A co sądzisz w ogóle o sztuce postinternetowej? Poczawszy od terminu, który jest mocno umowny i wielu się nie podoba.

Tak jest, jest używany, ale nielubiany i rzadko definiowany. Bardzo podobało mi się coś, co w pewnej rozmowie powiedziała mi Anna Nacher z UJ, proponując, by myśleć o sztuce postinternetowej jak o sztuce powojennej. Nie chodzi o wyczerpanie możliwości internetu, ale o coś, co po prostu wstrząsnęło społeczeństwem. W tym rozumieniu termin bardzo mi się podoba, ponieważ wyraża prawdę: internet wstrząsnął, uświadomił na przykład, że ludzie, którzy uważali siebie za jedyńskich przedstawicieli jakichś poglądów, mogą być siłą o społecznym wymiarze (z polskiej perspektywy dotyczy to głównie zjawisk, „które niepokoją biskupów”: jak odejście od aktywności religijnej w rejonach świata dysponujących rozwiniętą infrastrukturą sieciową). Pod tym względem internet się jeszcze dzieje, nie wyczerpał swoich możliwości. Myślę, że postrzegając sztukę postinternetową jako niepionierską kontynuację tematów, które zapoczątkowała choćby sztuka mediów, dostrzegamy, że wiele z nich jest grami zamkniętymi. Ale trudno lekceważyć sztukę postinternetową jako formę ekspresji kondycji mentalnej uczestników współczesnego społeczeństwa.

Pojawiają się też głosy, że internet to ostatni taki wstrząs, że to zjawisko, które odebrało nam horyzont przyszłości. „MIT Technology Review” pytał kiedyś: „Miały być loty załogowe na Marsa, a co mamy? Tablety”.

Mieliśmy program lotów kosmicznych, który w pewnym momencie złapał zadyszkę technologiczną, ale nastąpiła również klęska wyobraźni. Pojawiła się zamiast tego zastępcza przestrzeń medialna, którą mogliśmy eksplorować. To widać choćby w muzyce: np. do lat 70. w muzyce elektronicznej dominowały tematy i tytuły kosmiczne – teraz z tego się śmiejemy, choć ma to swój urok. W pewnym momencie kosmos został zastąpiony przestrzenią mediów – wypełnialiśmy ją tak długo, jak długo było to możliwe. To było nieprzypadkowe i nieprzypadkowo teraz kierunek przemian się odwraca.

Tutaj wchodzimy w rejony, które od kilku lat bardzo mnie zajmują. Z okazji czterdziestej rocznicy lądowania na Księżycu misji Apollo 11 w 1969 roku warszawska Fundacja Sztuka i Technologia wspólnie z NASA zrealizowała projekt „One Small Step” polegający na tworzeniu przez zaproszonych artystów krótkich utworów muzycznych na bazie nagrania zdania, które Neil Armstrong wypowiedział po lądowaniu: „That’s one small step for a man, one giant leap for mankind”. Projekt zakończył się spotkaniem w ambasadzie USA artystów z astronautami z International Space Station i polskim kosmonautą Mirosławem Hermaszewskim.

Podczas pracy nad własnym utworem do „One Small Step” zacząłem zastanawiać się nad wzajemnym zastępowaniem się przestrzeni kosmicznej i *dataspace*, nad oddechem, który przemysł kosmiczny znowu złapał. W kulturze popularnej to też da się zauważyć. U mnie to zaowocowało kilkoma pracami związanymi z powrotem do eksploracji *deep space*. Pracując nad kolejnymi projektami, rozmawiałem z astronomami i pracownikami przemysłu kosmicznego. Zauważyłem też, że doszliśmy – jako gatunek – do punktu, w którym bardzo ciężko jest nam rozwiązywać nowe problemy, posługując się jedynie permutacjami istniejącego już systemu referencji kulturowych. Wydaje mi się, że nie jesteśmy w stanie przy pomocy tych referencji zatrzymać niszczenia planety, większości wojen, zmienić przekonań i pozbyć się przesądów. Potrzeba nam nowych referencji, a niemożliwe jest uzyskanie ich za pomocą liniowego nadbudowywania nad tym, co już istnieje i co już wiemy. Ale gdzieś pomiędzy powrotem do wielkich wyzwań związanych z realną przestrzenią a posługiwaniem się niewyczerpanymi technikami – choćby programowaniem – leży kamień filozoficzny.

Inną pracą, która bazuje na tej idei, jest, również powstała w Centrum Sztuki WRO, instalacja „Na srebrnym globie dla Zygmunta Rytki”, której jestem współautorem. Rytką fotografował lądowanie na Księżycu – to samo lądowanie, z którego nagranie przetwarzałem w projekcie „One Small Step” – transmitowane w telewizji. Ostatnia z fotografii przedstawia planszę „Zakończyliśmy transmisję z Księżyca”. I w tym było wszystko: nowe światy, ale i budująca ironia, bo jeśli coś jest z Księżyca, to jest absolutnie nonsensowne. Na bazie tej fotografii tworzyliśmy instalację, w której ekran telewizora kineskopowego wykorzystany jest jako ekran, ale to na niego

rzutujemy obraz z projektora – „Podróż na Księżyc” Mélièsa. Wyświetla się coś w rodzaju terenu, którego kształt jest warunkowany jasnością klitek filmu. Widzimy też Ziemię, która wschodzi nad Księżycem – następuje więc kulturowe odwrócenie perspektywy. To była dla mnie bardzo ważna praca. Niektóre wątki obecne w „Na srebrnym globie dla Zygmunta Rytki” kontynuuję w „Silver Moon, Blue Planet, Blue Note” – mojej obecnie flagowej pracy, która traktuje powrót do eksploracji *deep space* w taki sam sposób, w jaki widziałem przestrzeń internetu w „Ping Melody”.

Musimy się chyba spieszyć z tą eksploracją, bo internet się kończy, zamieniając coraz bardziej w telewizję i obszar podobny do galerii handlowej, podzielonej między Google, Facebook i kilku innych prywatnych właścicieli. Jest coraz mniej miejsca dla inicjatyw oddolnych.

Z jednej strony to prawda: internet w konsumenckim wymiarze jest jedynie sceną zaspokajania egoizmów, dalece odbiegającą od tego, o czym myślał np. Stelarc w swoim „internetowym” okresie, kiedy prognozował rychły koniec indywidualizmu, wręcz ukonstytuowanie się jakiejś formy planetarnego organizmu, powstałego na bazie zjednoczonych poprzez sieć komunikacyjną jednostek. Możemy śmiało powiedzieć, że obserwujemy coś dokładnie odwrotnego.

Z drugiej strony jest coś innego. Niektóre satelity, orbitalne stacje badawcze, sondy, które wysłamy w kosmos, są węzłami internetowymi. Każdy nowy obiekt tego typu jest projektowany w takich kategoriach. To umożliwi w zasadzie każdemu uczestnictwo w największej przygodzie, jaką możemy, jako ludzkość, przeżywać. I to jest bardzo optymistyczne. Poza komercyjną stroną sieci istnieje więc jeszcze cały ogrom niesamowitych, niezbadanych i pobudzających kreatywność obszarów do eksploracji. Stają się dla nas dostępne.

Z Thomasem Wallnerem rozmawia Anna Desponds

ANNA DESPOND: Twoja firma już dziś zajmuje się przyszłością. Czy opowiesz nam, jak ta przyszłość wygląda?

THOMAS WALLNER: Opowiem, i mam nadzieję, że za dziesięć lat nie będę musiał tego odkręcać, bo zdarzy się zupełnie co innego.

Najwyżej zjesz swój but, jak kiedyś Werner Herzog.

Zjem nawet oba buty, jeżeli w okolicach 2025 roku VR, czyli rzeczywistość wirtualna, nie będzie odgrywać znaczącej roli w kinie. Nie twierdzę, że tradycyjne kino zniknie, ale rzeczywistość wirtualna pozwoli na tworzenie nieistniejących dotąd doznań.

Na czym polega rzeczywistość wirtualna? Zakłada się na głowę specjalne okulary, na uszy słuchawki... Co się dzieje dalej?

Widzisz w okularach ekran. Obraz zmienia się, kiedy poruszasz głową. Komputer wie, w którym kierunku patrzysz, i ciągle dostosowuje widok do twojej perspektywy. Masz wrażenie, jakbyś rozglądała się w prawdziwej przestrzeni, jakbyś w niej była. Rzeczywistość wirtualną można chyba najlepiej określić jako poczucie przeniesienia w inne miejsce, w inny czas. To nowe doznanie, które wcześniej nie istniało. Można o nim opowiedzieć, ale tak naprawdę trzeba to samemu przeżyć. Nie można też przełożyć tego doświadczenia na żadne inne medium. Podobnie, kiedy robię ci zdjęcie podczas naszej rozmowy, nie jestem w stanie odzwierciedlić twojego poczucia bycia tu i teraz.

Thomas Wallner – producent, scenarzysta, reżyser i projektant gier, twórca projektów crossmedialnych. Wraz z firmą DEEP poszukuje nowych, hybrydowych form opowiadania nieliniowych historii. Zdobywca licznych nagród, między innymi dwukrotnie uhonorowany Emmy oraz Interactive Awards festiwalu SXSW.

Myślisz, że za dziesięć lat ludzie będą mieli w domu okulary VR, tak jak kiedyś mieli odbiorniki telewizyjne?

Obecnie sprzęt VR to masywne, czarne pudełka, które przyczepia się do twarzy. Nie ma co ukrywać, wygląda się w nich jak idiota. Produkowane są z dostępnych na rynku elementów: ekranów telefonów komórkowych i tanich plastikowych soczewek. To bardzo wczesne prototypy. Z czasem sprzęt nie będzie taki toporny. Powstaną lżejsze i mniejsze zestawy do VR, z lepszą rozdzielczością, wygodniejsze, bez ciągnących się za nimi kabli. Myślę też, że z okularami zintegrowane zostaną czujniki światła i głębi, które będą rozpoznawać ruchy dłoni. Pozwoli to widzowi wchodzić w interakcję z wirtualnymi przedmiotami i interfejsami przez poruszanie rękoma.

Co będzie się w tych okularach oglądać? Jak będzie się z nich korzystać?

To właśnie staramy się ustalić. Jakiś czas temu odwiedziłem pracowników Oculus, producenta okularów do rzeczywistości wirtualnej. Jeden z nich powiedział: „Niezależnie od tego, czym może nam się wydawać VR, z pewnością w przyszłości okaże się czymś zupełnie innym”. Przyznajemy się do tego, że jesteśmy we wczesnej fazie eksperymentowania. Metodą prób i błędów, być może nawet zupełnie przypadkiem, odkryjemy odpowiednią estetykę, która pozwoli nam wykorzystać to medium do opowiedzenia historii. Pod tym względem jesteśmy jak bracia Lumière, którzy kręcili wjazd pociągu na stację. Początkowo filmy powstawały tylko dlatego, że ktoś miał kamerę, która pozwalała utrwalić rzeczywistość. Wykształcenie wizualnego języka, który dziś nazywamy kinem, zajęło kilkadziesiąt lat. Wydaje mi się, że poszukiwanie języka właściwego dla VR tyle nie potrwa, bo możemy budować go na podstawie doświadczeń związanych z filmem i z grami. Do tego w dzisiejszych czasach wymiana wiedzy jest łatwa i tym samym innowacje powstają szybciej. Technologia jest również na tyle tania, że jednocześnie eksperymentują z nią setki tysięcy osób.

Czy tradycyjni filmowcy są zainteresowani wykorzystaniem tego medium? Spotkałeś się z Wernerem Herzogiem, żeby zaprezentować mu technologię VR. Jak zareagował?

Jechałem do Los Angeles na organizowaną przez Oculus pierwszą w historii konferencję na temat rzeczywistości wirtualnej. Pewien kanadyjski producent filmowy poprosił mnie, żebym przedstawił jego projekt Wernerowi Herzogowi. Spędziłem bardzo miłe popołudnie w domu reżysera. Miałem ze sobą zestaw Oculus Rift i pokazałem go Wernerowi i jego żonie Lenie. Zaczęliśmy rozmawiać o roli rzeczywistości wirtualnej i jej wyzwaniach. To była niesamowicie ciekawa dyskusja. Zabrałem ich więc ze sobą na konferencję Oculus, w której brali udział najlepsi specjaliści zajmujący się VR. Zawsze podziwiałem Wernera Herzoga. Jego udział w konferencji miał więc dla mnie wielką wagę. Uznany mistrz kina rozmawiał przy jednym stole z młodszym pokoleniem filmowców o przyszłości rzeczywistości wirtualnej, rozumianej jako forma sztuki. Lena i Werner napisali potem dwie strony podsumowania i je rozesłali. Świetnie uchwycili wyzwania, które stoją przed medium.

Jakie to wyzwania?

Jest ich sporo i pojawiają się przed każdym twórcą, który próbuje nakręcić film w VR. Herzogowie pisali o tym, że świat filmowany jest jak kula. Widz jest w środku sceny, a cała reszta dookoła. Werner i Lena opisują to jako spojrzenie wyłącznie na zewnątrz i brak możliwości filmowania do wewnątrz. Tradycyjny film powstaje przez zestawienie ze sobą obrazów. Dopiero to pozwala widzowi przypisać im znaczenie. Pokazuje to eksperyment Kuleszowa, w którym ujęcie patrzącego mężczyzny zmontowane jest ze zdjęciem kobiety, martwego dziecka i zupy. W zależności od połączenia widz może pomyśleć: „mężczyzna jest smutny, bo zmarło dziecko” albo „patrzy z pożądaniem na kobietę”. Jeżeli odbiorca ma pomyśleć, że mężczyzna jest głodny, wystarczy połączyć jego spojrzenie z obrazem zupy. Na tym polega myślenie symboliczne. Postrzegamy świat w kawałkach, które układamy w całość. Film jest metaforą rzeczywistości, a historię widz składa z fragmentów.

Rzeczywistość wirtualna działa zupełnie inaczej. Nie ma w niej cięć, punktów montażu. To bardzo problematyczne, bo klasyczna opowieść zagina czas i przestrzeń, przenosząc odbiorcę w kluczowe momenty historii. W rzeczywistości wirtualnej widz rozgląda się dookoła, czas to czas, a przestrzeń to przestrzeń. Cięcia wzbudziłyby schizofreniczne odczucie – raz byłabyś tu, raz tam. Być może odpowiedzią na to zagadnienie okaże się spowolnienie narracji? Może rzeczywistość wirtualna będzie jak strumień świadomości, w którym obrazy zmieniają się i łączą jak we śnie? Trudno to przewidzieć. Musimy eksperymentować.

Twórcy gier, którzy chcą wykorzystać VR, muszą się zmierzyć z podobnymi trudnościami.

Gry wydają się bardzo oczywistym zastosowaniem rzeczywistości wirtualnej. Ale na przykład szybki ruch w VR sprawia, że odbiorcy momentalnie robi się niedobrze. Trudno stworzyć grę akcji, w której nie ma możliwości przemieszczania się. A nikt nie chce robić gry, która powoduje wymioty po trzech minutach. Również projektanci gier muszą znaleźć własny, nowy język, który pozwoli wykorzystać rzeczywistość wirtualną. Wydaje mi się, że twórcy technologii VR skoncentrowali się na grach i nie doceniają roli, jaką rzeczywistość wirtualna może odegrać w kinie. Robienie gier jest wymagające, a nawet przy najprostszych formach filmowych VR zadziwia widza i daje mu poczucie przeniesienia w inny świat. Trzeba znaleźć sposób na utrzymanie tego zachwytu, kiedy minie zainteresowanie technologią, poprzez właściwy sposób opowiadania historii. Na razie fascynacja medium wystarcza, żeby zaangażować publiczność. Ale to nie potrwa długo.

„The Polar Sea” – projekt transmedialny nakręcony na Arktyce. Jednym z elementów przedsięwzięcia jest dokument w technologii 360 stopni. To pierwszy w historii film, w którym obraz sferyczny został zintegrowany z tradycyjnym wideo. Projektowi towarzyszy aplikacja na iOS, która pozwala doświadczyć filmu przy wykorzystaniu rzeczywistości wirtualnej.

Sam musiałeś się zmierzyć z wyzwaniem, o których rozmawiamy, podczas pracy nad twoim pierwszym filmem w VR, „The Polar Sea 360”. Skąd wybór tego medium?

Szef niemieckiej telewizji Arte, Wolfgang Bergmann, chciał stworzyć 10-odcinkowy serial, który miał być podróżą przez Przejście Północno-Zachodnie. Zależało mu, żeby projekt wykorzystywał różne media i żeby widzowie mieli poczucie, że zostali przeniesieni na Arktykę. Nie chodziło przy tym o dydaktykę, ale o poruszenie odbiorców, uświadomienie im, że zmiany klimatyczne dotyczą każdego.

Całkowite zanurzenie się w filmie wydało nam się świetnym sposobem na osiągnięcie efektu. Dostrzegałem już wtedy możliwości, jakie daje tworzenie filmów w technologii 360 stopni. Chcieliśmy, żeby widz mógł rozglądać się po Arktyce. Początkowo film miał działać w internecie. Jednak w ciągu osiemnastu miesięcy, kiedy nad nim pracowaliśmy, w ręce pierwszych programistów zaczęły trafiać okulary Oculus Rift. Wykorzystaliśmy więc je do prezentacji sferycznych zdjęć z Arktyki. Wtedy zdałem sobie sprawę, jak silnym medium jest VR. Po raz pierwszy w historii mediów udaje się zburzyć czwartą ścianę, znieść dystans pomiędzy obserwowanym i obserwującym. Postanowiliśmy, że VR stanie się elementem naszego projektu. To wspaniale wypełniło początkowe zamierzenie Wolfganga Bergmanna.

W jaki sposób kręciliście materiał 360 stopni?

Nie korzystaliśmy z jednej kamery, ale z sześciu czy siedmiu. Były połączone w kulę, z obiektywami skierowanymi na zewnątrz. Każdy z nich obserwował fragment rzeczywistości, w postprodukcji zostały połączone w jeden sferyczny obraz.

Efekt jest zdumiewający. Oglądając film, naprawdę poczułam, jakbym znalazła się na Arktyce. Nagle można przenieść się w nową rzeczywistość. To prawie jakby mieć nadnaturalne moce.

Opowiadając historię, zawsze chcemy przenieść publiczność w swój świat. Wykorzystujemy w tym celu różne media, ale żadne z nich nie jest idealne. Wszystkie tworzą dystans, który odbiorca ignoruje, zawieszając niewiarę. Widz w teatrze śledzi historię, ale wie, że siedzi na widowni. W kinie pamięta, że patrzy na ekran. Czytelnik składa litery w słowa. Dzięki zawieszeniu niewiary są to wspaniałe, immersyjne doświadczenia. Zapominamy o tym, że opowieść jest zapośredniczona przez medium. Lecz chociaż świetnie wychodzi nam niemyślenie o nim, dystans pozostaje. W rzeczywistości wirtualnej jest inaczej. Można nie tylko wymyślać światy, ale przenosić widza do ich rzeczywistego odbicia, odcinając pozostałe zmysły. Nigdy wcześniej tak nie było.

Nikt nie zasłania ekranu, nie musisz przełożyć kartki. Całkowicie zanurzasz się w innym świecie. Czy rzeczywistość wirtualna nie jest przez to niebezpiecznie wciągająca?

Nie wiemy tego, ale zawsze, kiedy się pojawia nowe medium, ktoś mówi, że jest przerażające. Ubolewano już, że telewizja może stanowić zagrożenie, że internet

wciąga. „Don Kichot” opowiada o uzależnieniu od książek i idei. Niektórzy podkreślają też, że w przeciwieństwie do tradycyjnego kina, które jest zbiorowym przeżyciem, VR jest doświadczeniem samotnym. Zakładasz okulary, słuchawki i odcinasz się od wszystkiego. Ale jeżeli samotne korzystanie z medium stanowi zagrożenie, to nie powinniśmy czytać. Dla mnie to oderwanie się od świata jest wspaniałe. Dziś najczęściej oglądamy film na małym ekranie, tym samym, na którym czytamy maile. Korzystając z rzeczywistości wirtualnej, nie mamy dostępu do innych mediów, prawie nic nas nie rozprasza. Taki poziom koncentracji jest współcześnie niezmiernie rzadki. Media mogą służyć komunikacji albo przenoszeniu się w inny świat. W zniewalający sposób VR realizuje właśnie tę drugą potrzebę. Ale medium musi też przekazywać znaczenie, w przeciwnym razie nie przetrwa. Musimy więc zrozumieć, jakie są mocne strony rzeczywistości wirtualnej i wykorzystać je do opowiadania historii.

Myślisz, że się uda? Czy VR nadawać się będzie do bardziej złożonych narracji?

Na razie wyzwaniem jest czas ich trwania. Siedzisz z plastikowym pudełkiem na twarzy, przyklejonym gumkami do głowy, robi się gorąco, szkła parują. Po jakimś czasie to może być uciążliwe. Jeżeli w przyszłości sprzęt stanie się bardziej poręczny, będzie można używać go dłużej. Na razie jest to po prostu niezbyt wygodne. Uważam też, że nie musimy od razu tworzyć długich historii. Na razie nauczymy się budować krótkie, wciągające doświadczenia, które nie są tylko demonstracją technologii. Trzeba zacząć od podstaw.

Rzeczywistość wirtualna jest podobna do tej prawdziwej, ale jednak nią nie jest. W jaki sposób twoim zdaniem wpłynie to na kształtowanie się języka tego medium?

Myślę, że podstawą VR będą obrazy bazujące na odtwarzaniu prawdziwego świata, wykorzystujące na przykład fotografię, a nie całkowicie wygenerowane komputerowo repliki rzeczywistości. Kiedy widzisz zaprojektowaną komputerowo postać, to chociaż wygląda jak człowiek, czujesz, że nie jest prawdziwa. Nazywam to „aurą rzeczywistości”. Dodatkowo, im bardziej ten komputerowy człowiek przypomina prawdziwą osobę, tym bardziej czujesz się nieswojo. To tak zwana „dolina niesamowitości”. Po niemiecku to odczucie określa się jako *unheimlich*. Z tą kwestią mierzą się na przykład projektanci robotów: zbyt niepodobny do człowieka android wygląda sztucznie, zbyt podobny – może budzić odradzę i strach. W robotyce odchodzi się więc od humanoidalnych form.

Twórcy mediów od zawsze chcieli powielić rzeczywistość w sposób, który pozwoliłby całkowicie zanurzyć się w jej replice.

We wczesnych tekstach krytycznych o kinie pochodzących z drugiej połowy XIX wieku, kinetoskop opisywany jest jako sposób na powielenie rzeczywistości. W kinetoskopie obracające się wewnątrz bębna fotografie imitowały ruch. Teoretycy kina przewidywali wtedy, że przyszłością będzie nie kamera i ekran, ale coś na kształt holodeku ze *Star Treka* – otaczający widza trójwymiarowy obraz.

Zanim wynaleziono kino w kształcie, który znamy dzisiaj, zanim pojawiły się pierwsze projektory kinowe, już w XIX wieku wyobrażano sobie rzeczywistość wirtualną! Francuski teoretyk filmu André Bazin nazwał to niesamowite założenie swoich poprzedników kinem totalnym. Zmarł w 1958 roku, kiedy film był już kolorowy, udźwiękowiony i istniało 3D. Mimo to przed śmiercią, odwołując się do myśli pierwszych teoretyków, napisał, że kino nie zostało jeszcze wynalezione.

A współcześnie? Czy kino już zostało wynalezione?

Zbliżamy się do stworzenia takiego kina, jakie wyobrażali sobie XIX-wieczni wizjonerzy. VR jest pierwszym krokiem w tym kierunku. Istnieją też inne technologie, które dopiero się rozwijają, a które odegrają ważną rolę w przyszłości, między innymi fotografia plenoptyczna, skanowanie ciała, sztuczna inteligencja. Wydaje mi się, że naszym marzeniem jest tworzenie historii, które będą się przed nami toczyć jak życie. To dla mnie wyraz naszej potrzeby oszukania śmierci. Chcemy stworzyć wszechświat, w którym jak bogowie umieścimy ludzi, żeby doświadczali go jako przedłużenia swojego istnienia. Tym właśnie byłoby kino totalne. To śmiały cel. Być może uda się go osiągnąć, jeżeli nie zgubi nas pycha przerośniętych ambicji.

Marzec 2015

ROZDZIAŁ 2 **LĘKI I NIEPOKOJE**

Z Natalią Sielewicz i Romualdem Demidenką rozmawia Iwo Zmyślony

IWO ZMYŚLONY: Co to jest postinternet?

NATALIA SIELEWICZ: Trudno w prosty sposób odpowiedzieć na to pytanie. Chodzi o zjawisko złożone i niejednorodne – internet przenika obecnie wszystkie obszary kultury wizualnej, przechodząc z niszy technologicznej do mainstreamu. Sam termin wprowadzili w latach 2006–2008 Marisa Olson i Gene McHugh.

Mówimy „postinternet”, a myślimy „sztuka postinternetowa”? Czy raczej mamy na myśli szersze zjawisko – kulturę po internecie, której elementem jest sztuka nowego rodzaju?

NS: W pierwszej kolejności dotyczy to jednak sztuki, ponieważ w tym kontekście powstało samo pojęcie. Przy całej wieloznaczności zakłada ono dwie rzeczy: z jednej strony specyficzną kondycję człowieka XXI wieku, który równolegle funkcjonuje w dwóch światach – w rzeczywistości fizycznej i wirtualnej, z drugiej strony modele produkcji artystycznej, które uwzględniają tę nową sytuację i problematyzują jej konsekwencje.

ROMUALD DEMIDENKO: Ważne, że te dwie płaszczyzny – fizyczna i wirtualna – zaczęły się wzajemnie przenikać. Żyjemy w rzeczywistości hybrydowej. W tej chwili rozmawiamy, siedząc przy stole, ale za kilka godzin będziemy kontynuować rozmowę na messengerze. Trudno powiedzieć, co jest bardziej rzeczywiste. To samo dotyczy rozmaitych urządzeń i aplikacji, których używamy na co dzień – przestają być dla nas zauważalne. Korzystamy z nich intuicyjnie, a ich obecność traktujemy jako coś naturalnego.

Francis Fukuyama nazwał rewolucję technologiczną „wielkim wstrząsem”, a jej znaczenie porównał do rewolucji przemysłowej. Podobno nowe media zmieniają ludzkość bardziej, niż zmienił ją wynalazek druku.

NS: Dokładnie te procesy próbuje analizować sztuka postinternetu. Ale też robi to z bardzo określonej pozycji. Z perspektywy postinternetowej technologii i media

Romuald Demidenko – ur. 1985, historyk sztuki i kurator. Współpracuje z CSW Zamek Ujazdowski, wcześniej związany m.in. z BWA Zielona Góra, gdzie przygotował pierwszą w Polsce wystawę sztuki postinternetowej „IS IT ART OR IS IT JUST” (2014).

nie są już instrumentem zewnętrznym wobec naszego ciała – stanowią raczej software, wedle którego działamy i który nas zmienia od środka. Jako hardware były traktowane jeszcze w latach 90., na przykład przez takich artystów jak Orlan czy Stelarc, którzy używali ich do protetycznych modyfikacji ciała. Postinternet powstał więc z refleksji nad rozmyciem granic między rzeczywistością wirtualną i materialną. U źródła jest tutaj pytanie o przemieszanie doświadczenia autentyczności i symulacji.

RD: Od kiedy aplikacje zaczęły przenikać się z życiem codziennym, pojawiły się nowe kwestie. Nie chodzi o to, że dosłownie internet się kończy, ale o to, że początkowy zachwyty nad technologią i optymizm, który nam wtedy towarzyszył, zostały zastąpione wątpliwościami, potrzebą zdiagnozowania aktualnej sytuacji, która opiera się na otoczeniu sieciowym, a odnosi się jednak do nowej natury relacji między użytkownikami. Pod tym względem postinternet różni się od net artu, który działał prawie wyłącznie w przestrzeni cyfrowej i w największym stopniu do niej się odwoływał.

NS: Oczywiście, są przykłady artystek i artystów postinternetowych, którzy świadomie wybierają wyłącznie działalność w sieci. Na przykład Jennifer Chan, która nazywa postinternet nieślubnym dzieckiem net artu i sztuki współczesnej. Ciekawa definicja, swoją drogą.

A co to jest net art? Czym różni się od postinternetu?

NS: Termin ten określa przede wszystkim praktyki artystyczne lat 90. Entuzjaści działający w pewnej niszy organizowali się oddolnie, aby móc uprawiać sztukę w internecie. Narzędziem artystycznym i semantycznym był głównie kod HTML, za pomocą którego tworzono m.in. email art, spam art, odwołując się do korzeni kultury software'owo-hakerskiej.

RD: Przełom nastąpił około roku 2006, na fali rewolucji 2.0, czyli emancypacji roli użytkownika. Wtedy pojawił się YouTube, serwisy społecznościowe, Skype, wideo i mikroblogi, Tumblr – otoczenie, które pozwoliło nawiązywać nowego rodzaju relacje społeczne.

NS: To właśnie ta nowa infrastruktura sieci stała się kołem zamachowym dla postinternetu, ponieważ otworzyła zupełnie nowe możliwości ekspresji i docierania do potencjalnego odbiorcy. Artyści pokazywali, jak w pewnym sensie każdy z nas stał się kuratorem własnego wizerunku, a internet czymś w rodzaju otwartej sceny czy galerii. Pierwsi z nich czerpali z doświadczeń starszego pokolenia net artowców.

Natalia Sielewicz – historyczka sztuki, kuratorka. Absolwentka Courtauld Institute of Art i Central Saint Martins College w Londynie. Pracuje w Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie, gdzie od września 2014 do stycznia 2015 roku trwała przygotowana przez nią wystawa „Ustawienia prywatności. Sztuka po internecie”.

Tworzyli własne kanały prezentacji i przestrzenie wspólnoty, m.in. *surfcluby* (np. Na-stynets czy Loshadka/blog), *imageboardy* czy wreszcie sieciowe platformy kuratorskie – do najbardziej znanych można zaliczyć VVORK czy bardziej humorystyczny portal The Jogging. Nosiły one poniekąd znamiona krytyki instytucjonalnej, remiksowały konwencje tradycyjnej sztuki awangardowej i jej sposoby reprezentacji.

Czyli można powiedzieć, że net art to sztuka internetowa tworzona przed okresem ekspansji serwisów społecznościowych oraz technologii mobilnych, a postinternet to sztuka funkcjonująca na sposób hybrydowy, w dwóch światach jednocześnie?

NS: Tych różnic jest więcej. W przeciwieństwie do powszechnego odbioru tego nurtu jako sztuki celebrującej wyłącznie estetykę i mechanizmy sieciowe, postinternet koncentruje się często na *stricte* konceptualno-akademickich rozważaniach, takich jak status kopii wobec oryginału, istota reprezentacji wizualnej; zaciera też tradycyjne granice między funkcjami krytyka, kuratora i twórcy.

RD: Wcześniej nie podejmowano w takim stopniu dyskusji na temat sztuki tworzonej przez nieprofesjonalistów, tak jakby internet stanowił przestrzeń równoległą, wyizolowaną z rzeczywistości. Nie było też żadnych prób rozpoznania sposobu, w jaki wpływa na kulturę wizualną czy inne praktyki społeczne. Wreszcie net art nie miał aspiracji, by stać się częścią obiegu instytucjonalnego i rynkowego. A postinternet wręcz przeciwnie – nie ukrywa tutaj zdecydowanych ambicji.

Natalio, powiedziałaś wcześniej, że na fali rewolucji 2.0 internet stał się swoistą przestrzenią performansu, my sami zaś kuratorami osobistych treści. Tej nowej sytuacji użytkownika sieci dotyczy twoja wystawa w Muzeum Sztuki Nowoczesnej. Prezentujesz na niej prace gwiazd sztuki postinternetowej: Eda Atkinsa, Jona Rafmana, Pameli Rosenkranz czy Ryana Trecartina. Jednocześnie w opisach konsekwentnie unikasz słowa „postinternet”.

NS: To dlatego, że starałam się abstrahować od czysto werbalnych skojarzeń związanych z tym terminem. Interesował mnie przede wszystkim niepokój egzystencjalny wywołany dwuznacznym wpływem technologii na naszą cielesność, duchowość i strukturę relacji społecznych. Ale chciałam też uniknąć konotacji z postinternetem zachodniocentrycznym, redukującym odbiór tego zjawiska do konkretnej grupy społecznej funkcjonującej w Nowym Jorku, Berlinie i Londynie. Zaprosiłam więc artystów z Arabii Saudyjskiej, RPA czy Tajlandii. Ciekawiło mnie pytanie, jak kształtują się te doświadczenia w krajach odległych geograficznie i kulturowo. W zagranicznych dyskusjach na temat postinternetu brakuje takich analiz.

Czy prace te łączy wspólna estetyka?

NS: Niekoniecznie, wystawa nie fetyszyzuje estetyki internetu ani związanych z nim metod kreacji, choć oczywiście są one w niej obecne. Prezentowani artyści czerpią inspiracje z kultury wizualnej internetu – portali społecznościowych, fotografii stockowej, amatorskiej pornografii czy motywów opartych na cyfrowej

grafice i animacji (tzw. *new esthetics*), ale ostateczny sposób reprezentacji jest uzależniony od indywidualnych inspiracji i decyzji artystycznych. Na przykład artyści tacy jak Jon Rafman czy Nicolas Ceccaldi świadomie wykorzystują estetykę sieci lat 90., w nostalgii za utopijnym i demokratycznym etosem pokolenia cyberpunku. Na drugim biegunie znajdują się prace DIS czy Pameli Rosenkranz inspirowane estetyką korporacyjną i teoriami akceleracjonizmu.

Można w ogóle mówić o jakichś wspólnych cechach stylu postinternetu? Nowym formalizmie?

RD: Moim zdaniem rozumienie kultury postinternetu jedynie poprzez aspekty wizualne, wyszczególnianie najczęściej pojawiających się w nim elementów w postaci ideogramów czy form graficznych, jest błędne. Może być tylko wstępem do dyskusji o postawach artystycznych, które ostatnio się pojawiły. Dobrym przykładem jest tutaj *Contemporary Art Daily* – blog bazujący na zdjęciach z wystaw, które są wyretuszowane, mają podkreślony kontrast i właściwie nie mamy nawet pewności, czy w ogóle zaistniały w fizycznej przestrzeni.

Nie uważacie, że to po prostu zniekształca percepcję dzieła sztuki? Płaska reprezentacja eliminuje przecież wszystkie pozawizualne wymiary obiektu. Z kolei dokumentacja wykonana przez profesjonalnego fotografa rządzi się osobną estetyką.

NS: Akurat serwis CAD jest często atakowany za pewnego rodzaju formalizm i konwencjonalizm. Swoją drogą nie jest tam prezentowana wyłącznie sztuka postinternetowa, tylko dokumentacje z różnych wystaw. Wszystkie jednak są tak perfekcyjnie doświetlone i zakomponowane, jak gdyby pokazywane na nich prace były projektowane celowo, aby się dobrze prezentować online. Sztuka postinternetowa, o której tu rozmawiamy, opiera się jednak na materialnym obiekcie i bardzo potrzebuje do zaistnienia przestrzeni typu *white cube*.

RD: Można oczywiście kwestionować ideę takich blogów, ale one już zdążyły zdekonstruować ideę/paradygmat wystawy i obiektu artystycznego przeznaczonego jedynie do oglądania na żywo. Internet jako narzędzie przyczynił się do zmiany sposobów myślenia o obrazie, w miarę jak popularność internetu i wyszukiwarka Google, którą Constant Dullaart nazywa bogiem, udowodniły, jak ważny jest wizualny wymiar rzeczywistości. Dematerializacja sztuki w internecie jest być może dobrą odpowiedzią na prekaryjną kondycję wielu współczesnych artystów i ich praktyk. Z jednej strony nie są już oni skazani na obecność w rzeczywistości instytucjonalnej, skonstruowanej przed wieloma laty, z drugiej wymagania rynku sztuki wciąż powodują, że obiekt musi zaistnieć także w sensie fizycznym.

NIE LUBIE WIDEO-ARTU,
LEPSZE FILMY SĄ NA YOUTUBIE



Ciekawe, że wielu recenzentów podkreśla pesymistyczną wymowę wystawy Natalii, dostrzegając w prezentowanych pracach poczucie osamotnienia i zagubienia.

NS: Świadomie położyłam nacisk na afektywny wymiar relacji z technologiami. Współczesny obraz kondycji postinternetowej jest dowodem na to, że granice między emancypacją a opresją jednostki są coraz mniej precyzyjne. W tym sensie zgadzam się z powyższymi recenzjami. Wykorzystujemy emocje do sterowania naszym wizerunkiem w internecie. Stanowią one podstawowy czynnik decydujący o popularności w mediach społecznościowych, a w konsekwencji w rzeczywistości offline. Ale można to też rozpatrywać w kategoriach czysto transakcyjnych i ekonomicznych. Kapitalizm emocjonalny, w którym wszyscy funkcjonujemy i który internet akceleruje, oczekuje od nas permanentnej autoekspresji – wręcz pasywnie na niej, zachęcając do autentycznych statusów i dzielenia się prywatnymi zdjęciami. Facebook nas pyta: „co myślisz? jak się czujesz?”, a potem filtruje na tej podstawie reklamy.

Rozumiem, że nie chcesz psychologizować ani moralizować na ten temat – wolisz analizować mechanizmy kapitalizowania tych relacji?

NS: Oczywiście, chodzi o sposób, w jaki nowe technologie utowarowiają nasz wizerunek i naszą afektywność – potrzebę bycia widzialnym, akceptowanym itd. W czasach kompletnej dystrakcji i rozchwiania percepcji ekonomia uwagi staje się czymś fundamentalnym. Klikam, więc jestem. A jednocześnie „płacę słone odsetki od swojej osobowości”, by zacytować Trecartina z filmu, który pokazuję na wystawie. Ten system rankingowy, który narzucają media społecznościowe, wymaga od nas stałego zaangażowania. Osoby, którym zależy na popularności, muszą poświęcić maksimum zasobów emocjonalnych na stałą aktualizację własnego statusu – tego, co czytają, z kim się spotkali, co zjedli. Gdy tylko odpuszczają produkcję, spada ich wydajność.

RD: Wbrew temu, co się często zarzuca, internet nie osłabił relacji społecznych, tylko uświadomił nam, że do pełnego wykorzystania jego potencjału potrzebujemy nowych kompetencji i świadomości mechanizmów działania. Aby stać się użytkownikiem serwisów społecznościowych, musimy zaakceptować regulamin dotyczący głównie wykorzystywania danych i polityki prywatności i wizerunku. Ale te regulacje nie rozwiązują przecież wszystkich kwestii komunikacyjnych w społecznościowej sieci, która opiera się na reakcjach i emocjach użytkowników.

Paradoks polega tu na tym, że to parcie ku indywidualizmowi i autentyczności opiera się w pewnym sensie na ich zaprzeczeniu. Aby przykuć uwagę, trzeba być atrakcyjnym, a to wymaga działania wedle kanonów stylu, które są lansowane poprzez trendbooki, pisma lajfstajlowe, reklamy, czyli w gruncie rzeczy przez przemysł rozrywkowy. Trzeba umieć się przyciąć do tego formatu.

NS: Są badania, które pokazują, że kobiety, robiąc *selfie*, koncentrują się głównie na twarzy, a na ciele tylko wówczas, gdy spełnia ono normy współczesnej popkultury. Z kolei mężczyźni ponoć najczęściej unikają twarzy, a częściej pokazują się od nosa w dół. Oczywiście jest to bardzo płynne – tak jak zmienia się rynek, zmieniają się mody i formy autoekspresji. Ale w tym momencie właśnie wkraczają artyści, którzy proponują nowe, subwersywne formy cielesności i identyfikacji.

Jakieś przykłady?

NS: Na przykład Trecartin, który wprowadza pojęcie bezpłciowości. Nie chodzi tu nawet o bycie trans, ale o bezpłciowość (*genderlessness*). Jego prace z jednej strony zawierają przejawione wizje kultu indywidualizmu, ale z drugiej też zrywają z płytkim rozumieniem tolerancji, które zakłada jednak zawsze stosunek wyższości. W momencie kiedy decydujemy się na coś, co jest kompletnie horyzontalne, wykluczamy zarazem możliwość nietolerancji. Podobne podejście do płci prezentuje Jesse Darling lub artyści związani z kolektywem CUSS z Johannesburga, którzy dążą do rozmycia sztywnych granic tożsamości rasowej – centralnej kategorii polityki apartheidu.

Krytyce tych mechanizmów służy też chyba zawłaszczanie przez artystów zdjęć stockowych, które pokazują sztuczną, przerysowaną rzeczywistość – kreują nieadekwatne postawy, relacje i emocje?

NS: Doskonałym przykładem jest pojęcie „miłości”, które po wpisaniu w wyszukiwarkę Getty Images automatycznie generuje wizerunki heteroseksualnych, białych par trzymających się czule w objęciach. Implikuje to od razu całe spektrum wykluczeń, które popkultura i internet utrwalają. Jednocześnie artyści praktykujący estetykę korporacyjną (np. Rosenkranz, Trecartin, kolektyw DIS) przenoszą na sferę działań artystycznych strategie marketingu związane z budowaniem świadomości marki. W ich pracach tożsamość funkcjonująca jako brand staje się przedmiotem ciągłej negocjacji, spekulacji i marketingu.

Ale dekonstrukcja stereotypów i konstruowanie własnej tożsamości za pomocą fotografii to nie jest nic nowego. Przecież już Duchamp wykreował sobie kobiece alter ego. Można też przywołać prace Mapplethorpa, który z premedytacją rozbijał

stereotypowy dla lat 80. sposób postrzegania homoseksualistów, tworząc cały szereg różnych, niewspółmiernych wizerunków siebie.

NS: Tylko różnica polega na tym, że obecnie funkcjonuje masowość medium i natychmiastowość przekazu. Nie musisz iść do ciemni ani robić wystawy w galerii, tylko od razu konfrontujesz się na ekranie z efektem, który udostępniasz w czasie rzeczywistym. Dodatkową gratyfikację stanowią lajki i komentarze.

Tak samo jak ich brak jest formą społecznej dezaprobaty.

RD: Jeszcze dekadę temu, kiedy technologia była czymś bardzo fizycznym, zewnętrznym wobec ciała, byliśmy świadomi, gdzie kończy się offline, moje fizyczne „ja”, a zaczyna medium. Dziś, kiedy ta granica ulega rozmyciu, możemy urzeczywistniać swoje wyobrażenie o sobie. *Selfie*, które powstaje przed lustrem, kiedy trzymamy w ręku telefon, jest często efektem wielu ujęć. Moja fizyczność – ruchy, które wówczas wykonuję – staje się więc bardzo dosłownie kostiumem, zgodnym z moim własnym wyobrażeniem o sobie.

Ale nie chodzi wyłącznie o prywatny performans przed lustrem, tylko o redefinicję własnych zachowań?

RD: Tak, chodzi o redefinicję tożsamości, i to względnie łatwą do przeprowadzenia. Taki performans to odegranie nowego kanonu gestów i zachowań społecznych, sprowokowanych funkcjonowaniem w technologicznym otoczeniu. To również ciekawe, bo te nowe praktyki manipulacji na własnym wizerunku wymykają się stereotypowym, spolaryzowanym podziałom na role społeczne, cechy męskie i kobiece, które funkcjonowały w kulturze dotychczas.

NS: Technologie umożliwiają nam projektowanie własnego „ja”, które staje się płynne i którym możemy swobodnie manipulować. Jest to całkowicie zgodne z rozumieniem gender – wiemy, że nasza tożsamość nie jest uwarunkowana biologicznie, ale jest konstruktem społeczno-kulturowym. Dziś technologie chociaż na chwilę uwalniają nas właśnie od tego biologicznego bagażu. Pojawia się tutaj pytanie o granice tej redefinicji, o której wspomnieliście: w jakim stopniu ta dynamiczna reprezentacja oddziałuje i zmienia nasze fizyczne i psychiczne „ja”, które tkwi przed ekranem?

To bardzo ciekawy problem. Jeżeli w grę wchodzi afekty – na przykład lęk, pożądanie czy potrzeba akceptacji – to właśnie one ulegają tutaj redefinicji. Ma to chyba związek z jaźnią odzwierciedloną – poczuciem własnej wartości, które budujemy w oparciu o subiektywne przekonanie, jak nas widzą inni.

NS: Tym bardziej że media społecznościowe funkcjonują jak typowy panoptykon – wiesz, że jesteś przez cały czas obserwowany, ale nie widzisz obserwującego.

RD: Łatwo zapominamy, że wszystkie nasze zdjęcia, które trafiają do internetu, zostają już tam na zawsze. System rozpoznawania twarzy sprawił, że nasz wizerunek jest zmnożony i może funkcjonować poza naszą świadomością, na tysiącach zdjęć, w rozmaitych kontekstach, nad którymi nie mamy już praktycznie żadnej kontroli.

NS: Niestety, rozmaite instytucje, które monitorują internet, mogą przetwarzać nawet te najbardziej subwersywne manifestacje cielesności do postaci narzędzi kontroli lub sprzedaży. Reprodukując własne „ja” w internecie, musimy być przygotowani na to, że sami zgadzamy się na formatowanie i kwantyfikację naszego prywatnego doświadczenia i wizerunku w postaci danych. Pytanie nie brzmi, na ile prywatność stała się ceną naszej widzialności i pragnienia popularności, lecz w jakim stopniu media i ekrany „urządzeń osobistych” wytwarzają iluzyjne poczucie prywatności i intymności.

Listopad 2014

Marek Krajewski

W 2006 roku nakręciliśmy krótki film zatytułowany „Przystanek”. Z kilkuset poznańskich przystanków wylosowaliśmy osiemnaście – tyle, ile godzin funkcjonuje każdego dnia miejski transport. Na każdym z nich przez 60 minut, statyczną kamerą, rejestrowaliśmy zachowania oczekujących na tramwaje i autobusy. Co robili obserwowani przez nas ludzie? Przechadzali się, rozglądali, czytali rozkład jazdy, wykonywali drobne czynności doprowadzające ich fryzury i garderobę do porządku, spoglądali na zegarki i patrzyli na innych, rozmawiali, jedli i pili, czytali prasę i książki, słuchali muzyki i rozmawiali przez telefony komórkowe. Przede wszystkim jednak wydawali się tkwić w stanie zawieszenia, letargu.

Pauzy w codzienności – w których nie bardzo jest co ze sobą zrobić, bo niewiele od nas zależy – zdarzają się nam tym częściej, im bardziej złożone jest życie. Złożoność wymaga bowiem coraz bardziej zaawansowanej koordynacji działań, a ta pociąga za sobą konieczność czekania na swoją kolej – po kawę i posiłek, do biletomatu, do dentysty, na zielone światło i taksówkę, na rozpoczęcie zajęć w szkole lub na uczelni, w drogowym korku. Oczekiwanie można oczywiście skrócić, stosując siłę, prośbę, przekupstwo albo łamiąc reguły, ale w dłuższej perspektywie przynosi to odmienne od zamierzonych skutki – chaos wydłużający momenty oczekiwania. Większość wybiera więc czekanie.

Udręka czuwania

Oczekiwanie nie musi być nieprzyjemne, ale zazwyczaj jest. Nieprzypadkowo. Czekając, czujemy się równie niepotrzebni, jak nie działające przedmioty, jak rzeczy, których nikt nie potrzebuje. Oczekiwanie jest tym bardziej nieprzyjemne, im częściej słyszymy, że jesteśmy panami swego losu, że spoczywa on wyłącznie w naszych rękach, że powinniśmy być produktywni, że czas to pieniądz, a dobre życie to życie ciekawe – takie, w którym ciągle dzieje się coś nowego. Czekając, czujemy, że marnujemy czas, a odczucie to jest równie powszechne, jak przekonanie, że życie to pasmo możliwości do wykorzystania, a my sami powinniśmy być aktywni, witalni, podłączeni i w permanentnym stanie czuwania.

Dyskomfortu czekania nie zmniejsza – tak zalecane przez ekspertów od dobrego życia – zwolnienie tempa, *slow life*. Źródło cierpienia nie tkwi bowiem w prędkości, z jaką żyjemy, ale w tym, że jesteśmy zależni od innych, że musimy z nimi zgrywać rytmy swoich działań, a to wymusza oczekiwanie. Można oczywiście odpuścić – wyjechać

na wieś, zaszyć się w głuszy, żyć zgodnie z rytmem natury, uprościć swoją złożoność – ale wcześniej trzeba pocierpieć, być produktywnym i skoordynowanym z innymi, by po to remedium na udrękę czekania można było sięgnąć. Z tej perspektywy dosyć zabawny jest mit odpadnięcia, znany z „Domu nad rozlewiskiem”, „Szpilek na Giewoncie” i książek małżeństwa Máté. Mit ukrywający to, że aby odpuścić, trzeba najpierw docisnąć, że aby żyć tak, jak się chce, trzeba wcześniej z siebie zrezygnować. Mit to isticie kapitalistyczny, sławiący akumulację jako warunek trwonienia i to ostatnie czyniący ideałem, do którego dążymy.

Czekanie poniża. Czy nie podkreśleniu nierówności służą strefa VIP, bankowość osobista, usługi typu konsjerż, delegowanie czasochłonnych obowiązków na asystentów i asystentki? Czy ludzie nie grają w Lotto, by pokonać czas i złagodzić ból oczekiwania na odmianę losu? Czy jest coś bardziej upokarzającego niż czekanie na tych, dla których okażemy się potrzebni (jako pracownicy, partnerzy, współpracownicy)? Czy istnieje lepszy wskaźnik nierówności niż liczba dni, które dzielą nas od wizyty u lekarza specjalisty? Albo niż liczba osób tłoczących się w kolejce po przecenione produkty?

Nuda

Oczekiwanie uprzedmiotawia. Również dlatego, że towarzyszy mu nuda. Ma ono źródło w rozbieżności pomiędzy oczekiwaniami a tym, co przynosi rzeczywistość. Nuda pojawia się, gdy film miał być porywający, a nie jest; gdy rozmowa z osobą, którą cenimy, się nie klei; gdy mamy czas wolny, ale nie bardzo wiemy, co ze sobą zrobić; gdy musimy czekać, chociaż spodziewaliśmy się natychmiastowego zaspokojenia potrzeby lub pragnienia. Jest ona wszędzie tam, gdzie miało być niepowtarzalnie, a jest rutynowo. Nuda jest formą rozciągniętego w czasie rozczarowania: nie dość, że nie otrzymujemy tego, czego się spodziewaliśmy, to jeszcze to, co niechciane, nie chce odejść.

Nuda, jak przekonująco dowodzą zarówno jej apologetci, jak i krytycy, jest stanem stosunkowo nowym. By jej doświadczyć, trzeba głęboko wierzyć, że naszym moralnym obowiązkiem jest maksymalne wypełnienie czasu, który mamy do dyspozycji. Przekonanie to (podobnie jak potępienie oczekiwania) ma swoje źródło w nowoczesnej organizacji produkcji i jest wobec niej funkcjonalne. Ciekawe życie to życie zbieżne z krótkim życiem produktu i różnicowaniem potrzeb, a efektywne wykorzystywanie czasu to reguła, której podporządkowana jest praca fabryki. Pozorny paradoks polega na tym, że w im większym stopniu kapitalizm odpowiada na doświadczenie nudy, tym jest ona powszechniejszym stanem. Pozorny, bo rynek doskonale opanował strategię obrzydzenia tego, co przed chwilą było przedmiotem pożądania. Niezmiennie więc nowy produkt przyniesiony do domu nazajutrz okazuje się przestarzały, a to, co miało wyróżniać – uniformizuje. To właśnie te małe codzienne dramaty sprawiają, że gospodarka się rozwija.

Możemy oczywiście, jak sugeruje Brodski w „Pochwale nudy”, poddać się jej, dostrzec w niej okazję na spotkanie z samym sobą i z czasem. To jednak wyzwanie

MUSZE MIEĆ
BLOGA ŻEBY
LUDZIE TRAKTOWALI
MNIĘ POWAŻNIE



dla zuchwałych – każda nieoperacyjna refleksja jest bowiem nieracjonalna. Obniża efektywność, powoduje czkawkę złożonej społecznej maszyny, sprawia, że stajemy się problemem dla innych. Dlatego wybieramy rozwiązanie prostsze – zabicie nudy.

Ekstremalnie i 30% gratis

Zabić nudę można na dwa sposoby. Po pierwsze robiąc coś bezprecedensowego, ekstremalnego, radykalnie nowego. Tę formę uśmiercania zniechęconego stanu trudno oczywiście praktykować, czekając na tramwaj lub pociąg, w kolejce na poczcie czy banku, ale i to jest możliwe. Najlepszym przykładem jest przemoc, wandalizm, seks w miejscach publicznych czy pranksterskie wygłupy tak powszechne dzisiaj, bo upubliczniane za pośrednictwem sieci (*owling, planking, manning, teapotting, cone-ing* itd.). Można też zabić nudę, sięgając po strategię 30% gratis. Jej istotą jest próba upakowania w jak najkrótszym czasie jak największej liczby działań, aktywności, doświadczeń i wrażeń. Najlepszym przykładem tej strategii walki z nudą jest oczywiście *multi-tasking*, a więc wykonywanie kilku rzeczy jednocześnie: oglądanie filmu i czytanie; pisanie i słuchanie muzyki; robienie na drutach i rozmawianie przez telefon; prowadzenie samochodu i pisanie esemesów; fotografowanie w trakcie imprezy, *second screening* itd. Ta druga strategia radzenia sobie z nudą wydaje się dziś dużo powszechniejsza, zaś jej doskonałym przejawem jest to, co określa się mianem *smart boredom*.

Żyjesz i jesteś potrzebny!

Określenie *smart boredom* upowszechniło się w 2012 roku, przede wszystkim, co znaczące, w kontekście marketingowym. Oznacza ono zmyślną formę radzenia sobie z „małymi nudami” dopadającymi nas w miejscach publicznych, w środkach masowej komunikacji, w kolejkach do urzędów, w trakcie pauz w pracy i nauce. Jej zmyślność polega na tym, że bezproduktywne momenty oczekiwania wypełniamy, wysyłając wiadomości tekstowe i ememesy, grając, oglądając filmy, słuchając muzyki, przeglądając pocztę i strony internetowe, czytając elektroniczne książki i gazety, fotografując, sprawdzając pogodę i notowania walut, dokonując przelewów i płatności itd.

Czynności tego rodzaju moglibyśmy mnożyć – wszystkie one mają jednak podobną konsekwencję: coś, co było puste, staje się pełne, a to, co irytujące, przeobraża się w to, co absorbujące. Wszystkie one mają też podobne źródło – urządzenia mobilne, w tym przede wszystkim smartfony. Te ostatnie, choć znane już w latach 90., upowszechniły się dopiero niedawno i stanowią dziś dominujący rodzaj telefonów komórkowych obecnych na rynku. Już sama nazwa wskazuje na wyższość tych urządzeń nad poprzednikami, sugerując, że zwykłe komórki są w porównaniu z nimi rodzajem niższej formy istnienia – nieinteligentnej, prymitywnej, przypominającej codzienne sprzęty. Smartfony działają jak magiczne obiekty, których używanie sprawia, że stajemy się doskonalsi – już nie *dumb*, ale właśnie *smart*. Najważniejsze jest jednak to, że urządzenia te czynią nas na powrót produktywnymi, że łagodzą poczucie, iż marnujemy drzemiacę w nas potencjały, że nasza bierność czyni świat uboższym.

Smartfon w rękę sprawia, że znów możemy generować sieciowe przepływy, wprawiać w ruch internetowe łącza, zwiększać liczbę odsłon i lajków, nagradzać i karać, wspierać i hejtować. Stajemy się potrzebni. Potwierdza to migająca dioda wskazująca na stan gotowości urządzenia i ono samo, śląc nam powiadomienia, informacje o aktualizacjach i zmianach statusów, przypominające, że dawno w coś nie graliśmy i że czekają na nas oferty, nowe możliwości, okazje i gratysy. Jesteś w centrum – dowodzi spływający strumień spersonalizowanych informacji – i nawet jeśli doskonale wiemy, że po drugiej stronie nie ma żywego ducha, ale (ro)boty, algorytmy i zautomatyzowane respondery, to dajemy się ponieść tej interakcyjnej ekstazie, wskazującej na doniosłość naszego istnienia.

Zmyślność smartfonów wynika więc z tego, że udało im się wejść w rolę indeksów naszego istnienia i ostatecznego dowodu na to, że jest ono komuś potrzebne. Co więcej – w przeciwieństwie do niedoskonałych ludzkich jednostek, urządzenia te są zawsze gotowe do tego, by fakty te potwierdzać, dostarczyć na żądanie przekonującego dowodu, że wciąż jesteśmy wśród żywych. Nawet wówczas, gdy smartfon wypływa głównie spam, a nie ekscytujące propozycje, sprawia nam to przyjemność, dziwną radość, której źródłem jest to, że uruchamiamy przepływy informacji. Bycie routerem musi być ekscytujące – to taka egalitarna wersja sławy, sytuująca nas w samym centrum wydarzeń. Jaron Lanier może ponarzekać, że zamiast interaktywni jesteśmy reaktywni, ale przyjemność trzymania ręki na pulsie jest zbyt wielka, by się jej nie poddać. Ponieważ dodatkowo jest ona niezwykle funkcjonalna wobec potrzeb rynku, to wszystko wokół potwierdza, że powinniśmy jej doświadczać tak często, jak to tylko możliwe.

Pauza na człowieczeństwo

Trudno oprzeć się pokusie potwierdzenia, że jest się potrzebnym. Ma ona źródło w podstawowych ludzkich potrzebach – bycia wśród innych, przynależności, akceptacji. Możliwość ich realizacji jest dziś bardzo problematyczna, bo akcent został położony na to, co indywidualne i niepowtarzalne, niezależne i autonomiczne, na dystans wobec tego, co grupowe i uniformizujące. Kontraktowy charakter relacji międzyludzkich wyraźnie określa zakres naszego w nie zaangażowania, czyniąc ich autentyczność przedmiotem umowy. Dlatego też potrzeba bycia z innymi i bycia im potrzebnym musi być realizowana w inny sposób – taki, który nie zanieczyszcza formalności naszych stosunków z innymi. Świetnym miejscem na to jest pauza, przerwa, krótkie chwile funkcjonowania na jałowym biegu.

Paradoks polega więc na tym, że najbardziej ludzcy jesteśmy wtedy, gdy się nudzimy, gdy trzeba czymś zabić nieprzyjemny moment oczekiwania. To wówczas, w chwilach zawieszenia normalnych rytmów funkcjonowania, gdy musimy sobie poradzić z tym, że jesteśmy zbędni, odzywają się gatunkowe potrzeby. Ponieważ wiemy, że ten stan jest tylko krótką przerwą, nie inwestujemy w niej zbyt dużo uwagi i emocji, nie próbujemy pielęgnować doświadczenia, jakie niesie ono ze sobą, ale raczej potwierdzamy jego aktualność – łącząc się z tym, co dowodzi, że jesteśmy.

Szczęśliwi, choć/bo oczekujący

Jak wspomniałem, określenie *smart boredom* zrodziło się w kontekście marketingowym. Odkryto bowiem, że istnieje istotna, niezagospodarowana dotąd nisza, którą można uczynić doniosłą i dowartościować jako przestrzeń zmyślnych, inteligentnych działań. Tą niszą są krótkie momenty czasowe, w których jednostka jest pozostawiona sama sobie, w specyficznym zawieszeniu pomiędzy pracą a domem; między jednym spotkaniem a drugim, między dwiema przyjemnościami, w oczekiwaniu, w podróży, w nie-miejscu.

Początkowo próbowano zagospodarowywać *smart boredom* bardzo chałupniczo – a to przez neony, plakaty, billboardy i citylighty, na których zawieszal się wzrok podróżnych; a to przez ulotki i darmowe gazety wręczone na ulicach i dworcach; a to przez ekrany umieszczone w miejscach publicznych i hipnotyzujące bijącym z nich rozedrganym strumieniem światła. Problem z tymi formami dystrybucji i ogniskowania uwagi polegał jednak na tym, że formatowały one jednostki i podpowiadały im, że są one do siebie podobne, że potrzebują tego samego. Idealny w roli narzędzia potwierdzającego, że jednostki są potrzebne, okazał się dopiero smartfon – zdolny do zaspokojenia każdej formy pragnienia bycia wśród innych. Smartfon jest przy tym dyskretny i nieabsorbujący, przyjemny w dotyku i łatwy w użyciu, zrozumiały i pełen tajemnic. Nieco niehigieniczny i niezbyt korzystnie wpływający na nasze zdrowie, ale to nieistotne szczegóły, gdy gra toczy się o to, by potwierdzić czyjeś istnienie.

„Przystanek 2013” zawierałby nieco inne sekwencje niż jego pierwowzór. Nadal dominowałyby w nim sceny przedstawiające ludzi na coś oczekujących, ale już nie zawieszonych w letargu. Przeciwnie – ożywionych, zaangażowanych w interakcje z urządzeniami, rozmawiających z kimś nieobecnym. Ludzi-routerzy, zdelokalizowane i abstrakcyjne węzły sieci rozprowadzające informacje. Ludzi potrzebnych.

Jakub Dymek

Waszyngtoński Kongres w 2015 roku nie przedłużył działalności części programu masowego nadzoru i zbierania danych komunikacyjnych, prowadzonego przez amerykańską agencję szpiegowską NSA. Dla wielu ta informacja była ważniejsza niż następny epizod szarpaniny międzynarodowych instytucji finansowych z Grecją czy kolejne zamachy. Czytali – nie tylko oni zresztą – z oczywistym twitterowo-social-mediowym podekscytowaniem prestiżowy edytorial w „New York Timesie”, napisany przez nikogo innego, jak Edwarda Snowdena.

Oto wydarzył się ten moment – pisał sygnalista – w którym obywatelki i obywatele przejęli inicjatywę, a państwa zrozumiały siłę oddolnego nacisku. Więcej, kolejne instytucje państwowe i rządowe agendy, nawet sam prezydent Obama – nie są skłonni bronić NSA z przekonaniem, jakie towarzyszyło im jeszcze niedawno. Z drugiej zaś strony są hakerzy i hakerki, które sprzeciwiają się nadzorowi, a cała szeroka wspólnota, której bliska jest prywatność, troszczy się lepiej o swoje bezpieczeństwo – szyfruje i lepiej się zabezpiecza. W Brazylii wprowadzono „konstytucję internetu”, czyli Marco Civil. „Świat powiedział nadzorowi nie” – jak głosi zresztą tytuł artykułu w „NYT”. No cóż, nie do końca.

Nie chcę nikomu odbierać radości – sam się cieszę, że sprzeciw wobec praktyk NSA dotarł do Waszyngtonu i na korytarze Capitol Hill. Powiedzieć dziś, że obywatelki i obywatele wypowiedzieli posłuszeństwo lub włożyli kij w szprychy maszyny nadzoru, to naszkicować najbardziej optymistyczny ze scenariuszy. Wycofanie się Kongresu z kilku paragrafów Patriot Act należało jakoś zinterpretować – ta opowieść jest dobra jak każda inna. I oddaje sprawiedliwość tym, którzy o to walczyli.

Historia Edwarda Snowdena i wycieków była jak świetnie napisany serial, ze swoimi bohaterami i podskórnie wyczuwanymi tropami kultury, które doskonale pokazywał film „Citizenfour” Laury Poitras. Ale opowieści wpadają w utarte tory, którymi później same się toczą. Nawet wyjątkowe i rewolucyjne – a historia Snowdena i wycieków bez wątplenia taka była. Snowden jest jej bohaterem (ale i sam – jak w „NYT” – dopowiada narrację), tematem jest walka o prywatność, anonimowość, władzę i autonomię w dobie „datacentrycznego kapitalizmu”. Co słyszymy?

Zmieńmy refren

Najpierw cytaty z samego Snowdena:

Internetowe metadane zdradzające nasze relacje i zainteresowania wciąż są przechwytywane i przeglądane na bezprecedensową skalę. Gdy czytasz ten tekst online, rząd USA o tym wie. Szpieczy w Australii, Kanadzie i we Francji wykorzystują niedawne tragedie i domagają się nowych uprawnień, choć mamy dowody, że kolejne [nadzorcze] programy tego typu nie zapobiegłyby atakom. Premier Wielkiej Brytanii David Cameron zastanawiał się niedawno, czy „chcemy, aby ludzie mogli komunikować się w sposób niemożliwy do odczytania?”, i sam sobie odpowiedział, że „zbyt długo byliśmy pasywnie tolerancyjni wobec społeczeństwa, mówiąc naszym obywatelom «dopóki przestrzegacie prawa, zostawimy was w spokoju»”. Na początku XXI wieku mało kto wyobrażał sobie, że obywatele rozwiniętych demokracji będą musieli bronić koncepcji społeczeństwa otwartego, bronić jej przed własnymi przywódcami.

W tej optyce walka z nadzorem i walka o prywatność to historia o totalitarnej i zjednoczonej władzy. O erozji wolności obywatelskich pod auspicjami wszechobecnego państwa. O konflikcie jednostki i aparatu, cichej i uporczywie prowadzonej jednostronnej wojnie, w której stawką jest prywatność.

Ta historia nie jest nieprawdziwa. Ale jest jednostronna. Debata wokół prywatności, którą wywołały wycieki Edwarda Snowdena w 2013 roku, już dawno przestała dotyczyć tylko i wyłącznie wątków, które powracają w wypowiedziach sygnalisty – a także akuszerów ich publikacji, dziennikarza Glenna Greenwalda i reżyserki Laury Poitras. Inaczej mówiąc, nie myślimy o sprawie prywatności i nadzoru w kategoriach przeciągania liny między graczami, z których jeden jest zły, drugi dobry, a innych graczy nie przewidziano wcale. Gdy czytamy jednak teksty takie, jak cytowany edytorial Snowdena – słyszymy tylko o tym złym.

Aparat państwa wystarczająco długo był negatywnym bohaterem naszych (pop)kulturowych fantazji, abyśmy wykuli sobie ten refren na pamięć, a idzie on według linijek Orwella i Kafki, Thoreau i Wachowskich, w dowolnych kombinacjach. Przy okazji historii NSA „1984” przypominano na tyle często – mniejsza o to, że zazwyczaj ogólnikowo i błędnie – że ktoś, kto w życiu nie wziął Orwella do ręki, może poczuć, że zna jego dzieło na pamięć. Role w tym dramacie zostały obsadzone: państwo wyszarpuje prywatność (co to w ogóle znaczy, o tym zaraz) z rąk obywateli i obywateli.

Prawdą jest, że różnorodne agencje federalne USA i szpieczy państw sojusznicznych, a wraz z nimi ich polityczni zleceniodawcy, są głównymi odpowiedzialnymi za szpiegowanie i naruszenia prywatności. Podobnie, rację mają ci, którzy podkreślają, że nowoczesne państwo – bez względu na ustrój i formułę sprawowania władzy – przyznaje sobie zbyt hojnie przywileje nadzoru, prewencji i podglądania w imię nieokreślonych ideałów bezpieczeństwa i społecznego porządku.

Tyle tylko, że te spostrzeżenia to truizmy – powtarzane w wersji skrajnej przybierają kształt libertariańskiego bełkotu, powtarzane w wersji *light* brzmią jak nie do końca szczerze przemówienia Obamy o błędach i wypaczeniach w zasadzie potrzebnego przecież systemu. W gruncie rzeczy opowieść o nierównowadze władzy w nowoczesnym

świecie jest znana, a jej kolejne wersje zazwyczaj nie przynoszą nic nowego. Może i dlatego nie pozwoliły na przekucie dyskursu prywatności w narzędzie drapieżniejsze niż dotychczas? A to jest możliwe, trzeba jednak nieco zmienić język. I uświadomić sobie, że często – wbrew temu, co słyszymy – problem prywatności ma tyle samo wspólnego z władzą, co z własnością.

Decyduję, a nie chowam

Powiedzmy, że prywatność można rozumieć na dwa sposoby. Pierwszy zakłada, że to, co sekretne i osobiste, jest rodzajem dobra czy zasobu, którym należy gospodarować rozsądnie. W tym sposobie myślenia o prywatności najbardziej liczy się, żeby nas z niej nie „okradziono” – a synonimem prywatności w stanie zerowym jest wyciek sex-tape’u czy rozebranych zdjęć spod prysznica. To z tego rodzaju myślenia bierze się też przestrzeganie nastolatków przed zbyt frywolnym korzystaniem z mediów społecznościowych. Prywatność jest kapitałem, którego ramy wyznaczają zewnętrzne wobec nas siły (jak moralność publiczna i prawo) i którego tym więcej mamy, im lepiej rozczytujemy się w kulturowych normach i nakazach – postępując w zgodzie z niepisany i ciągle zmiennym kodeksem praktyk. Oczywiście korzenie takiej prywatności – czasami wręcz nieodróżnialnej od tajemnicy czy „miru domowego” – to burżuazyjna historia Zachodu i wyodrębnianie się klasy średniej w nowoczesnych społeczeństwach – z jej przywiązaniem do rozgraniczeń i dystynkcji.

Inne rozumienie prywatności nie traktuje szeregu tajemnic i rygorystycznie ustalonych granic jako czegoś, co w imieniu pozyskania „skarbu” prywatności należy zgromadzić i strzec. Nie jest obojętne na drażliwe informacje, to jasne, ale traktuje prywatność mniej jako zasób, a bardziej jako pewną zdolność czy możliwość – pozwalającą na maksymalnie autonomiczne funkcjonowanie w wybranych sferach społeczeństwa informacyjnego, bez konieczności rezygnowania z idących za tym możliwości i przywilejów. Innymi słowy: nie chodzi o konieczność zachowania wszystkiego, co potencjalnie drażliwe, w tajemnicy – granica tego, co wrażliwe, jest równana bez wyjątku w dół przez najbardziej konserwatywnego aktora społecznego w danym momencie – ale o wolność dysponowania tymi informacjami w potencjalnie pożyteczny sposób, bez ryzyka utraty nad nimi kontroli. W skrócie: to ja decyduję, co i jak dzieje się z moimi informacjami, i im bardziej decyduję (nie: im bardziej chowam), tym większa jest moja zdolność do prywatności.

Przykład? Nikt nie powinien być zmuszony do utajniania w sieci, w obawie o swoją pozycję zawodową czy osobiste bezpieczeństwo, swojej orientacji seksualnej czy wyznania, ale każdy powinien mieć możliwość korzystania ze swojej tożsamości (jako geja, jako muzulmanki, etc.) przy zachowaniu pełnej anonimowości, jeśli tego chce. Inny przykład: dane, które chroni prawo i pozostają wrażliwe także w cyfrowej postaci, a jednocześnie mogą być użyteczne, choćby te dotyczące zdrowia czy kondycji fizycznej. Aplikacje dla biegaczek czy rowerzystów to sama przyjemność, a możliwość monitorowania swojego stanu zdrowia – choć nigdy nie zastąpi sprawnych publicznych szpitali – może okazać się pożyteczna. Potrzeba podzielenia się swoją lokalizacją

USUNĘŁAM FACEBOOKA
ALE JAK CHCĘ COŚ
ZOBACZYĆ UZYWAM
KONTA MOJEGO
KOTA



bywa paląca (gdy potrzebujemy pomocy lub szukamy czegoś ważnego), ale jednocześnie zbędny jest przymus jej zdradzania.

Gdy jednak z coraz mniejszej liczby usług można skorzystać anonimowo – bez powiązania jej z adresem Google, kartą kredytową lub numerem telefonu – a jednocześnie rządzi nami całkiem słuszna obawa, że nad wszystkimi komercyjnymi szpiegami są jeszcze szpiedzy państwowi, myśl o „autonomii informacyjnej” nawet się nie pojawia. Zostaje tylko własność i lęk, że ktoś ją odbierze. Ta sytuacja nie jest dziełem przypadku.

Hipermarket danych

Zdecydowana większość – jeśli już nie wszystkie – z komercyjnie i quasi-komercyjnie dostępnych w sieci usług jest w jakiejś części oparta – to jest: zarabia – na zbieraniu danych. Więcej: na ich zbieraniu, przechowywaniu, przetwarzaniu, łączeniu z innymi – możliwie jak najbardziej różnorodnymi – zbiorami danych i przekazywaniu dalej, często bez naszej wiedzy. W tym rozwiązaniu – przedstawianym jako „oczywiste” i wynikające z „architektury sieci” i jej „logiki” – użytkowniczk i użytkownicy muszą tak czy inaczej przekazać informację na serwer i zgodzić się, że nie mają kontroli właściwie nad niczym, poza prawem do decyzji, w którym momencie dorzucić coś do i tak już płynącego strumienia informacji (kolejne zdjęcie, rozmowę, lokację). A kluczowe dla losów informacji procesy dzieją się przecież później – gdy na nieokreślony czas zostaje ona zapisana i przeniesiona na poziom chmury. Gdy chcielibyśmy ją wyciągnąć – odzyskać pierwotne prawo do decyzji o jej upublicznieniu – okazuje się to niemożliwe, bo jest już gdzie indziej. Nikt jej nie ukradł w dosłownym sensie, ale zmieniła ona miejsce w strukturze własności.

Każda interakcja z jedną z sieciowych platform zmienia osobiste dane w małą tkankę towar – gotowy, opakowany i niezwykle precyzyjnie opisany. I odkłada go na później, powiela lub odsprzedaje dalej. Im mniej anonimowe są nasze interakcje – czyli im pewniej i z im większą ilością innych danych i informacji możemy je potem powiązać – tym bardziej się oplacają. Zdolność do ich wycofania czy swobodnego korzystania z anonimowości nie oplaca się zarządzającym danymi wcale.

To z tego hipermarketu danych korzystać potem mogą agencje szpiegowskie, które wcale nie muszą ich od nas w żaden perfidny i skomplikowany sposób wyciągać. Biorą po prostu to, co jest dostępne. Ewentualnie wykorzystują już istniejące (i w wygodnej formie zapisane!) informacje, by twórczo je połączyć i więcej o nas wiedzieć – nic prostszego. Im więcej usług potrzebuje weryfikacji naszej tożsamości, tym większy przecież jest zasób informacji, po które można sięgnąć. Istnienie nieprzebranego zasobu danych – niezależnego od intencji i możliwości państwa nadzorczego – pozostaje oplacalne.

Czy więc tłem szpiegowskich sensacji, które ujawnił Snowden, jest tylko walka o władzę? Nie – poprzedza ją mniej spektakularna i dużo łatwiej akceptowalna walka

o własność. A konkretniej, przemienianie codziennego korzystania z usług sieciowych we własność i przechwytywanie wartości dodanej. Przez to, że mechanizmy rynkowe – w przeciwieństwie do ingerencji centralnego aparatu państwa – uznajemy częściej za przezroczyste, umykają one naszej uwadze. Trudniej też zmierzyć się z władzą zupełnie rozproszoną i bezosobową (tysiącem anonimowych *data centers*, firm sektora obronnego, ale i zwyczajnych biznesów danych, które w przeciwieństwie do największych, Facebooka i Google'a, nie mają znanych nazw) – popkultura nauczyła nas opowieści nieskończenie prostszej – o złym molochu. Buntujemy się – i słusznie – przeciwko NSA, korzystając jednak z poczty Google i konta na Facebooku. I z usług tysiąca innych przemytników i hurtowników ładnie zapakowanych informacji.

Prywatność wolności

To oczywiście pokazuje granice naszej politycznej wyobraźni – które nakreśliła i kultura, i media, i cały zachłyśnięty siecią zwrot teoretyczny. Nie znaczy jednak, że gdzieś na marginesach nie pojawiają się koncepcje radykalnie innej sfery informacyjnej – która także ujmuje prywatność jako autonomię. Eben Moglen, autor „Manifestu.com.unistycznego”, proponuje chociażby ponowne przemyślenie technicznych uwarunkowań dzisiejszej tyranii chmury – czyli bezalternatywnej konieczności przechowywania informacji w sieci w celu choćby jednorazowego skorzystania z dowolnej usługi lub najbardziej przelotnej wymiany informacji.

Moglen pyta, jak to jest, że „to nie my jesteśmy serwerem”. Dlaczego nie korzystamy z Facebooka czy dowolnej innej usługi jak z programu czy gry na starym Windowsie, gdzie mogliśmy się jej pozbyć w dowolnym momencie, a wraz z nią jakichkolwiek „powiązań”? Dlaczego to my i nasze informacje jesteśmy „instalowani” gdzieś poza naszą kontrolą? Nie jest przecież skończonym science fiction pomyśleć, że informacje dotyczące nas samych – choćby miały być używane publicznie – przebywają w bezpiecznym i wybranym przez nas miejscu. Pozornie oczywista i wynikająca z „logiki” sieci mechanika, która zakłada, że między nami a dowolną usługą jest jeszcze nie do końca przejrzysty, za to w całości poza naszą własnością, poziom przechowywania danych i masowego pozbywania się nad nimi kontroli – słynne „z internetu nie da się nic usunąć” – nie zadowala Moglena, ale nie powinno zadowalać także nas.

Jewgienij Morozow podczas wykładu dla Kulturforum der Sozialdemokratie pytał, czy fundamentalnym problemem „datacentrycznego kapitalizmu”, który pozbawia nas autonomii i prywatności, nie jest utowarowienie informacji. Choć postępuje niesłychanie szybko, nie jest przecież nieodwracalne. Morozow również przyjmuje, że używanie informacji i danych jest dziś niezbędne – konieczność utrzymywania ich w tajemnicy wynikająca z troski o prywatność i w lęku przed szpiegami jest zwyczajnie trudna – ale pyta, czy wobec tego ich dysponentem nie powinny być instytucje publiczne. Dla własnego szpitala nie powinniśmy przecież być anonimowi, ale czy dla komercyjnego dostawcy usług poczty internetowej musimy być równie transparentni, włącznie z koniecznością wylegitymowania się dowodem osobistym i kartą kredytową?

W obliczu wyłaniania się kapitalizmu opartego na danych jedyną gwarancją tego, że obywatelki i obywatele nie zostaną przez ten kapitalizm zgnieceni, jest przekazanie jego głównej siły napędowej – danych właśnie – w publiczne ręce. I choć może się to wydawać sprzeczne z intuicją, to tak przecież to powinno wyglądać – każde moje kliknięcie na stronie czy w aplikacji, każda moja interakcja z termostatem czy samochodem typu smart, każdy mój ruch po mieście powinien procentować dla mnie jako obywatela – nie dla korporacji, która oferuje te usługi. Założenie, że „kapitał kliknięć” – a tym właśnie są kliknięcia, formą kapitału – w naturalny sposób należy do korporacji, doprowadzi do tego, że strona publiczna w końcu zupełnie pozbawi się nad nimi kontroli. [...] Potrzebujemy strukturalnej i instytucjonalnej innowacji, która pozwoliłaby odzyskać dane jako dobro użytku publicznego, wyjąć je z rynku i dopiero w ostatniej kolejności promować robienie z nich biznesowego użytku. To niełatwe, trudno o większe wyzwanie (przynajmniej dla polityków). Jednak kolejną dekadę nicnierobienia możemy przypłacić tym, że Facebook i Google będą prowadzić swoje parapaństwa – kontrolujące naszą tożsamość i dostęp do podstawowej infrastruktury. Gorszy scenariusz dla wolności trudno sobie wyobrazić.

Obie propozycje – Moglena i Morozowa – pokazują, że utrata prywatności i utrata wolności sąsiadują z procesem przechwytywania, segregowania i utowarowienia danych powiązanych z naszą tożsamością, o którym mniej słychać i który wydaje się pozornie bezalternatywny. W końcu – to rząd amerykański wydaje się bardziej skłonny do ustąpienia z części praktyk NSA niż Google do rezygnacji ze swojego modelu biznesowego. Ale to rządy są w dzisiejszych realiach łatwiejszym celem krytyki. W końcu bardziej lubimy opowieści, które już znamy – o totalitarnej władzy i jej karzącym ramieniu. Mało kto jeszcze opowiada o dyskretnym, choć bezlitosnym, szumie serwerów i o zbierającej się nad głowami chmurze. A to pierwszy krok w przejściu z prywatności „własności” do prywatności „wolności”.

Iwona Kurz

1.

„Czy na pewno Mark Zuckerberg i jego towarzysze są generałami Armii Bojowników o Demokrację i Prawa Człowieka?” – pytał retorycznie Zygmunt Bauman w artykule z 2012 roku, komentującym radosne doniesienia na temat znaczenia serwisów społecznościowych w arabskiej wiosnie. Argumentów krytycznych dostarczał mu głównie Jewgienij Morozow i jego książka „The Net Delusion” (2011). W tej perspektywie „Zuckerberg i jego towarzysze” jawią się raczej jako agenci ciemności ułatwiający inwigilację służbom specjalnym, którym wystawiamy jak na dłoni sieć swoich powiązań, upodobań i opinii. Filozof kończył w duchu przypowieści:

To bardzo, bardzo stara historia, która wciąż się powtarza: noża można użyć do pokrojenia chleba albo zadźgania człowieka. Wybór nie należy do noża, lecz do tego, kto go trzyma. Jakikolwiek by ten wybór był, nożowi nie zrobi to różnicy. I jakkolwiek by był ostry – technologia nie „wspomoże demokracji i praw człowieka” dla (ani zamiast) Ciebie.

Trudno się nie zgodzić z krytyką idealizacji internetu, a zwłaszcza portali społecznościowych jako demokratycznej utopii. Wrażenie robi też to bezpośrednie wezwanie, by brać sprawy w swoje ręce: wszystko zależy od „Ciebie”. Rozumowanie to jednak opiera się na dwóch przeoczeniach.

Pierwsze to lekcja antropologów mediów, przede wszystkim Marshalla McLuhana, że „dobre” i „złe” użycia mediów są wtórne wobec zasadniczej zmiany, jaką w funkcjonowanie jednostki i zbiorowości wnosi każde nowe narzędzie. Niezależnie od zastosowań, świat po wynalezieniu noża nie jest ten sam, co wcześniej, ponieważ dokonało się w nim znaczące przekonfigurowanie ludzkich możliwości. Trzeba by zatem pytać, co Facebook zmienia w samej strukturze ludzkiej komunikacji, a nie o to, czy przekazuje sensowne komunikaty.

Po drugie, mało przekonujące jest założenie, że ten akurat „nóż” powstał do walki o prawa człowieka; na pewno nie powstawał też z myślą o reżimach niedemokratycznych – jest przecież wytworem zachodniej demokracji z wszystkimi jej wadami i zaletami. Poza USA lub Europą działa zatem na innych zasadach, ponieważ znajduje się w innym kontekście medialnym, społecznym i politycznym, na przykład niegwarantującym wolności słowa. Niewczesne wypowiedzi na Facebooku – często zdarza się jego użytkownikom zapominać o tym, że to medium hybrydyczne, prywatno-publiczne

– u nas prowadzą do dyskusji salonowo-prasowych, w najgorszym razie wylewają się na Pudelka lub wywołują skrócenie listy znajomych. W Iranie mogą prowadzić na szubienicę. Tamtejszy Sąd Najwyższy podtrzymał właśnie wyrok skazujący na śmierć blogera, Soheila Arabiego, który jakoby obraził swoim postem Proroka. Problemem przecież nie jest tu ani medium, ani nieostrożność blogera, lecz fundamentalnie niedemokratyczny porządek polityczny. Czy można go zmienić za pomocą FB? Pewnie nie, ale można o tym szeroko informować. Widoczność problemu jest warunkiem koniecznym, choć niewystarczającym, zmiany – i to chyba miało znaczenie dla osób używających Twittera i Facebooka w Syrii czy Egipcie.

Na Facebooku toczą się spory polityczne, komentuje się wydarzenia z bieżącej polityki, podpisywane są petycje i manifesty. W perspektywie krytyków jest to postrzegane jako narcystyczne, by nie powiedzieć – onanistyczne pozorowanie zaangażowania, które wyraża się w lajkach częściej niż w komentarzach, nie przynosi jednak rzeczywistej zmiany politycznej czy społecznej, nie wspominając o tym, że nic nie kosztuje. Slacktywizm – czyli aktywność pozorowana lub leniwa, polityczna gnuśność – którego tylko jednym z przejawów jest zaangażowanie w lajkowanie lub zmiana zdjęć profilowych pod wpływem bieżących wydarzeń, łatwo wyśmiać. Jasne, proponuje jedynie powierzchwnie; tej się często dajemy zwieść niczym bohaterka filmu „Był sobie chłopiec” (2002), która uwierzyła, że Hugh Grant pracuje dla Amnesty International, bo raz był na dyżurze. A może powiedział, że był, by wydać się mężczyzną bardziej seksownym i pociągającym. W tej pocieszającej narracji pusty i powierzchowny (niedojrzały jak chłopiec) bohater okazuje się ostatecznie zdolny do relacji międzyludzkich, choć niekoniecznie do działań politycznych – zgodnie zresztą z duchem wielu pozornie apolitycznych komedii romantycznych.

Trochę podobnie jest w przypadku FB. Nawet łącza do książki Morozowa lub innych artykułów krytycznych wobec politycznych leniwców dostają w sieci wiele lajków. Ot, paradoks krytyka posługującego się narzędziami, które krytykuje. Paradoks sieci, w której nie chodzi o przedmiot dyskusji, lecz o relacje z dyskutantami.

2.

Na FB podstawowe znaczenie ma charakter związku z rzeczywistością, a jest on towarzyski. Portal jest w niej zakorzeniony zarówno w efekcie wymogu, by profil dotyczył rzeczywistej osoby posługującej się swoim prawdziwym imieniem i nazwiskiem, jak i w wyniku decyzji większości użytkowników, by wśród „znajomych” mieć znajomych rzeczywistych. Nawet osoby publiczne muszą wybierać, ponieważ sieć relacji ograniczona jest do pięciu tysięcy. Stawka jest wysoka – to znajomi wypełniają przecież (za darmo) naszą ściankę, postując, komentując, linkując, wchodząc w rozmaite dialogi i interakcje. Robią to ze względu na nas i innych swoich znajomych, a my się im odwzajemniamy.

Kim jesteśmy na Facebooku? Prawdopodobnie, w większości, tymi samymi osobami, co poza nim, ale ukazującymi tylko niektóre wymiary codziennej aktywności.

Można uznać, że ze względu na konieczność autoprezentacji jest to przede wszystkim narzędzie promocji, również politycznej, ale bywa ona też nieświadoma i rozproszona, a nie tylko konstruowana. W istocie znajdujemy się w przestrzeni pomiędzy interaktywną gazetą a wielką imprezą, która prowokuje do działań właściwych dla tych mediów: przede wszystkim do gadania, włączając w to szczególnie rodzaj gadaniny pisemnej, czyli postowanie. W konsekwencji uruchamia się cała gama aktywności fatycznych, służących jedynie podtrzymaniu konwersacji – kiwnięć głową, przytaknięć, emotikonów, które zastępują miny, potwierdzeń i powtórzeń. Każda niezgoda, każdy sprzeciw przechodzi tu przez sieć łagodzących zapośredniczeń, poczynając od potwierdzenia, że nie jesteśmy odosobnieni w swoim przekonaniu.

W tej sytuacji zrozumiałe, że więcej emocji niż Palestyna budzi „Dunin-Karpowiczgate” lub „Dwurnikgate”, ponieważ ich bohaterowie przebywają w pokoju obok. Plotka została zastąpiona przez postkę, grę w „podaj dalej”, polegającą na nadawaniu nowego życia treściom za sprawą ich lubienia lub dzielenia, ale przede wszystkim podkreślającą przynależność do chwijnego, momentalnie się aktualizującego grona opartego na akceptacji. Facebookiem rządzi obecność: trzeba tu być, ale też trzeba pamiętać, że są tu inni, co wyklucza inne plotki, poza tymi, które rozsiewamy sami o sobie.

Tę towarzyskość FB można oczywiście zinterpretować w duchu dystopii jako dobrowolne poddanie się inwigilacji. Dla większości użytkowników ważniejsze jest jednak tutaj spojrzenie znajomych niż służb specjalnych. Tutaj dajemy się lubić. Do lubienia został zaprojektowany FB – a zmiana wymaga niezgody, niechęci, nielubienia.

3.

Pojawiły się ostatnio informacje, że Mark Zuckerberg rozważa wprowadzenie przycisku „I don't like”. Wielu użytkowników od dawna się tego domagało, między innymi tworząc na FB grupy nawołujące do wprowadzenia dodatkowego guzika. Ich nieskuteczność trafnie odsłania mechanizm działania i angażowania się na portalu: dopóki nie naruszysz reguł i nie zamieścisz postu, który zawiera nagość lub wezwanie do przemocy, a który zostanie dostrzeżony przez administratorów lub zgłoszony przez „społeczność”, możesz wszystko – powiedzieć. Bezpośrednia skuteczność działania ogranicza się zatem do samego portalu i transmitowanych przezeń treści; ze względu na skalę jego zasięgu nie należy tego lekceważyć, nawet jeśli z trudem przekłada się to na polityczność bezpośrednią.

Autor i właściciel portalu skutecznie jednak zarządza swoim imperium – jako imperium emocji – i kwestii „nielubienia” szybko położył kres. W wywiadzie przedrukowanym w „Forbes” potwierdził, że „dyskutowane są” obecnie pomysły, by pojawiła się możliwość sygnalizowania innych emocji niż „lubienie”, ale na myśli miał raczej „smutek po utracie kogoś bliskiego”. Co prawda, przyjęło się, że „like” jest znakiem zgody czy solidarności z autorem/autorką postu, jednak kciuki do góry pod informacjami strony Muzeum Auschwitz o transportach sprzed lat albo pod informacją o śmierci znanej osoby zawsze wywoływały pewną taką ambiwalencję. Programiści

FB nie zamierza zatem iść w stronę umożliwienia polaryzacji opinii – lecz, jeśli w ogóle dojdzie to do skutku, będą dążyć do poszerzenia możliwości wyrażania emocji, które mają nadal pozostać przyjazne i niezbyt gwałtowne: tu się lubimy, nie kochamy czy namiętnie pragniemy, a różnice są tonowane lub pomijane. Mechanizm, który najszybciej i najłatwiej wywołuje działanie, opiera się tu na akceptacji, raczej wzmacnia to, co wiemy i czujemy, niż inspirowanie do podejmowania wysiłków na rzecz zmiany (w lutym 2016 roku Facebook wprowadził przyciski „Kocham to”, „Śmiech”, „Wow”, „Smutek” oraz „Złość” – przyp. red.).

Swój manifest demokratyczny Mark Zuckerberg wypowiada przy każdej okazji; w cytowanym wywiadzie także podkreślił dwie podstawowe zasady FB: po pierwsze każdy ma prawo tu być, dzięki czemu – po drugie – spotykamy się tu ze zróżnicowaniem opinii, doświadczamy pewnej wielogłowości. Ma jednak ona być niekonfliktowa, sąsiedzka, współtowarzysząca sobie. Dodać trzeba, że wymaga to podporządkowania się regułom, pisanim i niepisanim. Pierwsze wynikają z regulaminu, drugie to skomplikowana sieć świadome i nieświadome stosowanych zasad sprawiających, że pobyt na FB się opłaca. Metaforycznie i dosłownie, towarzysko-społecznie i ekonomicznie.

O tym drugim wymiarze nie można zapomnieć, bo to on kształtuje współczesną demokrację w stylu zachodnim. Tę zależność odsłania choćby manifest „Płaca za Facebooka” („Wages for Facebook”), który zaczyna się od słów: „Nazywają to przyjaźnią. My mówimy, że to nieopłacana praca”. Autorzy zachęcają, byśmy zażądali pensji za aktywność na portalu. Demonstrują działanie tego szczególnego modelu, w którym dostosowując się do wymogów portalu – kiedy redukujemy, w efekcie zniekształcając, opinie i emocje do „lajków”, „linków” i postowych bon motów, kiedy wypełniamy rubryki profilu i wszystkie kategorie, które „lubimy” – współtworzymy środowisko, które zwrótnie nas kształtuje. Jeśli to model konformizmu, to powieli on mechanizmy konformizmu codziennego: dostosowanie się jest koniecznym wymiarem wszelkiego życia społecznego. Problematyczne są jednak granice tego procesu morfingu (ładnie to komentuje, między innymi, film „Even Pricks” Eda Atkinsa, pokazywany na wystawie „Ustawienia prywatności” w Muzeum Sztuki Nowoczesnej).

4.

Jak(a) rewolucja jest możliwa? Co rusz przebiegają przez FB okrzyki złości na tych wszystkich, którzy nie przychodzą na protesty lub nie chodzą na wybory. A to przecież oczywiste, że łatwiej jest kliknąć niż gdzieś pójść. Fałszem jest jednak przekonanie, że kliknięcie musi zastępować akt polityczny lub że wręcz odciąga od rzeczywistego zaangażowania – po prostu nie pochodzi z porządku działania, lecz gadania. Gadanie nie wyklucza działania, choć wielu z nas wystarcza. Dlatego skuteczne jest zbieranie podpisów na FB (niezależnie od dewaluacji samej formy petycji czy listu protestacyjnego), natomiast zwoływania na protest rzeczywisty niekoniecznie. Lenistwo jest jedną przyczyną, ale są też inne – na przykład niewiara w skuteczność tego rodzaju nacisku na władzę.

Zresztą, czy na pewno chcielibyśmy, by wszystkie zaangażowania miały swoją realizację w realu? Toczy się od jakiegoś czasu dyskusja na temat „Tęczy” Julity Wójcik. Na stronie, której tytuł – ratujteczne.pl – wskazuje na jedną tylko stronę sporu, można tęczę podpalić lub uratować. Siły rozkładają się w miarę równo, z wyraźnym jednak wskazaniem na podpalaczy. Stronka jest komentarzem do rzeczywistości politycznej, dużo bardziej celnym niż zdradza jej prostota. Pod nią jako całością – nie pod jedną ze stron – chciałoby się kliknąć „nie lubię”.

Istnieją inicjowane na Facebooku działania, które kończą się powodzeniem. Nie mam danych, ale obstawiałabym jednak, że skuteczna okazała się akcja z 18 grudnia 2014 roku „Krótkie nogawki dla Vaclava Havla” (Kalhoty pro Václava Havla) czy apel „Piszemy listy do Pana Mieczysława” zorganizowany w odpowiedzi na list samotnego mieszkańca Domu Opieki Społecznej. Przez skuteczność rozumiem tu nie tylko liczbę kliknięć, ale i działań poza siecią. Tyle że celem jest tu wykonanie gestu towarzyskiego – społecznościowego – który poprawia samopoczucie sobie i innym, który wyraża akceptację i nadaje widoczność. Lubimy to i dobrze nam z tym. Facebook rozmiękczy wszystko. W tym jego (groźna) siła.

Grudzień 2014

Marek Krajewski

Mysząc o przyszłości mediów, zadajemy zazwyczaj pytania, które nie pozwalają jej zobaczyć. Czy radio i telewizja zostaną wyparte przez internet? Czy książka i gazety na dobre znikną? Czy fotografia cyfrowa na zawsze pogrzebie analogową? Co zastąpi ekrany? Jak ewoluować będą interfejsy komunikatorów? Jaka będzie przyszłość poszerzonej rzeczywistości i internetu rzeczy? Co z wolnym oprogramowaniem? Wszystkie te pytania są bardzo istotne i warto próbować na nie odpowiadać, ale zdają się one też przysłańać kwestię bardziej podstawową. Głównym motorem rozwoju mediów nie jest przecież tylko dążenie do coraz doskonalszej jakości obrazu i dźwięku, zwiększanie szybkości procesorów i przepustowości łączy, eliminacja komunikacyjnych szumów czy miniaturyzacja i *ucieleśnianie* interfejsów. Nie jest nim też tylko i wyłącznie ekonomiczna rywalizacja czy poszukiwanie przez sektor militarny nowych form mediatyzacji zapewniających przewagę w prawdziwych i wymagowanych wojnach. Nie są nim również wyłącznie uwarunkowania polityczne – przyspieszające lub hamujące rozwój mediów, w zależności od aktualnie forsowanej wizji zarządzania społecznymi systemami.

Mediamorfoza, jak przed laty nazwał proces ewoluowania mediów Roger Fidler, to przecież również zmiany ich pozycji w życiu ludzkich zbiorowości oraz przeobrażenia statusu człowieka w zmedializowanej rzeczywistości. Jeżeli to dostrzeżemy, przyszłości mediów nie będą nam przysłańać szybko ewoluujące technologie, doskonale opakowane elektroniczne *gizmo* i nowe funkcjonalności komunikatorów. Wyraźniej wówczas zobaczymy, iż najważniejsza zmiana polega na przeobrażeniu naszych relacji z komunikatorami i miejsca człowieka w przenicowanym przez nie świecie.

Media: już nie pomiędzy

Media, wbrew swojej nazwie, nie są dziś tym, co pośredniczy, co usytuowane jest pomiędzy i co ustanawia połączenia. Media są jednocześnie czymś *mniej* i czymś *więcej*, niż po prostu mostami, po których przemieszczają się idee, obrazy, przedmioty, emocje i środki towarowej wymiany. *Mniej*, bo komunikatory bardzo często tylko symulują, że za ich pośrednictwem dokonuje się jakiś transfer. Istnieją przecież takie formy mediowania, których jedynym zadaniem jest podtrzymywanie nas w stanie pobudzenia, nie zaś transportowanie tego, co ma znaczenie i komunikuje, co da się zdekodować i poddać namysłowi. Dobrym przykładem jest tu rozrastająca się „kultura powiadomień”, tresująca nas do natychmiastowej reakcji na każdy alert wydany przez komunikator, czy też fenomen określony przez Lasha i Lury w książce „Globalny przemysł kulturowy” mianem „przekazów-rzeczy” (a więc stających nam na drodze i domagających

się, by coś z nimi zrobić, ale już niezdolnych zmienić stanu naszej wiedzy o świecie czy świadomości). *Więcej*, bo media nie są dziś usytuowane wyłącznie pomiędzy. Ulokowane są one też na zewnątrz i wewnątrz tego, co łączą, zyskując przy tym nową własność – przeobrażania wszystkiego, co istnieje, w media właśnie. To z kolei sprawia, że żyjemy nie tyle w świecie zmedializowanym, co raczej panmedialnym.

Mówiąc o panmedialności, nie mam w żadnym razie na myśli, wciąż stosunkowo rzadkich, choć silnie widzialnych, przykładów cyborgizacji człowieka (telefon jako implant w zębie; systemy przekształcające jednostkę w interfejs sterujący urządzeniami za pośrednictwem „myśli” – czyli technologie oparte na elektroencefalografii, diagnozującej czynności bioelektryczne ludzkiego mózgu oraz elektromiografii, analizującej aktywności elektryczne mięśni; wyrafinowane protezy kontrolowane już nie poprzez komputer, ale umysł niepełnosprawnej osoby). Chodzi mi raczej o to, że z trudem przyjdzie nam znalezienie czegoś, co medium nie jest lub, potencjalnie, nie mogłoby nim być.

Wyobraźmy sobie osobę, która pisze książkę. Wykorzystuje ona cały szereg mediów – takich jak pismo, komputer, sieć internetowa, a także inne komunikatory: radio, telewizję, billboardy niezbędne do tego, by ustanowić połączenia z potencjalnymi czytelnikami. Osoba ta, stając się pisarzem, a więc nie tylko tym, kto pisze, ale też tym, który jest czytany, sama staje się medium. Medium, dzięki któremu przemysł kulturowy może ustanawiać połączenia, wzmacniając tym samym marki wydawnictw, księgarń czy portali internetowych. Im większa jest konektywność pisarza (a więc im bardziej jest on popularny i rozpoznawany), tym większe szanse, że będzie on stawał się medium dla przemysłu reklamowego i że zostanie użyty do tego, by łączyć ze sobą firmy telekomunikacyjne i abonentów, banki i inwestorów czy producentów słodyczy i tych, którzy w nich gustują. Bardzo prawdopodobne jest też to, że zmedializowany pisarz stanie się tubą, przez którą będą mówić pozbawione głosu grupy społeczne, pokrzywdzeni przez system, ginące gatunki zwierząt i roślin czy po prostu ludzkość. Dobrym przykładem tego ostatniego rodzaju mediacji był *Immortality Drive*, dysk pamięci umieszczony w 2008 roku na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej, który zawierał między innymi zdigitalizowane kody DNA wybranych Ziemi, a wśród nich Tracy’ego Hickmana, autora książek fantasy. Dzięki swojej konektywności autor ten nie tylko zwiększył znacznie swoje szanse na nieśmiertelność, ale też stał się reprezentacją ludzkości w ścisłym sensie tego słowa. Jego przemiana w medium sprawiła też, że będzie on mógł pisać dalej, wzmacniając swoje zdolności do ustanawiania połączeń.

Jak łatwo zauważyć, panmedialność sankcjonuje zasadniczo nową sytuację kulturową, której istotą jest tworzenie dóbr kulturowych tylko po to, by umożliwiały one komunikowanie (a więc promowanie, upowszechnianie, krytykowanie, podzielenie, niszczenie itd.) innych dóbr kulturowych w niekończącym się procesie stwarzania tego, co nowe, lub choćby *starych nowości*. Paradoks tej sytuacji polega też na tym, że ktoś, kto raz stał się medium, nie może nim przestać być. Nawet jego milczenie i świadome marnowanie swojego twórczego potencjału jest bowiem niezwykle produktywne w pomnażaniu widzialności czegoś zupełnie innego. Panmedialność jako status, w którego posiadanie wchodzi jednostka, historyczny obiekt, melodia czy dzieło sztuki, jest niezbywalny i nie znika nawet wówczas, gdy jego nosiciel przestaje istnieć.

Syntetyczne spotkania/syntetyczne ja

Panmedialność nie sprowadza się jednak do tego, że piłkarze reprezentacji Polski grają tylko po to, by internetowy kantor i sieć dyskontów znalazły swoich klientów, albo dlatego, że ciała zawodników walczących w ramach KSW stają się billboardami, na których wymalowano reklamy sponsorów. Nie chodzi też tylko o to, że dostępne są dziś drukarki pozwalające wypuścić w niebo chmury z dowolnym tekstem promocyjnym, i o hodowanie roślin, których owoce lub liście mają kształt korporacyjnych logotypów. Chodzi o coś bardziej zasadniczego. O to, że panmedialność zmienia kształt codziennych interakcji (a więc też i naszą tożsamość oraz relacje z innymi), nadając im nową postać, którą Knorr-Cetina w artykule zatytułowanym „Scopic media and global coordination: the mediatization of face-to-face encounters” określa mianem *syntetycznej*, a więc nie tylko głęboko zależnej od technologii medialnych, ale też takiej, w której te ostatnie wyznaczają przebieg spotkań z innymi, rolę, jakie w ich trakcie odgrywamy, nam samym nadając nowy status – *syntetycznych* interaktorów.

Myśląc o tej nowej sytuacji, łatwo doprowadzić do jej egzotyzyacji. I skoncentrować się na tym, co ją ilustruje, ale też co przysłania jej istotę przez swoją ekscentryczność. Na przykład na seks-gadżetach połączonych ze smartfonami, dzięki którym możemy pobudzać partnera lub partnerkę pomimo dzielącej nas odległości; na *necomimi* – zakładanych na głowę kocich pluszowych uszach, poruszających się zgodnie z emocjami, które aktualnie odczuwamy; albo nastolatkach siedzących bok w bok, odczuwających ciepło swoich ciał i ich zapach, ale porozumiewających się przez sieciowe komunikatory.

Tymczasem chodzi raczej o to, co Sherry Turkle w książce „Samotni razem: dlaczego oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem” nazywa romansowaniem, a więc o bycie w trakcie codziennych interakcji w kilku miejscach, sytuacjach, kontekstach jednocześnie. Na rodzinnym obiedzie, ale też w trakcie czatu i finalizowania transakcji na portalu aukcyjnym. Na lekcji, na portalu społecznościowym i na stadionie podczas transmisji online. W podróży, słuchając muzyki, ale też w trakcie rozmowy z kimś, kto został w domu. *Romansowanie* jest interesującą sytuacją interakcyjną nie tylko dlatego, że wymaga ona opanowania trudnej umiejętności szybkiego przełączania się pomiędzy znacząco różniącymi się kontekstami interakcyjnymi, ale też dlatego, że *syntetyzują* one jednostkę, przekształcając ją tym samym w medium. W medium działające dwukierunkowo. Z jednej strony nasycające bezpośrednie interakcje tym, co zmedializowane. Z drugiej transmitujące to, co zdarza się twarzą w twarz, w zapośredniczonej technologicznie przestrzeni komunikacyjnej. *Syntetyczna* interakcja nie jest oczywiście czymś nowym – wystarczy przypomnieć rodzinny obiad w towarzystwie włączonego telewizora, wspólne słuchanie radia czy muzyki z płyt i kaset, porządek codziennych rozmów ustalany przez pierwsze strony gazet, dyskusyjne kluby filmowe i spotkania promujące właśnie wydane książki. Nie jest nowe też to, że media programują przebieg codziennych interakcji – wystarczy wskazać tu na język i pismo, aby nie mieć wątpliwości co do tego, że proces ten jest uniwersalny. Nowe jest natomiast to, że współczesne formy *syntetycznych* interakcji są niezwykle *rozciągliwe* – w praktyce mogą one łączyć w sobie zdarzenia z całego świata; *krótkotrwałe* – co jest skutkiem nie tylko ogromnego tempa przepływu informacji, ale też

konstrukcji samych komunikatorów – wymagających od nas natychmiastowej reakcji na to, co nowe, i szybkiego zapominania tego, co wydarzyło się przed momentem; *produktywne* – każda z nich zostawia ślad – w postaci zdjęcia, tekstu, informacji o naszych działaniach, umiejscowieniu.

Flubberyzacja

O ile dwie pierwsze własności syntetycznych interakcji są dosyć oczywiste, to trzecia – *produktywność* – już nie do końca jest przejrzysta co do swoich konsekwencji. Warto się nad nią chwilę pochylić, bo obfituje ona w cały szereg skutków wzmacniających *panmedialność*. Każda zachodząca dziś interakcja – nawet ta bezpośrednia – pozostawia swój cyfrowy ślad, choćby w postaci dokumentującego ją zdjęcia lub wpisu umieszczonego w którymś z portali społecznościowych, tagu geolokalizacyjnego, adnotacji o transakcji dokonanej przy pomocy karty kredytowej czy wizualnego zapisu ulicznej kamery CCTV. Oznacza to, iż każda interakcja uczestniczy w procesie konstruowania naszych *informacyjnych sobowtów*. Te ostatnie, a więc reprezentujące nas dane, wzmacniają zmedializowanie jednostki, ponieważ stają się środkami, poprzez które komunikują się z nami organizacje ekonomiczne, państwo czy podmioty społeczne. Czyniąc to, ustanawiają jednocześnie ramy, w obrębie których działamy, określają nasze życiowe szanse i konsumpcyjne możliwości, zawężają zakres wyborów, przed którymi codziennie stajemy. Proces ten nieustannie się powtarza, sprowadzając nas do roli komunikatorów uruchamiających przepływy informacji, towarów, idei i afektów. *Produktywność* pociąga więc za sobą przekształcenie jednostek w media. Media doskonałe, bo zmieniające się wraz z wymogami komunikatów, które aktualnie przekazują.

Banalny przykład: kupując płytę, książkę albo buty na portalu aukcyjnym, stajesz się jednocześnie medium, które przekazuje informacje o tobie, o twoich gustach i upodobaniach, możliwościach finansowych, miejscu zamieszkania itd. Informacje te są następnie wykorzystywane, by tworzyć twój profil – *informacyjnego sobowtóra*, a więc medium, które cię wkrótce sformatuje: personalizując wyniki wyszukiwania w sieci i oferty handlowe czy proponując kredyty, upusty i rabaty.

Panmedialność, rozważana w odniesieniu do *syntetycznych interakcji*, ma też inne konsekwencje – narastającą *synoptyczność* i poczucie bycia stale na widoku, za którą idzie daleko posunięta teatralizacja najwykleszych nawet sytuacji oraz coraz bardziej rygorystyczna samokontrola. W takim środowisku komunikacyjnym nieprzypadkowa jest nasza fascynacja celebrytami i ekspansja mediów tabloidowych. Tymi pierwszymi nie interesujemy się wcale dlatego, że chcielibyśmy rozszyfrować sekret ich widzialności tak, by w rezultacie stać się podobni do nich, a więc nadwidzialni. Przeciwnie, są oni interesujący dla nas przede wszystkim jako dobrze zarządzane media – ogniskujące uwagę i skuteczne w dyseminacji informacji, ale też odporne na hejt i brak prywatności, perfekcyjnie samokontrolujące się i doskonale transformowalne. Nie może być inaczej, bo panmedialność fetyszyzuje elastyczność, a wzorem osobowym czyni *Flubbera* – doskonale rozciągliwą substancję, stworzoną przez szalonego naukowca Philipa Brainarda w amerykańskim filmie z 1987 roku pod tym samym tytułem. Substancję

WITAM W MOIM PIERWSZYM FILMIKU
PT. "O MNIE I O MOIM BLOGU".
JAK SAM TYTUŁ WSKAZUJE JEST ON
O MNIE I O MOIM BLOGU



oddającą otoczeniu więcej energii, niż sama zeń pobiera. Kogoś, kto jest produktywny, pracuje za darmo i traktuje swoją produktywność jako formę samorealizacji.

Nadmiar mediów, zero treści

Jeżeli dziś wszystko jest, albo przynajmniej może być, medium, to co jest mediowane? Pytanie to jest o tyle istotne, że odpowiedź na nie przeczy tezie o nadmiarze informacji, obrazów i rzeczy, którą tak chętnie posługujemy się, by opisywać *aktualne problemy świata zachodniego*. Zgodnie z tą diagnozą dokucza nam dziś przebodźcowanie, niezdolność do przetrwania tego, co sami wyprodukowaliśmy, oraz cały szereg reakcji obronnych, takich jak zblazowanie czy *anestezja*. Reakcji traktowanych ponadto jako główna przyczyna niestabilności naszych połączeń z innymi, braku zaangażowania w cokolwiek, deficytów solidarności i współczucia. W całej tej konstrukcji trafne wydaje się tylko dostrzeżenie, iż świat się zmienia i że mamy jakiś problem. Cała zaś reszta jest o tyle chybiona, że źródłem trapiących nas bolączek nie jest nadmiar treści, ale raczej ich brak. Nie może być inaczej, skoro media komunikują dziś przede wszystkim istnienie innych mediów, do nich właśnie odsyłają, na nich wyłącznie są zogniskowane i od nich zależne.

Tezę tę łatwo pomylić z Baudrillardowską ideą symulakrum. Tymczasem chodzi o proces bardziej radykalny. Już nie o niemówienie prawdy i jej umowność, o życie w medialnie skonstruowanej fikcji, o fantomowość świata, ale raczej o to, że podstawowym paliwem uruchamiającym procesy komunikacji jest przepływ, a nie wola powiedzenia czegokolwiek. Najważniejsze jest przemieszczanie, zupełnie nieistotne zaś to, co za sprawą ruchu zmienia swoje położenie. Istotne jest ustanowienie relacji, a nie to, co poprzez nią zostaje wplecione w sieć. Możesz powiedzieć tak lub nie, zamieścić w sieci zdjęcie z wakacji albo z czarnej mszy, obrazić sąsiada albo prezydenta, zagrać na cymbałkach albo na harfie. Różnica pomiędzy tymi działaniami nie będzie jednak zawierać się w tym, co one komunikują, ale w ich skuteczności jako mediów uruchamiających inne media, jako *przekazników* prowokujących ruch w tym, co do nich samych podobne.

Jestem, więc jestem medium

My i media zawsze się wzajemnie warunkowaliśmy i tak jest również dzisiaj. Podstawowa zmiana, której dziś doświadczamy, polega na tym, że coraz trudniej nam poprowadzić granicę pomiędzy mediami a tym, co nimi nie jest, rozdzielić to, co medialne, od tego, co niemedialne. Przeoczyliśmy więc moment, gdy sami staliśmy się mediami, a te ostatnie przestały tylko pośredniczyć, a zaczęły nas stwarzać, w sensie coraz bardziej dosłownym: jako osoby, partnerów interakcji i uczestników społecznych sytuacji. Nie uratują nas miejsca wolne od Wi-Fi, powrót do funkcjonalności pierwszych telefonów czy rewalidacja bezpośredniego, silnie zmateralizowanego i ucieleśnionego doświadczenia, najlepiej widoczna w coraz bardziej gwarnych i ludnych przestrzeniach publicznych, we wspólnym gotowaniu i *storytellingu*, w poetyckich slamach i w bieganii. Nie liczymy też na blackouty czy globalny *fatal error* systemu informatycznego. Pan-medium żywi się bowiem czymś innym niż pośredniość. Naszym pragnieniem potwierdzenia własnej obecności, zademonstrowania sobie i innym, że jesteśmy.

Darek Arest

W 2016 roku przez ekrany przemknął „Hardcore Henry” – pierwszy udany film zrealizowany w konwencji FPP. Literowy skrót pochodzi od gatunku gier, w których akcja przedstawiona jest z perspektywy pierwszoosobowej, czy jak to się kiedyś obrazowo mówiło wśród graczy – „z oczu bohatera”. W FPP bohatera reprezentuje widoczna u dolnej krawędzi kadru spluwa. Nie o tym raczej myśleli projektanci pierwszych dzieł gatunku, ale redukcja bohatera pomaga wczuć się w jego rolę graczowi. Dlatego Henry w filmie Ilji Najszullera dużo biega, strzela i często upada, ale nie mówi i nie przegląda się w lustrze, co najwyżej przez ekran przewinie się czasem któraś z jego kończyn wymierzających sprawiedliwość światu. Łatwiej wczuć się w bohatera, kiedy kierujemy jego poczynaniami, zamiast tylko biernie się im przyglądać, ale o dziwo „Henry” wciąga, dostarcza godną porcję rozrywki i sprawdza się jako dramaturgiczna całość. Przy okazji dowodzi, że gry wypracowały język o wystarczająco wysokim potencjale, by korzyści mogła czerpać z niego konkurencja. Czyżby nowe media, poza zagładą, oferowały kinu jakieś nowe możliwości?

Sypiając z wrogiem

Zanim otworzymy butelki z szampanem, przypomnijmy, że pomysł pod tytułem „kino jako symulator” ciężko uznać za nowy czy nierozzerwalnie związany z grami. I to nawet jeśli pominiemy wymyślne teorie opisujące proces identyfikacji widza z postaciami na ekranie. Perspektywa pierwszoosobowa to ważna część kinowego języka, zwykle nie oddaje się jej po prostu całego filmu i nie nadaje tak krzykliwego charakteru. Bardzo efektownie skorzystali z niej np. Julian Schnabel i Janusz Kamiński w „Motyłu i skafanderze” (2007), zamykając widza w ciele sparaliżowanego mężczyzny. A już 70 lat temu Robert Montgomery zrealizował całkowicie pierwszoosobową adaptację Chandlera. W pierwsze scenie „Lady in the Lake” (1947) detektyw Marlow siada przed kamerą i grzecznie nam się przedstawia, potem już śledzimy akcję wyłącznie z jego punktu widzenia, co jednak dość szybko okazuje się potwornie nudne. Na początku XXI wieku Andrzej Bartkowiak zalecał się do graczy w kinowej adaptacji kultowego „Dooma”, używając kamery „z oczu” w jednej ze scen walki. Przy „Hardcore Henrym” wprawka ta wygląda dość nieporadnie, ale Najszuller miał jednak łatwiej, bo w ostatniej dekadzie rozwinął się zarówno wizualny język FPP-esów, jak i filmowe technologie. Mniej więcej wtedy, kiedy Bartkowiak realizował swój film, powstawała pierwsza wersja kamery GoPro, korzystająca jeszcze z tradycyjnej taśmy.

„Hardcore Henry” nie zmieni raczej historii kina, ale pojawia się w momencie, kiedy za sprawą nowych sprzętów do wirtualnej rzeczywistości do mody powraca hasło „immersja” oznaczające zanurzenie w wirtualnym świecie. Czy chętni na taką przygodę muszą od razu kupować napakowany elektroniką kask i owijać się w płataninę kabli, tak słabo komponującą się estetycznie ze współczesnością? Alternatywne światy odwieździ już gracze katujący przed dekadami *commodore C64* oraz miłośnicy karcianych RPG-ów przemierzający wspólnie wyobrażone katakumby. Wymagało to jednak sporo dobrej woli. Posiadacz *Playstation VR* czy *Oculus Rift* nie musi dla nastroju palić świec w pokoju. Wystarczy, że wciśnie odpowiedni przycisk. Zanurzenie w cyfrowym świecie jest natychmiastowe i bezapelacyjne, bo odbywa się nie mimo doświadczenia zmysłowego, ale poprzez nie. Trudno się zdystansować, gdy oddajemy programowi pod niemal całkowitą kontrolę wzrok i słuch. Obraz i dźwięk szczelnym kordonem otaczają użytkownika, który nie może odwrócić wzroku ani rzucić dystansującego spojrzenia z ukosa – ruch głowy oznacza adekwatną zmianę perspektywy w wirtualnym świecie. Ręka piecze od ugryzienia wirtualnego zombie. Dochodzi do drobnego spięcia: mózg zostaje oszukany, zaczyna wojować z mimowolnie reagującym ciałem – innymi słowy dzieje się dokładnie to, co nie grozi nam na seansach filmów trójwymiarowych.

Naciągany trójwymiar, którym w ostatnich latach męczy nas przemysł filmowy, pozwalał przez pewien czas zarabiać dodatkowe dolary – nikt się więc na niego nie obrażał. Jednak z zasady kino woli w nowych mediach postrzegać raczej zagrożenie niż szansę. Każdą dużą innowację techniczną, od czasu wprowadzenia filmu dźwiękowego, przedstawiało jako początek zagłady X muzy, jeśli nie cywilizacji w ogóle. Większość ludzi na świecie nie posiadała jeszcze telewizora, gdy Hollywood kreśliło posępny portret telewizji, jej zgubnego wpływu na społeczeństwo i standardy etyczne („*Twarz w tłumie*” Elii Kazana z 1957). Komputery były ważącymi tonę kalkulatorami, gdy zaczęły planować przejęcie ludzkiej pracy („*Biuro na tranzystorach*”, 1957), a zaraz potem kontroli nad światem („*Projekt Forbina*”, 1970). Gry mogły liczyć na przychyłność tylko w filmach będących wielkim *product placementem* („*Czarodziej*”, 1989). Dziś w kolejce po swoje klapsy karnie ustawiają się *social media*, odpowiedzialne za rozpad więzi rodzinnych i wciągające do ciemnych odmetów niedostępnej śmiertelnicom *Dark Web* („*Disconnect*”, 2012).

Zabawy interfejsem

Być może najpełniejszy wyraz ta postawa znalazła właśnie w filmach o wirtualnej rzeczywistości, która – jak niemal każda technologiczna rewolucja XXI wieku – jest przecież odświeżonym staruszkim. Pierwszą komercyjną próbę zdobycia rynku kaski do wirtualnej rzeczywistości przypuściły w latach 90., ale wtedy zatrzymały się na podbijaniu wyobraźni, za którą nie nadażyła technologia. Pełnię życia i mocy sprzęt osiągnął za to na kinowym ekranie, gdzie jego atrybuty – kask i rękawica (czasem także jakiś hydrauliczny system do poruszania się po wirtualu, jak w „*Kosiarzu umysłów*” z 1992) stały się bytem magicznym. Często nie potrzebowały połączenia z komputerem, siecią, ani nawet gniazdkiem zasilania. Zaawansowany technicznie ekran napędzany jedynie technofobią filmowców przemieniał się w portal, w bramę do cyfrowych piekieł. Pułapkę na naiwniaków zastawiała korporacja („*Arcade*”, 1993), albo nawet

sama spersonifikowana technologia. Sporadycznie zdarzało się, że ktoś sformułował sensowne pytanie o etykę doświadczeń zapośredniczonych albo wiarygodność wiedzy zdobytej dzięki podatnym na manipulację zmysłom („Burza mózgów” Douglasa Trumbulla z 1983), ale generalnie realne problemy związane z VR zostały dość szczerze przykryte bajkami o komputerach strzelających w ludzi kulami ognia.

Hollywood chętnie zarabia na modzie, produkując ekranizacje gier i opowieści o nowych technologiach, brawurowo łącząc to z okazywaniem tym tematami nieskończonego lekceważenia. Odbiło się to zresztą w słownictwie – porównanie filmu do gry komputerowej, przmiotniki w rodzaju „komiksowe”, czy „teledyskowe” – to w zasadzie otwarta zniewaga. Setki miliony dolarów musiały utonąć w najbardziej niedorzecznych produkcjach, by kino nauczyło się nieco lepiej korzystać z potencjału komiksu, nie sprowadzając jego języka do krzykliwych atrybutów w rodzaju kadrów, dymków i kolorowych gatek. Twórcze odwołania do gier, otwierające dla kina jakąś nową furtkę, można policzyć na palcach jednej ręki („Scott Pilgrim kontra świat”, dwie części „Adrenaliny”). Dziś, chwytając moment, producenci próbują „ekranizować Facebooka” – ekran kinowy udaje ekran komputera, na którym wiadomości tekstowe pojawiają się obok okna przeglądarki. Widz może być zmuszony do podstawowego „multitasking”, jednak rzadko wynika z tego coś więcej. Filmy takie jak „Nerve” (2016) próbują uwodzić zatopioną w ekranach smartfonów nastoletnią publikę dokładnie tak samo, jak robiły to filmy o VR z lat 90. – kusząc estetyką, strasząc technologią, ignorancją przykrywając myśleniem magicznym. Celem nadrzędnym pozostaje stworzenie powierzchownej wizualnej zajawki.

Bardziej twórcze wykorzystanie komputerowego interfejsu do celów narracyjnych zdarza się, symptomatycznie, w telewizji albo w horrorze. W „Unfriended” (2014) grupa nastolatków stara się rozwikłać na wideoczacie okoliczności śmierci koleżanki, a widz śledząc akcję z poziomu pulpitu, dzieli z nimi audiowizualne doświadczenie jeden do jednego. W zasadzie to tylko rozwinięcie formuły *found footage*, która oddała gatunkowi wielkie zasługi w „Blair Witch Project” (1999), „Paranormal Activity”, czy „Rec” (oba z 2007). Obraz wystylizowany na amatorskie nagranie, często zrealizowane przez uczestnika zdarzeń, pozwala grać na nucie „autentyczności”. Obraz z kamer przemysłowych czy zrzut ekranu wydaje się obiektywny, bo trudniej wyczuć za nim pracę reżysera. Na tej samej zasadzie działają długie ujęcia – eliminują montażowe cięcia, z których każde jest przecież wyraźną interwencją stojącego za filmem autora. Mike Figgis w „Timecode” (2000) próbował zmusić widzów, by dokonali montażu samodzielnie. Podzielił ekran na cztery części, na których pokazał cztery długie ujęcia prezentujące akcję z różnych punktów widzenia. Podobnie jak inne filmy, których akcja toczy się w czasie rzeczywistym i uchwycona jest w jednym ujęciu (np. „Victoria”, 2015) i ten za bardzo domaga się jednak podziwu, by można było zatracić się w jego „autentyczności”.

Szafańskie skrypty

Zabawa długimi ujęciami, w których kamera swobodnie przemieszcza się i wykonuje wymyślne ewolucje to naturalna konsekwencja ofensywy wygodnych kamer

cyfrowych, ale efekt niezawodnie przywołuje skojarzenia z grami, bo to one były tu pierwsze. Kamera w grze to bezosobowy mechanizm, gracz uświadamia sobie jej obecność tylko wtedy, kiedy jej praca zakłóca mu rozgrywkę. Podąża krok w krok za bohaterem, stając się jego nieodłącznym towarzyszem. Wibruje podczas wybuchu, trzęsie się w czasie biegu, obiektyw czasem się przybrudzi albo straci ostrość na ułamek sekundy. Jej ruch oddaje perspektywę uczestnika zdarzeń, ale widmowy operator nie daje się rozprościć detalom, zawsze starając się objąć całość zdarzeń i zorientować w sytuacji. Tak właśnie pracuje kamera w „Ludzkich dzieciach” Alfonso Cuaróna (2006) z rewelacyjnymi zdjęciami Emmanuela Lubezkiego. Podobny efekt ten sam duet osiągnął w „Grawitacji”, przy okazji dając wyjątkowo rzadki pokaz sensownego wykorzystania ekranu IMAX.

Odwrotnie niż w przypadku „komiksowości”, „teledyskowości” i innych przymiotników z tej nieszczęśliwej puli, „filmowość” w grach oznaczała zawsze najwyższy rodzaj komplementu. „Kiedyś gry będą wyglądały jak filmy” – wzdychali marzyciele. „Filmowy klimat”, „filmowa grafika” oznaczały najwyższy rodzaj pochwały, niedościgniony ideał. W czasach wysoce umownej grafiki gratką było oparcie gry na filmowej licencji – poza kopem marketingowym zapewniało to wsparcie dla wyobraźni gracza. Fotosy i znane nazwiska działały „immersyjnie” – pomagały w kilku pikselach dopatrzyć się sylwetek znanych aktorów, wyobrazić sobie świat i siebie w nim. Obowiązkowym elementem większości produkcji stało się „filmowe” intro, narodziła się tradycja napisów końcowych i gatunki w rodzaju *cinematic-platformer* (platformówka z realistycznym modelem fizycznym), czy filmu interaktywnego, w którym elementy *gameplayu* sprowadzono do minimum. Gracz kontrolował wydarzenia tylko pozornie – jego rola sprowadzała się zwykle do dokonywania wyboru między A i B, co pozwalało otworzyć kolejny fragment filmu. Projekty takie jak „Tender Loving Care” (1997), mające przerzucić pomost między światem filmu i gier, były dowodem raczej jednostronnej fascynacji i najgorszego rodzaju kompromisu – między złą grą i kiepskim filmem.

Kiedy gry zaczęły się zbroić w coraz potężniejszą trójwymiarową grafikę, obraz filmowy przestał być fetyszem. Film interaktywny zaszył się w niszy, a fabularne przyrówniki realizuje się dziś najczęściej na silniku gry. Świat gier zdołał już też wytworzyć na tyle silną mitologię, że poza nielicznymi wyjątkami, licencje filmowe stały się dla niego raczej ciężarem niż atutem. Tempo pracy w Hollywood nie pozwala na dopieszczenie gry przed wspólną premierą. Nowe „Uncharted” to dziś gorętszy news od nowego konsolowego „Bonda”. Jeszcze kilka lat temu za dowody na sukces growego przemysłu uznawałem udział w produkcji hollywoodzkich aktorów, rosnącą liczbę ekranizacji gier i zyski przebijające dochody branży filmowej. Dziś miarą sukcesu wydaje się raczej wszystko, co nie nadaje się do budowania podobnych porównań i służy krystalizacji tożsamości młodszego medium. Lwia część najgłośniejszych gier wciąż gorączkowo naśladuje hollywoodzkie filmy, ale więcej miejsca wyszarpują dla siebie alternatywne formy: narracje zamknięte w *gameplayu* i nie dające się sprowadzić do fabuły czy akcji, którą można by zekranizować.

Znakiem tej samodzielności jest też nieufność wobec instytucji tzw. skryptu. Chodzi o fragmenty kodu odpowiedzialne za reżyserowanie wydarzeń, na które gracz nie

ma wpływ. Taka reżyseria pozwala uatrakcyjnić rozgrywkę, ale bywa postrzegana jako oszustwo, bo brutalnie niszczy iluzję wirtualnego świata i naszej w nim wolności. Skrypt przyłapany na gorącym uczynku przypomina, że wydarzenia czekają na nas, jak na bohatera „Truman Show”. Możemy godzinami toczyć nierówną walkę tylko po to, by odkryć, że legiony wrogów będą generowane przez system, dopóki nie dotrzemy w wyznaczone miejsce na mapie. Gry z otwartym światem, w którym niegrywalne postaci działają raczej na zasadach sztucznej inteligencji niż scenariusza, działają tak samo jak horrorowy *found footage* – ukrywają przed nami obecność autora.

Nieodkryte wymiary

Obsadzana w roli kulturowego łobuza telewizja zrobiła kinu okrutny dowcip. Autorzy ze świata teledysku, tacy jak David Fincher, Michel Gondry czy Jonathan Glazer stali się na początku XXI wieku najciekawszymi innowatorami wizualnego języka kina głównego nurtu. W tym samym czasie serial zaczął na poważnie eksperymentować z formą i rzucił się na tak szerokie spektrum tematów, że Hollywood przestało za nim nadążyć. Jeśli ktoś spogląda dziś bardziej przenikliwie na nowe media i technologie, to dzieje się to właśnie w serialach („Mr Robot”, „Black Mirror”), więc to raczej po nich spodziewamy się kreatywnego wykorzystania języka gier i wyzwania rzuconych percepcyjnym przyzwyczajeniom widza. Ilja Najszuller zresztą przygotował się do „Hardcore Henry’ego”, realizując w konwencji FPS teledyski.

Największy kłopot z jego filmem jest taki, że sukces w zasadzie wyczerpuje temat. Wrogowie rozstrzelani, dowód przeprowadzony, misja zaliczona. Sensowna kontynuacja pomysłu nie może być zwykłą dokładką, więc duchowy sequel powinien pogłębiać wrażenie wtopienia w świat i poczucie zespolenia z bohaterem. Najłatwiej byłoby to osiągnąć, realizując „Hardcore Henry’ego 2” jako grę, najlepiej obsługującą system VR. To właśnie szeroko rozumiany czynnik „immersywny” pozwolił grom wypracować nieosiągalny dla kina stopień zaangażowania odbiorcy w fikcyjny świat. Teoretycznie systemy wirtualnej rzeczywistości i przemysł filmowy mogłyby oddać sobie nawzajem przysługę. Trójwymiar traci swój komercyjny impet, a obecna już na rynku (choć ciągle ułomna) technologia VR gorączkowo szuka zastosowań poza branżą grową, by dowieść, że nie jest zabawką sezonu.

Tylko czy kino ma apetyt na więcej? Być może największym wkładem technologii w rozwój X muzy jest dowiedzenie, że o tożsamości kina stanowi nie immersyjność, ale poczucie dystansu. Możliwość odwrócenia wzroku, ironicznego spojrzenia z ukosa, cierpiętniczego westchnienia, które nie ujdzie uwadze ludzi siedzących w ostatnim rzędzie sali. Bycie jednocześnie wewnątrz i na zewnątrz opowiadanej historii. Luksus, który zapewnia bezpieczny ekran o wyraźnie zarysowanych krawędziach.

ROZDZIAŁ 3 **ZABAWY I PRACE**

Ludwika Mastalerz

Zimne promienie brzasku przebijają się przez wiszącą nad błotnistą ziemią mgłę. Przerażony Krwawy Baron, pijak i gwałtownik, niesie w rękach makabrycznego noworodka. To Poroniec, potwór zrodzony z niepochowanego martwego dziecka. Mężczyzna sam dźwiga brzemień wszystkich swych zbrodni i życiowych błędów. Wiedźmin, kilka kroków za nim, próbuje klingą miecza kupić mu jeszcze jedną szansę. Horror, humor i humanizm w jednym... To scena, która utwierdza mnie tylko w przekonaniu, że „Wiedźmin 3” jest jedną z najlepszych gier komputerowych w krótkiej historii tego medium.

W Temerii, czyli w Polsce

Fantasy nie należy do moich ulubionych gatunków, choć właśnie w grach jest najbardziej zjadliwe. Pewnie dlatego, że magia i miecz nie są tu tylko narzędziami, za pomocą których odpala się fajerwerki, ale siłą sprawczą kontrolowaną przez odbiorcę, służącą do eksplorowania świata. W fantasy każdego umarlaka można wskrzesić, a efekt jednego czaru zniwelować innym – i to szeroko rozlane morze możliwości rozleniwia twórców, którzy tworzą podejrzanie powtarzalne światy i historie. Lars von Trier twierdzi, że to nie pełne popuszczenie wodzy wyobraźni, ale nakładanie samemu sobie ograniczeń jest źródłem kreatywności. W uniwersum Sapkowskiego takim ograniczeniem są quasi-histeryczne realia słowiańszczyzny XIII wieku z wszystkimi jej zabobanami, zacofaną w stosunku do Zachodu architekturą i brakiem wpływowej kultury mieszczańskiej. Dobrze rozpoznawalny przez nas krajobraz dla reszty świata wygląda całkiem egzotycznie i z pewnością miał niebagatelny wpływ na popularność zarówno gry, jak i jej literackiego pierwowzoru. Twórcy growego „Wiedźmina” w porę sobie o tym przypomnieli – „Dziki Gon” jest jeszcze bardziej zanurzony w słowiańskiej kulturze niż część pierwsza. W dość spójnym geograficznie krajobrazie daje się rozpoznać rzadko pokryte wsiami równiny Środkowo-Wschodniej Europy, Wyspy Skellige udają Skandynawię czasów wikingów, Oxenfurt – późnośredniowieczny Gdańsk, a Novigrad – renesansowy Kraków.

Seria „Wiedźmin” – komputerowa gra fabularna autorstwa studia CD Projekt RED na podstawie sagi fantasy Andrzeja Sapkowskiego. Pierwsza część ukazała się w 2007 roku, „Wiedźmin 2: Zabójcy królów” – w 2011, „Wiedźmin 3: Dziki Gon” – w 2015. Głównym bohaterem fabuły jest Geralt z Rivii, jeden z wiedźminów.

Na wizualny realizm silnie wpływa nie tylko przydawanie niedoskonałości twardym strukturom – rys, pęknięć i zabrudzeń, ale także staranne renderowanie subtelnych materii: światło zależy od kąta patrzenia, a kształt cienia zmieniają obiekty, na które pada. Silna stylizacja zbliża wizualnie grę nie tyle do współczesnego kina, co do XIX-wiecznego malarstwa realistycznego. Szerokim planom otwartych przestrzeni patrolują liryczne płótna Chełmońskiego, a tym bliższym łatwo rozpoznawalne rysunki wierzb, brzoź i buków wyjęte z krajobrazów Kossaka, światło różnych pór roku i dnia zdecydowanie skradziono Wyczółkowskiemu. Sięganie po wypracowane przez inne media wizualizacje okazało się lepszą strategią niż mnożenie liczby poligonów i wygładzanie tekstur. Dzięki temu gra wygląda zadziwiająco dobrze na średnim sprzęcie, o czym można było tylko pomarzyć przy premierze „Wiedźmina 2”.

Przede wszystkim jednak świat słowiańskich wierzeń w grze „open world” (brak linearnej struktury i sztucznych barier w postaci rozdziałów, aktów itp., relatywna dowolność w kolejności wykonywania zadań) może wreszcie objawić się w pełnej krasie. Potyczki mieszkańców Temerii z potworami inspirowane są literaturą romantyczną – skromniejsze pożyczono z ballad Mickiewicza i dramatów Słowackiego, a te bardziej epickie bliskie są gotyckiej wyobraźni Seweryna Goszczyńskiego. Trudno mi sobie wyobrazić lepszy sposób zainteresowania rodzimych i zagranicznych odbiorców polską kulturą niż posadzenie ich przed konsolą, żeby sami rozwiązywali mroczne tajemnice, choćby asystując guślarzowi przy obrzędzie dziadów.

Ścieżką na szczyt

Droga do sukcesu CD Projekt Red nie była jednak ani krótka, ani prosta. To zupełnie zrozumiałe, że po nieoczekiwanym sukcesie pierwszej części studio postanowiło zmodyfikować grę tak, aby podbiła także zachodni rynek – przede wszystkim zbudowało własny silnik odpowiedzialny za olśniewającą wówczas grafikę i bardziej złożony system walki. Wiele zrobiono, by zbliżyć nas z bohaterami, nie tylko dzięki fajerwerkom graficznym i lepszej animacji. Choć mimika twarzy sporo jeszcze pozostawiała do życzenia, ważniejsze było to, że postacie parafrazowały, a nie powtarzały dokładnie, wybrane przez gracza kwestie dialogowe, a kadry pokazujące rozmowy były nieco bardziej wyszukane niż nieśmiertelny kadr telewizyjnej pogodyнки. Pojawienie się nieco mniej komiksowych strojów i bardziej zróżnicowanych twarzy przekonywało, że ulepszanie gry w kolejnych odsłonach nie jest tylko kwestią technologii, ale także konceptu.

Najlepszym dowodem na to jest kilka kroków w tył, które CD Projekt Red zrobiło w „Zabójcach królów” w stosunku do części pierwszej. Ambicja twórców mści się czasem okrutnie: w dwójce pojawił się pomysł, aby bohatera – wytrawnego, chodzącego własnymi ścieżkami tropiciela potworów – wrzucić w świat wielkiej polityki. Zaowocowało to przytłaczającą ilością wątków i zwrotów akcji, które osłabiły dramaturgię – w efekcie cała zawierucha związana z przemianami na politycznej mapie fantastycznego świata zaczynała męczyć nas bardziej niż samego Geralta. Wydarzenia w dużej mierze konstyтуują się w dialogach, a jedynym oddechem w tej pędzącej na łeb na szyję



historii jest przemierzanie przestrzeni na piechotę w tę i z powrotem, co okazuje się w końcu kolejnym utrapieniem. Galopujące wątki z jednej strony i ślimacze tempo kolejnych zadań z drugiej to o dwa gwoździe za dużo do trumny mojej immersji, poziomu zanurzenia w świecie gry. Choć część systemów budujących rozgrywkę pierwszej części „Wiedźmina” zupełnie się zestarzała, opowiadana tam historia była dramaturgicznie lepiej skonstruowana. Niepowtarzalna atmosfera ponurego świata także została w „Zabójcach królów” zaprzepaszczona – nowych fanów miała przyciągnąć bardziej uniwersalna (czytaj: nijaka) wizja, upodabniająca serię do innych fantasy RPG-ów. Wschodnioeuropejska puszcza dostała bardziej egzotyczne poszycie, a do zastępu potworów ze słowiańskich wierzeń – utopców, strzyg i południc – dołączył na pierwszym planie kosmopolityczny smok. Swojski klimat zachował się głównie w dialogach – barokowa wulgarność była wciąż obecna, ale bardziej finezyjny żart został wyparty przez ten prząsny, nierzadko inspirowany telewizyjną reklamą.

Brylantowe szlify

„Dziki Gon” nie tylko zbiera wszystko co najlepsze w poprzednich częściach i pozbywa się większości wad, ale znowu ujawnia starania twórców o przesunięcie granic możliwości gatunku RPG. W „Zabójcach królów” pewnym *novum* było uzależnienie całego drugiego aktu gry od jednego wyboru: tego, czy w powstałym konflikcie Geralt opowiadał się po stronie elfów, czy ludzi. Ograniczenie podzieloną na rozdziały – jak w klasycznej powieści – historią twórcy obrócili na swoją korzyść. Poczucie immersji u gracza można też osiągnąć zdecydowanym zamknięciem przed nim pewnych dróg i uczynieniem go odpowiedzialnym za wybory, których nie można cofnąć. Choć imponuje mi sposób, w jaki twórcom udało się doprowadzić historię niemal w to samo miejsce dwiema kompletnie różnymi drogami, historia „Zabójców królów” nie wciągnęła mnie nigdy na dobre. Jej zgrzebnie napisany finał, w którym kluczowe dla fabuły zagadnienia wyjaśniane są w niekończącej się rozmowie, wzbudził we mnie nieznośne poczucie straconego czasu. Dość powiedzieć, że w „Dzikim Gonie” twórcy odrobili lekcję wzorowo: problem przegadanej ekspozycji rozwiązuje się dzięki sprawnym zabiegom, takich jak całe sekwencje, w których wcielamy się w poszukiwaną przez Geralta Ciri, prowadząc ją rękami gracza przez interaktywne wspomnienia, snute przez kolejne postaci.

W trzeciej odsłonie „Wiedźmina” CD Projekt Red zdecydowało się na konstrukcję otwartego świata, podejmując jednocześnie kolosalne ryzyko. Tego typu gry sprawdzają się dobrze tylko w przypadku arcyciekawego *lore* – czyli wszystkiego, co składa się na konstrukcję i historię uniwersum. Choć oczywiście to nie jedyny warunek. Nawet tak oryginalny świat jak Sapkowskiego łatwo zepsuć dużą liczbą powtarzalnych zadań pobocznych czy ruchów pozornych – „przynieś, podaj, pozamiataj”... Skala mapy „Dzkiego Gonu”, której przejechanie z jednego krańca na drugi na galopującym koniu zajmuje ponoć trzy godziny, początkowo mnie przerażała, a wybór konkretnych zadań, choć opatrzonych wskazówkami co do poziomu trudności – przytłaczał. Nie przepadam za tradycyjnie opowiadany historiami, których twórcy prowadzą mnie za rękę, wolę, gdy porzucają mnie w świecie, który jak w genialnym „Bloodborne”

opowiada się sam, gdy wchodzi się z nim w interakcję. Już na samym początku „Dzikiego Gonu”, podczas rozwiązywania najbanalniejszych zadań spotkać można starannie stworzone postacie, które prosząc o znalezienie zagubionej w lesie kozy, raczą nas dziwacznymi opowieściami napisanymi stylizowaną gwarą. Z tych cząstkowych relacji wyłania się obraz zniszczonego, podbitego przez obce mocarstwo regionu, w którym oddychający nienawiścią do obcych Niflgaardczyków mieszkańcy dawno przestali mieć nadzieję na przywrócenie starego porządku – równie złego, ale przynajmniej znajomego.

Scenarzyści mają też ucho do dialogów – tym razem nie są to tylko potoczyste, upstrzone wulgaryzmami kwestie. Jednak w pamięci prócz cytatów pozostają przede wszystkim ludzie – każdy z niepowtarzalną, osobistą historią. Poszczególne historie łączą się także w zaskakujący sposób. Polscy filmowcy mogliby się od scenarzystów „Wiedźmina” uczyć, jak tworzyć postaci prostych ludzi bez emocjonalnego szantażu czy nadmiernej pobłażliwości. W ponurych czasach, w których dla odmieńców kurczy się miejsce, tolerowani są tylko ci, którzy okazują się do czegoś przydatni – jak krasnoludy kowale. Trudne okoliczności wydobywają z ludzi to, co najgorsze, a nawet lepszymi odruchami rządzi średniowieczne myślenie: kobieta jest niższym gatunkiem bytu, a wszelka odmienność – znakiem sił nieczystych. Główny bohater jest dzieckiem swoich czasów – żaden z niego zbawca ludzkości, raczej pragmatyk, który często tylko z czystej wygody nie przelewa krwi, załatwiając sprawy przy kuflu piwa czy partyjce gwinta. Gracz ma zawsze jakiś wybór w prowadzeniu postaci Geralta – może stronić od przygodnego seksu i chętniej pomagać potrzebującym, ale wybór słusznie jest zawsze ograniczony naturą bohatera, nakreśloną w powieściach Sapkowskiego. Podobnie jak w części pierwszej osi fabularną „Dzikiego Gonu” jest sprawa osobista, wielka polityka pozostaje na drugim planie – tyle że tym razem drugi plan zaludniają wielowymiarowi, zniuansowani bohaterowie, jak psychopatyczny król Radovid czy korzystający w angielskiej wersji językowej z głosu Charlesa Dance’a cesarz Nilfgaardu.

Czas pogardy

Niejasny podział na dobro i zło od zawsze był mocną stroną całej serii „Wiedźmina”, ale tu scenarzyści pozwalają subtelnie wybrzmieć każdemu wątkowi, jednocześnie nie przeobrażając gry w interaktywny film. Wszelkie zabiegi filmowe wykorzystują nie tylko w służbie dramaturgii, ale też do budowania nastroju. Choć to o twórcy „Metal

Gwint – w powieściach Andrzeja Sapkowskiego gwint został opisany jako podobna do brydża gra, którą wynalazły krasnoludy. W „Dzikim Gonie” Geralt może w nią grać z innymi bohaterami, aby zdobyć pieniądze lub ułatwić sobie wykonanie niektórych zadań. Polega na starciu dwóch armii dowodzonych przez graczy. Karty reprezentują trzy linie na polu walki: maszyny bojowe, tuczników i piechotę. Karty są bardzo zróżnicowane i pozwalają na szereg zagrań taktycznych. Gra jest na tyle ciekawa, że można wdawać się w rozgrywkę dla czystej przyjemności. Papierowe talie kart są dostępne w wydaniu kolekcjonerskim „Wiedźmina 3” na Xbox One.

Gear Solid” – Hideo Kojimie mawia się, że jest najlepszym filmowcem wśród projektantów gier, to jego filmowa wrażliwość ogranicza się przede wszystkim do długich cut-scenek (niekontrolowanych przez gracza przerywników filmowych). W „Wiedźminie” filmowość ujawnia się w kadrowaniu pospolitych scen dialogowych, mimice twarzy i gestach postaci, które reagują na to, co się do nich mówi. Mimo że zrezygnowano z podziału na akty, opowiadanie wciąż stanowi ważną część gry, ale teraz to od gracza zależy, ile i jak szybko chce się dowiedzieć – poznanie konsekwencji naszych działań może nam też umknąć, jeżeli nie wrócimy na miejsce skończonych zadań. Warto jednak uświadomić sobie, że nawet najbardziej przemyślane decyzje mają negatywne skutki – poczucie dyskomfortu jest częścią rozgrywki. Jeśli zostawisz komuś wolną rękę, może stracić życie, jeśli udzielisz mu pomocy – ucierpi ktoś inny. Szczęśliwe rozwiązania są raczej rzadką niespodzianką, bo uniwersum Sapkowskiego to miejsce, w którym ledwie daje się żyć. Heroiczny bohater arcyprawnego „Dragon Age: Inquisition” prędzej dobrowolnie udekorowałby sobą Drzewo Wisielców, niż ten świat ratował.

Ostatnia odsłona przygód Geralta z Rivii oczywiście znowu spotkała się z falą krytyki ze strony obrońców politycznej poprawności. Serwis Polygon wprost zarzucił twórcom mizoginię i rasizm. Trudno jednak wyobrazić sobie w tak spójnej historii, umieszczonej w alternatywnym średniowieczu, postaci o podobnej do nas wrażliwości i innym fenotypie niż słowiański czy skandynawski. Nie wiem, po co recenzenci Polygonu bawią się w psychoanalityczne domysły o szowinistycznych fantazjach twórców, zamiast dostrzec, że to, co w „Dzikim Gonie” dzieje się z postaciami kobiecymi, to pokłosie społeczeństwa, w którym granica między „chędożonkiem” a gwałtem jest niezwykle płynna. Cóż, należy chociaż odetchnąć z ulgą, że przydomek wiedźmina – „Biały Wilk” – nie został potraktowany jako alegoria supremacji białych... To zresztą nieprawda, że problemy rasowe w „Wiedźminie” się nie pojawiają – czym innym, jeśli nie walką ras, są konflikty między ludźmi i nieludźmi – elfami, krasnoludami i trollami? Metafora dla ideologa jednak zawsze będzie kategorią podejrzaną, bo zbyt wieloznaczną. Cieszę się, że twórcy pozostali wierni artystycznej wizji, nie ulegli presji i nie ulepszyli Geralta tak, jak zrobili to choćby kontynuatorzy komiksowej serii „Thorgal”. Tytułowy bohater – zatwardziały libertarianin, który całe życie marzył tylko, aby mieć święty spokój i żyć ze swoją rodziną na bezludnej wyspie – na starość zaczął nagle głosić na wskroś współczesne lewicowe poglądy (patrz „Statek miecz”). Growy wiedźmin pozostał Geralem – niezaangażowanym zbytnio w losy świata cynikiem i socjopata – nie wyrzekł się obywatelstwa zapyziałej Rivii na rzecz jakiegś współczesnej metropolii i zamiast ocalać świat – ocalił moje dzieciństwo.

NIE MA KOGOŚ TAKIEGO JAK GRACZ

Paweł Schreiber

Kiedy Brian Moriarty tworzył dla firmy Infocom swoją grę „Trinity”, stało przed nim nie lada wyzwanie. W roku 1985 gry komputerowe kojarzyły się przeciętnemu odbiorcy kultury przede wszystkim z salonami gier, w których młodzi ludzie skutecznie trwonili czas, pieniądze i zdolności. Na konsolach królowały proste gry zręcznościowe. Na komputerach domowych coraz częściej pojawiały się projekty ambitniejsze – złożone gry strategiczne, realistyczne symulatory czy gry przygodowe, najpierw tekstowe, a potem wprowadzające elementy grafiki. Moriarty miał jednak ambicje innego rodzaju. Postanowił zbudować w ramach konwencji gry przygodowej (zwykle odwołującej się do popularnych, bezpiecznych sztafażów fantastyki, kryminału i opowieści awanturniczej) poetycki, przesycony skomplikowaną symboliką obraz zagłady nuklearnej.

W latach 80. świat konsumentów branży gier komputerowych wciąż był do pewnego stopnia nieznanym lądem, który twórcy i wydawcy odkrywali metodą prób i błędów. Wciąż można było sobie pozwalać na eksperymenty. Na przykład firma Infocom, specjalizująca się w produkcji gier tekstowych, często sprzedawała i promowała swoje tytuły w księgarniach, starając się przełamywać stereotyp gracza – miłośnika zręcznościówek i poszukiwacza gracza myślącego i czytającego. Właśnie do takiego odbiorcy skierowana była gra Moriarty’ego, jedna z najśmielszych w swoim czasie prób budowania mostów między literaturą a światem gier komputerowych.

Miejszem akcji „Trinity” jest początkowo realistyczna przestrzeń londyńskich Ogrodów Kensingtonskich, ukazana w dniu wybuchu globalnej wojny nuklearnej. Kierowany przez gracza bohater w ostatniej chwili ucieka przed zagładą, wskakując w tajemniczy portal. W tym momencie konwencja gry gwałtownie się zmienia – trafiamy do dziwacznej krainy, porośniętej lasem, w którym ponad korony drzew wyrastają gdzieś kolosalne muchomory. Ten dziwny świat, pełen surrealistycznych cudów rodem z baśni i literatury dziecięcej, jest bramą do kolejnych rozdziałów historii broni nuklearnej, które brutalnie z nim kontrastują. Moriarty świadomie miesza ze sobą konwencje i nawiązania. Chatka czarownicy sąsiaduje z przejmującym obrazem kolejnych pochodów umarłych, przewożonych na drugi brzeg rzeki, która wyznacza krawędź świata. Bohater trafia do Nagasaki tuż przed wybuchem bomby, zlatując z nieba na parasolu zapożyczonym z powieści o Mary Poppins, a ucieka stamtąd na papierowym żurawiu, klasycznej figurze origami. Nad baśniowym lasem wznosi się kolosalne trójkątne ostrze zegara słonecznego, którego cień przesuwa się stopniowo nad całym obszarem gry, przypominając o zbliżającej się apokalipsie, a jednocześnie nawiązując do pocziwego zegwnika z wiersza o Dżabbersmoku z „Alicji po drugiej stronie lustra”.

Kiedy się bliżej przyjrzeć „Trinity”, widać, że chociaż to rzecz pod wieloma względami odważna, czasem wręcz bezczelna, to Moriarty stworzył ją z dużą dozą ostrożności, zdając sobie sprawę, że musi balansować pomiędzy kilkoma różnymi obszarami kultury. Wkracza na terytoria dotąd obce grom komputerowym – od poważnej refleksji nad bronią atomową, przez zacięcie poetyckie (nawet fragmenty kolejnych zagadek i wyzwań nabierają symbolicznych znaczeń), po elementy konwencji dokumentalnej, widocznej choćby w drobiazgowym odwzorowaniu miejsca, w którym przeprowadzono pierwszą amerykańską próbę atomową. Jednocześnie na różne sposoby się asekuje – trzyma się schematu klasycznej gry przygodowej, zasypując gracza wyzwaniem do pokonania, nawiązuje do wcześniejszych gier Infocomu (zwłaszcza serii „Zork”) i umieszcza odbiorcę w bezpiecznym, swojskim sztafażu fantastycznej baśni z odcieniem surrealistycznego humoru, amortyzując kontakt z drastyczną tematyką (ale i wykorzystując dramatyczne kontrasty, które przy okazji powstają). Formą asekuracji są też wtrącane do gry cytaty, od Lewisa Carrolla po Emily Dickinson, podkreślające więź „Trinity” z tradycją literacką – w gruncie rzeczy niepotrzebne, bo dobrze pomyślany i napisany tekst Moriarty’ego nie potrzebuje tego rodzaju usprawiedliwień.

Teoretycznie to właśnie takie gry, łączące ze sobą dwie różne domeny, powinny być priorytetem w prowadzonym przez firmę Infocom podboju serc amerykańskiej inteligencji. „Trinity” sytuowała się w połowie drogi między upodobaniami stereotypowego gracza komputerowego i gustem wyrafinowanego czytelnika. Jednak, choć nie była kląpą finansową, okazała się jednorazowym eksperymentem. Kolejne produkcje Infocomu wróciły do popularniejszych konwencji thrillera szpiegowskiego („Border Zone”), romansu (i to z piratami w roli głównej – „Plundered Hearts”) czy science fiction („Stationfall”). Gra środka, mająca łączyć gry komputerowe z szerszym polem kultury, okazała się w końcu intruzem. Co ciekawe, z obszaru swoich zainteresowań wykluczyli ją nie tylko przedstawiciele branży gier komputerowych, ale również ci, którzy powinni się byli o nią tym bardziej upomnieć, czyli badacze i wielbiciel literatury. Okazało się, że w przypadku gier kultura środka staje się kulturą peryferii.

Historia „Trinity” to nie wyjątek – tego rodzaju zjawisk było w branży gier komputerowych bardzo dużo. Mniej więcej w tym samym czasie, co gra Moriarty’ego, pojawiły się m.in. tekstowa przygodówka „Mindwheel” autorstwa wybitnego amerykańskiego poety Roberta Pinsky’ego i zadziwiający projekt „Deus Ex Machina” łączący grę wideo z odtwarzanym na bieżąco słuchowiskiem, co *de facto* zmieniało skromny komputer ZX Spectrum w maszynę multimedialną. Kolejna fala eksperymentów pojawiła się w połowie lat 90., kiedy wśród użytkowników komputerów domowych upowszechniły się czytniki CD-ROM. Doszło wtedy do prawdziwego najazdu artystów wszelkiej maści na komputery – gry i twory przypominające gry projektowali wtedy m.in. Laurie Anderson („Puppet Motel”) czy brytyjska offowa grupa teatralna Forced Entertainment („Nightwalks”). Do masowego odbiorcy dotarło wówczas kilka fascynujących hybryd, łączących konwencje gry przygodowej z ostrożnym eksperymentem artystycznym. Japoński artysta cyfrowy Haruhiko Shono zaistniał na rynku europejskim i amerykańskim dzięki grze „Gadget”, która, jak stwierdza Guillermo del Toro, wywarła ogromny wpływ na kształt późniejszego o kilka lat „Matriksa”.

I NAGLE
TAK JAKBY STEAM
SIĘ ZAWIESIŁ
I NIE BYŁO
NIC



Bodaj najciekawszym zjawiskiem z epoki świetności multimediiów na CD-ROM są dwa projekty legendarnej amerykańskiej grupy muzyków i performerów The Residents: „Freak Show” i „Bad Day on the Midway”, stworzone we współpracy z pionierem animacji komputerowej, Jimem Ludtke. To zaprawione makabrą i purnonsensem przejmujące obrazy odrzucenia i alienacji, korzystające z mechaniki gier przygodowych, ale skupiające się nie na zagadkach do rozwiązania, tylko na budowaniu relacji emocjonalnej między graczem a postaciami. Ekranizacją „Bad Day on the Midway” miał się zająć sam David Lynch, ale – niestety – ten projekt nie został w końcu zrealizowany.

Stare gry przeżywają dzisiaj swój renesans. Ich miłośnicy mają swoje zjazdy, strony internetowe i czasopisma. Kiedyś ich legalne zdobycie graniczyło z cudem, a dzisiaj są na wyciągnięcie ręki w dystrybucji cyfrowej. Sprzedaje się nawet gry, które zeszły się fatalnie. Gdzie zatem są „Bad Day on the Midway” czy „Gadget”? Gra Shono pojawiła się parę lat temu na Appstore, ale zdążyła już zniknąć. Gry „The Residents” można, przy odrobinie szczęścia, znaleźć na eBayu, a następnie trochę się pogimnastykować, żeby je uruchomić na nowoczesnym komputerze. Najwyraźniej żaden wydawca nie jest już zainteresowany tym, żeby przypominać o ich istnieniu. Stały się mało znaczącym przypisem w historii gier wideo.

Dlaczego do tego doszło? Jedną z najważniejszych przyczyn jest chyba kluczowa przypadłość utworów, które starają się usadowić pomiędzy różnymi formami – trudno je zaklasyfikować. Warto spojrzeć na to, jak eksperymentalne gry przetrwały w świadomości graczy i mediów piszących o grach. Jedną z niewielu gier tekstowych Infocomu, o których się jeszcze od czasu do czasu wspomina, jest „A Mind Forever Voyaging” – jedno z pierwszych interesujących zastosowań konwencji cyberpunka w grach komputerowych. Wydana przez firmę Inscapę (producenta „Bad Day on the Midway”) świetna gra „The Dark Eye” to wysmakowana adaptacja kilku opowiadań Edgara Allana Poeego, którą można przedstawić odbiorcy jako horror. Gry, które nie odwołują się do ustalonych wzorców gatunkowych, dużo trudniej i sprzedawać, i wspominać. Na zapomnienie skazuje je brak odpowiedniej etykiety.

Przywiązanie do powtarzalnych wzorców i dających poczucie bezpieczeństwa różnic gatunkowych jest oczywiście charakterystyczną cechą współczesnej popkultury – im od niej dalej, tym trudniej o łatwe kategoryzacje. Stąd odrzucenie odważniejszych gier przez dużą część odbiorców i krytyków, przyzwyczajonych do komercyjnych produktów, które dają się opisać kilkoma hasłami. Środowiska badaczy odrzucały ambitniejsze gry z bardzo podobnych przyczyn: nowe formy trudno opisywać za pomocą wypróbowanych metodologii. Najłatwiej pisało się o tych przykładach kultury interaktywnej, które łatwo podporządkowywały się narzędziom filmoznawstwa czy teorii literatury.

Mogłoby się wydawać, że w ostatniej dekadzie myślenie o roli gier komputerowych w kulturze zmieniło się – to okres kolosalnych sukcesów komercyjnych (zostawiających daleko w tyle branżę filmową) i szybkiego rozwoju ludologii. Dawne problemy nie odeszły jednak w niepamięć. Wystarczy spojrzeć, z jakim trudem krytycy i dystrybutorzy próbują sobie radzić z trudnymi do jednoznacznego zaklasyfikowania tytułami.

Świetnym przykładem są poetyckie gry rosyjskiej firmy Icepick Lodge. „The Void” (w Polsce sprzedawana jako „Tension”) to alegoria twórczości w duchu *fin de siècle* – żywiół kreatywny reprezentują tu postaci kobiece żywcem przeniesione ze sztuki secesyjnej, a ograniczające go normy występują pod postacią ponurych męskich hybryd ciała i maszyny. Mechanika gry wykorzystuje cały zlepek konwencji, od pierwszoosobowej eksploracji trójwymiarowej przestrzeni, przez elementy gatunku *dating sim*, po strategiczne zarządzanie zasobami. W dużej mierze bezradna krytyka uznała, że „The Void” to przede wszystkim horror (choć pierwiastka strachu jest tu jak na lekarstwo) i gra przygodowa, ewentualnie *role-playing* (choćaż bardzo mało ją z tymi formami łączy).

Jeszcze trudniej poradzić sobie z utworami, które otwarcie negują mechanizmy tradycyjnie kojarzone z grami, nie tylko komputerowymi: nagradzanie gracza za jego wysiłki, piętrzące się przed nim wyzwania, możliwość wygrania lub przegrania. „Dear Esther”, melancholijna gra oparta wyłącznie na eksploracji przestrzeni opuszczonej przez mieszkańców wyspy, która płynnie przenika się z przestrzenią pamięci głównego bohatera, bywała przez wielu recenzentów odrzucana jako zjawisko spoza terytorium gier wideo – a odrzucenie to często przybierało ton wyraźnie wartościujący. Żeby ratować tego rodzaju formy (we współczesnych grach coraz częstsze) przed ostracyzmem ze strony krytyki, belgijska grupa Tale of Tales zaproponowała dla nich nieco mylący i bardzo rozmyty termin *notgames* (nie-gry) – etykietkę dającą dostęp do grupy utworów, które można i warto opisywać. Ich sytuacja od razu się poprawiła. Podobnie jak kiedyś gry niezależne, nie-gry stały się nagle widoczne na mapie gier w ogóle.

Nawet stosunkowo ostrożne próby przełamywania schematów gatunkowych i formalnych gier wideo prowadzą do zarzutów uprawiania twórczości awangardowej i elitarystycznej – bardzo często absurdalnych, bo twórcy współczesnych gier środka, podobnie jak kiedyś autor „Trinity”, starannie zabiegają o swoich odbiorców, kusząc ich rozpoznawalnymi, często zachowawczymi konwencjami estetycznymi i narracyjnymi. „Dear Esther” od początku stara się zauroczyć grającego pięknymi pejzażami. Kameralny dramat rodzinny „Gone Home” stosuje przynętę w postaci tropów zaczerpniętych z horroru – chociaż w opowiadanej tu historii nie ma żadnych elementów grozy. Podobną strategię przyjmują twórcy własnie wydanej gry „Zaginięcie Ethana Cartera” warszawskiego studia The Astronauts. Na pierwszy rzut oka skupiają się na konwencjach czarnego kryminału i *weird fiction*, ale w rzeczywistości są zainteresowani eksploracją pięknej przestrzeni i dużo mniej pięknych relacji rodzinnych w Ameryce przełomu lat 60. i 70. Ogromna większość gier uznawanych przez środowisko graczy za eksperymentalne jest z szerszej perspektywy kulturalnej dość staroświecka, choć często w bardzo dobrym tego słowa znaczeniu. Powszechnie postrzegany jako awangardowy duet Tale of Tales w swoim manifeście twórczym wprost odcina się od współczesnej awangardy artystycznej, która dobiera sobie coraz bardziej hermetyczne środki wyrazu – ambicją belgijskich artystów jest tworzenie przystępnych, skupionych na emocjach utworów dla stosunkowo szerokiej grupy odbiorców.

Czy współczesna fala gier środka zginie, jak poprzednie, w mrokach niepamięci? Jestem w tej kwestii ostrożnym optymistą, a to dlatego, że w dzisiejszym świecie gier

dokonuje się właśnie bardzo interesująca zmiana. Stabilna przez długie lata instytucja gracza zaczyna się chwiać w posadach. Do pewnego momentu była zjawiskiem pozytywnym – budowała poczucie solidarności pomiędzy miłośnikami gier wideo, których fascynacje i problemy nie zawsze były rozumiane przez otoczenie. W pewnej chwili okazało się jednak, że zamiast reprezentować ogół grających, słowo „gracz” stanowi narzędzie zawłaszczenia branży gier przez konkretną grupę – dobrze sytuowanych młodych mężczyzn z dużą ilością wolnego czasu i zamiłowaniem do efektywnych gier akcji. Owszem, to bardzo liczna grupa z ogromną siłą nabywczą (dlatego tak ukochali ją wydawcy), ale bynajmniej nie reprezentuje ogółu grających. I miewa ogromne problemy z dostosowaniem się do zachodzących w świecie gier zmian – z trudem zaakceptowała nadejście ery gier niezależnych (pozbywających się fetyszu efektywnej grafiki) i popularność prostych gier na telefony komórkowe i tablety; wciąż nie może się pogodzić z pojawieniem się zjawiska *notgames* (często pogardliwie określanych mianem „symulatorów chodzenia”). W 2014 roku nasiliły się skrajnie (ale i histerycznie) agresywne ataki na osoby wprowadzające do dyskusji o grach wątki feministyczne – w szczególności na Anitę Sarkeesian (autorkę serii filmów demaskujących obecność w grach mizoginię) oraz Zoe Quinn (autorkę gry tekstowej „Depression Quest”). Powtarzające się próby publicznego upokarzania i groźby przemocy fizycznej i seksualnej (na chwilę pojawiła się nawet w internecie gra symulująca znęcanie się nad Saarkesian) wywołały silny protest części środowiska krytyków i twórców gier, dając początek burzliwej dyskusji, którą szybko zaczęto nazywać „Gamergate”.

Zobaczymy, jak skończy się ta coraz gwałtowniejsza batalia o status „prawdziwego gracza”, ale jeśli uda się obalić jego hegemonię, gry mogą na tym tylko skorzystać. Dopóki figura gracza stała na straży czystości gatunków i przekazu ideologicznego gier i budowała zamkniętą wspólnotę wtajemniczonych, skutecznie odstraszała potencjalnych twórców i odbiorców. Przeszkadzała też w funkcjonowaniu hybryd budujących mosty pomiędzy grami a innymi gałęziami kultury. Figura ta nie stała się problemem dopiero dzisiaj – przecież podjęta w latach 80. przez firmę Infocom próba przejścia ze sklepu komputerowego do księgarni była *de facto* próbą ucieczki od przesładującego gry stereotypu gracza.

Oburzeni atakami na Sarkeesian i Quinn twórcy gier opublikowali w internecie list otwarty adresowany do „społeczności graczy”. Pogódźmy się wreszcie z tym, że taka społeczność już od dawna nie istnieje – jest bardzo dużo różnych społeczności grających w bardzo różne gry w bardzo różnych celach. Nie tworzą jednolitej całości, podobnie jak nie tworzą jej osoby chodzące do kina albo czytające książki. W takim kontekście tym ważniejsi są przedstawiciele kultury środka, budujący mosty między poszczególnymi wysepkami i uświadamiający nie tylko podobieństwa, ale i różnice pomiędzy nimi.

**Z Jakubem Górnikiem i Jackiem Karaszewskim rozmawia
Agnieszka Słodownik**

AGNIESZKA SŁODOWNIK: Jak czytacie w sieci?

JACEK KARASZEWSKI: Ja wciąż używam RSS-ów. Za dnia czytam na komputerze, wieczorem na telefonie. Tablet mam do tego, żeby sprawdzać, czy strony wyglądają dobrze, ale nigdy nie mogłem się przyzwycząić do czytania na nim. Na komputerze jest mi jednak trudno skupić się na dłuższych tekstach. Jak mam otwartych kilka zakładek, to prawie nigdy nie czytam dłuższego tekstu do końca, tylko przeskakuję i zaczynam czytać inny. Potem dopiero wracam.

JAKUB GÓRNIK: Ja już nie używam RSS-ów, chociaż sam mechanizm był świetnym pomysłem. I mam odwrotnie, jeśli chodzi o skupienie. Trudniej mi się czyta w magazynach papierowych niż na tablecie czy na kompie. Mam prenumeratę „Harvard Business Review” w wersji papierowej, na tablet i na komputer. W papierowej nie skończyłem artykułu już nie pamiętam od kiedy. Ale to też dlatego, że trudno mi znaleźć dłuższą chwilę i miejsce tylko na czytanie.

JK: Na papierze nie ma linków do następnego miliona artykułów. Wiem, że jak dojdę do końca, to będzie koniec. Nie będzie otwartych pięćdziesięciu zakładek z tej sesji.

Masz jakieś limity otwartych zakładek? Że jak dojdiesz do trzydziestu, to wiesz, że to lekka przesada?

JK: Jak mam otwartych trzydzieści, to jestem z siebie bardzo zadowolony. Moja średnia to gdzieś między sześćdziesiąt a siedemdziesiąt.

Jakub, co zastąpiło ci RSS-y?

JG: Twitter. Poza tym Facebook, newslettery w przypadku najlepszych blogów i agregatory treści, np. Flipboard czy Zite. Ale najwięcej ciekawych treści jest na Twitterze. Choć tam obserwuje się oczywiście jakąś zamkniętą grupę osób

Jakub Górnik – współzałożyciel dwutygodnik.com. Na co dzień związany z Grupą Orange, w której odpowiada za inwestycje na rynku biznesowym oraz szeroki obszar operacji klienckich. Wcześniej m.in. szef Biura Zarządzania Programem UEFA Euro 2012, prezes firmy technologicznej, kierownik i programista wielu projektów. Z wykształcenia i zamiłowania inżynier oprogramowania.

zainteresowanych na przykład technologiami i trudno wtedy znaleźć coś z innej beczki.

JK: Tzw. *filter bubble*, czyli bańka informacyjna.

JG: Tak, ale fajne w przypadku Twittera jest to, że ten filtr definiuje się samemu, wybierając, kogo chce się czytać, i wtedy dostaje się materiały bezpośrednio ze źródła, najczęściej w momencie, w którym powstały. Weźmy na przykład Marca Andreessena, jednego z najważniejszych inwestorów *venture capital*. Zdarza się, że w jednej chwili pisze kilkadziesiąt tweetów, taki *tweetstorm*, na temat powiedzmy przyszłości prasy. I te kilkadziesiąt tweetów staje się obowiązującą wersją opinii na ten temat, mniej lub bardziej udanie przeredagowywanej i przedrukowywanej przez wszystkie źródła w branży przez kolejne tygodnie. Ale cała wartość i treść jest już w tych tweetach, w najbardziej zwartej formie.

Czy tworząc nową wersję „Dwutygodnika”, kierowaliście się tym, jak się dziś, w 2015 roku, czyta?

JK: Wiedzieliśmy na pewno, że tym razem musimy zrobić stronę responsywną, czyli przystosowaną nie tylko do desktopa, smartfonu i tabletu, ale dostosowującą się do ekranu o dowolnej wielkości, rozdzielczości i gęstości.

JG: Jasne, inaczej „Dwutygodnik” moglibyśmy przeglądać równie dobrze na kamiennych tabliczkach. Za każdą zmianą stoją analizy strategiczne, operacyjne czy finansowe. Co się chce, co trzeba, a co można osiągnąć. Projektowanie „Dwutygodnika” czy innego magazynu w sieci, to projektowanie mechanizmu zagarniania uwagi odbiorcy. Czytelnik widzi przede wszystkim formę graficzną, ale zanim ją zobaczy, mechanizm powinien już działać, bo czytelnik musi przecież jakoś na stronę trafić, nie wyłączyć jej od razu po załadowaniu, przeczytać wygodnie artykuł, polecić go znajomym i najlepiej zostać, aby przeczytać kolejny. Wszystko, co jest po drodze, między czytelnikiem a tekstem, ciągle się zmienia i do tego trzeba się ciągle adaptować.

Co się zmieniło w robieniu „Dwutygodnika” przez te 6 lat?

JG: Kiedy w 2008 roku odebrałem telefon od Tomka Cyza [pierwszego redaktora naczelnego pisma – przyp. red.] w sprawie robienia magazynu, miało to być coś w rodzaju pliku PDF rozsyłanego na maila w 5 wersjach językowych o nazwie „Jajko

Jacek Karaszewski – producent projektów internetowych, wcześniej m.in. programista, animator i art director – łącznie w branży od 14 lat. Od 11 lat autor daily.art.pl, komiksu o końcu świata. Współproducent dwutygodnik.com od samego początku, wraz z zespołem: design – Paweł Rębisz (pierwsza wersja dwutygodnik.com – Andrzej Kryszpiniuk), programowanie *front end/back end* – Marcin Krawiec (wcześniej – Michał Maliszewski, Katarzyna Biegalska).

na twardo” [śmiech]. Potrzebne było wiele spotkań, aby pokazać, jak to może wyglądać. Począwszy od wizji formy magazynu, po model działania redakcji bezpośrednio ze wsparciem CMS. Nie mówiąc już o mediach społecznościowych, które dopiero stawały się w Polsce popularne. Więc był etap przekonywania redakcji, że profil Jan Dwutygodnik na Facebooku może pomóc. I pomógł. Aż dobił do 5 tysięcy znajomych i go zamknęli, bo nie był prawdziwą postacią. Gdy zaczynaliśmy, nie było jeszcze modeli magazynów tylko w sieci.

W tamtym okresie w myśleniu o nowej gazecie kluczowe było pytanie, czy robić papierową, czy tylko w sieci.

JG: Szczególnie w branży kulturalnej z tekstami po piętnaście tysięcy znaków. To wydawało się nierealne. Wtedy dominowało dość pobłażliwe podejście do robienia magazynu w sieci. Poważna redakcja tylko w internecie? Przecież to magazyn kategorii B. Dziś jest zupełnie inaczej. Nikt nie traktuje magazynów tylko internetowych jako zjawiska pobocznego do prasy drukowanej. To kluczowa zmiana, która przekłada się na treści.

JK: Nie przypominam sobie nic, co byłoby 6 lat temu dobrze zaprojektowane online poza „New York Timesem”. Ale nawet „NYT” był taki tylko zajawkowy, dla długich tekstów trzeba było kupić papier. To się zmieniło w ostatnich latach. Pojawiły się formy narracyjne, multimedialne reportaże, to jest zupełnie niesamowite. Te formy pokazały po raz pierwszy przewagę internetu nad prasą papierową. Znów „NYT” był w tym pionierem.

JG: Reportaż „Snow Fall” to mistrzostwo. Po raz pierwszy ktoś pokazał na szeroką skalę, jak zintegrować dostępne technologie cyfrowe w coś, co przyjmuje się lepiej niż sam tekst i ilustracje. I na dodatek to się udało.

JK: Dziś już wszystkie przeglądarki są dobre i pozwalają na dużo więcej. Możemy używać dowolnych krojów pisma w projektowaniu magazynów online. Jest też trudniej. Sześć lat temu projektowało się tylko na komputery, to była jedna czwarta tej pracy, którą mamy teraz.

Kiedyś projekt na ekran komputera był tym jedynym.

JK: Robiło się projekty *pixel perfect*. Po zrobieniu zrzutów ekranowych ze strony nakładało się je w Photoshopie na projekt i sprawdzało, czy każdy piksel jest na swoim miejscu. Teraz projektowanie odbywa się mniej w Photoshopie, a bardziej w przeglądarce. W Photoshopie nie jesteś w stanie zobaczyć, jak to będzie wyglądało na osiemnastu różnych urządzeniach o różnych rozdzielczościach i gęstościach ekranu. To jest kompletny koszmar. Nie mamy już podstawowego materiału referencyjnego.

Większość wersji mobilnych to bardzo proste strony.

JG: Ale projekt nie jest wcale łatwiejszy. Nie tylko technicznie, ale też behawioralnie. Kiedyś, żeby otworzyć stronę internetową, siadało się do komputera, który zajmował całe biurko w pokoju, czekało się dziesięć minut, aż się włączy, odpalało połączenie *dial-up* – charakterystyczny sygnał, który wiele osób pamięta z tamtych czasów – które zaskakiwało po pięciu próbach i już można było czekać kilka minut, aż otworzy się jedna, wybrana strona. Dzisiaj użytkownik chce dostać treści dokładnie takie, jakich potrzebuje w danym momencie. W jednej chwili. W dogodnej formie. To bardzo trudne do zaprojektowania. Ale przede wszystkim jest mniej standardów, które można wykorzystać.

Przecież to jest zawsze to samo, hamburger menu, czyli te trzy charakterystyczne paseczki, pod którymi znajduje się menu strony, i tekst.

JK: Pamiętam, że w pewnym momencie, kiedy robiliśmy projekty mobilne „Dwutygodnika”, powiedziałaś, że hamburger menu to nic oryginalnego. Rzecz w tym, że nie należy robić własnych innowacji, jeśli chodzi o rozwiązania funkcjonalne i nawigacyjne. Gdy jest pewna konwencja funkcjonalna, trzeba się jej trzymać. Ludzie wiedzą, do czego jest hamburger menu, i to jest wielkie zwycięstwo branży, bo nie musisz już go opisywać. A jeśli chodzi o to, jak te wersje mobilne wyglądają, to mają po prostu mniejszą przestrzeń ekranu do zagospodarowania. Więc to będzie zawsze uproszczona wersja.

JG: Ale jak już pojawią się nowe rozwiązania funkcjonalne, mogą być sporą przewagą konkurencyjną, jak np. „pull to refresh” w „Tweeie”, aplikacji mobilnej do Twittera, czyli odświeżanie ekranu, kiedy się dotrze do jego końca. Twitter zresztą kupił tę firmę.

JK: Porównajmy, jak wygląda wersja mobilna „Guardiana” i gazeta.pl. To jest niebo i ziemia, jeśli chodzi o poziom dopracowania. Nie ma o czym gadać.

Liczy się detal?

JG: Jeśli chodzi o postrzeganie stron desktopowych i mobilnych, to dynamika jest podobna jak kiedyś z papierem i siecią. Większość wydawców traktuje strony mobilne jako dodatek, który muszą mieć, ponieważ ktoś zaczyna tego używać, chociaż nie do końca wiadomo jak i po co. Wcześniej było podobnie: mamy wersję papierową, ale musimy mieć wersję w internecie. Traktowanie wersji mobilnych jako zwykłego dodatku jest błędem.

JK: Niektórzy wydawcy zamiast strony responsywnej robią osobno wersję desktopową i wersję mobilną.

NIE MAM
KOMPUTERA



ZARTUJESZ?

To są te strony z „m” przed domeną?

JK: Dokładnie. Bardzo prosty przykład, dlaczego to źle działa: powiedzmy, że czytasz artykuł w wersji mobilnej, czyli powiedzmy m.gazeta.pl, i podzieliś się nim na Facebooku. Jak kliknę na tego linka na desktopie, to dostanę wersję mobilną, która na moim 27-calowym monitorze wygląda naprawdę niedobrze. Poza tym dwie oddzielne wersje stron to też dwie bazy kodu. Kiedy masz wersję responsywną...

Zmieniasz jeden kod.

JK: Tak. Jest łatwiej.

Jaka jest różnica między architekturą informacji w gazecie papierowej i na stronie internetowej?

JK: „Dwutygodnik” to dziwny miks. Ma cykl wydawniczy, a kiedyś nawet miał okładkę do każdego wydania. Na pewno w sieci niemożliwe jest projektowanie każdego artykułu osobno, tak jak w przypadku papieru. Możemy mieć kilka szablonów artykułów i tyle.

JG: Tak zresztą zrobiliśmy w nowej wersji „Dwutygodnika”, żeby jeszcze bardziej zbliżyć się do formy magazynowej. W sieci czytelnik często trafia bezpośrednio na stronę artykułu, rzadziej za pośrednictwem strony głównej. Więc jest oczywiście pokusa, aby maksymalnie dostosować szatę graficzną do prezentowanej treści. Był taki okres w branży, kiedy myślano, że każdy artykuł będzie projektowany oddzielnie, takie przeniesienie z magazynu. To się nie udaje, chociażby ze względu na koszty.

Wracamy do tego w formie interaktywnych reportaży, takich jak „Snow Fall” „New York Timesa”. To są właśnie takie indywidualne projekty.

JK: Tak, tego z kolei nie da się zautomatyzować.

JG: Projektant w gazecie ma jeden interfejs – kartki przekładane z prawej na lewo, od jednej okładki do drugiej. Bez przycisków, przewijania, klikania, czasu ładowania i doładowywania itd. Nie musi się nad tym specjalnie zastanawiać.

JK: Koncepcja rozdzielczości i pikseli jest trudna do wytłumaczenia projektantom zajmującym się drukiem. Prowadziłem lata temu szkolenie w dziale graficznym jednej z głównych gazet codziennych na temat projektowania do sieci.

Bardzo było trudno tłumaczyć koncepty, które mi wydawały się zupełnie naturalne. Jak my byśmy się zabrali za projektowanie gazety papierowej, też by nie wyszło.

Wspomnieliście o bazach kodu – czy kod projektu, który ma już kilka lat, jest jak palimpsest, wiecznie nadpisywany, ma łąty?

JK: Totalnie tak.

W którymś momencie trzeba to wyczyścić i uporządkować?

JK: Jeśli chodzi o kod, mamy dwie warstwy: *back end* i *front end*. *Back end*, czyli to, co dzieje się po stronie serwera, czego nie widzi użytkownik, skrypty, które przetwarzają dane i przekazują dane do części *front endowej*. *Front end*, czyli to, co widzi użytkownik, HTML, CSS, JavaScript itd. W nowej wersji „Dwutygodnika” większość kodu we *front endzie* została wymieniona. Przerobienie istniejącego kodu serwisu nieresponsywnego na responsywny to by była makabra. Jeśli chodzi o *back end*, to on faktycznie narasta.

JG: Jest na to piękne określenie: dług technologiczny. Nigdy nie masz czasu na to, żeby poprawić kod, i zaciągasz dług, który prędzej czy później cię dopadnie.

JK: My mamy przecież treści z ponad 150 numerów, które musiały zostać dostosowane do nowych layoutów i sprawdzone.

JG: Przy pierwszej zmianie projektu było tych artykułów około tysiąca, teraz jest prawie sześć tysięcy.

JK: Na stronie internetowej magazynu „Wired” – która również przeszła ostatnio redesign – gdy trafisz do archiwalnych artykułów, które wyświetlają się w tym ich nowym layoutcie, to się wszystko sypie.

JG: Nie da się tego przeskoczyć. Internet się rozwija. Kiedyś standardowy rozmiar obrazka miał 500 pikseli szerokości, dziś to jest 2500 pikseli. I musisz to przewidywać do takiego stopnia, aby serwis się nie zestarzał do czasu kolejnej zmiany. A zwykle już w momencie wdrożenia ma się masę pomysłów, jak można by to jeszcze poprawić.

JK: Nie jesteś w stanie zaplanować wszystkiego tak, aby zrobić serwis przyszłościoporny. Gdy startujesz od zera, jak amerykański portal vox.com, który powstał w 9 tygodni, można takie rzeczy robić. Ale kiedy masz masę treści i starego kodu, w pewnym momencie dostosowanie ich przy przeprojektowywaniu strony zaczyna zajmować więcej czasu niż praca nad tą nową częścią.

SŁUŻEW to interaktywny reportaż Filipa Springera i Michała Szoty, który powstał z okazji otwarcia siedziby NInA na Służewie w Warszawie w 2015 roku. Dowiesz się z niego, dlaczego na balkonach warszawskiego osiedla Służew nad Dolinką da się zagrać w brydża i czym była idea miasta-ogrodu. Szukaj na dwutygodnik.com.

Czy taki kod to jest jakaś forma tekstu kultury? Czy jest sens archiwizować kod, jako coś, co ma wartość na przyszłość?

JG: Teraz jest taka wizja romantycznego programisty, który coś sobie pisze i rozmyśla nad pięknem swojego kodu. W rzeczywistości to nie ma z tym nic wspólnego. Zresztą kod powinno się pisać w sposób, który jest najłatwiejszy do zrozumienia.

JK: Zgadzam się z Kubą. My i tak każdą wersję mamy zarchiwizowaną. Każdy chociażby marginalnie profesjonalnie prowadzony projekt informatyczny musi korzystać z systemów kontroli wersji, które zapisują każdą zmianę. Gdybyśmy się uparli, jesteśmy w stanie wrócić do „Dwutygodnika” w pierwszej wersji. Chociaż musielibyśmy się bardzo uprzeć.

Nie zachwycacie się nigdy swoim kodem?

JG: W momencie tworzenia jak najbardziej. Kiedy widzisz, że udało się stworzyć eleganckie rozwiązanie.

JK: Nikt nie lubi wracać do starego kodu. Kod się dużo trudniej czyta niż pisze. Dlatego wielu ludzi woli coś zrobić od zera niż przerabiać to, co dziedziczą po innym programiście. Jeśli odziedziczysz po kimś kod, to musisz zrozumieć sposób, w jakim on myślał o tym zagadnieniu, nie tylko samo zagadnienie.

Czy trzeba doskonale znać workflow redakcyjny, zwyczaje redaktorów, żeby zrobić dobry CMS (Content Management System), czyli system, w którym pracują w internecie redaktorzy?

JG: Są dwie możliwości. Albo organizacja już działa i system jest tworzony, żeby ją wspierać. Albo te procesy nie działają lub ich jeszcze nie ma i oprogramowanie wprowadza zupełnie nowy model działania. W przypadku „Dwutygodnika” to było pół na pół. Na początku wszystko powstawało od zera. Rola redaktora prowadzącego, działały. Ale były pewne wzorce, które redakcja już posiadała. Ważne, aby od wczesnego etapu pracować bezpośrednio z zespołem, który będzie korzystał z systemu na co dzień. To umożliwia zrozumienie, w jakim celu dana funkcja jest wdrożona, a z drugiej strony gwarantuje, że będzie wspierać pracę, a nie ją spowalniać.

Są różne CMS-y, dla mnie jako redaktorki jest to bardzo ważna sprawa. W niektórych jest bałagan, trzeba z tym CMS-em walczyć, inne, tak jak nasz, pozwalają wręcz lepiej skoncentrować się na swojej pracy.

JG: „Guardian” zrobił rozwiązanie na Drupalu, opensourcowym CMS-ie, ale kosztowało ich to ogromne pieniądze i ostatecznie zbudowali własny system. Nie dlatego, że mogli, ale dlatego, że musieli. W momencie, w którym narzędzie ogranicza rozwój pisma takiego jak „Guardian”, to początek końca. Pudełkowe CMS-y mają pewien standardowy tryb, którego przerabianie jest często bardziej kosztowne niż stworzenie CMS-a od nowa.

JK: Dużo łatwiej jest nam wprowadzać zmiany i dostosowywać pod redakcję „Dwutygodnika”, kiedy jest to nasz system. Vox Media ma swój CMS, który nazywa się Chorus, i zaczęły się pojawiać pogłoski, że mają go otworzyć jako produkt komercyjny. W zeszłym roku Ezra Klein, ważna postać z „The Washington Post”, przeszedł do Vox Media, jako powód podając to, że mają dobrego CMS-a.

Doskonale to rozumiem.

JK: W medium cyfrowym to jest podstawowe narzędzie pracy. W pewnym momencie granice CMS-a wyznaczają ci limit tego, co możesz zrobić.

JG: To jest przewaga konkurencyjna. Każda młodsza firma, która ma nowe systemy – w jakiegokolwiek branży – będzie lepsza niż moloch ze starym systemem.

JK: W przeciwieństwie do rozwiązań typu WordPress czy choćby naszego CMS-a, Chorus nie traktuje momentu publikacji artykułu jako końca procesu pracy nad nim. Obejmuje również jego publikację w mediach społecznościowych, zarządzanie interakcjami z czytelnikami. No i oczywiście masz dostęp do danych analitycznych. Ale w „Dwutygodniku” klikalność nie jest na szczęście najważniejsza. My mamy zupełnie inne cele niż komercyjne magazyny online. Klientami „Dwutygodnika” są odbiorcy, a klientami portali są reklamodawcy. To jest podstawowa różnica.

Projekty komercyjne muszą się z czegoś utrzymywać.

JK: Jeśli chodzi o wykorzystanie AdBlocka, aplikacji do blokowania reklam w przeglądarkach, Polska jest w absolutnej awangardzie światowej. To dwadzieścia parę procent użytkowników sieci. Do tego doprowadziły portale w Polsce. Używanie odsłon jako podstawy metryki jest kompletnym absurdem. Polskie portale się o to biją. Ten, który będzie mógł powiedzieć, że według Megapanelu, badań polskiego internetu, ma najwięcej odsłon, zostaje numerem jeden. Ludzie w domach mediowych są leniwi, więc automatycznie dają najwięcej kampanii temu, który jest numerem jeden wedle tego kryterium.

Jeśli nie odsłonami, to czym powinni się kierować?

JG: Liczy się przede wszystkim to, ile czasu użytkownik zostaje na stronie. To jest wielki problem, jak ma wyglądać prasa w sieci w przyszłości. Nowy układ wpłynie też na funkcjonowanie branży reklamowej, z której żyje prasa. Bo niekoniecznie liczy się czas pojedynczej sesji, jednej wizyty. Jeśli użytkownik ma interakcję z medium kilkaset razy dziennie po kilka sekund, to to zupełnie zmienia zasady gry. Artykuły „New York Timesa” na Apple Watch mają na przykład długość jednego zdania.

JK: Pracuję w reklamie internetowej 14 lat i jestem przekonany, że reklama banerowa to kompletna pomyłka. To jest próba przeniesienia starych modeli reklamowych do nowych mediów. Mamy temat reklamy natywnej, którą eksploruje naTemat,

czyli na przykład artykuł Tomasza Lisa o tym, jak przygotowuje się do maratonu, ilustrowany zdjęciami, na których trenuje i pije Powerade. Bardzo łatwo jest przekroczyć granicę, co im się często zdarza. Jednak próbują zrobić coś nowego.

Jak doświadczenie w branży komercyjnej wpływa na tworzenie projektu nonprofit?

JG: Modele, które stosowałem w pracy nad „Dwutygodnikiem”, nigdy nie różniły się od tych komercyjnych. Może nie mamy sztywnego mierzenia klikalności ani reklam, ale tu też jest jakaś moneta i waluta. W tym przypadku to liczba przeczytanych artykułów czy liczba czytelników. Może na początku było trochę kontrowersji, że długie teksty w internecie, że to się nie może udać. Ale przede wszystkim walczyliśmy o to, co jest misją tego magazynu. Treści, które są ważne i przygotowane w odpowiedni, rzetelny sposób. Naszą walutą jest to, żeby ludzie czytali o teatrze i operze, a nie przeglądali listę dziesięciu gaf miesiąca z fotogalerią.

JK: Jeśli chodzi o podejście produkcyjne, to wygląda mniej więcej podobnie. Czerpiemy z wiedzy, którą wynieśliśmy z projektów komercyjnych, natomiast obaj traktujemy ten projekt inaczej. Zazwyczaj projekty robi się na zasadzie *fixed time* i *fixed scope*, czyli mamy ustalony zakres, poza który nie wychodzimy, i deklarujemy, że do tego momentu ów zakres będzie wdrożony. Z „Dwutygodnikiem” jest tak, że nam wszystkim zależy na tym, żeby ten produkt końcowy – chociaż to słowo „produkt” nie pasuje – był jak najlepszy, więc grzebiemy w nim bardzo długo po drodze. Czyli na przykład tydzień przed publikacją nowego designu zmienimy font albo szablon artykułu. Sam proces powstawania tego jest bardziej chaotyczny niż projektu komercyjnego. Gdyby to był projekt komercyjny, to ustalilibyśmy na początku dokładnie to, co robimy, i nie wychodzilibyśmy poza te ramy.

Więcej wolności?

JG: Przede wszystkim zaangażowania. Z drugiej strony „Dwutygodnik” robiliśmy, żeby po tylu latach mieć wreszcie ten wywiad [śmiech]. Jest jedna rzecz, która takie projekty bardzo odróżnia. Na rynku komercyjnym, w jakiegokolwiek działalności, jeśli odnosisz sukces, to ten sukces pomnażasz, też w sensie finansowym. Tu tak to nie działa, mimo że „Dwutygodnik” urósł o prawie 1000%, jeśli porównać liczbę sesji w 2009 i 2014 roku.

JK: Z jednej strony, hura, nic nie sprzedajemy. A z drugiej, kurczę, nic nie sprzedajemy. Jakbyśmy sprzedawali, to moglibyśmy mieć większy budżet na rozwijanie tego. Sukces nie przekłada się na finansowanie. Mieliliśmy tyle samo pieniędzy na rozbudowę serwisu, kiedy mieliśmy trzy razy mniej użytkowników.

W cyklu wywiadów z programistami rozmawialiśmy w dwutygodnik.com także z Michałem Szotą, Pawłem Janickim, Tomaszem Buszewskim i Magdą Wilczyńską.

JG: Jest taki magazyn „Good”, którego twórcy stworzyli ciekawy model. Mają firmę konsultingową, która między innymi pomaga innym firmom być odpowiedzialnymi społecznie. Zarabiają na tym. Ale to też zupełnie inny rynek. W Polsce to raczej problem finansowania publicznego.

JK: „Dwutygodnik” jest o tyle innym projektem, o ile normalnie w reklamie internetowej projekty, które robisz, mają bardzo krótki czas życia. Robisz stronę zupek Amino, która żyje dwa miesiące.

JG: W takim projekcie, jak „Dwutygodnik”, najważniejsza jest jego ciągłość. To nie jest projekt wdrożeniowy. Przez lata pracujemy w tym samym składzie. Wiemy, co się sprawdza, co działa. To cały ogromny ekosystem. Mam nadzieję, że potrwa jak najdłużej.

Kwiecień 2015

Sebastian Smoliński

Największy młodzieńczy romans w historii kultury europejskiej rozpoczyna się niewybrednym żartem. William Szekspir otwiera „Romea i Julię” klasycznym sucharem. Wystarczy sięgnąć po trzy popularne przekłady tragedii, aby zobaczyć zarówno ewolucję translatorskiej mody, jak i farsowy potencjał tkwiący w języku polskim.

Jesteśmy na placu miejskim w Weronie, na scenę wchodzi Grzegorz i Samson, słudzy Kapuletów. Didaskalia podgrzewają atmosferę: aktorzy wyposażeni są w miecze i tarcze. Wcześniej słyszeliśmy prolog, który – jeśli użyć współczesnych kategorii – jest w wykonaniu chóru nieznośnym spoilerem. Dowiadujemy się z niego nie tylko, że „dwa rody, równą odziane godnością” wydały na świat parę kochanków i że miłość będzie zaledwie preludium do śmierci. Krótki pasaż krzyżowych rymów obieca nam ponadto odkupienie w postaci wątpliwego happy endu: klany Montekich i Kapuletów pogodzi absurdalna śmierć dzieci. Kiedy wszystko już wiemy, Grzegorz i Samson mogą najwyżej zaserwować szerokiej publiczności kilka sztubackich żartów, ażeby szekspirowskiemu decorum stało się zadość. Józef Paszkowski rozpoczyna tak:

SAMSON

Dalipan, Grzegorzu, nie będziem darli pierza.

GRZEGORZ

Ma się rozumieć, bobyśmy byli zdziercami.

Ta wymiana uprzejmości musi mieć swoją pikanterię. Wystarczy wspomnieć, że w oryginale jest mowa o noszeniu węgla, który to idiom – *to carry coals* – oznacza znoszenie obelg i ma podtekst zniewagi klasowej. Jest to także brawurowy żart Anglika z konwencji literackich. Wykorzystany przez niego frazeologizm był wówczas przez dramatopisarzy bardzo często używany. Wersja Paszkowskiego rozmywa znaczenia i zbliża się do absurdu – zamiast osiągnąć czystość właściwą dobremu sucharowi. Lepiej sprawdza się tłumaczenie Macieja Słomczyńskiego:

SAMSON

Daję słowo, Grzegorzu, że nie będziemy siedzieć na rozżarzonych węglach.

GRZEGORZ

Nie będziemy; musielibyśmy mieć kamienne zadki.

Słomczyński znalazł właściwy rejestr, czyli potoczną polszczyznę. Puenta jest jednak nazbyt rubaszna i bezpośrednia: spełnia kryteria błyskotliwego suchara, ale uderza

w smukłość frazy. Tłumaczenie to znakomicie oddaje charakter postaci, bardziej jednak zadowolająca jest w tym kontekście propozycja Stanisława Barańczaka:

SAMSON

Pytam się, Grzegorzu, jeszcze raz: czy mamy bez końca znosić obrazy?

GRZEGORZ

Ano, chyba nie: w końcu nie jesteśmy nosicielami obrazów.

Autor szaradziarskiej igraszki „Pegaz zdębiał” bezbłędnie oddał skandaliczność pierwszych wersów arcydzieła. Szekspir od początku popisuje się swoim geniuszem i już w punkcie wyjścia zwraca uwagę na ludyczny charakter samego języka. Miłość do zabaw słownych, do kreowania dzikich przestrzeni pogranicza za pomocą samego przedstawiania językowych klocków, wyprzedza w „Romeo i Julii” akcję właściwego romansu. William Szekspir został przywołany dla tych, którym wciąż bliski jest szacowny kanon. Niech będzie wyrafinowanym fundamentem, na którym wzniesiemy tęczy świat współczesnej kultury suchara.

Suchary, kwasy i betony

„Suchar” to nie wyschnięty kawałek chleba przeznaczony do pochrupania, ale żart językowy. Jest zjawiskiem nie do końca sprecyzowanym, choć na własne potrzeby przyjmę jego zawężoną definicję: trzeba tak zabawić się językiem, żeby wykorzystać tkwiącą w nim wieloznaczność. Podobno jedno z haseł krzyżówki w „Przekroju” z lat 70. brzmiało: „zab nie tenora”. Wystarczy chwilę się zastanowić, aby wpaść na właściwy trop. Odpowiedzią jest „kiełbasa” (czy też „kieł basa”) – ten beton korzysta z rozbięcia wyrazów na niezależne znaczeniowo cząstki.

Określenia „suchar”, „kwas” i „beton” można stosować wymiennie. Zawiera się w nich również pewna samowiedza na temat dowcipów, do których się odnoszą. Czy może być coś bardziej suchego niż suchar, kwaśniejszego niż kwas i twardszego niż beton? To dowcipy tak mało śmieszne, że aż wysoce zabawne; tak żenujące, że aż niekiedy imponujące. Dzieląc się tymi żartami, zbliżamy się do niebezpiecznej granicy – dobrego smaku, konwencji towarzyskich i akceptowalnego poczucia humoru. Wyciskamy język jak cytrynę, by otrzymać coś kwaśnego – zbitkę słów tak wyrazistą, że aż wykrzywia twarz. To żart szorstki niczym zastygły cement – niemożliwy do przetłumaczenia bądź parafrazy – żeby zadziałać, musi być przywołany w niezmienionej postaci. Na przykład: „Dlaczego długopisy nie chodzą do szkoły? – Bo się wypisały!”.

Niełatwo zmierzyć popularność sucharów – nie mogą obyc się bez nich reklamodawcy, rysownicy i kabareciarze. A przykład Szekspira (nie jest to, bynajmniej, jedyny kwas w dorobku Anglika!) pokazuje, że suchary są stare jak świat. Można jednak bez żadnych wątpliwości stwierdzić, że przeżywamy teraz ich renesans – być może nigdy nie były tak popularne i rozpowszechnione jak dziś. Są dwa zasadnicze powody nieoczekiwanego rozkwitu zjawiska: nowe media i prowadzący „Familiadę” Karol Strasburger, patronujący facebookowej stronie „Wyższa szkoła sucharoznawstwa im. Karola Strasburgera”.

Ostatnio stronę wzięło w posiadanie warcholstwo, produkując żarty tak niesmaczne, że aż niemożliwe do zacytowania. Idea stojąca za powstaniem strony została całkowicie wypaczona. U swoich źródeł fanpage miał przecież gromadzić po prostu żarty nieudane, czyli takie, w których specjalizuje się na antenie Karol Strasburger. Stworzył on jedną z najsilniejszych osobowości telewizyjnych ostatnich 20 lat, stając się mistrzem dowcipu źle opowiedzianego, nieśmiesznego i, co najważniejsze, pozbawionego puenty. Opowiadając przez lata pracy w „Familiadzie” swoiste antydowcipy, podtrzymywał tożsamość tego nadzwyczaj popularnego programu: prząsłego i podkreślającego swoją prowincjonalną polskość choćby samym motywem muzycznym. Niektóre żarty prowadzącego przeszły do pophistorii, jak na przykład ten o Polakach za granicą. Kiedy dostrzegli mysz w pokoju hotelowym, zadzwonili na recepcję z reklamacją: „Do you know a film Tom & Jerry? Jerry is here!”. Najwierniejsi fani wykonali nawet specjalne wideo krążące po YouTube, miksujące słowa Strasburgera z dyskotekową melodią i jaskrawymi barwami.

Przywołany przez mnie żart nie jest jednak typowym betonem. I to właśnie jest problem z sucharowym zwierzchnictwem Karola Strasburgera: w czasie swojej kariery nie opowiedział on telewizzom wcale zbyt wielu kwasów korzystających z wieloznaczności słów. Tym ciekawsza staje się odpowiedź na pytanie, dlaczego to właśnie on może uczyć sucharoznawstwa i co to wszystko ma wspólnego z nowymi mediami?

Suchary to paradoksalne dzieci ludzkiej inwencji. Z jednej strony uważane są za dowcipy nieprawdziwe, niepełne, wypadki przy pracy humoru. Dlatego też zostały błyskawicznie skojarzone z gwiazdorem „Familiady”. Do dzisiaj rozróżnienie na „beton” i „słaby żart” nie jest przez wszystkich uznawane. Czasem pokraczny dowcip o teściowej i pełen inwencji językowej suchar zostają wrzucone do jednego worka – przeznaczonego do natychmiastowego usunięcia z pamięci (za przykład błyskotliwego suchara niech posłuży jeden z moich faworytów: „Jak się nazywa człowiek-nóż? – Janusz!” – zyskujący właściwą formę przy wypowiedzeniu na głos). Z drugiej strony, dzięki internetowi, zapewniającemu pozornie demokratyczny status wszystkim użytkownikom, powstała wirtualna agora, na której maraton żartów trwa od rana do wieczora.

Przeciw szacowności

Suchary powracają w różnych postaciach oraz podlegają ciągłym mutacjom. Oprócz zasłużonych stron w rodzaju czerstwe.pl, pizsuchary.pl, sucharry.pl i sucharowo.pl, także dziesiątki reklam korzystają z mechanizmu niejednoznaczności. Za pomocą sloganu „Smak łowi Makłowicz” sieć hipermarketów Tesco korzysta z wizerunku popularnego polskiego kucharza. A niefortunna, toporna reklama sklepu internetowego OleOle! zachęca klientów „Uderzającą ofertą” – na plakacie z hasłem promocyjnym możemy zobaczyć kobietę „uderzoną” laptopem niczym rękawicą bokserską...

Dobre suchary niekoniecznie wzbudzają takie zażenowanie. Zabawa dosłownością wymaga także finezji. Można rzecz jasna tworzyć arbitralne hierarchie dowcipów:

„Uderzająca oferta” wyznaczałaby próg najniższy, a „Ile igieł ma dentysta? – Stomatologiczne (Sto ma, to logiczne)” spełniałby wysokie aspiracje entuzjastów sucharów. Wszelkie klasyfikacje są jednak mniej ważne niż refleksja nad tym, dlaczego betony są tak powszechną (choć wstydliwą) praktyką społeczną i czy mogą one pomóc odzyskać wiarę w coraz powszechniej zawłaszczaną i instrumentalizowaną polszczyznę?

Betony są wyzwaniem rzuconym szacowności. Jeśli rację miał Johan Huizinga, autor „Homo ludens”, że zabawa jest źródłem kultury, to kwasy niewątpliwie należą do tych zjawisk, które reprezentują zabawę w stanie czystym. Zaświadcza o tym chociażby zdumiewająca amerykańska kreskówka Texa Avery’ego „Symphony in Slang”, która w 1951 roku wyszła ze stajni MGM. Fabuła brzmi pobożnie: młody mężczyzna trafia do nieba przed oblicze św. Piotra i zdaje mu relację ze swojego życia – posługując się wyłącznie mową potoczną, idiomami i związkami frazeologicznymi. Język młodzieńca jest jednak tak osobliwy, że ani Piotr, ani poproszony o pomoc niebiański znawca słownika nie mogą go odpowiednio zrozumieć. Zamiast tego, wyobrażają sobie jego opowieść, traktując wypowiedziane przezeń wyrażenia dosłownie. I tak oto, kiedy młodzieniec mówi, że „urósł z dnia na dzień”, widzimy bobasa, który w ułamku sekundy zamienia się w nastolatka. A kiedy zwierza się, że w restauracji wypił „cocktail”, naszym oczom ukazuje się koguci ogon w lampce wina – zgodnie z literalnym znaczeniem słowa (*cock* – kogut, *tail* – ogon). Większość filmowych żartów, opartych przecież na tytułowym slangu, jest niemożliwa do spolszczenia. Suchary tego typu są rozrywką przeznaczoną do uprawiania jedynie w obrębie mowy, której używa się na co dzień i którą włada się perfekcyjnie.

Znaki, wystawione na pośmiewisko, nie służą już sprawnej komunikacji. To jest właśnie moc sucharów: doprowadzają do spięcia i impasu, który pomaga krytycznie spojrzeć na rzeczywistość. Kpina z szacowności, jakiej dopuszczają się betony, zawiera się w profanacji języka. Suchary niszczą uświęcone księgi – wszelkie słowniki – i okazują się zabawą składającą najpiękniejszy, nieortodoksyjny hołd polszczyźnie.

Terapia na sucho

Tak naprawdę suchary wyrastają z fascynacji językiem. Są terenem eksperymentu: dzielenia słów, dopasowywania znaczeń, dostrzegania połączeń tam, gdzie nikt inny ich nie zauważa. Uosabiają kreacyjny aspekt zabawy, która najpierw burzy, a potem buduje coś nowego. Bywają znakomitą rozrywką dla inteligentnych użytkowników języka, stanowią wyraz akademickiej wręcz świadomości językowej. W tej samej mierze jednak pozostają intuicyjną żonglerką semantyczną, niemającą wiele wspólnego z odczytaniem czy wykształceniem. Pełnię blasku osiągają suchary wymyślane na bieżąco i wypowiedziane na głos z dbałością o odpowiednią intonację. Nie można jednak serwować ich w każdym towarzystwie.

Pozornie nie niosą żadnej życiowej filozofii i nie ma z nich żadnego pożytku. Człowiek zapętlą się w nich, jak w dowcipie: „Dokąd idziesz? – Do kina. – A co grają? – Quo vadis. – A co to znaczy? – Dokąd idziesz? – Do kina. – A co grają? – Quo vadis...”.

Kiedy przeczytałem felieton Marcina Wichy „No, bez przesady”, zamieszczony niegdyś w „Tygodniku Powszechnym”, upewniłem się jednak, że suchary mogą mieć duży potencjał – terapeutyczny i polityczny. Wicha z polotem piętnuje wyolbrzymienia, jakich dokonuje się w mediach. Według TVN, asteroida przelatująca dziesiątki tysięcy kilometrów od naszej planety „dosłownie otrze się o Ziemię”. Można popaść w znieczulenie od nadmiaru przesady i ciągłego pompowania wydarzeń. Na tych samych łamach Marian Stala w felietonie „Znawstwo języka” słusznie zauważa, że owszem, inwazja obcych słów na język polski postępuje w najlepsze, ale uczone gremia nie mogą wiele na to poradzić – kształt polszczyzny zależy od jej użytkowników. Jeśli dodamy do tego mowę nienawiści, uzyskamy krótką syntezę lokalnych bolączek językowych.

Myślę wtedy o tej powierzchownej błyskotce, jaką jest kultura suchara, i dostrzegam w niej szansę na terapię dla zmęczonych językiem nadużywanym, zawłaszczanym, jednowartościowym, wykluczającym. Przypominam sobie kilka spotkań towarzyskich, na których przerzucaliśmy się ze znajomymi betonami dla czystej przyjemności z zabawy kapryśnymi kształtami polskich słów. Suchary mogą być przestrzenią porozumienia – ponad podziałami i racjami politycznymi, ponad dominującą i mniejszościową ideologią, obok sporów i codziennej agresji. Podobnie niegdyś łączył wspólnotę występ Kabaretu TEY (nawiasem mówiąc, po brzegi wypełniony sucharami).

Jeśli dla niektórych teza o oddziaływaniu kwasów jest posunięta zbyt daleko, może przekona ich pasażer poznańskiego tramwaju. Jak głosi nagłówek na stronie epoznan.pl z 28 stycznia 2013: „Pasażer obłożył się cebulą. Był oburzony, że motorniczy go wyprosił”. Dalej czytamy: „Pasażer oświadczył, że zgodnie ze słyszаныmi wszędzie zaleceniami ubrał się «na cebulkę». Obłożył się cebulą, założył ubranie i wyszedł z domu – relacjonuje MPK”. Happening pasażera można uznać za idiotyczny. Wcielił on jednak w życie zasadę betonu, stając się chodzącym sucharem. Test tolerancji nie wypadł pomyślnie, ale pasażer pokazał, jakie nieporozumienia grożą tym, którzy opacznie interpretują kulturowe wskazówki.

Może droga do uzyskania dystansu do kulturowych kodów wiedzie właśnie tędy – w stronę już nie pomarańczowej, ale wielokolorowej alternatywy? Na dylematy człowieka w teatrze życia codziennego wyczulony był również William Szekspir, którego suchar z I sceny II aktu „Burzy” (oczywiście w tłumaczeniu Stanisława Barańczaka) może posłużyć za kwaśne podsumowanie. Gonzalo snuje swoją utopię przy wtórce kpiących komentarzy Antonia:

GONZALO

Gdyby tak była tu do obsadzenia rola...

ANTONIO

Toby ją na pewno obsadził pokrzywą.

Z Krzysztofem Golińskim i Jakubem Koźniewskim
rozmawia Agnieszka Słodownik

AGNIESZKA SŁODOWNIK: Śledzicie polską kulturę?

KRZYSZTOF GOLIŃSKI: Umiarkowanie.

A sztukę nowych mediów?

JAKUB KOŹNIEWSKI: W Polsce wciąż nie za wiele jest do śledzenia w tej dziedzinie.

KG: Są trzy wydarzenia: Biennale WRO, festiwal art+bits i Patchlab.

JK: Jeszcze Open Source Art w Gdyni. Za wyjątkiem WRO, które ma bardzo długą tradycję, większość z tych wydarzeń to nowe zjawiska, mniej więcej ostatnie trzy lata.

Mieliście tu jakichś mentorów?

JK: Bardzo dla nas ważnym wydarzeniem, które legło u podstaw zawiązania grupy, był MediaLab Chrzelice w 2010 roku. Brałem udział w warsztacie Pawła Janickiego z Pure Data. Zrobił na mnie spore wrażenie. Wcześniej wydawało mi się, że nikt się tym w Polsce nie zajmuje. Cała działalność WRO była dla nas dużą inspiracją. Odkryliśmy, że ktoś tu robi to na serio.

KG: Nie mam idoli wśród polskich twórców sztuki nowych mediów. To częściowo może wynikać z edukacji artystycznej w Polsce, która nowych mediów jeszcze nie do końca jest świadoma, co smutne.

A masz w ogóle jakiegoś?

KG: Kyle'a McDonalda, który bardzo sprytnie wplata technologię i ma za jej pomocą dużo do powiedzenia.

JK: Nie da się ukryć, że obserwuje się wzrost zainteresowania tym tematem.

KG: Wkrótce otwieramy studia podyplomowe Creative Coding na School of Form, tyle że w Warszawie.

JK: Zdecydowanie jest nisza. Od roku, dwóch coś się rusza, kumuluje. Ona się szybko zapełni. Ciężko będzie udawać, że ten temat jest nieistotny, że to zupełna

awangarda. Nowe media, kreatywne kodowanie, te tematy w ten czy inny sposób pojawiają się na uczelniach.

A więc wciąż opanowujemy podstawy. Czy coś się zmieniło od czasu MediaLabu w Chrzelicach?

KG: Dostęp do wiedzy jest jeszcze łatwiejszy. Są dziesiątki źródeł, z których można się uczyć. Otwierasz stronę, spędzasz na niej trzy dni i umiesz jakiś temat na blachę. Tego nie było sześć lat temu.

JK: Dostępność narzędzi, które robią się coraz tańsze lub zyskują nowe funkcje i stają się stosunkowo łatwe. Jeśli ktoś ma podstawowe pojęcie o elektronice i programowaniu, może szybko w to wejść i korzystać jak z artystycznego medium. W tym sensie zmieniło się bardzo dużo. Wcześniej bez wykształcenia w tym kierunku bardzo trudno pracowało się z układami elektronicznymi czy zaawansowanym programowaniem. Artysta ewentualnie współpracował z jakimś inżynierem. Dziesięć lat temu zaczęły się upowszechniać narzędzia takie, jak Processing i Arduino. To są kamienie milowe, jeżeli chodzi o sztukę mediów na całym świecie. Wraz z nimi przyszła nowa fala, istny boom nowych mediów.

Wydaje mi się, że w ostatniej dekadzie nastąpiła profesjonalizacja polskich twórców, którzy doskonale opanowali język PR-u. Po tym, jak w 2016 roku dostaliście Złotego Lwa w Cannes, rzuciły się na was media reklamowe. Często określano was mianem agencji.

KG: Agencja panGenerator Warsaw. To moje ulubione.

Czytałam te wywiady i miałam wrażenie, że rozumiem dlaczego. Ty, Kuba, bardzo umiejętnie operujesz pojęciami takimi jak klient, brief. To chyba emanacja waszego profesjonalizmu. Potraficie sprzedać waszą działalność, jednocześnie jej nie nazywając. Sieć to zasysa. Szczególnie ta zagraniczna: Creative Applications, Wired.

KG: Albo Fast Co.Design. To są mainstreamowe media amerykańskie, które lubią się z mocno technologiczną sztuką, ale nie bardzo interesuje je warstwa przekazu. Bardziej zajmuje je zmyślny pomysł. My tym operujemy, one to podchwytyują.

Profesjonalizm widać też w produkcji. Kiedy jestem kuratorką, często spotykam się ze strony artystów nowomediowych z pełnym freestyle'em. Pojawiają się fajne pomysły, ale też problemy z opisem, harmonogramem, działaniem. Wy kontrolujecie sytuację. Co wam daje taka strategia?

KG: Spokój. Pamiętasz pierwszą wystawę na Kulturze 2.0?

JK: Instalacja „ORANY – goniąc kormorany 2.0” zaczęła działać o 6 nad ranem, a otwarcie było o 9.

KG: Szkoda nerwów i naszego snu. Teraz wyznaczamy sobie termin wewnętrzny, który jest, powiedzmy, tydzień przed premierą. Mamy poślizg jednodniowy, ale nie zarwane noce. Tak się nie da tego robić na dłuższą metę.

Tak się nie da żyć.

KG: A próbujemy zamienić to w życie. Ta profesjonalizacja jest na kilku poziomach. Ty widzisz końcowy produkt: dowozimy na czas, działa, jesteśmy prawie pewni, że będzie działać przez ten czas, przez który powinno, ale jeśli chodzi o sam proces, to coraz rzadziej używamy trytytek, glue guna i gafera.

Czego?

KG: Szybkozłączek, pistoletu klejowego i srebrnej taśmy.

JK: To znaczy nadal tego używamy.

KG: To są główne narzędzia sztuki mediów [śmiech]. Coraz mniej te nasze rzeczy są sklecone. Nie ma gąszczu kabli pod pokrywą. Teraz zamawiamy płytki trawione według naszego projektu.

Płytki trawione?

KG: Tak, płytki PCB, obwód drukowany na zamówienie.

JK: Nasz warsztat się zdecydowanie rozwinął. Często się spotykamy z artystami, którzy mają pomysły, ale muszą szukać podwykonawców. Takim przykładem jest współpraca z Krzysztofem Wodiczką i projekt hełmu weterana, który zrobiliśmy dla Muzeum Sztuki w Łodzi. Wolimy pracować na własny rachunek. Czujemy dużą satysfakcję z tego, że rozwijamy swoje umiejętności i że faktycznie jesteśmy coraz bardziej profesjonalni na różnych poziomach.

KG: Inaczej się nie da. W tej chwili można oglądać trzy nasze instalacje. W Muzeum Powstania Warszawskiego jest instalacja na temat łączności, „Makrofilm” w Muzeum Polin i „Mikifon”, który gdzieś jeździ po Polsce. Jeśli w każdej chwili mielibyśmy oczekiwać telefonu, że coś nie działa i trzeba pojechać, naprawić, tobyśmy nie mogli robić bieżących projektów.

JK: Za tym idzie konkretna odpowiedzialność, która na nas ciąży. Wciąż pokutuje takie XIX-wieczne myślenie o artystach, że powinni eksplorować jedynie własne intymne przeżycia, tworzyć bardzo hermetyczne prace, które wynikają tylko i wyłącznie z ich potrzeby ekspresji. Ale jeśli się spojrzy na historię sztuki w ogóle, to bardzo dużo dzieł uznawanych za klasyczne i wartościowe było robionych na zamówienie. Najlepszym klientem był choćby Kościół.

Mieliście jakieś zamówienie z Kościoła?

KG: Jeszcze nie, ale pomagałem Wiesławowi Bartkowskiemu przy jednej instalacji robionej dla Centrum Papieskiego, przy której musiałem uklęknąć przed katedrą na Pradze.

JK: O ile kiedyś istotnym mecenasem sztuki był Kościół, teraz często są nimi korporacje, firmy. To jest ciekawa ewolucja. Jeśli chodzi o sztukę nowych mediów, często jest tak, że artyści działają na potrzeby dużych firm technologicznych, bo to jest dość łatwe połączenie.

KG: Nie zawsze są to firmy technologiczne. Absolut, taka marka alkoholu...

JK: Nie Kościół...

KG: Absolut nie płaci agencji reklamowej, żeby zrobiła kampanię, tylko oferuje artystom płótno w kształcie butelki i oni je wypełniają w swoim stylu. Taki mecenat to bardzo miła forma współpracy, która jest dobra i dla artysty, i dla marki.

To też jest korpo. Oni wymuszają pewien język komunikowania i styl pracy?

JK: No tak, oczywiście. Trzeba umieć rozmawiać z nimi ich językiem, bo inaczej można ich przestraszyć. My się odnajdujemy w projektach dla dużych firm i dla instytucji kultury. Swobodnie przełączamy się między tymi dwoma językami.

Institucje kultury coraz bardziej tym językiem operują.

JK: Też mam takie wrażenie.

KG: Institucje kultury też się profesjonalizują, co się chwali.

JK: Widać duży postęp w sposobie organizowania i w produkcji w ciągu ostatnich lat.

Czy to jakoś wpływa na pomysły, na merytorykę?

KG: Nie, u nas to jest zupełnie osobny proces. Nie da się sprofesjonalizować naszego procesu kreatywnego. To jest totalna partyzantka. To dwie godziny, podczas których pada dziesięć betonowych żartów, mnóstwo roboczych koncepcji i gdzieś na końcu pojawia się pomysł.

Profesjonalizm nie zabija partyzantki?

JK: Nie, zawsze będziemy trochę partyzanckim bytem. Cały czas działamy w trybie zrób-to-sam, używamy własnych rąk, prototypujemy. Przy tym zawsze jest dużo bałaganu. Nasza pracownia nigdy nie będzie sterylnym biurem projektowym.

KG: Dlaczego? Nie narzekałbym, jakby było trochę czysiej...

JK: Przy okazji Złotego Lwa często podnoszony był taki wątek: jak to jest, że te wszystkie agencje, które mają zastępy kreatywnych, nie są w stanie tego Złotego Lwa zdobyć, a tu nagle ekipa czterech panów, którzy siedzą w byłej fabryce serów, w małej pracowni, dostaje to najwyższe wyróżnienie branży kreatywnej. Może dlatego, że my dajemy sobie dużą swobodę, jeśli chodzi o proces twórczy. W agencjach proces ten jest w jakimś sztywnym kagańcu.

KG: Poza tym nie akceptujemy projektów, które są na wczoraj. Jeśli ktoś chce dużą instalację na za miesiąc, to mówimy, że fajnie, ale bardzo nam przykro, pamiętajcie o nas w przyszłości.

Musielicie się tego nauczyć?

KG: Zdecydowanie.

Czego jeszcze?

KG: Bardzo dużo pokory.

Wobec czego?

KG: Wobec materii, w której tworzymy. Wcześniej byliśmy totalnie hurraoptymiści. Braliśmy wszystko, co mogliśmy. Teraz staramy się realizować projekty, co do których jesteśmy w stu procentach pewni, jak je zrobić, zanim zaczniemy je robić. Zdarzało się, że w praniu wychodziły różne rzeczy.

JK: Z perspektywy inżynierskiej nasza działalność to projekty wysokiego ryzyka. Takie partyzanckie R'n'D. Normalny proces tworzenia nowych urządzeń, systemów – z kodem, elektroniką, mechaniką – to iteracyjny wieloetapowy proces. My wykonujemy pierwszy etap, który jest jednocześnie etapem finalnym. Ryzyko jest duże. Jak to jest, że schody ruchome w metrze notorycznie się psują, skoro jest to tak stary wynalazek? A my mamy do siebie pretensje, że jakaś instalacja nam

panGenerator – grupa nowomediowa, w której skład wchodzi Krzysztof Goliński, Jakub Koźniewski, Piotr Barszczewski i Krzysztof Cybulski. Działają od spotkania na Medialabie w Chrzelicach w 2010 roku. W 2016 roku było o nich głośno w związku z nagrodą Złotego Lwa, którą otrzymali na festiwalu branży reklamowej w Cannes za instalację „Miara pokoju” stworzoną dla Muzeum Powstania Warszawskiego. Po magnetycznej płycie staczają się puste łuski po nabojach i układają się w liczby, dane dotyczące powstania. Instalacja nominowana była w kategoriach Design za instalacje cyfrowe i wydarzenia oraz Digital Craft za wizualizację danych. Autorzy otrzymali Złotego Lwa w kategorii Design.

czasem szwankuje, podczas gdy po raz pierwszy ujrzała światło dzienne kilka dni przed premierą.

KG: Faza testowania następuje, ale już w galerii, na żywym organizmie.

Wieczna beta.

JK: Tak, to jest wieczna beta i nie wszyscy to rozumieją. Z jednej strony oczekuje się innowacyjnego działania twórczego, które daje natychmiastowe rezultaty. Z drugiej strony ma to być kulooodporne i niezawodne. To raczej sprzeczne wartości. Technologia w każdym momencie może odmówić posłuszeństwa. Jeśli coś działało wczoraj, nie znaczy, że będzie działać jutro.

KG: Półtora tygodnia temu wieszałem wystawę swoich obrazów i rysunków. Powieściłem je i westchnąłem, że to się nie może zepsuć!

Stare dobre media.

JK: Paradoksalnie obraz nie może się zawiesić... Z technologią mamy związek podszyty miłością i nienawiścią. Świetny jest proces wymyślenia, robienia, duża satysfakcja, jak już się coś uda. Ale jest masa momentów, kiedy przeklinamy i zastanawiamy się, dlaczego nie jesteśmy tradycyjnymi rzeźbiarzami. Byśmy wykuli z kamienia, postawili i by stało. A my się babrzemy w silnikach, które się przepalają.

À propos starych mediów, obiektów nieprocesowych, z finalnym artefaktem. Co was w nich inspiruje?

KG: Niezmiennie inspiruje mnie minimalizm lat 60. w malarstwie, wczesna sztuka konceptualna. Christo i Jeanne Claude, ci, co spakowali Reichstag. Anish Kapoor, autor wielkiej lustrzanej rzeźby w Chicago.

JK: Olafur Eliasson. Robi bardzo proste rzeczy.

To inspiracja estetyczna?

KG: Tak, myślimy bardzo wizualnie.

JK: Z polskich artystów wizualnych mam duży szacunek do Normana Leto, który podejmuje tematy o fundamentalnym charakterze, ale bez uciekania w metafizykę czy hermetyczną i mętną praktykę artystyczną. Artyści czasem wypowiadają się na temat fizyki kwantowej i robią z tego totalny bełkot. Leto zachowuje dużą dyscyplinę naukową. Bardzo go też cenię za warsztat, sprawne posługiwanie się narzędziami, takimi jak animacja 3D. Jest samowystarczalny. Bardzo rzadkie połączenie.

KG: Leto zresztą umiejętnie zażartował sobie ze sztuki współczesnej.

JK: Animacja 3D, która pokazuje wystawę – syntezę wszystkich wystaw, elementów powtarzających się w sztuce polskiej: multiplikacja, ciężkie na lekkim, lekkie na ciężkim, świetnie dekonstruuje kody kulturowe, i jeszcze z humorem.

KG: Poczucie humoru w polskiej sztuce to niezbyt powszechna rzecz. Oskar Dawicki i Azorro to wyjątek.

JK: Cenię sztukę, gdzie jest klarowny, czytelny koncept. Niektórzy traktują to jako zarzut. Chodzi o tzw. plakatowość. Zamyśl, który jest niekoniecznie bardzo oczywisty, ale po chwili do odcyfrowania. Albo koncept czysto formalny, niestandardowe podejście do wygenerowania jakiejś formy lub przekaz sprytnie ukryty w formie danego dzieła. Jestem mocno zdystansowany do sztuki widywanej często w galeriach, do której zrozumienia potrzeba najpierw przeczytania tekstu kuratorskiego. Być może to kwestia mojego braku przygotowania, ale mam wrażenie, że nie powinno się ode mnie jako odbiorcy sztuki oczekiwać bardzo skrupulatnego przygotowywania się do kontaktu ze sztuką.

KG: Chodzi o to, żeby zwykły widz, których jednak jest większość, też coś dla siebie mógł odnaleźć. To jest wartość.

JK: My poszukujemy głównie sensualności. Niech instalacje ciekawie oddziałują na nasze zmysły i reinterpreterują formy, które znamy z codzienności. No i komponent interakcji, który jest bardzo ważny. To podstawowy wyróżnik sztuki nowych mediów. Bardzo go brakuje w wypadku większości dzieł sztuki, czy klasycznej, czy współczesnej, ale nie nowomediałnej.

Interaktywność sztuki nowych mediów sprawia, że jest ona jakoś tam performatywna. Reżyserujecie pewną sytuację, w której ludzie odpowiadają na zaprojektowany przez was układ. Znajdujecie coś ciekawego we współczesnym teatrze?

JK: Nie, teatr strasznie został w tyle, jeśli chodzi o środki wyrazu. Może jakieś projekcje wideo, czasem miksowane na żywo, ale to są patenty z lat 70. Choć Ola Wasilkowska wraz ze wspomnianym już Wiesławem Bartkowskim zrobiła ciekawą rzecz u Garbaczewskiego w „Życiu seksualnym dzikich”, tę wyspę kinetyczną. Bardziej interesuje nas scenografia niż historia.

Jak robiliście „Grę nie-video”, towarzyszyło jej pytanie „Czy słowo może być warte tysiąca obrazów?”. Co czytacie?

KG: Dużo *science fiction* w ramach poszukiwań możliwych przyszłości. Teraz ostatnią książkę Gibsona. W zeszłym roku przeczytałem 30 książek.

Wszystkie sci-fi?

KG: Nie, bardzo różne. Duże wrażenie zrobiła na mnie biografia Elona Muska.

Wczoraj widziałam „Lo i stało się” Herzoga, w którym Musk występuje. Zaskoczyło mnie, że jest taki melancholijny, wycofany nieomal, a w tle te rakiety.

KG: Biografię bardzo polecam, choć pracować z takim człowiekiem bym nie chciał. To tyran. Jeżeli ktoś do niego przychodzi i mówi, że ma problem i że nie wie, jak go rozwiązać, to wylatuje. Ale on poleci na tego Marsa.

JK: Czytam teraz „W rzeczy samej”, książkę napisaną przez Marka Miodownika, materiałoznawcę uczącego na University College w Londynie. To książka o właściwościach i historii materiałów. Sięgnąłem po nią, by dowiedzieć się więcej na temat materii, którą manipulujemy. Drugą książkę męczę od dłuższego czasu, to „Superintelligence” Nicka Bostroma. Dość ciężka lektura. Książka podnosi temat obaw związanych ze sztuczną inteligencją, z jej rozwojem w przyszłości. Autor należy do grupy roboczej na Oksfordzie, której zadaniem jest przewidywać problemy związane z AI. Temat sztucznej inteligencji będę chętnie eksplorować w najbliższym czasie.

O literaturę polską boję się was pytać.

KG: Czekaj, czekaj, „Bezcenny” Zygmunta Miłoszewskiego mi się podobał. Ale to raczej rozrywka...

A wierzycie w duchy?

KG: Duchy czego?

Ludzi, miejsc.

JK: Duch czasów, myślę, że jest.

KG: Jeśli czas istnieje.

JK: Ja mam bardzo nudny, materialistyczny światopogląd i on nie pozwala mi wierzyć w istoty nadprzyrodzone.

Nigdy nie spadło ci żadne zdjęcie z szafy?

KG: To był przeciąg!

JK: Jakby się zastanowić na poważnie, to rozwój sztucznej inteligencji może wyprodukować takie duchy bez powłok. Niematerialne inteligentne byty to coś, co przyjdzie z czasem.

PODŁOGA. WIERTARKA. KWIATEK. ŚMIECI

Z Hubem Wydawniczym Rozdzielczość Chleba
rozmawia Anna Marjankowska

ANNA MARJANKOWSKA: Rozdzielczość Chleba zajmuje się przetwarzaniem poezji przez różne nośniki – tomiki literackie, serwery, kody, fanpage. Teraz wchodzicie z mocnym wizualnym przekazem do instytucji kultury. Gdzie jest wasze miejsce w polu sztuk wizualnych? Skąd pomysł, żeby materializować wasze pomysły?

ŁUKASZ PODGÓRNI: Przeszliśmy przez dość smętny etap cyberzulerstwa, kiedy nasze procesy twórcze i życiowe zachodziły w 95 procentach przy kompach, przed którymi zapominaliśmy o własnych ciałach, odstawianych na większą część doby na fotel. O tych i pokrewnych doświadczeniach powstał „Nośnik #3”. Odchorowaliśmy tę cyberzulerską fazę. Obyśmy nigdy nie musieli do niej wracać. Niestety tworzenie literatury i praca z nią ciągle sprowadza się do statycznego ślęczenia przed matrycą, do przemieszczania danych między okienkami, a my musimy teraz poprzemieszczać materialne obiekty po powierzchni ziemi, żeby pozostać w dobrej kondycji. Tak czujemy. Praca z materią to zdrowie. Praca z kompem to rak.

LESZEK ONAK: Zaczynaliśmy od poezji cyfrowej, ogłosiliśmy śmierć papieru i przez 5 lat wysyłaliśmy pliki na serwer, ale od siedzenia na dyskach twardych katalogom zrobiły się odleżyny i postanowiliśmy wyprowadzić je na spacer. Publikowanie treści w internecie jest spoko, ale nigdy nie wiesz, w jakiej przestrzeni ktoś uruchamia program, na monitorze o jakiej rozdzielczości puszcza film wideo. Dotychczas większość naszych akcji przeprowadzaliśmy w sieci, a gdy organizowaliśmy wydanie offline, nie mieliśmy zazwyczaj wpływu na wielkość i umiejscowienie projektorów na sali. Podoba mi się ta nowa sytuacja, w której oprócz stworzenia utworów cyfrowych, grafik czy filmów należy zbudować z nich obiekty wystawiennicze i później rozmieścić na mapie galerii. To tak, jakbym do algorytmu musiał dodać nowy zewnętrzny plik ze stylami CSS.

ŁP: Komputer, jako narzędzie aktywności kulturowej i zaawansowana maszyna w ciekawej obudowie, przestał być sexy, spowszedniał. Zbliżył się do zbioru pozostałych urządzeń, których się specjalnie nie tematyzuje i nie fetyszyzuje. Jest coś podniecającego w obsłudze nowego medium, wytwarzają się nowe procedury,

Wystawa „Virtualny Inspektorat” Hubu Wydawniczego Rozdzielczość Chleba miała miejsce w galerii Henryk w Krakowie w maju i czerwcu 2016 roku.

nawyki permutują albo gniją. Dla nas, ludzi kompa, nowym medium jest materia. Podłoga. Wiertarka. Kwiatek. Śmieci. To są oczywistości, ale oczywistości dla nas nowe i fajne. Podobnie jak kolektywna praca nad niewirtualną przestrzenią, uruchamianie pewnego środowiska, w tym przypadku inspektoratu w duchu kultu cargo.

Czy z tym przejściem do sztuk wizualnych wiąże się jakaś zmiana w waszym dookreśleniu samych siebie? Czy teraz staliście się artystami?

LO: Kilka lat temu samookreślenie było dla nas istotne, ale teraz coraz mniej ciekawia nas kategorie, a większą uwagę przywiązujemy do recepcji konkretnych utworów. Oprócz pisania tekstów i ich generowania, od samego początku wypuszczaliśmy grafiki, filmiki; organizowaliśmy performanse. Dlatego nie uważam, żeby uruchomienie wystawy w galerii zmieniło nasz status. Jesteśmy robotnikami kultury, którzy ledwie wiążąc koniec z końcem, budują z klocków lego miniaturowe silniki, które włączają przed publicznością.

ŁP: Nie rezygnujemy z literatury i jej wydawania na rzecz sztuk wizualnych, po prostu instalujemy się na kolejnej płaszczyźnie działań. Bez jakichś wymuszonych przewartościowań i samookreśleń. Docelowo chcemy być jak fikcyjna firma ACME – *A Company That Makes Everything*. Od dawna zajmujemy się poza literaturą innymi rzeczami, więc chyba każdy i każda z nas zdążyła już się zidentyfikować jako artysta czy ktoś w tym rodzaju. Nie wiem, czy było to trudne i potrzebne. Pewnie nie.

W polu literatury, a dokładnie w mikroświatku poetyckim, ciągle jesteśmy odszczępięciami, bo nie można powiedzieć, że poezja cyfrowa jakoś szczególnie wstrząsnęła polskimi czytelnikami. Czytelnicy jej zwyczajnie nie potrzebują i traktują, wydaje mi się, jako niezbyt praktyczny gadżet, a kapituły nagród przyjmują wyłącznie drukowane książki. Poezja jest konserwatywna i konserwowana w tych aspektach, przy których my akurat lubimy pomajstrować. Większości odbiorców i twórców zależy na przykład na zachowaniu dominującej formuły *plain textu*, bo ta formuła ciągle zresztą nieźle działa. Granice gatunkowe, granice medium są obstawione, trudno coś przemycić. A nam oczywiście chodzi o zacieranie tych granic – nic dziwnego, że trochę beefujemy itd. Jeśli dowcip trzeba tłumaczyć, to może lepiej opowiedzieć go komuś innemu, co też zrobiliśmy. Intuicja podpowiada nam, że w polu sztuk wizualnych, gdzie negocjowanie właściwości medium i jego regularne odświeżanie są chyba traktowane priorytetowo, nasze pomysły mogą być przyswajane szybciej i z mniejszymi oporami.

Wystawa porusza tematy, od których nie da się odciąć, mieszkając w Polsce – jest i ZUS, i Matka Boska, i papież. Co chcecie tu przepracować?

LO: Zarówno w „Nośniku”, jak i na wystawie korzystamy z prostego instrumentarium, kojarzącego się z Polską i jej narodowymi skarbami kulturowymi, takimi jak bocian czy Krzysztof Krawczyk, które zestawiamy z innymi plikami znalezionymi

w Google. Symbole tego kraju zostały zagarnięte przez nudną estetykę nacjonalistyczną i patriotyczną, postanowiliśmy je odświeżyć i pokopać prądem.

ŁP: Wystawa rzeczywiście dość mocno czerpie z popularnych reprezentacji polskości, chociaż większość wyświetlanych jotpegów i prac utworzono jeszcze przed „dobrą zmianą”, kiedy chyba niezupełnie uświadamialiśmy sobie jej nieuchronność, a ogólne wyczulenie na te reprezentacje i potrzeba odreagowywania przez zabawę nimi nie były aż tak powszechne. Dziś można już mówić o przewrotnej modzie na hiperpolskość, której na Fejsie przewodzi moim zdaniem fanpage „† Polska 3d †”. Obrazki z ZUSwave'u, co uświadomiliśmy sobie, ustawiając slideshow, z ludycznych przeistoczyły się w krytyczne, z domeny abstrakcji przeszły do kategorii memów politycznych – oczywiście za sprawą wiadomej zmiany kontekstu, która dokonała się poza nami. Trudno teraz spojrzeć na fraktalne multiplikacje Korwina czy Kaczyńskiego, w których rok temu specjalizowała się adminka Zofia Dal Canton, z tym samym rozbawieniem powodowanym niecodziennym zestawieniem warstw w GIMP-ie. A może wcale nietrudno, w sumie to nie wiem.

Na czym właściwie polega sztuka „postemerytalna”?

PIOTR PULDZIAN PŁUCIENNICZAK: Postemerytalność to dystopia. Trudno nam w Europie wyobrazić sobie społeczeństwo, w którym ludzie starzy padają z głodu na ulicach. Zarazem jednak elity nie traktują problemów społecznych poważnie, wyznając utopijną wiarę w to, że kapitalizm jako się ogarnie. Znajdujemy się w stanie dziwnego zawieszenia między złym snem a nadzieją. Dla jednych ubezpieczenia społeczne i podatki to zło, a ja chciałbym mieć zarówno ubezpieczenie, jak i zarabiać dość, by móc płacić podatki. Tak więc sztuka postemerytalna to pocztówki z krainy, której w zasadzie nie było, uwznioślenie niedostatku. Jako artyście i aktywiście zależało mi, żeby ten systemowy aspekt problemu był widzialny.

Skąd wzięła się potrzeba produkowania treści związanych z Zakładem Ubezpieczeń Społecznych?

LO: Większość z nas miała bliższy lub dalszy kontakt z ZUS-em. Doświadczyliśmy kolejkomatów, zusomatów, przebywaliśmy w marmurowych pomieszczeniach z paprotkami, wypełnialiśmy liczne formularze, pisaliśmy podania. Wizyty w inspektoracie zwykle nie należą do przyjemnych, w tych ekskluzywnych wnętrzach utrzymanych w estetyce biurowej z początku tego wieku spotykamy roszczeniowych urzędników uciskających petentów za najmniejszy błąd.

ŁP: Z drugiej strony, w ZUSwawie, „Virtualnym Inspektoracie” i „Nośniku #4” nie chodzi wcale o negowanie sensu istnienia ZUS-u czy remediację populistycznych haseł typu „Owoc żywota twojego je ZUS”. Rozumiem, skąd te hasła się biorą; rozumiem, że część społeczeństwa czuje się okradana z zarobków, ale nie popieram wynikających z tych doświadczeń zapędów do deprecjonowania samej idei instytucji publicznej zabezpieczającej naszą przyszłość. Często słyszy się, że większą emeryturę mielibyśmy, odkładając kasę w banku. No pewka. Przecież wiadomo, że banki

są ultrastabilne, troszczą się o nas i przetrwają w nienaruszonym stanie do naszej starości. Oszczędzanie to też łatwizna, nie? Chodzi więc o to, żeby przywrócić świadomość istotności ZUS-u, pokminić, dlaczego działa tak źle, i układać plan naprawy, nawet jeśli nie ma szans na wdrożenie. Piszą o tym autorki i autorzy naszego „Nośnika”. ZUSwave i wystawa to natomiast oddolna, można powiedzieć, partyzancka inicjatywa służąca m.in. wymuszeniu aktualizacji wizerunku ZUS-u, odrealnianiu go i snuciu fantazji o przyszłości, w której przyszłość, dla odmiany, jest.

LO: Ponadto ZUS wydał nam się doskonałym workiem estetycznym, w którym możemy pomieścić nasze przygody z polskim postinternetem.

ŁP: Tak, estetyka ZUS-u jest pociągająca sama w sobie, „tropikalna” w odniesieniu do naszej prekarnej kondycji. Pewnie dlatego tak dobrze komponuje się z vaporwave’ową ikonografią: palmami, wodospadami i starymi kompami na Windowsie 95. No i te opaprociovane gmachy jak ze snu człowieka ubezpieczonego.

Właśnie te gmachy możemy oglądać w wideo Agnieszki Zgud.

AGNIESZKA ZGUD: Łukasz zaproponował mi kiedyś zrobienie klipu do swojego „Virtualnego Inspektoratu”. Zaczęłam od zwiedzania budynków ZUS-u na Streetview i pomyślałam, że można to połączyć z grą typu „wyścigi samochodowe”. Budynki znajdujące się w różnych miastach wybierałam pod kątem łatwości dojazdu i wyjątkowości architektury. Wczesne animacje komputerowe bardzo do niej pasują, ta sama nieskrępowana wyobraźnia. ZUS jest retroestetyczny i wygląd tych starych filmów i gier odpowiada temu bardzo dobrze. Forma gry, a w zasadzie gameplaya dla klipu sama się narzuciła. Film miał oddawać ten nadnaturalny charakter wirtualnego inspektoratu. Narastające napięcie, próby dostania się do tych budynków, kolejne wizje tego, jakie one są w środku, i zbliżanie się do finału. Wirtualna asystentka, która nas przywołuje do siebie, też tu pasowała. ZUS jest tu instytucją opatrnościową, obietnicą lepszego świata, satysfakcji po ostatnim levelu.

Wystawa mieści się w dwóch pomieszczeniach. W większym mamy trzy monitory z prezentacjami memów/obrazków/kolaży podzielonych według kategorii: postpop, postemerytura i postpolska.

PP: W czasie poprzedniej wystawy w warszawskiej V9 sortowałem grafiki wedle dominanty kolorystycznej: kanał zielony, czerwony i niebieski. ZUSwave był wciąż w ruchu, jego nurty nie były jeszcze wyraźne i takie formalne podzielenie materii wydało mi się odpowiednie. Teraz za sugestią Łukasza bliżej przyjrzałem się temu, co udało nam się dokonać, i wydzieliłem takie właśnie wiązki, które scalone tworzyły fenomen projektu. Postpop to odwołania do niejednokrotnie przasnej popkultury, postemerytura to eksploracje przestrzeni administracyjnych, wreszcie postpolska to krytyczne spojrzenie na tożsamość narodową. Wszystko to już było, więc są post, zostały też wydzielone *post factum*. Wszystkie są też postne w znaczeniu braku albo jedynie markowania dobrostanu i dobrobytu, czyli w tym najogólniejszym zusowym wymiarze.

Jest również betonowy automat.

LO: Jest to zusomat, podobny do bankomatu samoobsługowy punkt informacyjny, który wita ubezpieczonych w inspektoratach ZUS-u. Zaprojektowałem go w taki sposób, żeby wyglądał jak betonowy pomnik wzniesiony tym, którzy dorobili się na informatyzacji ZUS-u. Na wbudowanym w obiekt monitorze CRT wyświetla się algorytm PROKOM – hold złożony firmie Prokom Software, prowadzonej przez Ryszarda Krauzego, która komputeryzowała ZUS, a robiła to w taki sposób, że koszt digitalizacji systemu emerytalnego wyniósł więcej niż wysłanie sondy Pathfinder na Marsa. Program utrzymany w estetyce systemu operacyjnego DOS zestawia dane ze strony ZUS-u ze zdaniem o kosmosie.

Mniejsze pomieszczenie to niezwykle mały ołtarz z kłęcznikiem.

LO: Po doświadczeniu cenzopapy i papacore'u, gatunków szkalujących dobre imię naszego papieża, postanowiłem odczytać homilie Jana Pawła II w innym świetle, w estetyce ZUSwave. Wyobraziłem sobie Jana Pegazusa Drugiego, który puszcza krótkie statusy o solidarności w sieci i głodzie estetyki; wita wszystkich internautów żyjących na polskiej ziemi i poleca fanpage „Kolana wyglądające jak niemowlaki”. Na wystawie projekcji algorytmu towarzyszyły dźwięki delfinów, a monitor umiejscowiony był na małym ołtarzyku wbudowanym w meblościankę, nie zabrakło wazonu z różami oraz białego obrusu.

Co ma do powiedzenia użytkownikom wirtualny doradca ZUS-u, w którego się wcielacie w tej wystawie?

ŁP: Kontakt z wirtualnym doradcą, a właściwie z wirtualną doradczynią, e-Monią, przypomina nieudaną randkę. Po cichu liczymy na to, że powie coś odkrywczego, a ona bredzi o jakichś pierdołach albo o sprawach, które znamy na wylot, i nie wiadomo, co z tym dalej zrobić. No i to jej poczucie humoru...

AZ: Nie dość, że jest ten wirtualny inspektorat, to jeszcze jest w nim jakiś wirtualny doradca, i nie wiem, czy ktokolwiek skorzystał z jego usług, oprócz nas, tutaj.

Doradca, który nie pomoże.

ŁP: Wirtualny doradca ZUS to atrapa interaktywności tej instytucji, żalona próba skrócenia dystansu między płatnikiem a ZUS-em zrealizowana za pomocą internetu, którego specyfiki ewidentnie nie rozumiano i o którym słyszano tylko, że jest przyjazny i demokratyczny.

AZ: Ale Monika szybko się niecierpliwi.

PKP też kiedyś wprowadziły wirtualnego doradcę, który miał być budzącym zaufanie czynnikiem ludzkim towarzyszącym zamawianiu biletów, ale szybko stał się obiektem żartów.

ŁP: Tak, te symulatory asystentów chyba odchodzą wreszcie do lamusa. Pewnie za 20 lat będą czymś śmiesznym i równocześnie nostalgicznym, charakterystycznym dla internetu A.D. 2005. Ale warto zwrócić uwagę na *image* Moniki, która gra jedną z głównych ról w klipie – na tę jej schludność, białą koszulę, wydatny kok; na urzędową mimikę i motorykę ciała. Ktoś się napracował, żeby wyglądała i przemawiała jak wzorowa, przyzwoita urzędniczka ZUS-u. Ciekawe, czy rzeczywiste urzędniczki tej instytucji doceniają Monikę i uważają, że należycie reprezentuje tryb ich pracy. Zastanawia mnie też trochę obsesja Moniki na punkcie seksu. Czasem z pozoru niewinne słowo uruchamia mechanizm „odmowy flirtu”.

AZ: Próbowaliście poderwać Monikę?

LO: Marcin Świetlicki próbował z nią flirtować, ale szybko sprowadziła go do parteru.

Na parapecie „Inspektoratu” można było znaleźć formularz protokołu odbiorczego, w którym odwiedzający powinien odznaczyć obiekty znajdujące się na wystawie. Brakowało mi mechanicznej paprotki!

LO: Na tej liście jest kilka obiektów, które nie znalazły się na wystawie. Zrobiliśmy zrzutkę, ale nie starczyło kasy na wybudowanie wszystkiego, co wymyśliśmy. Wydawanie książek w internecie nie kosztuje tyle, co zagospodarowanie przestrzeni galeryjnej, by wyglądała jak na jotpegu z GIMP-a. Rozdźwięk między planowanym „Wirtualnym Inspektoratem” a tym, który wyszedł, doskonale ukazują prace Kingi Raab przedstawiająca trójwymiarową symulację wystawy z wszystkimi niezrealizowanymi pomysłami. Jest tam też mechaniczna paprotka ujeżdżająca odkurzającego robota.

Hub Wydawniczy Rozdzielczość Chleba – wydawnictwo sieciowe założone w 2011 roku. Publikuje literaturę cyfrową i eksperymentalną: od poezji wizualnej i konkretnej, przez hiperteksty, do form generatywnych i wideopoezji. Do tej pory ukazały się m.in.: „Skanowanie balu” Łukasza Podgórnego, „Clubbing” Łukasza Brewińskiego, „repetytorium” Macieja Taranka i „Przeżwalnik” Waldemara Jochera. Hub wydaje również czasopismo „Nośnik”. Wszystkie teksty publikowane przez Rozdzielczość Chleba są udostępniane bezpłatnie na licencji Creative Commons. W zespole Hubu działają: Julia Girulska, Leszek Onak, Łukasz Podgórni, Piotr Puldzian Płucienniczak, Kinga Raab, Wojciech Stępień i Agnieszka Zgud.

KINGA RAAB: Nawet ta symulacja okazała się niezrealizowanym pomysłem, bo nie było nas stać na żaluzję biurową 3D, więc istnieje jako niby-obiekt jedynie w wierszu protokołu odbiorczego. Biedamodelę ściągałam z rosyjskich torrentów.

ŁP: No niestety, komp z pracą Kingi padł tuż przed naszą rozmową, więc nie mogłaś już zobaczyć tego, co można byłoby zobaczyć, gdybyśmy mieli więcej kasy. Utopię wystawienniczą zdemontowała awaria BIOS-u. Po raz pierwszy operowaliśmy pieniędzmi jako tworzywem tego typu sytuacji i nie powiem, że się sprawdziliśmy, bo na początku trochę beztrudno je wydawaliśmy, żywiąc złudne przekonanie o ich wysokiej sile nabywczej. Skończyło się to tak, że w jednym ręku została nam puszka ze sprężoną bitą śmietaną, a w drugim, powiedzmy, kromka zeschniętego chleba.

Innym zadaniem dla odwiedzających było wypełnienie ankiety zawierającej pytania o dochody, tryb życia i poziom zadowolenia w 2046 roku, np.: „Jakie będą Twoje główne źródła dochodu (w tym emerytury i renty)?”, „Czy będziesz zarabiać powyżej/poniżej/w okolicy średniej krajowej?”, „Wymień ilość swoich dni wolnych w roku kalendarzowym”.

AZ: Takie formularze, nawet dotyczące bieżącego roku, zawsze cię konfrontują ze sobą. Ta rzeczywistość będzie tak samo bezpośrednia za 30 lat i w 2046 też będziemy podawać swój dochód, w ogóle będziemy mieć dochód określonej wysokości i związane z tym różne wybory. Czytałam kiedyś wyliczenia, że PKB na osobę w Polsce w 2060 roku będzie niższe o ileś, powiedzmy 3,5%, ktoś już wyliczył, o ile procent będziemy mieli gorzej za 40 lat. Dokładne dane dotyczące przyszłości mają w sobie coś nieprzyjemnego, nawet kiedy są dobre i nawet jeśli wiemy, że niczego takiego na serio nie da się wyliczyć.

Wystawa towarzyszy wydaniu nowego numeru „Nośnika”. Jakie są między nimi relacje?

PP: Czwarty „Nośnik”, który redagowałem przy wsparciu Kingi Raab i reszty Rozdzielczości, stanowi podsumowanie projektu ZUSwave, rozłożenie go na części składowe jak samochodu w warsztacie. Historia tego numeru jest stanowczo zbyt długa i męcząca, ale myślę, że udało nam się opowiedzieć o rzeczach, których nie mogły pomieścić albo wyrazić grafiki: doświadczeniu prekarności i szukania dróg wyjścia z postemerytalnego impasu oraz tego, jak działa i nie działa ZUS. Stanowi też podsumowanie estetyki, którą, z dumą mogę to powiedzieć, rozkręciliśmy: zebrałiśmy z sieci prace graficzne i muzyczne zaprzyjaźnionych twórców i twórczyń, które uznaliśmy za najbardziej reprezentatywne dla ZUSwave.

KR: To wszystko prawda, usiedliśmy do tego już zmęczeni, numer trzeba było wypełnić treścią, cała sprawa się przeciągała. Miało nie być politycznie, ale tak się nie stało. I bardzo dobrze. Myślę, że złożyliśmy ZUS-owi pożegnalną paprotkę.

W wielu artykułach i rozmowach nazwę Rozdzielczość Chleba stosujecie zamiennie z określeniem „chłopaki”. Przy tej wystawie dziewczyny, które działają w Hubie,

stały się bardziej widoczne. O kobiety upomina się też Maja Staško w swoim tekście w nowym „Nośniku”.

ŁP: Dziewczyny w zespole Chleba pojawiły się dawno temu. Od początku eksponowaliśmy robotę Agi, która m.in. projektuje dla nas książki i okładki, wykonuje ważną pracę, której autorstwa nie marginalizujemy, spychając ją do stopki redakcyjnej. Chwalimy się nią zawsze na społecznościówkach i gdzie się da. Wciągnęliśmy też do współpracy Julię, moją dziewczynę, która od początku dokumentuje na wideo nasze imprezy, przygotowuje klipy promocyjne i inne tego typu sprawy. Upewnię się, czy czuje się uwidoczniona. Wzrasta też udział kobiet w „Nośnikach”, w nowym numerze procentowy udział autorek jest już dość wysoki. Dziewczyny w zespole Chleba są po prostu bardziej ukierunkowane na wizualność niż na literaturę, stąd też większa ich widoczność przy okazji wystawy, jak zaobserwowałam.

Omówmy jeszcze na koniec tę ZUS-ową sytuację, którą wytworzyliście na wernisazu. Jakie wrażenia chcieliście wywołać? Jak się czuli odbiorcy?

WOJCIECH STĘPIEŃ: Wiesz co, mi się wydaje, że dobrze się czuli.

AZ: Jak na złość!

LO: Jak w ZUS-ie.

WS: Bo, z jednej strony, wchodziły jacyś ludzie, tu ktoś sobie popija kawkę tanią z Auchana, a jednocześnie wali go po oczach ten papież i ten ZUS niezapałony... Może było trochę za bardzo zabawowo, sam nie wiem. Ja akurat mam takie podejście, że im więcej zabawy, tym lepiej. Jeśli chodzi o mnie, jako element wystawy, to wszystko było raczej spontaniczne. Miałem pełnić rolę odźwiernego i się przy tym wyróżniać, więc założyłem śmieszne ciuchy i pieczętowałem ludzi.

LO: Wojtek był firewallem.

ŁP: Rozprężarką atmosfery i reduktorem powagi.

AZ: Byłeś ciociem z naszych marzeń.

LO: Tatuował wszystkich pieczętką „NIE MAM NA ZUS”.

To była taka stygmatyzacja, ta pieczętka jeszcze przez kilka dni działała na ulicy.

KR: Trochę taki był cel z tą pieczętką, żeby ludzie patrzyli sobie na ręce i myśleli: „Witaj w klubie”.

WS: Ja sobie po prostu usiadłem, miałem pieczętkę, piłem piwko, jadłem daktyle i byłem dobrym człowiekiem. Więc w sumie nie byłem ZUS-em tak naprawdę.

AZ: To była ta tropikalna wersja ZUS-u.

WS: Tak, te ciepłe kraje, do których nigdy nie pojedziemy, bo nie dostaniemy emerytury.

LO: Myśleliśmy o tym, żeby poprosić ZUS o patronat, ale jednak doszliśmy do wniosku, że nie...

KR: Baliśmy się, że się zgodzi.

Czerwiec 2016

ROZDZIAŁ 4 **NOSTALGIE**

SKROLOWANIE DZIEDZICTWA

Z Mikołajem Baliszewskim i Łukaszem Kozakiem rozmawia Julia Chmielecka

JULIA CHMIELECKA: Słowo „biblioteka” kojarzy się z ponurym gmachem, gdzie jest zimno i ciemno i gdzie przerzuca się kilogramy spleśniałych książek. Polona trochę odczarowuje tę fantazję.

MIKOŁAJ BALISZEWSKI: Nie trochę, a całkowicie. Zbiory Biblioteki Narodowej – od średniowiecznych rękopisów po ulotki i pocztówki – można zobaczyć w najlepszej jakości z dowolnego miejsca. Zakładka „Biblioteka” wygląda trochę jak magazyn BN – ogromna liczba książek, ale też przypadkowość. Zbiory nie są ułożone tematycznie, lecz sygnaturami, więc obok podręcznika księgowości leżą broszurki syjonistyczne, a zaraz za nimi francuskie baśnie XIX-wieczne. Odzwierciedla to Polona – trafia do niej na bieżąco wszystko, co skanujemy. Użytkownik ma pełny dostęp do zbiorów, więc przeglądając Polonę, może przypadkowo natrafić na temat, który go zainspiruje. Codziennie robimy około 70 tysięcy skanów. To olbrzymi materiał do przeskrolowania.

I blog Polony ma okiełznać tę treść, wybrać, przesiać przez sito. Przez czyje sito?

ŁUKASZ KOZAK: To wybór użytkowników, którzy wykorzystują Polonę do różnych celów: własnych zainteresowań i pasji, pracy naukowej, artystycznej czy rozrywki – to oni poprzez blog stają się przewodnikami po zbiorach Polony. Julia Mirny robi cykl kolaży „nieźle wyszparowani”. Aleksander Baron korzysta ze zdigitalizowanych książek kucharskich, niedawno w Paryżu prezentował kuchnię polską na *Fête de la gastronomie*, opierając się właśnie na przepisach z Polony. Będą teksty zarówno o starych drukach, jak i modzie, muzyce, dizajnie. Na blog wrzucamy też w odcinkach przekład XVII-wiecznej persko-indyjskiej powieści szkatułkowej z pięknie iluminowanego rękopisu. Powoli dostajemy kolejne propozycje tematów – nie udajemy, że to my znamy się na wszystkim.

Czy „memizacja” i remiks archiwów są obecnie jedynymi sposobami przywrócenia ich do życia? A może są spłaszczeniem historii?

ŁK: Niektórych materiałów nie da się spłaszczyć, wręcz przeciwnie: wpuszczone do sieci brukowe historyjki z XIX stulecia nabierają przez swój wiek waloru.

Polona – cyfrowa Biblioteka Narodowa. Na stronie polona.pl udostępniane są książki, dokumenty historyczne, czasopisma, grafika, fotografie, nuty oraz mapy.

Rzeczy stare, zapomniane lub odrzucone (choćby nawet były kiedyś modne czy popularne) stają się w ten sposób nowością – tak jak nowością jest znalezisko archeologiczne czy paleontologiczne: coś było, żyło, funkcjonowało, ale zniknęło ze świadomości odbiorców. Odkrywamy to na nowo i pokazujemy w różnych kontekstach: zarówno historycznym, jak współczesnym, sprawozdawczym i twórczym. Z kolei remiks czcigodnego kanonu jest często najlepszym rozwiązaniem, żeby nie wzbudzał on dydaktycznych skojarzeń. Trzeba też pamiętać, że kultura od czasów antycznych po koniec nowożytności to w zasadzie ciągły remiks.

A może są inne sposoby na wprowadzenie archiwum do obiegu?

MB: Właśnie wydaje się, że takim sposobem jest Przegląd Cyfrowej Biblioteki Narodowej w formie społecznościowego bloga. Oddajemy użytkownikom, którzy są najlepszymi kuratorami i jednocześnie twórcami kontentu, narzędzie pozwalające wydobyć z tej masy tekstów kultury prawdziwe wartości.

Potencjał polonowej „beki” zdaje się olbrzymi, co widać i na blogu, i na fanpage’u Polony.

ŁK: Fanpage jest formą, do której należy się częściowo dostosować, a w pewnym stopniu wprowadzić do niej nową jakość. Można łatwo zrobić nieustającą „bekę” ze starych reklam i fotografii, ogłoszeń matrymonialnych i naiwnych moralizatorskich tekstów. Dla mnie ważniejsze jest jednak to, co pomijane, zaskakujące – zapomniane szczegóły, które mogą być śmieszne, piękne, ciekawe lub obrzydliwe. Na innym fanpage’u, „Discarding images”, pokazuję między innymi dekoracje średniowiecznych rękopisów, których twórca malował inicjały i miniatury pobożne, zgodne z konwencją tekstu, a na marginesach koty, sprośności, króliki, hybrydy. Funkcjonują one trochę jak marginesy internetu – jak na Facebooku, Twitterze, 4chanie – i ze stereotypowym obrazem średniowiecza się raczej nie kojarzą. Przy tym odbiór jest subiektywny: miniaturze z obdzieranym ze skóry św. Bartłojem ktoś da lajka z przyczyn estetycznych, ktoś z dewocyjnych, a kogoś ubawi slashero-wa konwencja tej sceny.

MB: Fanpage musi mieć klasę i być różnorodny – jak zbiory Polony. Nie można pokazywać tylko śmiesznych kotów lub ogłoszeń matrymonialnych. Monotematyczność w sieci odrzuca. Posługujemy się na równi tekstem i obrazem. Fanpage ma nie tylko zaciekawiać, ale też estetyzować, motywować użytkownika do własnych poszukiwań. Czasem nawet warto zagrać szkolną klasyką lub zasmucić czymś odbiorców.

Mikołaj Baliszewski – z wykształcenia archeolog, zastępca dyrektora Biblioteki Narodowej ds. rozwoju. Łukasz Kozak – z wykształcenia mediewista, redaktor Cyfrowej Biblioteki Narodowej Polona.

**Czyli jesteście fajni. Znać się na rzeczy i umiecie robić internety. Jak na państwo-
wą instytucję to naprawdę duże osiągnięcie. Szkoda, że inni tak nie chcą.**

ŁK: Myślę, że chcą, ale nie zawsze mogą. Pozwalamy sobie na pewną bezpośredniość, taka komunikacja z użytkownikami była jednym z naszych pierwszych założeń. Wchodzimy we współpracę z innymi fanpage'ami – kiedy tworzyliśmy jedną z kolekcji, stało się jasne, że powinien ją objąć fejsbukowym patronatem fanpage „Polecam poczytać Schopenhauera”, także specjaliści od dawnej literatury fantastycznej – „Fantastyka z lamusa” mają własną, całkowicie subiektywną kolekcję, którą na bieżąco uzupełniamy według ich wskazówek. Podobnie z blogiem: znaleźliście w Polsce coś fajnego i coś fajnego z tym zrobiliście, czy to będzie doktorat, pieczeń wołowa, przekład łacińskiej poezji, tatuaż lub nagranie muzyki – napiszcie o tym, pokażcie innym.

MB: Jeden z ostatnich tekstów na blogu „Nie czytasz? Nie pójdziesz do nieba!” o cerkiewnych rękopisach zrobił furorę. Miło zobaczyć, że na przykład fanpage „Parafia Dąbie Kujawskie” poleca go wiernym.

Co jeszcze robicie, że pozostajecie w głównym nurcie, a fanów przybywa?

ŁK: Staramy się odpowiednio reagować na sieciowe mody i wirale. Jakiś czas temu świat obiegła informacja, że w Rosji doszło do bijatyki i strzelaniny, bo dwóch facetów w knajpie pokłóciło się o interpretację „Krytyki czystego rozumu” Immanuela Kanta. Oczywiście od razu wrzuciliśmy na fanpage informację, że „Krytyka czystego rozumu” jest dostępna w Polsce, a my zapraszamy do lektury i gorących dyskusji.

Rozdajecie te skany za darmo – nie chcielibyście, żeby chociaż gdzieś w rogu małym druczkiem było napisane, że to rzeczy z Polony?

MB: Takie obwarowania zniechęcają, budują dystans. Kto będzie chciał, podpisze. Kto nie – i tak wróci do nas po więcej. Większość skanów grafik, pism, pocztówek, książek należy do domeny publicznej – każdy może je ściągnąć i dowolnie wykorzystać. Już widzujemy na słupach plakaty z motywami z Polony.

ŁK: Zależy nam właśnie na takiej dyfuzji kultury.

O Polonie można było posłuchać podczas festiwalu Kultura 2.0 DOŚĆ! jesienią 2013 roku w Warszawie. Był poświęcony sposobom radzenia sobie z nadmiarem, ale i niedoborem treści.

Opinia dość niespotykana i rzadko praktykowana w Polsce.

MB: W środowiskach bibliotekarskich i muzealnych na całym świecie pokutuje myślenie, że koszty digitalizacji mogą się jeszcze zwrócić w formie opłat za skany wysokiej jakości. W Polonie tak nie jest. Dajemy maksimum materiału najwyższej rozdzielczości za darmo i zachęcamy do korzystania, nawet komercyjnego. Tak otwartą politykę na masową skalę prowadzi na świecie dopiero kilka instytucji, np. Rijksmuseum, National Gallery of Art czy The Getty.

Jeszcze w kwestii dzielenia się. Są wtyczki facebookowe, pinterestowe i twitterowe. Dowolną grafikę można zszerować i skomentować – wszystko jest pięknie połączone. Zalogowany użytkownik Polony może tworzyć własną kolekcję. A mogliście zdradzić trochę więcej na temat planowanych unowocześnień?

ŁK: Planujemy rozszerzyć możliwości tworzenia własnych kolekcji, które będzie można udostępniać innym użytkownikom – coś w rodzaju połączenia Pinteresta i Facebooka: każdy użytkownik może udostępnić kolekcje znajomym lub je upublicznic – jeżeli kolekcja będzie dobra, to z chęcią ją wypromujemy lub włączymy na stałe do Polony. W ten sposób można stworzyć zarówno zestaw lektur dla uczniów, jak i własną biblioteczkę kucharską czy album ze zdjęciami. Już mamy możliwość komentowania każdej strony z poziomu Fejsbuka, robienia notatek, udostępniania...

To już nie brzmi jak „biblioteka”.

ŁK: A znasz lepsze słowo?

MB: Warto przypomnieć, że zapraszamy inne instytucje do współpracy. Digitalizacja jest droga – system archiwizacji plików, miejsce na macierzach, centra zapasowe, to wszystko kosztuje i mało którą instytucję będzie stać na trwałe utrzymanie takiej infrastruktury. U nas mogą udostępnić swoje zbiory za darmo, a skorzystają na tym studenci, uczniowie, nauczyciele.

O ile się odnajdą w zalewie treści. Polona jest takim „marginesem” dla nurtu szkolnego i akademickiego – od wielu lat już ustalonego, mało atrakcyjnego i spłyconego.

ŁK: Akurat Polona udostępnia wszystko: i kanon, i marginesy – bez cenzury i arbitralnego wyboru. Jest tam i szkolny zestaw lektur, i dzieła, które mogą doprowadzić do jego rewizji. W podręczniku za moich czasów uczeń miał trzy wybrane fraszki Kochanowskiego, w Polonie może sięgnąć nawet do pierwodruku, w którym przeczyta takie, o których w szkole nikt mu nie opowie. Szukając „Do trupa” Morsztyna, można przy okazji przeczytać równie świetny „Nagrobek kusiowi”. Wpisując w wyszukiwarkę „Mickiewicz”, znajdzie się nie tylko poezję, ale także publicystykę, ryciny, fotografie, a nawet protokół z otwarcia jego trumny u schyłku XIX wieku, w którym opisano, jak wyglądał szkielet, w co był ubrany, co przy nim znalezione... Podobnie zaskakującym dokumentem jest rachunek za pogrzeb Słowackiego.

MB: Kolejną świetną okazją do wyrznięcia poza szkolne podręczniki jest II wojna światowa. W Polsce mamy gazety z września 1939 roku, na ich podstawie można prześledzić, jak wówczas przedstawiano sytuację. Jak dzień po dniu wyglądały nastroje, znikwały reklamy, zmieniał się repertuar kin, a ich miejsce zajmowały propagandowe teksty. Na pewno wzbudza to więcej empatii niż lakoniczne podręcznikowe opisy.

To taka fenomenologia przeszłości, możliwość dotknięcia jej, bardzo atrakcyjna forma, żywa. Jakie znaczenie w takim odbiorze archiwów ma technologia skanowania, jakość skanu i interfejs strony?

ŁK: Zasadnicze. Możliwości naukowej analizy, które wynikają z dostępnego poziomu zooma, są większe niż przy zwykłym organoleptycznym doświadczeniu oryginału. Zachowywanie obiektów w swoich zbiorach, notowanie w nich, i aplikacje na tablety i smartfony, które niedługo będą gotowe – to wszystko skraca dystans dzielący nas od całego dziedzictwa przeszłości.

„Psałterz floriański” też jest sexy?

ŁK: Nie mam żadnych wątpliwości, że jest. Jest ważny dla katolików, którzy będą może chcieli pomodlić się z książki świętej królowej Jadwigi. Jest bezcenny dla naukowców: filologów, historyków sztuki, historyków. Innych zaciekawi trójjęzyczny tekst, słowa króla Dawida wyrażone średniowieczną polszczyzną. A jeszcze innych – namalowany na marginesie stworek, który wygląda jak połączenie Maxa Schrecka w roli Nosferatu z Mistrzem Yodą.

MÓJ
COMODOREK



Olga Drenda

Losy nieudanych wynalazków – a niektóre szacunki mówią, że sukces udaje się osiągnąć tylko w jednym przypadku na kilka tysięcy – są ciekawe z wielu przyczyn. Skłaniają na przykład do większej pokory. Możemy przywołać wiele przykładów, w których wynalazek pociągnął za sobą zmianę cywilizacyjną, ale bywało przecież i tak, że nowy pomysł musiał zgrać się z duchem czasów. Historie zarzuconych wynalazków pozwalają też poczuć się lepiej człowiekowi współczesnemu, podobnie jak wtedy, gdy czyta o dawnej medycynie: „ależ zabawni ci nasi praszczurowie, którzy wymyślali klatki balkonowe dla niemowlaka, na szczęście my jesteśmy u szczytu ewolucji!”.

Takie wrażenie można odnieść, czytając liczne *listicles* (artykuły w formie listy) w serwisach takich jak BuzzFeed. Oferując wycieczki do muzeum osobliwości w stylu retro, gromadzą one wynalazki z marginesów, ekscentryczne, oddalone od rzeczywistości, utrudniające raczej niż ułatwiające życie. Pewnym wyjątkiem, istniejącym zresztą w realu, jest Nonsensum – muzeum nieudanych wynalazków w austriackiej miejscowości Herrnbaumgarten, w którym dobór eksponatów jest hołdem dla pokrętnych dróg wyobraźni.

Wynalazek stworzony nie w porę lub taki, który nie znalazł dla siebie odbiorcy, może też karmić poczucie tęsknoty za utopią. Niespełnione obietnice nowoczesności to zresztą powracający wątek we współczesnej kulturze (pamiętajmy, że już minął 21 października 2015 i Marty McFly wylądował w naszym świecie!). Żal za rozwianym marzeniem dotyczy nie tylko futurystycznych projektów, których nigdy nie udało się zrealizować (bo dzieci nie latają – jak w „Jetsonach” – do szkoły z jetpackami), ale też tych, którym nie dane było wejść do szerszego obiegu.

Jednym z symboli niefortunnych wynalazków pozostaje pojazd zaprojektowany przez Clive'a Sinclaira, twórcę ZX Spectrum. Pionierski wóz elektryczny, Sinclair C5, wozził Eltona Johna czy synów księżnej Diany, ale pozostał ciekawostką, której nie udało się przebić w sprzedaży: klienci okazali się zbyt zachowawczy wobec obietnicy pojazdu przyszłości. Współczesne samochody elektryczne Tesli mogą być uważane za późne wnuki tego wynalazku, jednak i co do nich istnieje obawa, że skończą podobnie jak wynalazek Sinclaira.

O kluczu do komercyjnego powodzenia pisał już w 1930 roku amerykański magazyn „Popular Science Weekly” w artykule o nietrafionych pomysłach Bella i Edisona: „wynalazca, który nie stworzył nigdy czegoś niepraktycznego czy zbędnego, któremu nie zdarzyło się rozminąć z wymaganiami klientów albo wyłapać pulsu czasów, musiałyby

być obdarzony nie tylko genialną pomysłowością, ale też sprawnością magnata handlowego i zdolnościami proroczymi”. Tak stało się z zegarkiem Apple Watch, urządzeniem, którego historia jest pełna pechowych praszczurów. Były wśród nich: Ruputer – opracowany w 1998 roku przez Seiko, w którym tekst wpisywano przy pomocy joysticka; I'm Watch włoskiej firmy i'm S.p.A., kompatybilny z większością mobilnych systemów operacyjnych; czy wychuchany MSN SPOT Direct Microsoftu. Wszystkie mogłyby osiągnąć sukces, gdyby nie fakt, że pojawiły się nie w porę. Za powodzeniem Apple Watch stoi nawet nie sama magia i prestiż marki, ale to, że zegarek został wypuszczony w czasie, gdy rozpowszechniły się już aplikacje dla miłośników fitnessu. *Smartwatch* nagle stał się czymś więcej niż nowinką: jako urządzenie, które pozwala rejestrować wyniki treningu i jednocześnie zapomnieć o tym, że mamy je na sobie, zyskało nagle na użyteczności.

Podobnie sprawy się mają z wirtualną rzeczywistością. Przez ponad dwie dekady hełm VR funkcjonował w masowej wyobraźni jako obowiązkowy element nadchodzącej epoki cybernetycznej, w której każdy zyska szansę życia w dwóch światach (od rozczulającego dzisiaj wizualnie „Kosiarza umysłów” po barokowe, halucynacyjne obrazy „Celi”). Nieliczne zrealizowane projekty stanowiły niszę w środowisku graczy komputerowych i to wskazaną dla tych, którym nie dokuczała choroba lokomocyjna. Istnieje jednak szansa, że projekty takie, jak Oculus Rift (z którego korzysta już nawet świat sztuki: część jubileuszowej wystawy w krakowskiej Galerii Zderzak w 2015 roku oparto właśnie na tej technologii), wprowadzą wirtualną rzeczywistość do powszechnego użytku. Bardzo prawdopodobne jednak, że uruchomi ona zupełnie inne konteksty i skojarzenia niż w czasach, gdy grafika i animacja 3D były bardzo odległe od realizmu, a ich niedobory uzupełniała obietnica przyszłości.

Pierwsza jaskółka to Google Cardboard, czyli wirtualna rzeczywistość za mniej więcej 25 złotych. Hełm budujemy samodzielnie: składają się nań okulary z kartonu, dwóch soczewek, magnesów i rzepu do samodzielnego sklejenia. W środku należy umieścić smartfona, uruchomić aplikację i *voilà*. W ten sposób Google bardzo dosłownie zilustrował hasło cyberpunk, z naciskiem na punk, którego w końcu nieodzowną częścią jest kultura „zrób to sam”.

W przypadku produktów takich jak stare hełmy VR, Ruputer czy Sinclair C5, krótkie rynkowe życie zmienia się po latach w atrakcję. Efemeryda staje się poszukiwanym skarbem, tym bardziej, jeśli wciąż nadaje się do użytku. Zyskuje aurę, o której pisał Walter Benjamin i która była przynależna obiektom unikatowym, nienależącym do świata masowej reprodukcji. Poza walorami kolekcjonerskimi nietrafione wynalazki oferują jednak coś jeszcze. W przegranych, zapomnianych, niedocenionych technologiach istnieje bowiem wielki potencjał emocjonalny. Ułomność i brak cenią sobie myśliciele zen: japońska filozofia *wabi sabi* zakłada, że usterka w przedmiocie wzbogaca go o element melancholijnego piękna związane go ze świadomością przemijania rzeczy. Być może to ten sam rodzaj rozczulenia, który sprawia, że brzmienie winyli i analogową fotografię określa się często mianem ciepłych i miękkich. Dzięki niedoskonałości technologia może stać się przytulna i bliska.

Czy podobnie dzieje się w przypadku internetu? Trudno powiedzieć. Historia sieci to również dzieje projektów, którym nigdy nie udało się rozwinąć skrzydeł albo w które obficie inwestowano tylko po to, by wkrótce je pogrzebać. Wyjątkowe nieszczęście wydaje się prześladować w tej materii Microsoft. Interaktywna platforma muzyczna Zune miała być godnym konkurentem dla iTunes, bardzo szybko jednak sama jej nazwa stała się synonimem porażki. Produkcję odtwarzaczy Zune wstrzymano bardzo szybko; oprogramowanie dla komputerów, konsol i urządzeń przenośnych utrzymywało się trochę dłużej, jednak i tu zdecydowano o stopniowym wygaszeniu, nie udało się bowiem zdyskontować sukcesu innych serwisów muzycznych. Spektakularny upadek przedsięwzięcia wzbudził pewną fascynację: Farhad Manjoo z magazynu „Slate” postanowił zakupić odtwarzacz i przyjrzeć się mu bez uprzedzeń, a koniec końców zaczął korzystać z niego na stałe. Po analizie przypadku uznał, że nieszczęsny Zune to bolesne *katharsis*, konieczne, aby Microsoft zresetował się i wreszcie zaczął realizować mniej epigońskie pomysły.

Wydaje się, że najczęściej giną te projekty, które powstają z ambicji zmieszanej z pychą, te, których celem jest prześcignięcie aktualnego lidera. Kończą więc jak śmiertelnicy, którzy ośmielili się rzucić wyzwanie olimpijskim bogom. Uczą tego losy kolejnych potencjalnych „antyfacebooków”. W 2013 roku jako kandydata na następcę sieciowego demiurga typowano Ello – serwis, który urzekał swoim minimalizmem i kusił perspektywą ucieczki od reklam i informacyjnego szumu. Podobnie idealistyczne przedsięwzięcie, Diaspora, przemknęło przez internet w roku 2011 – kameralny serwis miał być wolny od scentralizowanego zarządzania wielkiej korporacji. Na drodze antyfacebooków stoi jednak zwyczajna wygodą: przeniesienie bagażu informacji o sobie, archiwum zdjęć, rozesłanie zaproszeń, personalizacja profilu – ileż to wszystko zjada czasu i energii! Dlatego wygrywają te sieci społecznościowe, które zamiast iść na wojnę z gigantem, przyklejają się do niego jak pąkle. Instagram, Goodreads, Quora: wszystkie te serwisy bez wysiłku można zintegrować przecież z Facebookiem.

Zune mimo wszystko miał jednak zaczepienie w postaci materialnego obiektu, solidnego, choć nieco topornego w porównaniu z iPodem, odtwarzacza. Co jednak z bytami, które istnieją tylko w sieci, zapożyczone przez przeglądarkę? Czy da się wydobyc przytulność ze strumienia danych? Możemy przypuszczać, że w przeciwieństwie do nośników audio i wideo, a nawet gier na stare komputery i konsole, które można ożywić dzięki emulatorom, tego rodzaju projekty przepadają na dobre i nikt nie będzie chciał do nich wracać. W ich przypadku komfort użytkownika, czytelność interfejsu, oszczędność klików przesadzają o życiu i śmierci.

Szybkość, z jaką kolejne projekty wpadają do kosza internetowej historii i są zastępowane przez nowe, doskonalsze, pozwala coraz młodszemu użytkownikom czuć nostalgię i jednoczyć się w przyjemnym wspomnieniu wspólnego doświadczenia („a pamiętasz Grono albo pierwszą wiadomość od Toma z Myspace?”). Być może jednak dzisiaj, gdy powraca widmo powszechnej inwigilacji, dostaną szansę drugiego życia. Może wyludnione zakątki sieci zmieniają się w kryjówkę przed Wielkim Bratem?

Piotr Cichocki

Dwadzieścia jeden lat coraz bardziej ekstensywnego użycia internetu w Polsce to czas zmian nie tylko technologicznych, ale również politycznych, kulturowych i ekonomicznych. W tym kontekście nie dziwi profetyczny, czasem eschatologiczny ton niezwykle często stosowany do charakteryzacji tej dynamicznej rzeczywistości. Dziennikarze, socjologowie, artyści, korporacyjni autorzy marketingowych not lubują się w opisywaniu „epoki internetu” jako końca dotychczasowego świata i narodzin nowej rzeczywistości. Mamy więc erę Web 2.0, erę iPada, erę Microsoftu, erę Apple’a, ery dot.comów, CMS-ów, Javy itd. Rolę tych „znaczników” łatwo uzasadnić. Mają na przykład redefiniujący wpływ na relacje społeczne. Z drugiej strony niemal wszystkie nowości technologiczne opisuje się jako kreujące nową epokę wyłącznie na mocy marketingowej inwencji.

Jak w tym wszystkim ma się net art? Czym jest „sztuka sieci”? I w jaki sposób wpisuje się w całościową rewolucję związaną ze zmianą społecznych, symbolicznych relacji, wiążących się z nowego rodzaju technologiami? Błędem byłoby rozumienie pojęcia „net art” jako jednolitej stylistyki i problematyki. Można jednak wykazać pewne wspólne cechy, związane przede wszystkim z postawą ideologiczną, a także, co wydaje się oczywiste, stosunkiem do technicznych innowacji. Net art z założenia nie pretenduje do formalnej i medialnej homogeniczności. Jak podkreślają Marta van der Haagen i Urszula Śniegowska w tekście towarzyszącym wystawie z okazji dziesięciolecia net artu w warszawskim Centrum Sztuki Współczesnej, ów nurt (podobnie jak szeroko pojęty internet) „łączy w sobie różne dyscypliny – żeby wspomnieć tylko: projektowanie graficzne, mail art, animację, film, sztukę dźwięku i muzykę”. Wynikają z tego jego pierwszoplanowe cechy: multimedialność i hipertekstualność, odnosząca się zarówno do technologicznej charakterystyki, jak otwartych sposobów tworzenia i odczytywania.

nnk.art.pl – w latach 1997–2005 strona skupiająca większość ówczesnego polskiego net artu. Prowadzona przez Dominika Zacharskiego, znanego jako „enenek”. Początkowo funkcjonowała w domenie polbox.com/e/enenka, następnie na nnk.art.pl na serwerze Interdyscyplinarnego Centrum Modelowania Matematycznego i Komputerowego, które udostępniało domeny art.pl. W dużej mierze strona była hostem (gospodarzem) dla innych, stając się galerią próbek i eksperymentów. Obecnie na stronie można obejrzeć pozostałości net artowej twórczości. Strona oznaczona jest hasłem „muzeum” (net artu) i nie jest rozwijana.

Net art jest więc radykalnym i świadomym zwrotem ku nowym społecznym przestrzeniom, wytworzonym dzięki technologicznej infrastrukturze. Wynika z tego niezwykle istotna przesłanka ideologiczna łącząca net artystów pod hasłem wytworzenia nowego, bardziej demokratycznego kontekstu produkowania, doświadczania i przeżywania sztuki – jak pisał Ryszard Kluszczyński – „poza układem rynkowym określanym przez system galeryjny”. Celem nowej sztuki jest przededefiniowanie relacji z odbiorcą, zbudowanie platformy dla twórczego współdziałania, w ramach którego zaciera się jednoznaczna granica pomiędzy autorstwem a odczytywaniem. Net art nie jest zatem domeną artefaktu, a komunikacji. Kierunkiem, w jakim zmierza sztuka sieci, jest zdefiniowanie siebie jako nowej praktyki komunikacyjnej, pozwalającej na kontakt z odbiorcą, pobudzającej tworzenie więzi i nowych sytuacji społecznych, awangardowych form wspólnotowości.

Eksplodacja net artu, jaka przypadła na ostatnią dekadę XX wieku i kilka pierwszych lat wieku XXI, poprzedziła późniejszą ewolucję globalnie pojętego internetu, którą najprościej można opisać jako przejście od stron administrowanych centralnie (Web 1.0) do tych związanych z pojęciem *user-generated content* (Web 2.0). W pewnym sensie sama idea stron internetowych opartych na informacjach wprowadzanych przez równych statusem użytkowników wywodzi się w prostej linii z net artu, który za cel stawiał sobie wyrwanie z izolacji komputerowego odbiorcy, potencjalnie rzuconego w wir wspólnot powstających niezależnie od administracyjnych i komercyjnych centrów. Projekt, określony w 2005 roku przez firmę O'Reilly Media zgrabnym i chwytliwym terminem Web 2.0, mógł więc być oceniany według podobnych kryteriów jak duża część www art.

Jednakże w przypadku tej niesłychanie szybko rozszerzającej się idei-technologii, konsekwencje okazały się wykraczać poza zasięg jednorazowych projektów artystycznych. W węższej skali, na Web 2.0 opierają się wszelkie serwisy pozwalające na upowszechnianie wyników twórczej ekspresji nieprofesjonalnych użytkowników internetu. W szczególności przodują w tym portale dla muzyków oraz fotografów amatorów i półprofesjonalistów, w ramach których umożliwia się stworzenie własnego profilu oraz zaprezentowanie twórczości. Analogiczne, chociaż mniejsze pod względem zasięgu i popularności, są serwisy dla parających się literaturą, grafiką, malarstwem czy wszelkimi innymi formami artystycznej ekspresji. Przodują w tym takie serwisy, jak Bandcamp, DeviantArt, MySpace, Flickr.

Jednak w przeciwieństwie do działań z pola net artu, większość z „proartystycznych” portali odwołuje się do tradycyjnego rozumienia sztuki jako artefaktu oraz do roli twórcy jako sprawnego fachowca (o czym świadczą komentarze oceniające często techniczny poziom wykonania danego obiektu), a nie redefinicji relacji społecznej. Czy więc można określić kierunek ewolucji internetu jako wykluczający możliwość rozwoju sztuki, tępiący jej awangardowe ostrze? To trudne pytanie. Odpowiadając na nie, trzeba pamiętać o postulatach net artu związanych ze społeczną rekonfiguracją, które zostały poniekąd zrealizowane poprzez samą formę nowych społecznościowych mediów.

Takie serwisy, jak Facebook, Wikipedia, Google+, a na polskim gruncie grono.net, n-k.pl, fotka.pl, stworzyły środowisko do nowych form socjalizacji i – co równie ważne

– pozwoliły milionom jednostek na produkcję i dystrybucję informacji o nich samych. Proces ten jest bezprecedensowy w całej historii ludzkiej kultury, stanowi radykalne zaprzeczenie hierarchii aktywnego dostępu do mediów i możliwości wypowiedzi. Antropologowie i medioznawcy zwracają uwagę, że w związku z tym przewrotem nastąpiła zmiana kierunku nauk społecznych. Wcześniej snuły one wizje postępującej izolacji, a tymczasem internet pozwolił nam na powrót stać się istotami społecznymi. Nie zapominajmy też o nowych demokratycznych sposobach aktywnego uczestnictwa w kulturze poprzez tworzenie różnorodnych treści.

Ogromny potencjał, dorównujący wywrotowym działaniom z nurtu net art, ujawnia się w sposobach tworzenia indywidualnych profili w ramach serwisów społecznościowych. Większość portali zawiera kombinacje różnego rodzaju treści, wyrażane za pomocą multimedialnej formy. Składają się na nie galerie zdjęć, tekstowe opisy, linki, a niekiedy również fragmenty ASCII art, graficzne personalizacje tła, różnorodne modyfikacje kodu, pozwalające na sterowanie wyglądem własnej podstrony. Wszelkie te działania wyrażają niesłychane bogactwo estetyk zróżnicowanych lokalnie, technologicznie, klasowo, genderowo, etnicznie, do których odwołują się twórcy. Jeśli możemy mówić o ogólnym, wspólnym celu takiej twórczości, zdaje się nim być wypowiedzenie siebie w komunikacyjnym interakcyjnym kontekście. Działanie na wypadkowej niepowtarzalnej jednostkowości i zapośredniczonej przez media wspólnotowości.

Portal grono.net w dużym stopniu ukształtował sposoby korzystania z serwisów społecznościowych w Polsce. W związku z prowadzonymi przeze mnie badaniami, rozmawiałem z użytkownikami, którzy tworzenie profilu pojmowali jednocześnie jako swego rodzaju zabawę, pisanie pamiętnika, trening w wywoływaniu u oglądających określonych emocji, zawadiactwo („Nic wam nie powiem...”), jak i sztukę. Sztuka ta, niewiele mająca wspólnego z tradycyjnym duchem królującym w muzeach czy portalach pozwalających na ukazanie manualnych zdolności, objawiała się w przerabianiu zdjęć i grafik („Explain this bullshit”), zestawianiu ich w galeriach, dowcipnych komentarzach, zbitkach słownych, brawurze przedstawiania się jako niezależne, niezadko buntownicze indywiduum.

Kilka przykładów podobnych działań: oto użytkowniczka grono.net wściekła po miłosnym zawadzie – jak wynikało z jej krótkiego opisu w ramach profilu – umieściła w tle szybko zmieniającą się, na podobieństwo stroboskopowych lamp, czarno-białą planszę. Po nawet krótkim wpatrywaniu się w ten wirtualny wizerunek obserwator odczuwał ból równie silny jak autorka. Grupa młodych użytkowników portalu przygotowała wspólnie absurdalną fotografię, wykonaną w celu zebrania jak największej liczby „lajków”, o czym wprost informował napis na kartonie trzymany przez modela

TechnoSphere – projekt grupy artystów umieszczony na stronie WWW, w ramach którego użytkownicy mogli tworzyć fantastyczne stworzenia, egzystujące później w wykreowanej wirtualnej rzeczywistości. O wydarzeniach z życia stworów ich twórców informowały automatyczne mailingowe powiadomienia. Zarchiwizowany projekt dostępny jest na stronie web.archive.org.

na zdjęciu. W dalszej kolejności grupa zmobilizowała znajomych poprzez komentarze, pocztę elektroniczną, a nawet telefony komórkowe do wysokiej oceny zdjęcia, co pozwoliło mu w końcu znaleźć się wśród najczęściej „lajkowanych” fotografii na głównej stronie grono.net. Profile użytkowników zawierały ogromną ilość kolaży, linków, zdjęć, opisów, nieoczekiwane zlepkę znaczeń pochodzących z różnych źródeł. Wielu gronowiczów opisywało siebie poprzez pocięte fragmenty tekstów piosenek, inni w galeriach zdjęć prezentowali różnorodne znaleziska z internetu. Praktyki te nie ograniczają się do grono.net, przeżyły portal i są powszechną metodą prezentowania siebie i komunikowania z innymi wśród użytkowników między innymi Facebooka. Są one kolejnym wyzwaniem dla wcześniejszych definicji twórczości, jako że prezentują umiejętności kreatywnego przeszukiwania, kopiowania, porozumiewania się cytatami.

Deklaracje anarchicznej i niezależnej od zastałych struktur sztuki internetu sprzed kilkunastu lat okazują się funkcjonować w nowym, szerszym, niezależnym od pola sztuki kontekście, które jako takie zawsze nacechowane jest wysokim kapitałem kulturowym. W tym świetle działalność takich artystów, jak Aleksiej Szulgin, Antonio Muntadas czy twórców projektu TechnoSphere, stanowi zapowiedź indywidualnych, nieartystycznych realizacji na gruncie codziennego życia milionów internautów.

Czy jednak jest to wciąż sztuka? W świetle podnoszonych przez net artystów postulatów, nie wydaje się to szczególnie istotną kwestią. Postulaty pokoleń współczesnych artystów, począwszy od ruchu Fluxus, przez sytuacionistów, po tych związanych z www art doczekały się szerokiej społecznej realizacji. Nie wydaje mi się więc pierwszoplanową kwestią, czy net art jako taki (rozumiany jako grupa profesjonalnych artystów identyfikująca się z tym pojęciem) przetrwał. Istotniejsze jest to, iż idea net artu znalazła nieoczekiwane, i zapewne przerastające wyobrażenia jego uczestników, rozwinięcie.

Brzmi to wszystko jak hymn tryumfu wolnej twórczości? Nie należy ignorować ciemnych stron współczesnej sytuacji. Jeśli net artyści formułowali tezy swego działania wobec instytucjonalnych uwarunkowań galeryjnego rynku i represjonujących wolną wypowiedź, profesjonalnych praktyk, to masowy hydepark nieskrępowanego wypowiedzania się i oddolnego organizowania w ramach sieci Web 2.0 zazwyczaj nie odbywa się w pozarynkowej próżni.

Większość serwisów funkcjonuje na zasadzie wymiany „przestrzeń za dane” – pozwala na swobodną samoekspresję na niewielkim wycinku przestrzeni, w zamian czerpiąc zyski z różnorodnego przetwarzania i udostępniania danych. Czy więc indywidualna twórcza działalność nie jest przypadkiem tylko fasadą maskującą ekonomiczną grę?

Face to Facebook – projekt Paola Ciria i Alessandra Ludovica, w ramach którego twórcy żonglowali danymi z miliona profili największego serwisu społecznościowego, wpisując je w zupełnie nowy kontekst portalu randkowego. Cirio i Ludovico kontynuowali tym samym pomysł artystów z nurtu hackingu, poruszającego się na granicy legalności.

Pytanie to budzi wątpliwości nowego pokolenia internetowych artystów, takich jak Paolo Cirio i Alessandro Ludovico, dopatrujących się źródeł represji w kulcie fałszywej jednostkowości i korporacyjnej dominacji.

Jedno jest pewne – internet i sztuka internetu (jakkolwiek byśmy ją definiowali) nie osiągnęła zamkniętej formy i jej kolejne wcielenia oscylują – i oscylować będą – pomiędzy anarchicznymi dążeniami i komercyjnymi udogodnieniami. Wydaje się, że po szerokich zmianach społecznych, zainspirowanych przez wczesne prace nurtu, nadszedł czas nowego net artu, o nie mniejszym potencjale krytycznym. Jeśli wczesny net art okazał się prefiguracją masowych aktywności spod znaku Web 2.0, to czego prototypem będzie „nowy net art”?

Lipiec 2012

ROZDZIAŁ 5 **KOŃCE**

TELEWIZOR WYKĄCZONY?

TAK. KILKA DNI TEMU
PREZENTER DO MNIE
POMACHAK I OD TEJ
PORY NIE OGLĄDAM



TELEWIZJA: KONIEC I NOWY POCZĄTEK

Z Alexandrem Knetigem rozmawia Anna Desponds

ANNA DESPOND: Podobno twierdzisz, że nadchodzi koniec świata?

ALEXANDER KNETIG: Tak, zdecydowanie! Przynajmniej mojego świata, tego, w którym dorastałem. Jesteśmy świadkami zmian: kończy się epoka tradycyjnych, linearnie konsumowanych mediów. Zmienia się ich rola, telewizja przestaje być głównym medium masowym. Już dziś telewizję ogląda tylko niewielka część społeczeństwa. To często osoby starsze, powyżej sześćdziesiątki, które do końca życia będą korzystać z tradycyjnej ramówki programów. Z uwagi na tych widzów linearna telewizja nie zniknie w parę lat – mam przynajmniej taką nadzieję ze względu na moich rodziców – ale niewątpliwie możemy oczekiwać wielkich zmian.

Jakich?

Na pewno w przyszłości wciąż istnieć będzie przedmiot, wokół którego zorganizowane będzie życie domowe i ustawienie mebli w salonie. Ale nie będzie to taki telewizor, jaki znamy dziś. Zastąpi go domowy system rozrywkowy, z internetem i ekranem do gier wideo. W najbliższym czasie największym wyzwaniem dla kanałów telewizyjnych nie będzie utrzymanie już istniejących widzów, ale pozyskanie nowych: 20-, 30-latków, którzy nie mają odbiorników TV i wszystko oglądają online, szybciej i taniej niż w telewizorze.

W internecie nie wystarczy zamieścić filmu i czekać, aż ktoś go obejrzy. Stacje telewizyjne będą musiały zamienić się w strony WWW, konkurujące z całą resztą internetu, a nie tylko dziesięcioma innymi kanałami jak dotychczas. Już dziś nadawcy muszą publikować treści zarówno na swojej stronie, jak i w mediach społecznościowych, na kanałach wideo. Telewizje zaczynają myśleć o swojej ofercie programowej całościowo, o wielu platformach naraz. To wielka zmiana i koniec pewnej epoki w historii mediów.

Francja, gdzie pracujesz dla telewizji Arte, jest dosyć wyjątkowa. Bardzo wcześnie dostrzeżono ten kierunek zmian. Agenda publicznych stacji telewizyjnych obejmuje nie tylko tradycyjną ramówkę, ale też produkcję internetowych, interaktywnych form, takich jak webdoki czy nawet gry wideo. Jak to się stało?

Rzeczywiście, sytuacja we Francji jest specyficzna. Bardzo wcześnie zaczęto inwestować tu w nowe media. Francuzi zawsze chcą się wyróżniać na tle pozostałych narodów europejskich. W tym duchu w latach 90. myślano, że Francja będzie korzystać z własnej sieci, którą nazwano Internet 2. Oczywiście okazało się to niefortunnym założeniem. Oglądając archiwa francuskich wiadomości telewizyjnych z tamtego okresu, można dostrzec nieufność wobec internetu: „Służby budowie bomb, rozprzestrzenianiu nazizmu i jest rajem dla pedofili”.

Francuzi nie byli w takim podejrzliwym podejściu odosobnieni, ale wydaje się, że niektórzy naprawdę uwierzyli w te zagrożenia. Stworzono więc Minitel, sieć informatyczną, którą każdy Francuz miał posiadać w domu. W 1997 roku ówczesny prezydent, Jacques Chirac, twierdził, że Francja jest bardziej rozwinięta niż Stany Zjednoczone, bo w USA jedynie garstka ludzi korzysta z tego ich internetu, podczas kiedy we Francji nawet piekarz może zrobić zakupy przez Minitel! Minitel miał być sposobem na ponowne skolonizowanie Europy przez Francuzów, powrotem do francuskich podbojów z początku XIX wieku. Okazało się to jednym z wielu błędnych założeń prezydenta Chiraca.

Na początku XXI wieku Francja musiała przyznać, że pomysł własnej sieci nie działa. Minitel zamknięto w muzeum, a rząd bardzo szybko zainwestował w najnowocześniejszą infrastrukturę internetową. Dzięki temu dziś internet we Francji jest bardzo szybki i tani. Równie szybko, w połowie lat 2000, pojawiły się inicjatywy, które wspierały i finansowały interaktywne prace medialne.

Szczególne wrażenie wywarła wtedy na mnie „Thanatorama”, jeden z kamieni milowych w historii internetowego, interaktywnego storytellingu. Była efektem współpracy francuskiego producenta interaktywnego Upian i „20 minutes”, dużej darmowej paryskiej gazety. „Thanatorama” opowiada o przemyśle pogrzebowym i o tym, co się dzieje z ciałem zmarłego, zanim je skremują i spalą. Zaczyna się od zdania, które dla wielu stało się kultowe: „Umarłeś dziś rano”. Ale na tym historia się nie kończy, to dopiero początek! To w gruncie rzeczy liniowa opowieść z efektownym interfejsem.

Takie były początki interaktywnych mediów we Francji. Około 2008 roku zaczęły powstawać prace produkowane przez Arte France, a na przełomie 2010/2011 również przez France Television. Obie telewizje mają zupełnie inną publiczność, nie rywalizujemy ze sobą. Bardzo się w Arte ucieszyliśmy, kiedy dowiedzieliśmy się, że France Television też będzie produkować interaktywne filmy. W pierwszych latach twórcy interaktywni mieli tylko raz na jakiś czas zamówienia od Arte. France Television było więc dla nich nowym źródłem zleceń, pojawiła się konkurencja, branża mogła się rozwijać.

Produkujecie nowe formy medialne, często pionierskie. Wiele interaktywnych produkcji Arte odniosło międzynarodowy sukces. Czy macie też za sobą nieudane eksperymenty?

Uwielbiam opowiadać o moich porażkach. Tylko 10% wiedzy i doświadczenia zdobyłem dzięki sukcesom. 90% rzeczy nauczyłem się przez niepowodzenia, a mam za sobą niejedno. We wszystkich realizowanych projektach zależało nam na tworzeniu materiałów na najwyższym poziomie. Treść zawsze była świetna. Wszyscy pracownicy kreatywni, z którymi się spotkałem, robili wspaniałe rzeczy, o których mi się nie śniło. Ale pojawiały się problemy komunikacyjne, techniczne, związane z dystrybucją.

Pierwsze interfejsy, które tworzyliśmy, były przepiękne. Pracowaliśmy między innymi z agencją, która obsługiwała Nespresso. Stworzyli dla nich fantastyczną stronę o maszynach do kawy. Wydawało nam się, że dla nas to też będzie super. Nie rozumieliśmy jeszcze, że opowiadanie historii w internecie wymaga innych narzędzi niż sprzedawanie produktu.

Zrobiliśmy na przykład taki piękny projekt, który nazwaliśmy Arte S.C., jak klub piłkarski. Miał premierę podczas Mistrzostw Świata w Piłce Nożnej w 2010 roku. Arte nie pokazuje meczy na żywo, więc ideą projektu było pokazanie mitologii piłkarskiej. Każde mistrzostwa mają własnych bohaterów, złoczyńców i tragiczne postaci. Jednym z moich pierwszych wspomnień telewizyjnych jest mecz z 1994 roku. Miałem 9 lat i do pierwszej w nocy oglądałem finał w Rose Ball w Kalifornii pomiędzy Włochami i Brazylią. Roberto Baggio nie strzelił wtedy karnego. To była kapitalna historia! Chcieliśmy pokazać takie opowieści. Stworzyliśmy stronę internetową z pięknym interfejsem z naklejek z piłkarzami Panini. Były popularne, kiedy byłem dzieckiem. Kojarzysz naklejki Panini?

Jak najbardziej. Kolekcjonowało się je i wklejało do albumu.

Odwołując się właśnie do kultowych wspomnień, zrobiliśmy interfejs z naklejek. Kupiliśmy archiwum od FIFA, od 1970 do 2006 roku, właściwie aż do meczu finałowego Zidane'a. Jednym z pierwszych materiałów był mecz ówczesnego Zairu, dziś Demokratycznej Republiki Konga, przeciwko Brazylii. Zair przegrywał, a dyktator Mobutu straszył piłkarzy obozem pracy, jeśli przegrają. Już we wcześniejszym

Alexander Knetig – redaktor naczelny Arte Creative, platformy poświęconej sztuce wizualnej i cyfrowej europejskiej telewizji promującej kulturę. Współpracował przy nagrodzonych interaktywnych produkcjach, m.in. webdocach „Fort McMoney” i „Alma”, filmie dokumentalnym na telefony komórkowe „Bar-Code” i grze wideo „Type:Rider”. Prowadzi zajęcia z interaktywnego storytellingu na francuskich uczelniach. Jest jednym z założycieli komitetu ds. nowych formatów audiowizualnych przy austriackim Ministerstwie Kultury i Edukacji.

meczu Jugosławia wygrała z nimi 9:0. Było 2:0, kiedy podczas rzutu wolnego jeden z obrońców z drużyny z Zairu nie wytrzymał napięcia. Wybiegł z muru i zaczął uciekać, jakby chciał uciec od przeznaczenia. To było bardzo smutne.

Widzowie mogli głosować i decydować, które z momentów w historii futbolu były wiekopomnymi chwilami, a które pozostały bez znaczenia. Dodatkowo, argentyński reżyser Andres Jarach nagrywał codziennie wywiady z ludźmi, którzy oglądali mecze mistrzostw. Pytał ich, czy uważają, że to jest ważny moment.

Zwykle kiedy ich drużyna przegrywała, fani zarzekali się, że to żadna historyczna chwila: „Zapomnijmy o tym, nikt jutro tego nie będzie pamiętał”. Pewien Algierczyk, po tym, jak jego drużyna przegrała ze Słowenią, powtarzał z niedowierzaniem do kamery: „Słowenia? Przecież oni tam jeżdżą na nartach, a nie grają w piłkę nożną!”. To było świetne, zabawne, dokumentalne. Ale ten projekt okazał się zupełną klapą.

Dlaczego?

Mieliśmy bardzo ładny flashowy interfejs, ludzie mówili: „Ale fajnie, naklejki Panini”. Ale po wejściu na stronę nie było widać wideo, trzeba było trzy razy kliknąć, żeby się do niego dokopać. A ludzie właśnie tego oczekiwali – chcieli obejrzeć filmiki, interaktywne treści. Stworzyliśmy bardzo ładny interfejs, który zupełnie nie zadziałał.

Czy udało wam się od tego czasu znaleźć przepis na interaktywne produkcje?

Zawsze kiedy ktoś pyta, jakie mamy w Arte kryteria doboru projektów, odpowiadamy: „Historia, historia, historia, *user experience*”. Kiedy nie ma się do opowiedzenia historii, nawet najbardziej dopracowany UX nie zainteresuje odbiorców. Z kolei jeśli ma się wyśmienitą historię, ale słabo zaprojektowane doświadczenie użytkownika, ludzie pogubią się i nie zrozumieją, co im się chce przekazać. Parafrazując wypowiedź Kevina Spacey w Edynburgu: „Ludzie marzą o wspaniałych historiach, ale jeżeli nie pokażemy im, jak do nich dotrzeć, rozłączą się”.

Popularność seriali pokazuje, że dobra historia broni się bez interaktywności, nawet w świecie nieliniowych mediów, jakim jest internet. Czy to się zmienia? Czy nadchodzi schyłek liniowych narracji?

Popularność seriali pokazuje, że internet jest przede wszystkim platformą dystrybucji treści, tych liniowych i tych nieliniowych. „Gra o tron” nie odniosła światowego sukcesu dzięki abonentom HBO, ale dzięki milionom fanów, którzy nielegalnie pobierali serial z internetu. To, czy interaktywność w filmie jest potrzebna,

Wyboru webdoców i innych interaktywnych opowieści można było doświadczyć na wystawie towarzyszącej festiwalowi NiInA Wersja Beta 2015 – Cyfrowe Opowieści. Więcej na temat nowych strategii narracyjnych i opowiadania historii w mediach cyfrowych szukaj na dwutygodnik.com w cyklu „Opowiadanie na nowo”.

zawsze zależy od historii. Jedne lepiej opowiedzieć linearnie, a inne nie. Dlatego wierzę, że oba rodzaje opowieści w przyszłości będą istnieć obok siebie.

Trudno jest mi jednak prognozować. Żyję w branżowym bąbelku. Jeździmy po festiwalach, prezentujemy nasze interaktywne produkcje, zdobywamy nagrody i wydaje nam się, że jesteśmy królami świata. Ale jaka część społeczeństwa wie, czym jest w ogóle webdoc? Myślę, że 99% osób nie ma bladego pojęcia. Może kiedyś, w przyszłości nie będzie to aż tak niszowy temat, 20% osób będzie się tym interesować, powstanie więcej interaktywnych formatów, ale i tak linearne narracje będą dominować.

Zdarzyło się wam też przecież wyprodukować interaktywne programy, które wcale nie były niszowe i odniosły sukces wśród szerokiej publiczności.

Jednym z najbardziej udanych projektów jest niewątpliwie „Type:Rider”, gra wideo o historii czcionek. To platformówka, w której gracz prowadzi dwukropek przez światy różnych czcionek, poznając przy tym historię typografii. Na przykład na poziomie *comic sans* musi uciekać przed *lolcatsami*.

Producent gry, Arnaud Colinart, wiele miesięcy przed premierą spotkał się z firmą, która promuje aplikacje i publikuje w App Store. Z półrocznym wyprzedzeniem przedstawiliśmy im prototyp. Bardzo im się spodobał. Gra wystartowała w październiku 2013 roku. Została bardzo dobrze przyjęta w ponad 140 krajach świata, zaraz po premierze stała się aplikacją tygodnia. W Dżakarcie, São Paulo i Palo Alto pojawiły się grupy naszych fanów, którzy jednocześnie nie mieli pojęcia, czym jest telewizja Arte. Mieliśmy 450 tysięcy pobrań, sześć czy siedem milionów tweetów. Gra była na trzecim miejscu w App Store w 2013 roku pod względem popularności, zaraz po „Angry Birds” i „Ridiculous Fishing”. W pewnym momencie mieliśmy nawet więcej pobrań tygodniowo niż „Angry Birds”. W styczniu 2014 roku zgłosił się do nas Starbucks. Dwa razy do roku promuje dwie wybrane aplikacje. Przez 10 dni są eksponowane we wszystkich Starbucksach w Stanach. Akurat w czasie kampanii trwał festiwal SXSW. Wysiadłem z samolotu w Dallas, a tam nasza gra w każdej kawiarni!

Popularność w internecie niekoniecznie przekłada się na zarobki, a nie każdy jest publicznym nadawcą jak Arte. W dyskusji na temat przyszłości interaktywnych filmów, w szczególności webdoców, powraca pytanie o model finansowania artystycznych treści ogólnodostępnych w sieci.

Wydaje mi się, że istnieją dwa komplementarne modele finansowania. W pierwszym instytucje dysponujące publicznymi środkami finansują projekty z góry, a pracy nie rozpoczyna się, dopóki nie zdobędzie się całego budżetu. Przeciwnieństwem jest model amerykański, w którym podejmuje się ryzyko, żeby stać się bogatym.

Są prace, które mogą na siebie zarobić i na które jest rynek, na przykład właśnie niezależne gry komputerowe. Ale istnieją też projekty, które w tym drugim modelu nigdy nie zarobią. Należy do nich film dokumentalny, interaktywny bądź nie. Zdarza się, że producenci tradycyjnych filmów pytają nas, jak zamierzamy zarobić.

Odpowiadamy: „A jak wy zarabiacie? Jak zarabia się na Sokurowie?”. Nie zarabia się przecież. Pewien rodzaj filmów musi być sfinansowany z góry, żeby mógł powstać. To te filmy, które są sztuką. Zresztą zawsze ze sztuką tak było. Fidiasz nie tworzył Ateny do Partenonu po to, żeby ktoś mógł coś sprzedać. Sfinansowano jej powstanie, bo jest sztuką. Mecenas wierzyli, że ważne jest, żeby powstała. Podobnie najpiękniejsze i najbardziej wzruszające filmy dokumentalne, jakie widziałem w życiu, powstały nie po to, żeby zarobić, ale dlatego, że ważne było, aby powstały. Finansowane były z publicznych pieniędzy. Mam nadzieję, że w przyszłości webdoki będą w ten sam sposób powstawać z publicznych środków. Taki jest model działania sztuki od kilku tysięcy lat. Dlaczego wraz z internetem mielibyśmy to zmieniać?

Wrzesień 2015

NIE RUSZAJ TELEFONU
BO SIĘ PRZESYKA



Jakub Dymek

Gdyby ktoś zechciał w efekciarskim skrócie podsumować kolejną z rewolucji przemysłowych, przez którą dziś przechodzimy, powiedziałby albo powiedziała może: maszyny zastępują już nie robotnika, lecz twórcę. Tak jak kiedyś narzędzia mechaniczne wyręczyły człowieka w wielu znojnnych pracach, a później różnorodne instrumenty wzbogaciły jego zmysły i uwolniły od licznych obowiązków, tak dziś nawet do twórczości artystycznej zaprzęgliśmy maszyny. Ba, pozwoliliśmy im myśleć. Komputery malują obrazy, piszą książki, tworzą filmy – algorytmy i sprytnie programy zaraz wyręczą malarkę, pisarza, dziennikarkę, scenarzystę.

Rzeczywistość, jak to zazwyczaj bywa, nie daje się jednak łatwo sprowadzić do prostego sloganu. Fakt, w ostatnich latach próby automatyzacji w zawodach kreatywnych – o których wiadomo było tyle, że będą opierać się jej najdłużej – przyspieszyły. Coraz częściej słyszymy o kolejnej piosence albo utworze literackim, który został wygenerowany przez komputer. Niektóre z tych prób – jak „obrazy” tworzone przez algorytm Google rozpoznający kształty i wzory na podstawie przeogromnej bazy fotografii indeksowanych przez wyszukiwarkę – nawet się bronią jako samodzielne prace. O innych wyczynach „kreatywnych” algorytmów – na przykład kolejnych próbach powieściowych – dowiadujemy się raczej od samych zainteresowanych, czyli pisarzy i dziennikarzy, którzy czują, że ktoś idzie po to, co ich. Przedstawiciele profesji, które zautomatyzowano w przeszłości – wytwórcy świec woskowych albo rzemieślnicy zajmujący się repasacją pończoch – mieli w końcu mniejszy dostęp do mediów. Gdy jednak bliżej przyjrzeć się „automatyzacji” czy – niektórzy puszczają wodze fantazji – przemówianiu przez roboty różnych dziedzin pracy kreatywnej, rewolucji nie widać. Choć gdzieś tam, po cichu, z dala od naszego wzroku, gotuje się coś rzeczywiście istotnego.

„Widzimy H podnoszącego książkę z półki; przewraca strony, mówiąc: «W przyszłości panuje masowe bezrobocie, młodzi ludzie zmuszeni są sprzedawać krew. To pierwsze, co mogę zrobić», i odkłada ją z powrotem” – to zdanie otwierające scenariusz krótkiego filmu *science fiction* „Sunspring”. Po tym początku, błyskawicznie osadzającym akcję w dystopijnych realiach, następuje seria nieprowadzących donikąd dialogów budujących poczucie klaustrofobii i oddających atmosferę jakiejś koszmarniej komunikacyjnej dysharmonii: „nie wiem”, „co robisz?”, „nie obchodzi mnie to”, „co masz na myśli?”, „nie muszę być z tobą szczery”. Kulminacją krótkiej historii, która momentami może przywołać na myśl młodzieńczą próbę przepisania motywów z Petera Wattsa, jest monolog z nie najgorszym potencjałem – jest miłość, patos, śmierć i nawet kilka dobrych zdań. Nie można pozbyć się jednak wrażenia pewnej sztuczności. Ekranizacja „Sunspring” z udziałem Thomasa Middleditcha z „Silicon Valley” szczęśliwie nieco rozrzedza

atmosferę scenariusza, bo ten jest doprawdy przytłaczający – lekka, autoironiczna gra wprowadza niezbędny *comic relief*. Może jednak nie możemy od autora scenariusza wymagać więcej? To w końcu debiut młodzieniaszka – algorytmu o imieniu Benjamin.

Scenariusz do „Sunspring” został wygenerowany przez program, który Ars Technica nazwała, raczej na wyrost, sztuczną inteligencją. Odpowiedzialni za pomysł i jego realizację są Oscar Sharp (reżyser) i Ross Goodwin (naukowiec). Jak zaprzęgli komputer do napisania scenariusza? W największym skrócie: opierając się na bazie kilkuset scenariuszy filmowych, algorytm przewidział prawdopodobne następstwo liter, słów i całych akapitów dla określonego zasobu, a także zaczął układać je w formule scenariusza. To z korpusu scenariuszy wzięły się mniej lub bardziej spójne konfiguracje rekwizytów i dialogów wskazujących na kino gatunkowe, choć całemu procesowi daleko było do prostego kopiuj-wklej. Benjamin nie mówi cytataми z „Pogromców duchów” i „Facetów w czerni”. Można by złośliwie powiedzieć, że to i tak już lepiej niż w przypadku wielu autorów i autorek współczesnego hollywoodzkiego *science fiction*, które żyje na diecie z odniesień, cytatów i autoparodii. Autorzy eksperymentu (możemy się domyślać, że zawnazsu wybrali najlepszy z wariantów scenariusza) zgłosili film do konkursu podczas festiwalu Sci-Fi London, gdzie wyświetlano produkcje zrealizowane w coraz bardziej popularnej formule „wyzwania 48 godzin” – w tym czasie cała rzecz ma zostać nakręcona i wyprodukowana.

Jednak o jakiej spójności filmu tak naprawdę mówić w tym wypadku? Na poziomie studenckiej etykiety, jeśli nie gorzej. Widownię i jurorów festiwalu zachwycała oczywiście historia powstania filmu i metazabawa z konwencjami – w końcu mówimy o „sztucznej inteligencji” piszącej film *science fiction*. Sami twórcy uważają jednak, że Benjaminowi udało się uchwycić pewną prawidłowość gatunku. Bohaterowie filmu nie rozumieją swojego otoczenia, nieustannie więc powtarzają: „nie wiem”, „nie jestem pewien”. W ten sposób wydobyta zostaje sama esencja sci-fi, którą stanowią niepewność. Natomiast aktorzy musieli te wprost absurdalne okoliczności oswoić i uogólnić do poziomu jasno zrozumiałych metafor i kodów. „Od obcości do swojskości” jako najkrótsza synteza *science fiction* dokonana przez komputer? Brzmi trochę pokretnie, ale nie nudno. Nawet jeśli nic szczególnego nie uda się z tym dalej zrobić, to „Sunspring” na pewno jest dobrą rozrywką.

Teksty generowane przez algorytmy mogą przynieść też trochę bardziej praktyczne rezultaty niż produkcja nieco kuriozalnych scenariuszy. „Trzęsienie ziemi o mocy 4,7 zostało zarejestrowane w poniedziałek nad ranem pięć mil od Westwood, Kalifornia, podało U.S. Geological Survey. Wstrząs miał miejsce dokładnie o 6:35 czasu pacyficznego” – napisał Quakebot, wyręczając reportera „Los Angeles Times” w stworzeniu zrzębu newsa. Quakebot pobiera informacje o wstrząsach, dane wkłada w gotowe szablony zdań, zdania z kolei w redakcyjny edytor służący do publikowania na stronie gazety – i wtedy wysyła powiadomienie do dziennikarza, który po ewentualnych zmianach może newsa „odpalić”. Quakebot stał się znany w 2014 roku właśnie dzięki tej wiadomości, bo zarejestrowany wstrząs był więcej niż rutynowym szarpnięciem żyrandolem, a „LA Times” jako pierwszy opublikował informację. Pod artykułem obok Kena Schwencke’a podpisany był sam Quakebot.

Dzięki dokonaniu Quakebota w 2015 roku Światowa Organizacja Gazet i Dziennikarzy (WAN-IFRA) w dorocznym raporcie „Trends in Newsrooms” zdiagnozowała „powstanie robotów – automatyzację w redakcji” jako jeden z 10 nowych fenomenów, którym należy się przyglądać. „Agencja Associated Press zatrudniła właśnie Redaktora ds. Automatyzacji. Przynajmniej jeden dziennikarz znalazł zatem dzięki temu wszystkie prace” – zaczyna się ironicznie segment raportu o tym, co algorytmy, boty i roboty (choć tak naprawdę, bądźmy szczerzy, chodzi po prostu o kawałki kodu i wtyczki do programów) robią dziś w redakcjach.

W ubiegłym roku Associated Press, globalna agencja newsowa z siedzibą w USA, poinformowała, że raporty o zyskach spółek będą w całości opracowywane i publikowane przez program, a wkrótce do tych wiadomości dołączą też sprawozdania z meczów uczelnianych lig sportowych. Zanim na automatyzację zdecydowało się olbrzymie Associated Press, wcześniej na mniejszą skalę (i nie zawsze od razu się tym chwając) boty testowano w innych amerykańskich redakcjach.

Teksty „zlecane” algorytmom należą do najbardziej rutynowych i schematycznych dziennikarskich form: obok wspomnianych newsów o trzęsieniach ziemi i wynikach sportowych albo finansowych, automatyzacji poddają się też z podobną łatwością doniesienia o wynikach sondaży poparcia partii politycznych, wyniki *box office*, informacje o pogodzie czy nekrologi. Nie powinny więc przesadnie dziwić wyniki pionierskiego badania, które przeprowadził Christer Clerwall z Uniwersytetu Karlstadt w Szwecji. Clerwall przedstawił kilkudziesięciu studentkom i studentom dwa sprawozdania z meczu amerykańskiej ligi futbolowej: jedno napisane przez dziennikarza, drugie wygenerowane przez *software*. Oceny, jakie po lekturze otrzymały oba teksty – w kategoriach m.in. „czytelność”, „wiarygodność”, „spójność” – były podobne, z niewielkimi różnicami w obie strony. Jedyne widoczne odchylenia – na korzyść „przyjemności czytania” dla dziennikarza i „informacyjności” dla programu – i tak nie były dla całego badania rozstrzygające. Wnioski są takie, że przy ograniczonych, prozaicznych tekstach program robi tak samo „dobrą” lub „złą” robotę jak człowiek – ale czego spodziewać się po stylistycznie i objętościowo ograniczonych doniesieniach? Większe badania, przeprowadzone w Holandii i w Niemczech, potwierdziły intuicje Clerwalla – teksty wygenerowane są wciąż bardziej toporne, ale ogólnie ich percepcja nie jest bardzo różna od odbioru rutynowych raportów prasowych. Jednak badacze mediów Hille van der Kaa i Emiel Krahrmer znaleźli jeszcze jedną zależność: czytelniczy ufają tekstom dziennikarzy i tym napisanym przez programy w podobnym stopniu, lecz dziennikarze – bardziej ufają tekstom dziennikarzy. Zaskoczenie?

Quakebot w końcu się pomylił. Rok po tym, jak odniósł swój największy sukces, znalazł się na drugim końcu spektrum rzetelności. Odnotował trzy silne wstrząsy w Kalifornii o mocy, która mogła spowodować faktyczne zniszczenia. Wiadomości o wstrząsach zostały zaaprobowane przed redaktorów – Quakebot nie pomylił się więc sam – i trafiły na stronę internetową dziennika. Potężne trzęsienie ziemi oczywiście miało miejsce, tyle że w Japonii. Jego echo w Kalifornii zostało zarejestrowane przez sensory, a ich dane – tak jakby miało miejsce faktyczne trzęsienie ziemi – zostały przerobione przez Quakebota na newsa. Redaktorzy sprawdzili, że liczby się zgadzają,

i nic nie wzbudziło ich podejrzeń. W tym przypadku konieczny byłby jeszcze jeden, banalny, krok – zajrzenie do mediów społecznościowych, co być może w normalnym relacjonowaniu trzęsienia okazałoby się po prostu niezbędne. Zazwyczaj informacje o wstrząsach pojawiają się tam błyskawicznie, można więc spodziewać się, że przy tak dużym wstrząsie hasło „#trzęsienie” (#quake) zacznie występować częściej niż w każdy inny dzień. Tym razem nic takiego się nie wydarzyło – bo trzęsienia nie było. Wytykając błąd sąsiedniej redakcji, oddział telewizji CBS w San Francisco przypomniał, że Twitter potrafi reagować szybciej niż sensory.

Nauczenie algorytmu rozpoznawania znanych schematów to banał w porównaniu do próby zapisania wszystkich różnorodnych anomalii i wyjątków od reguły. W tym wypadku udało się jedno: napisać scenariusz potencjalnej paniki wywołanej przez błąd algorytmu sterującego wiadomościami. Dałoby się z tego wycisnąć jakąś pulpową nowelę albo film klasy B. Może nawet ktoś powinien je zlecić algorytmom?

W fikcji literackiej formuły i konwencje są zwykle mniej sformalizowane niż w scenariuszu filmu gatunkowego czy artykule newsowym. Fantazja o tym, że komputer będzie w stanie napisać samodzielnie dzieło literackie, jest starsza nawet niż koncept programowania i dzieło Ady Lovelace. Literatura generatywna jako koncept też nie jest nowa. Doniesień o kolejnych książkach „napisanych” przez *software* nie brakuje. Najnowsza gwiazda świata cyfrowych pisarzy to algorytm uczonych z Hokodate w Japonii, który wygenerował powieść, następnie zatytułowaną „Dzień, w którym – komputer napisał powieść”. Co ciekawe, „Dzień...” przeszedł pierwszy etap eliminacji prestiżowego konkursu literackiego, którego komisja nie wiedziała, że powieść powstała z udziałem komputera i kilku naukowców. Co faktycznie znaczy „pierwszy etap” i na ile książka rzeczywiście ma literacką wartość – tego bez znajomości języka japońskiego się nie dowiemy, ale wiadomość ta pokazuje, że i dłuższe formy prozy generowane przez algorytmy mogą się (do pewnego czasu) bronić. A gdyby tak wygenerować i zgłosić tysiąc manuskryptów? Może choć jeden dostałby się do finału?

Z literackich prób algorytmów wydrukowane zostały „True Love” (w Rosji) i „World Clock” (w USA) – opracowane w różnych proporcjach przez komputery i ich programistów-mentorów. Pierwszy akapit rosyjskiej powieści „True Love”, stworzonej przez komputer i jego programistów i reklamowanej jako „Anna Karenina” w stylu Murakamiego, obiegił anglojęzyczny internet i rozbudził nadzieje na poważne literackie dzieło. Brak późniejszych recenzji sugeruje, że chyba na nadziejach się skończyło. Dziś nie sposób nawet znaleźć oryginalnej wiadomości, która wznieciła zainteresowanie – link jest martwy.

Generowane komputerowo wiersze (szczególnie sonety) czasem się udają i przynoszą zabawne efekty. Od pięciu lat z sukcesami rzeczywistość generatywnie podsumowuje „Sonet niezachodzący” Leszka Onaka, na który składają się zassane do wewnątrz nagłówki newsów prasowych. Pod koniec lipca 2016 roku może brzmieć on tak:

Raport: Pękające implanty piersi nie były toksyczne
 Domowe testy na HIV wkrótce w sprzedaży

„Must Be The Music”: Poruszająca historia 23-latki
Chrupiący kasek – razem, a jednak osobno

Bomby z izraelskich samolotów. Są ofiary śmiertelne
Okaleczone krajobrazy
Miedź Legnica mierzy w awans
Atrakcje, tajemnice i plaże północnego Azerbejdżanu

Jak kobiety czytają (google) mapy...
Tabela kursów średnich NBP nr 144/A/NBP/2016

4-dniowa promocja w sklepach KiK!

79-latka zgwałcona na cmentarzu. Podejrzany to uchodźca z Erytrei

Jak na stronach Ha!artu przypominał Mariusz Pisarski, ostateczny kształt wiersza – szczególnie jeśli zależy nam na czymś bardziej tradycyjnym – i tak uzależniony jest od wkładu początkowego, „rubbish in, rubbish out”. Także w poezji, aby efekt pracy algorytmu dał zadowalające efekty, niezbędny jest ciągły nadzór i manipulowanie materiałem przez potencjalnego twórcę czy twórczynię. W efekcie pojawia się „niezrównoważony bilans energetyczny” – żeby zapożyczyć określenie z innej dziedziny – inwestujemy więcej czasu w pracę z kodem niż ów kod, gdy zostanie sfinalizowany, może nam tej pracy oszczędzić (choć nie jest to regułą).

Wiersze pisane przez algorytmy mogą bronić się jako niskokosztowe eksperymenty. Jednak długie utwory, nawet ściśle podążające za wyznacznikami gatunkowymi i oparte na spójnym uniwersum fabularnym, to wciąż ekstrawagancja. Dobrze pokazuje to próba wygenerowania nowego rozdziału serii o Harrym Potterze przez uczący się algorytm analogiczny do Benjamina. Seria o Harrym daje dobre parametry wyjściowe: korpus materiału jest duży, autorka jedna, różne elementy prozy powracają w podobnych konfiguracjach. Gdy jednak przeczyta się efekty tego eksperymentu, jakikolwiek entuzjazm znika. Postaci niby znamy, czasami nawet wypowiedzą prawidłowe zdanie, ale sensu w tym raczej nie ma.

Co więc naprawdę zrobi za nas – dziennikarki, pisarzy, projektantki, scenarzystów i reporterki – algorytm? Nie tak dużo. Temat automatyzacji pracy i przejęcia przez roboty zawodów kreatywnych powraca raz po raz (nie tylko w literaturze i filmie *science fiction*), ale na poziomie codzienności zwykle się ośmiesza. Być może rozmiamy się z tym, co owe algorytmy robią naprawdę i gdzie tkwi ich potencjał. Jest szansa, że Benjamin (i jego kuzyni) nigdy nie napiszą wspaniałej powieści, porywającego scenariusza czy otwierającego oczy reportażu. Ale karmione coraz to większym i większym zasobem informacji, czegoś się jednak nauczą. Możliwość precyzyjnego przeskanowania całego korpusu czyjegoś dzieła czy scenariuszy filmowych z danej epoki prędzej przyniesie korzyści historyczkom sztuki i badaczom kultury – *software* „nauczony” kilku reguł i poprowadzony w świadomy sposób byłby w stanie zasugerować nieoczekiwane powiązania albo podpowiedzieć stylistyczne podobieństwa między

tekstami kultury tam, gdzie się ich nie spodziewaliśmy. W dziennikarstwie algorytmy również mogą być bardziej użyteczne, gdy już nauczy się ich formuł, ale zaprogramuje do czegoś więcej niż ich powtarzanie. Zdolność rozpoznawania fraz i ciągów znaków oraz słów dałaby się wykorzystać dla kilku celów. Jestem w stanie wyobrazić sobie wtyczkę, która na żywo przestrzega przed nieświadomionymi plagiatami, wskazuje miejsca wymagające *fact checkingu* czy podpowiada przydatne w pracy źródła i odniesienia na podstawie analizy baz danych oraz mediów społecznościowych.

Na razie, poza poezją generatywną (która doskonale możliwa była i bez *software'u*), skutecznie i spektakularnie udało się wykorzystać „twórczo” algorytmy na jednym polu – sztuk wizualnych. Dobrym przykładem jest ukończony niedawno „The Next Rembrandt” – projekt wygenerowania obrazu na podstawie analizy płócien mistrza, tak jakby ten „wrócił do nas, by namalować jeszcze jedno dzieło”. Aby stało się to możliwe, zaprzęgnięto do pracy zarówno zaawansowaną, jak i całkiem banalną statystykę: policzono, kto i jak często, jak ubrany i w jakim wieku pojawia się na obrazach Holendra; następnie, gdy już stworzono w ten sposób modela, za pomocą technologii druku trójwymiarowego nałożono farbę na płótno. Kilkanaście warstw farby ma dawać wrażenie, jakby dzieło faktycznie powstało z użyciem pędzla, i to prowadzonego ruchami Rembrandta. Podobno obliczenia tego, jak rozłożyć każdy piksel na obrazie, trwały pięćset godzin. Podobieństwo do oryginalnych Rembrandtów ma być zagwarantowane przez precyzyjne odwzorowanie proporcji i, rzecz jasna, cieni.

Proces powstawania tego obrazu był w równych proporcjach wysiłkiem naukowym i kuglarstwem. Tak naprawdę nie wiadomo, ile w nim faktycznie „sztucznej inteligencji” – to historycy sztuki i programistki musieli pracochłannie tworzyć reguły, które poprowadziły kod do wygenerowania takich, a nie innych efektów. Czasochłonny i drogi projekt niekoniecznie zwiastuje nadchodzącą rewolucję w sztuce – ale jednocześnie w pełni, albo i z nawiązką, realizuje swoje cele edukacyjne i promocyjne. Setki tysięcy ludzi przeczytało coś więcej o malarzu, poświęciło trochę czasu na obejrzenie jego dzieł, muzeum Rembrandta i Uniwersytet Delft wystawiły sobie piękną wizytówkę. „The Next Rembrandt” okazał się przede wszystkim dopracowanym wydarzeniem medialnym. Gratulować muszą sobie korporacyjni sponsorzy – za pomysłem stoi znana holenderska instytucja finansowa.

Gdzie więc faktycznie widać zmianę i potencjał? Na poziomie tworzenia i analizowania „kreatywnego big data” na pewno – skuteczniej umiemy już zapisywać, kodować, przechowywać i aplikować formuły kreatywne. Uporczywie, i nie bez pewnych sukcesów, próbujemy przepisać procesy prowadzące do powstania tekstu, utworu muzycznego czy obrazu na kod. Sukces używających tych reguł aplikacji, małych zabawek takich jak Prisma, pokazuje, że nierzadko efekty są w stanie porwać miliony. A przynajmniej trafić w chwilowe gusta i dać trochę zabawy. Gra dziś toczy się raczej o to, kto z internetowych gigantów pierwszy zgromadzi taki ogrom danych i taką moc obliczeniową, która da strategiczną przewagę przy tworzeniu faktycznie kreatywnych algorytmów przyszłości, mogących świadczyć usługi, zarabiać i zbierać jeszcze więcej danych autonomicznie. Na razie jednak wciąż przed nami jest stworzenie bardziej prozaicznych usług, które wygenerują rysunek na życzenie albo napiszą list motywacyjny

czy ogłoszenie. Skutki dla rynku pracy w polu kreatywnym odczujemy pewnie znacznie później, jeśli w ogóle się zmaterializują.

Pewne jest natomiast to, że już wkrótce zaczniemy inaczej myśleć o procesach tworzenia, a w słowniku pejoratywnych recenzji pojawi się określenie, że coś sprawia wrażenie, jakby napisał to komputer. Niewykluczone, że w przyszłości sztuka będzie się definiowała przez odniesienia do możliwości algorytmów, na zasadzie odwróconego testu Turinga: że sztuką jest to, czego komputer nie wymyśli.

Sierpień 2016

Karolina Plinta

Sztuka nowych mediów to obszar wielu paradoksów. Zachwyty nad technologiami idzie tu w parze z nieufnością wobec nich, a zainteresowanie nowością musi być połączone ze świadomością nieuchronnego starzenia się mediów. W dzisiejszych realiach technologicznych im coś jest nowsze, tym szybciej staje się stare, tak więc gdy sama myślę o sztuce nowych mediów, przede wszystkim nasuwa mi się konstatacja, że jest to pojęcie niezwykle staromodne i na dobrą sprawę lepiej go nie używać. Podobnie jest zresztą z innymi terminami i zjawiskami, tak ważnymi dla sztuki nowych mediów jeszcze dziesięć lat temu. Weźmy na przykład interaktywność i sztukę interaktywną. Kiedy zaczynałam interesować się sztuką nowych mediów, miałam wrażenie, że są to kluczowe terminy dla tej dziedziny. A dzisiaj, czy miałabym odwagę użyć ich w opisie jakiejś wystawy czy artystycznego projektu? Być może, jeśli byłabym kuratorką w Centrum Nauki Kopernik. Jednak w innej sytuacji wystawienniczej interaktywność zaczyna być terminem podejrzanym. Żyjemy w końcu w czasach terroru interaktywności. Interaktywność dzisiaj jest nie tyle wyzwalającym paradygmatem, co kapitalistyczną regułą, której podlega nasze codzienne życie.

Zacznijmy od początku. Dla historii sztuki interaktywność nie jest niczym nowym. Ryszard Kluszczyński, autor kanonicznej już książki „Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu”, wydanej w 2010 roku, źródeł sztuki interaktywnej upatruje w eksperymentach awangardzistów z początków XX wieku, podając takie przykłady jak manifest taktylizmu Filippa Marinettiego z 1921 roku. Można więc powiedzieć, że interaktywność to jeden z kluczowych składników sztuki nowoczesnej i współczesnej. Sztuka kinetyczna, happening, performans, sztuka konceptualna – trudno pisać o tych dziedzinach bez wspomnienia o ich interaktywnym charakterze. Idea zanegowania podziału na autora i odbiorcę jest w końcu jednym z kluczowych założeń sztuki awangardowej. Kluszczyński w swojej książce definiuje interaktywność następująco:

(...) jej rzeczywiste znaczenie wynika z głębokiego zaangażowania w procesy budowania złożonych, transgresyjnych, hybrydycznych sieci, które skupiają wokół siebie liczne, wewnątrznie zróżnicowane grupy uczestników i rozwijają równie zróżnicowane praktyki partycypacyjne.

Gdy mówimy o interaktywności w sztuce nowych mediów, najbardziej modelowym i znamionym przykładem jej realizacji wydaje się net art. Badaczka tego nurtu artystycznego, Ewa Wójtowicz, twierdzi nawet, że interaktywność jest najważniejszą i immanentną cechą sztuki internetu. To przeświadczenie świetnie odzwierciedla

jedno z pierwszych dzieł z kręgu net art. Rozpoczęty w 1994 roku projekt „The World's First Collaborative Sentence” Douglasa Davisa jest bardzo prostym i dosłownym spełnieniem wymogów stawianych sztuce interaktywnej – jest to umieszczone w sieci zdanie, do którego każdy internauta może coś dopisać, ale nie można w nim postawić kropki. Projekt Davisa trwa nadal, choć praca musiała zostać poddana renowacji, dzięki której można ją oglądać na współczesnych komputerach. Ciekawi jednak pewnie poczują zawód, kiedy zajrzą na stronę i zobaczą, jak wygląda pierwsze zdanie internetowej społeczności – jest to po prostu niekończący się zapis bełkotu w różnych językach, w którym często przewijają się pozdrowienia i powitania. Trzeba uruchomić duże pokłady wyobraźni, żeby uzmysłwić sobie bezmiar entuzjazmu i nadziei, jaka stała za tego typu kreacją. Było nie było, jest to świadectwo nadejścia nowej epoki, w której stare granice i podziały przestały obowiązywać, a przed ludźmi otworzyła się perspektywa szczególnego rodzaju wolności i nowej wspólnoty.

Entuzjazmowi wynikającemu z nowych możliwości komunikacji szybko zaczął towarzyszyć sceptycyzm. Już praca Davisa pokazała, czym może kończyć się nieskrępowana niczym swoboda ekspresji, a w świadomie krytycznej formie zaczęli odnosić się do „sieci jako globalnego śmietnika” artyści z końca lat 90. Przykładem może być tu „Weightless” (1998) duetu Thomson & Craighead lub „Net Criticism Juke Box” Vuka Ćosicia z 1997 roku. Zastanawiając się nad problematycznym charakterem interaktywności, Wójtowicz przywołuje słowa Stanisława Lema, który nie zostawiał na internecie suchej nitki: „(...) Internet nie może odróżnić informacyjnego ziarna, którego jest w nim mało, od informacyjnych plew: to jest, powiedziałbym, taki dworzec z olbrzymim rojowiskiem przetokowych torów, obrotnic, ślepych torów, bocznicy, zwrotnicy itp., w którym by się równocześnie poruszały pociągi wiozące ludzi, krowy, wiechcie, kapustę, słomę i groch”.

Mamy jednak 2017 rok i wydaje się, że potencjalny chaos informacyjny w sieci nie jest jej głównym problemem. Jest nim za to komercjalizacja tej przestrzeni i wpisanie naszej interaktywnej działalności tamże w mechanizmy rynkowe. W dzisiejszej rzeczywistości technologicznej wszyscy jesteśmy autorami, a wytwarzany przez nas kapitał staje się pożywką dla informatycznych korporacji. Przypomnijmy sobie opis interaktywności, jaki podał Kluszczyński w 2010 roku – czy nie brzmi on dzisiaj jak całkiem niezły opis struktury Facebooka? Z tym wyjątkiem, że dziś raczej nikt nie określiłby strategii firmy Marka Zuckerberga jako wyzwalającej. Jest raczej na odwrót, chciałoby się powiedzieć, że współczesny internet to matnia. W opublikowanym pod koniec grudnia na łamach „New York Magazine” artykule „2016: The Year the Internet Became Real” Leigh Alexander fantazjowała o tym, jak cudownie by było, gdyby Twitter przestał istnieć. Gdybyśmy mogli uwolnić się od internetu, przestać otrzymywać napływające z social mediów wiadomości i co najważniejsze, zatrzeć ślady po sobie. Choćby na moment stać się nieuchwytnymi dla innych i przestać się martwić, że ktoś może przechwycić twoje dane i wykorzystać je przeciwko tobie. Ja sama, gdy obserwuję kolejne komunikaty wyświetlane na moim smartfonie, czasem czuję się jak bohaterka jednego z odcinków „Black Mirror”. Telefon dawno temu przestał być dla mnie narzędziem do dzwonienia, teraz raczej kojarzy się z elektronicznym pastuchem wystrojonym w kostium przyjaciela i troskliwego doradcy, który informuje mnie o pogodzie,



E TAM, NIE
RUSZA SIĘ

korkach, znajomych w pobliżu i przy okazji sygnalizuje światu, gdzie w danym momencie znajdują się ja. A i tak nie mogę narzekać, bo w końcu urodziłam się w czasach, kiedy rodzice nie wrzucali do sieci zdjęć swoich pociech świeżo po urodzeniu. Zastanawiam się za to, jak będzie wyglądać życie tych ludzi, którzy przychodzą na świat teraz i niemalże od razu po wyjściu z łona matki stają się członkami internetowej społeczności.

Ciekawej odpowiedzi na to pytanie udziela Ryan Trecartin, artysta związany z nurtem sztuki postinternetowej, która w odróżnieniu od poprzedzającego ją net artu, bazującego na eksploracji interaktywnych właściwości sieci, woli krytycznie przyglądać się kondycji człowieka w erze postcyfrowej. W swoich filmach – jak choćby „Center Jenny” z 2013 roku – Trecartin przedstawia scenki z życia amerykańskich milenialsów. Jest w nich sporo karykatury i hiperbolizacji, ale patrząc na tych rozkrzyczanych imprezowiczów, których zabawy często kończą się demolką, a rozmowy sprowadzają się do na wpół niezrozumiałych, autoreferencyjnych komentarzy, można się wystraszyć. Bo czy nie tak właśnie wygląda nasza rzeczywistość? Bohaterowie filmów Trecartina to jednostki bombardowane bodźcami, zdekoncentrowane, epatujące narcyzmem – zawsze z telefonem w rękę, mówią głównie o sobie, są całkowicie pochłonięte własną autokreacją. Nigdy nie odpoczywają, są nadaktywnie, jak przystało na przedstawicieli czasów wszechobecnej interaktywności.

Jeszcze niedawno atrakcyjna obietnica współautorstwa i swobody kreacji dziś zamieniła się w powszechnie obowiązujący wymóg, żelazną zasadę naszego funkcjonowania w świecie. Z tego powodu zamiast o interaktywności, w środowisku humanistów i artystów chętniej mówi się o akceleracjonizmie, którego dobrą ilustracją są filmy Trecartina. Sięgający korzeniami włoskiego autonomizmu i francuskiej myśli ultralewicowej akceleracjonizm można uznać za próbę odpowiedzi na pytanie o skuteczny sposób obalenia systemu kapitalistycznego. Czy ma się to odbywać przez zaprzeczanie temu systemowi, czy może lepsza jest strategia „dopalania do pieca” w nadziei, że od nadmiaru ciepła i energii diabelski mechanizm sam wybuchnie? Ku tej drugiej opcji skłaniają się akceleracjoniści, a wizja wymarzonej przez nich katastrofy w czasach radykalizacji nastrojów politycznych i społecznych staje się niepokojąco namacalna (i w tym kontekście warto się zastanowić, czy naprawdę jej chcemy). Z kolei na gruncie sztuki akceleracjonizm doprowadził do ciekawego przewartościowania jednej z bodaj najważniejszych kategorii estetycznych nowoczesności – transgresji. Idea przekraczania kulturowych form, wychodzenia ze schematów i przekreślenia dotychczasowego porządku towarzyszyła artystom tworzącym w nurcie awangardy – dość wspomnieć głośne wystąpienia dadaistów, ekspresyjne performanse z kręgu body art czy skandalizującą sztukę lat 90. Także sztuka interaktywna, w takiej definicji, jaką podał Kluszczyński, ma zawierać w sobie pierwiastek transgresyjności jako obietnicę zmiany.

Jak jednak rozumieć ten postulat zmiany w dzisiejszych czasach, definiowanych przez technologiczne przyśpieszenie? Steven Shaviro, jeden z propagatorów estetyki akceleracyjnej, nie ma złudzeń: współczesny neoliberalizm nie ma problemu z ekscysem. „Daleko od bycia subwersywną, transgresja dzisiaj jest całkowicie normatywnym pojęciem. Nikt dzisiaj nie jest naprawdę urażony Marylinem Mansonem czy Quentinem

Tarantino. Każdy teoretyczny akt czy reprezentacja «transgresji» jest pożywką dla inwestycji kapitałowych” – konkluduje w eseju opublikowanym na łamach e-flux. Dla współczesnych artystów jest to informacja trudna do zignorowania. Co jest bowiem wyjątkowego w przekraczaniu granic, skoro na dobrą sprawę jesteśmy zewsząd do tego namawiani? Ten sam problem dotyczy interaktywności – skoro interaktywne jest dosłownie wszystko wokół nas, żyjemy zanurzeni głęboko w sieci (i jesteśmy tym faktem coraz bardziej zaniepokojeni), to dlaczego właściwie uprawiać sztukę interaktywną?

Mimo takiego obrotu spraw, sztuka interaktywna oczywiście powstaje i będzie powstawała. Trudno wyobrazić sobie sytuację, w której – na skutek negacji interaktywności – skazuje się odbiorców sztuki na całkowitą bierność. Jednak jako kategoria wartościująca wydaje się, że straciła na znaczeniu. Zachwywanie się interaktywnością dzieła sztuki dzisiaj to trochę jak podziwianie malarza za to, że udało mu się maznąć pędzlem po płótnie lub tancerza za to, że wszedł na scenę. Dobrze, że tak się stało, ale to raczej początek działania niż cel sam w sobie. Jeśli więc mówimy, że interaktywność się zestarzała, to także w tym sensie, że stała się zbyt powszechna, by wyróżniać. Jest to zresztą problem nie tylko sztuki interaktywnej, ale również innych odmian sztuki nowych mediów, choćby wideo artu. Więcej, w czasach kiedy każdy artysta ma kamerę, laptopa i smartfona, samo pojęcie sztuki nowych mediów staje się problematyczne, o czym przy okazji 16. biennale sztuki mediów WRO 2015 pisał Michał Gulik na łamach dwutygodnik.com.

Skoro sztuka interaktywna nadal powstaje, można się też spodziewać, że czasem uda nam się trafić także na wystawę o interaktywności. Status tego typu wydarzeń może być jednak bardziej problematyczny i rodzi pytania o aktualność proponowanej w jego ramach refleksji. Wystawa sztuki interaktywnej z dzisiejszej perspektywy brzmi jak wystawa o wszystkim i niczym; w tym sensie interaktywność staje się pojęciem workiem, które ma ukrywać koncepcyjną lichotę wydarzenia. Albo inne, być może jeszcze mniej interesujące znaczenia. Ostatnia wystawa sztuki interaktywnej, na jakiej byłam miała miejsce w nowej Hali Koszyki, w której z okazji jej otwarcia Centrum Sztuki WRO przygotowało pokaz „Ćmy, kraby, fluidy”. Tytuł wystawy, jak i prezentowane na niej różnego typu kinetyczne i interaktywne żyjątko świetnie pasowały do panującej w Koszykach jadłodalnianej atmosfery – dziki tłum ludzi, zapachy smażeniny, hałas i ogólny chaos akcentowały absurdalność podwieszonych pod sufit ruchomych prac... Patrząc na to wszystko, jak rzadko poczułam, że interaktywność to prawdziwa udręka.

Luty 2017



Mirek Filiciak

Otwartość w kulturze, piractwo, relacje między amatorami i profesjonalistami czy działaniami oddolnymi a światem instytucji to nie są już tematy, które rozpalają żywe dyskusje. I nie chodzi tylko o to, że kultura cyfrowa spowszedniała albo po prostu wywiązała się ze swoich obietnic i nie ma już o czym rozmawiać. Chodzi chyba także o jej nieczyste sumienie, bo jeśli tylko odkleimy się od kwitnących kulturowych nisz, to zobaczymy, że nie jest dobrze.

Przez ostatnią dekadę formaty *born digital* na dobre umościły się w kulturowym main-streamie, podobnie jak sieciowi twórcy. Nowi profesjonalści, trochę na przekór diagnozom o demokratyzacji twórczości, obsadzili obszar rozciągający się pomiędzy segmentami dla specjalistów a sieciowym celebrytizmem. Na poziomie dostępu trudno jednak narzekać: nigdy jeszcze tak wiele zróżnicowanych treści nie było dostępnych za tak niewiele. Pod naciskiem „nowego” zmieniły się bowiem modele biznesowe – czy na bardziej sprawiedliwe dla twórców – to osobny temat; z perspektywy użytkownika wygląda to jednak tak, że za cenę, którą trzeba było przed dekadą zapłacić za jeden album z polską muzyką, można przez miesiąc korzystać z gigantycznych zbiorów muzycznych, filmowych i serialowych. Żyć nie umierać.

Masa rzeczy dostępnych jest też po prostu bezpłatnie, nie tylko za sprawą twórców szukających innych rodzajów gratyfikacji niż natychmiastowa monetyzacja. Nie sposób przecenić roli cyfrowych archiwów takich jak Archive.org, ale też *shadow libraries* czy *rogue archives*, funkcjonujących często w szarej strefie prawa autorskiego. W niektórych niszach, takich jak choćby archiwizowanie starych gier, to oddolne społeczności wykonują pracę muzealników, kuratorów i technicznej obsługi kolekcji, chroniąc to, co jako obiekty algorytmiczne starzeje się wyjątkowo szybko, a wobec braku satysfakcjonujących rozwiązań prawnych w wymiarze oficjalnym skazane jest na niebyt.

Ludzie działający w obszarze kultury inspirują się też sieciowymi, ahierarchicznymi modelami współpracy, korzystając z narzędzi takich jak crowdfunding i adaptując rozwiązania wypracowywane w środowiskach związanych z technologią. Jasne, że wiele z takich działań to nieco tylko zmodyfikowane odpowiedniki modeli z długą tradycją, jak spółdzielnie czy zbiórki publiczne. Są jednak łatwiejsze w użyciu, bo gotowe platformy, licencje i inne rozwiązania czekają gotowe w sieci, a to robi różnicę. Cyfrowo-sieciowa logika zmieniła też przynajmniej część instytucji kultury, czego symbolicznym – nawet jeśli nieco naciągany – przykładem może być odwołanie do sporu pomiędzy wikipedystami a muzeum na Wawelu z roku 2008. Jego dyrekcja próbowała wtedy zablokować możliwość robienia zdjęć przez wikipedystów, co z perspektywy misji

instytucji kultury i możliwości współpracy z bijącą rekordy popularności siecią encyklopedią wydawało się decyzją co najmniej dziwną. Podobne decyzje o całkowitym zakazie fotografowania wydały Muzeum w Wilanowie i Muzeum Narodowe w Warszawie. Niedawno te przykre wspomnienia zostały zatarte przez zatrudnienie wikipedystki rezydentki przez warszawskie Muzeum Narodowe. Zmiana w myśleniu dokonała się i pewien stopień otwartości przynajmniej w największych instytucjach staje się może jeszcze nie standardem, ale na pewno nie jest już ekscentrycznym wyjątkiem.

Dlaczego więc początek tego tekstu zwiastuje jego ponury ton? Bo zyskując to wszystko, straciliśmy coś ważniejszego. Najlepszy czas dla nisz okazał się nie najlepszym czasem dla świata. A te dwa wątki – nowe platformy dostępu do treści i nowe mechanizmy modelowania działań z jednej strony, i hasła z cyklu post-prawda, psucie demokracji, bańka informacyjna z drugiej, nie są niestety od siebie znowu tak odległe.

Żegnaj, ero informacji

W imponującej rozmachem książce „The Stack. On Software and Sovereignty” Benjamin Bratton kreśli kształt nowej geografii, łącząc myślenie o skali planetarnej, bliskiej kategorii antropocenu, z wpływem komputerów i sieci na rzeczywistość. Przedstawia świat w kategoriach warstw, od ziemi – bo to, co fizyczne, jest wciąż ważne, choćby jako źródło potrzebnych elektronice bogactw; zresztą w kraju ministra Szyszki o takim potencjale źródeł naturalnych chyba nikogo nie trzeba przekonywać – po użytkowników komputerów. Użytkowników, którzy żyjąc iluzją sprawczości, przede wszystkim dostarczają danych sieciowym platformom – łączącym różne warstwy megastruktural, takim jak Google, Facebook czy Amazon.

Kluczową dla tego nowego ustroju świata metaforą jest tytułowy Stos, techno-społeczny system umożliwiający zdalną komunikację i koordynację działań. Takie platformy, zwłaszcza jako zarządzające ogniwo wykorzystujące chmurę danych, to nowa forma suwerenności – bo według Brattona spory o rolę państwa i rynku to w coraz większym stopniu wspomnienia minionej epoki. Rolę państwa przejmuje maszyna, rolę prawa – choć w wydaniu bardziej złowieszczym, niż chciał przed laty Lawrence Lessig – kod. Ten proces zaczął się w połowie XX wieku, rozwijał wraz z postępującą komputeryzacją, ale też totalnymi projektami komputerowo wspomaganego scentralizowanego zarządzania w ZSRR, Chile czy Japonii. Masę krytyczną przekroczył jednak dopiero teraz, za sprawą nowych platform. Serwisów, w oparciu o które można budować różne typy wspólnot i działań – bo łączą ludzi i nieludzi, mogą działać zarówno w trybie rynkowym, jak i otwartościowym. I choć Bratton unika totalizujących uproszczeń w duchu Friedricha A. Kittlera, według którego to komputery używają nas, a nie odwrotnie, przesłanie jest pod wieloma względami podobne: w tej konstrukcji utraciliśmy sprawczość. Co więcej, nie bardzo chce nam się o tej stracie rozmawiać albo jej źródeł upatrujemy gdzie indziej. Bo przecież, od czym od lat pisze choćby Wendy Chun, rozmowa o algorytmach i platformach technologicznych w większości gremiów klasyfikowana jest jako rozmowa dla geeków. Platformy – jak stara dobra ideologia – chcą, żeby ich nie dostrzegać lub przynajmniej sprowadzać ich rolę do kategorii rozwiązań

technicznych. A przecież te rozwiązania są infrastrukturą działania współczesnego świata.

Przyzwyczajiliśmy się do bezrefleksyjnego powtarzania, że żyjemy w epoce informacji. Ale wobec jej nadmiaru to nie informacja jest już najważniejsza, lecz sterujący dostępem do niej algorytm. Ten sam, który w wygodny sposób filtruje nam i podsuwa pod nos ulubionych wykonawców muzycznych czy teksty, które zapewne chcielibyśmy przeczytać. Ten sam, który sprawia, że nawet jeśli wśród znajomych na Facebooku mamy ludzi, którzy mają inne poglądy polityczne od nas, zazwyczaj nie widzimy ich wpisów. W opublikowanej niedawno przez serbski Share Lab serii tekstów o algorytmicznej fabryce Facebooka ta zmiana przedstawiona jest przez pryzmat kluczowej dla krytyki marksistowskiej kategorii pracy. W społeczeństwie informacyjnym pracę w oparciu o wiedzę wykonują ludzie wytwarzający usługi i niematerialne produkty. W algorytmicznym pracują algorytmy wykorzystujące urządzenia, platformy i usługi cyfrowe, by tworzyć prognozy i profile. Ludzie potrzebni są głównie jako biomasa, z której pozyskiwane są dane. I choć ta trąca „Matriksem” wizja może wydawać się nieco przerysowana, to zwraca uwagę na istotny problem, ten sam, o którym pisze Bratton. Przed dekadą z Facebooka na całym świecie korzystało nieco ponad 10 mln osób – mniej więcej tyle, ile osób łączy się z nim obecnie każdego dnia z samego tylko terytorium Polski. Słabo regulowany, upowszechniony w czasach tryumfów neoliberalizmu internet obiecywał nam decentralizację, ale dziś rządzi nim według własnego uznania zaledwie kilka molochów. Molochów, które jak Facebook coraz częściej rozumieją, że wykorzystanie ludzi nie jako dostawców treści – wokół tej wizji toczyły się przed dekadą dyskusje o profesjonalistach i amatorach – lecz po prostu dostawców często automatycznie lub półautomatycznie generowanych danych, to znacznie lepszy biznes.

Linki na uwięzi

W roku 2008 David Weinberger opublikował tekst „Moralność linków”, dla którego klamrą było otwierające i kończące artykuł zdanie „Linki są dobre”. Weinberger pisał o tym, że choć technologię można wykorzystywać do różnych celów, to konstrukcja opartego na linkach internetu sprawia, że jesteśmy jako ludzie połączeni ze sobą lepiej niż kiedykolwiek wcześniej. Ta konstrukcja dawała nadzieję na lepszy świat, w którym sama struktura platform komunikowania zmusza nas, by widzieć innych. Trudno czytać to dziś bez gorzkiej ironii, ale to nie znaczy, że Weinberger radykalnie mylił się w swej diagnozie. Po prostu pisał o innym internecie. Dobrze punktuje to Hossein Derakhshan, opiniotwórczy irański bloger, który w wywiadzie z Michałem Gulikiem dla „Dwutygodnika” mówił: „Hiperlinki, które stanowiły fundament sieci, są dziś łamszone i poskramiane przez media społecznościowe. Zyski z reklamy stały się tak ogromne, że wielkie portale społecznościowe robią wszystko, aby ich użytkownicy nigdy nie przekraczali ich granic. Instagram w ogóle nie daje możliwości używania linków. Facebook dopuszcza tylko jeden link w poście, traktuje go jednak jako obiekt, a nie relację. Hiperlinki na Facebooku zostają zamienione w obraz, który dopiero wtórnie – za pośrednictwem wewnętrznego systemu analitycznego – przenosi cię na zewnątrz. To zmiana jednocześnie bardzo subtelna i upiorna”.

Oczywiście utopijne fantazje o internecie były trochę naiwne – która utopia nie była? Trzeba jednak pamiętać, że jeszcze przed dekadą żyliśmy w świecie, w którym stwierdzenie, że ważnym źródłem treści będą blogi, a narzędziem filtrowania oddolna kumplonomia, nie było bezpodstawne. Wtedy optymistyczne wizje sieci nie były aż tak odklejone od realiów jak dziś, kiedy marzenia tego rodzaju są już niestety nie do obrony, bo kontrolowani przez algorytm dostrzegamy innych nie częściej, lecz rzadziej niż kiedykolwiek wcześniej. Co oczywiście rezonuje z innymi zjawiskami, bo przecież sieć nie jest jedynym źródłem otaczających nas populizmów – bez wątpienia stanowi jednak dla nich doskonałe narzędzie. Zamknięci w swoich komfortowych bańkach dostrzegamy to, co przystaje do naszej wizji świata.

W tym wszystkim powraca pytanie o kulturę, która jako towar jest dziś dostępna i jeśli nie zawsze darmowa, to na pewno tania, zwłaszcza jeśli do rachunku nie doliczymy kosztu udostępniania danych o samych sobie. Ale przecież w obecnej sytuacji bardziej niż kiedykolwiek potrzebujemy kultury właśnie jako narzędzia do budowania społecznych linków, ustanawiania połączeń z ludźmi, z którymi nam nie po drodze. Relacjonotwórczej maszyny, której technologiczną podstawą mógł być oparty na dobrych w sensie moralnym algorytmach internet. Niestety nie jest, i nie sposób oprzeć się wrażeniu, że powrót do takiej wizji nikomu nie jest na rękę.

Luty 2017

Darek Arest

Rocznik '82. Zwycięzca Konkursu o Nagrodę im. Krzysztofa Mętraka (2006), absolwent filmoznawstwa UAM. Współpracował, lub współpracuje, z „Filmem”, „Kinem”, „Filmwebem”, „Aktivistem” i kanałem filmowym Ale kino!

Zygmunt Bauman (1925–2017)

Filozof i socjolog. Był jednym z najważniejszych współczesnych teoretyków kultury, twórcą koncepcji postmodernizmu, autorem kilkudziesięciu książek, w tym – fundamentalnych dla współczesnej humanistyki – „Nowoczesność i Zagłada”, „Ponowoczesność jako źródło cierpienia”. W 2011 roku na zaproszenie NInA napisał „Kulturę w płynnej nowoczesności”, będącą osią jego obecności na Europejskim Kongresie Kultury we Wrocławiu. Wykładał na University of Leeds. W 1968 roku musiał opuścić Polskę w wyniku wydarzeń marcowych.

Julia Chmielecka

Dziennikarka, reporterka. Współpracuje z „Tygodnikiem Powszechnym” i „Dużym Formatem”. Pisze o internecie, cyberkulturze i szeroko pojętym bezpieczeństwie w sieci. W kwietniu 2017 roku ukaże się jej książka o internecie i anonimowości. Wielbicielka kotów, ptaków, złych filmów i dobrych seriali.

Piotr Cichocki

Ur. 1981, antropolog kultury, muzyk i producent. Od wielu lat związany z Instytutem Etnologii i Antropologii Kulturowej UW. W pracy badawczej zajmuje się relacjami między materialnością, technologią, dźwiękiem i doświadczaniem ich przez człowieka. Jako muzyk i producent współpracuje z wieloma europejskimi i afrykańskimi zespołami z obszaru muzyki eksperymentalnej.

Anna Desponds

Managerka kultury, kuratorka filmowa, projektantka treści multimedialnych. Współprowadzi podcast ODBIORNIK magazynu dwutygodnik.com. Interesuje się m.in. przyszłością audiowizualności, dokumentalistyką i projektowaniem doświadczeń. Wspiera dialog międzykulturowy i próbuje uprawiać zrównoważoną turystykę. Z wykształcenia socjolożka po warszawskim MISH-u.

Olga Drenda

Ur. 1984, antropolożka kultury, dziennikarka, tłumaczka. Z „Dwutygodnikiem” współpracuje od 2012 roku. Publikowała m.in. w „Polityce”, „2+3D”, „Tygodniku Powszechnym”, „Znaku”. Autorka książki „Duchologia polska” i strony facebook.com/duchologia.

Jakub Dymek

Rocznik 1988, kulturoznawca, dziennikarz i publicysta. Członek „Krytyki Politycznej”, autor tekstów publikowanych m.in. w nowojorskim magazynie „Dissent”, „Dzienniku Gazecie Prawnej”, „Tygodniku Powszechnym”. Prowadził seminarium „Polityka Sieci” w ramach programu Instytutu Studiów Zaawansowanych w Warszawie. Nominowany do nagrody dziennikarskiej Grand Press za publikacje poświęcone tajnym więzieniom CIA w Polsce.

Mirek Filiciak

Ur. 1976, medioznawca, kieruje Instytutem Kulturoznawstwa i School of Ideas Uniwersytetu SWPS. Zajmuje się wpływem mediów cyfrowych na praktyki uczestnictwa w kulturze. Autor książki „Media, wersja beta”, redaktor kwartalnika „Kultura Popularna”, pisuje też do magazynu o grach „Pixel”. Współautor książki „Dwa zero. Alfabet kultury i inne teksty”, zbioru felietonów, które z Alkiem Tarkowskim publikował w dwutygodnik.com.

Maciej Jakubowiak

Redaktor działu Literatura w dwutygodnik.com, krytyk literacki. Jego teksty można znaleźć w czasopismach drukowanych i internetowych. Weganin, żona, dwa psy, pochodzi z Żor, mieszka w Krakowie.

Marek Krajewski

Socjolog, profesor zwyczajny, zatrudniony w Instytucie Socjologii UAM w Poznaniu. Autor licznych artykułów dotyczących współczesnej kultury, sztuki i edukacji kulturowej oraz książek: „Kultury kultury popularnej” (2003), „POPamiętane” (2006), „Za fotografię!” (2010, wspólnie z R. Drozdowskim), „Narzędziownia. Jak badaliśmy (niewidzialne) miasto” (2012, wspólnie z R. Drozdowskim, M. Frąckowiakiem, Ł. Rogowskim), „Są w życiu rzeczy...” (2013), „Deindywiduacja. Socjologia zachowań zbiorowych” (2014, redaktor tomu). Kurator Zewnętrznej Galerii AMS (1998–2004), pomysłodawca projektu „Niewidzialne miasto” (www.niewidzialne-miasto.pl). Aktualnie wraz z zespołem tworzy Archiwum Badań nad Życiem Codziennym (www.archiwum.edu.pl).

Iwona Kurz

Wykładowczyni w Instytucie Kultury Polskiej Uniwersytetu Warszawskiego. Zajmuje się historią nowoczesnej kultury polskiej w perspektywie wizualnej, antropologią kultury wizualnej oraz problematyką ciała i gender. Autorka książki „Twarze w tłumie” (2005, nominacja do Nagrody Nike, Nagroda im. Bolesława

Michałka za najlepszą książkę filmoznawczą), współautorka „Obyczajów polskich. Wiek XX w krótkich hasłach” (2008), redaktorka tomu „Film i historia” (2008), współredaktorka „Antropologii ciała” (2008) oraz „Antropologii kultury wizualnej” (2012). Redaguje pismo „Widok. Teorie i praktyki kultury wizualnej” (www.pismowidok.org).

Anna Marjankowska

Kulturoznawczyni, studentka Instytutu Kultury oraz Katedry Antropologii i Badań Kulturowych UJ, bada rozprzestrzenianie się artystycznego procesu produkcji poza sektor kultury i możliwości odzyskania „czasu wolnego” w późnym kapitalizmie. Współprowadzi cykl „Sny na Javie” w miesięczniku „Znak”. Producentka podcastu „Laboratorium”.

Ludwika Mastalerz

Krytyczka filmowa i recenzentka gier wideo, absolwentka filozofii i polonistyki na Uniwersytecie Warszawskim. Dwukrotnie zajęła III miejsce w konkursie o Nagrodę im. Krzysztofa Mętraka dla młodych krytyków filmowych (w 2011 i 2013 roku). Współautorka książek „Kino afroamerykańskie” (red. E. Drygalska, M. Pieńkowski) oraz „Holland. Przewodnik KP”. Publikowała m.in. w „Kinie”, „Pixelu”, „EKRANach”, magazynie „K MAG” i na Filmweb.pl.

Karolina Plinta

Krytyczka sztuki, redaktorka magazynu „Szum”. Skończyła historię sztuki na Uniwersytecie Jagiellońskim (w ramach MISH-u), obecnie doktorantka na Wydziale Artes Liberales Uniwersytetu Warszawskiego.

Aleksandra Przegalińska

Ur. 1982, doktoryzowała się w Zakładzie Filozofii Kultury Instytutu Filozofii UW, obecnie adiunkt w Akademii Leona Koźmińskiego. Absolwentka The New School for Social Research w Nowym Jorku, gdzie uczestniczyła w badaniach dotyczących tożsamości w rzeczywistości wirtualnej, ze szczególnym uwzględnieniem Second Life. Interesuje się kognitywistyką i fenomenologią, a także teoriami sztucznej inteligencji, które wynikają ze styku tych dwóch dziedzin. Chętnie rozmawia z botami i awatarami. Aktualnie pracuje nad projektem badawczym związanym z informatyką afektywną w Massachusetts Institute of Technology w Bostonie.

Paweł Schreiber

Adiunkt w Katedrze Filologii Angielskiej Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy. O teatrze pisuje w „Didaskaliach” i „Teatrze”, a o grach komputerowych w „Pixelu” i na blogu jawnesny.pl.

Agnieszka Stodownik

Ur. 1979, redaktorka działu Media w dwutygodnik.com. Kuratorka wystaw i projektów nowomediowych. Współautorka podcastu ODBIORNIK (od 2015), gry

paragrafowej „popiół ◀▶ diament” (2014), „Gry w obiegi kultury” (2012), audycji „Strefa podtekstu” w Jazz Radio (2005), tomiku poezji „ęą” (2005), magazynu sztuki „Meble” (2001–2002), strony barmleczny.com (2000–2013).

Sebastian Smoliński

Ur. 1992. Absolwent Kolegium MISH UW, pasjonat historii kina, krytyk filmowy i operowy. Współpracuje z „Tygodnikiem Powszechnym”, „Kinem”, „Ekranami” i „Kulturą Liberalną”. Dwukrotny zdobywca III miejsca w Konkursie o Nagrodę im. Krzysztofa Mętraka (w 2015 i 2016 roku).

Maja Staśko

Krytyczka literacka, doktorantka interdyscyplinarnych studiów w Instytucie Filologii Polskiej UAM. Współpracuje m.in. z „Krytyką Polityczną”, „Ha!artem” i „Wakatem”. Zajmuje się najnowszą poezją.

Iwo Zmyślony

Studiował filozofię i historię sztuki na KUL i UW. Doktoryzował się pracą na temat wiedzy niejawnej (*tacit knowledge*). Autor kilkunastu publikacji z zakresu epistemologii i filozofii nauki. Zajmuje się metodologią humanistyki, teoriami interpretacji oraz historią sztuki XX wieku.

Teksty „Sól powolnej sieci” oraz „Kuratorzy są bezradni wobec C+” powstały w ramach działania Centrum Kompetencji ds. Digitalizacji Narodowego Instytutu Audiowizualnego.

Tekst „Smart Boredom” jest częścią numeru tematycznego NUDA, który został opublikowany we współpracy z portalem Goethe-Institut goethe.de/polska.

Redakcja: Agnieszka Słodownik (redaktorka prowadząca), Maciej Jakubowiak, Katarzyna Tórz, Jakub Zgierski

Redakcja dwutygodnik.com: Zofia Król (redaktorka naczelna, Literatura), Paweł Soszyński (zastępca redaktorki naczelnej, Teatr), Maciej Jakubowiak (Literatura), Piotr Kowalczyk (Muzyka), Agnieszka Słodownik (Media), Jakub Socha (Film), Paulina Wrocławska (Sztuka), Melissa Czaplicka (sekretariat redakcji)

Korekta: Paulina Jeske-Choińska

Autorzy ilustracji: Monika Szydłowska, Magda Buczek, Paweł Dunin-Wąsowicz, Jakub Górnik, Jan Kallwejt, Malwina Konopacka, Błażej Pindor, Łukasz Rayski, René Wawrzekiewicz, Filip Zagórski i enenek

Projekt graficzny i typograficzny, skład: Studio Temperówka

Druk i oprawa: AKCYDENS Sp. j.

© dwutygodnik.com

© Narodowy Instytut Audiowizualny

ul. Wałbrzyska 3/5, 02-739 Warszawa

www.dwutygodnik.com

www.nina.gov.pl

Warszawa 2017

ISBN 978-83-943182-1-5

AREST
BAUMAN
CHMIELECKA
CICHOCKI
DESPONDS
DRENDA
DYMEK
FILICIAK
JAKUBOWIAK
KRAJEWSKI
KURZ
MARJANKOWSKA
MASTALERZ
PLINTA
PRZEGALIŃSKA
SCHREIBER
SŁODOWNIK
SMOLIŃSKI
STAŚKO
ZMYŚLONY