

Cyber / techno / nauka. Narracje na temat stechnicyzowanej kultury w kontekście przedostatniej edycji festiwalu *Permutacje*

PRZEGLĄD KRYTYCZNY
2023 / 5(1): 35–46
ISSN: 2657–8964
DOI: 10.14746/pk.2023.5.1.3

Roman Bromboszcz¹

¹ Uniwersytet Warszawski, Pracownia Badań Intersemiotycznych i Intermedialnych, Krakowskie Przedmieście 26/28, 00-927 Warszawa. ORCID: 0000-0002-2255-5459, Email: xbromboszcz@tlen.pl

STRESZCZENIE: Tekst kontekstualizuje realizacje artystyczne zaprezentowane w trakcie przedostatniej edycji Festiwalu *Permutacje*, który odbył się w Galerii CKiS “Wieża Ciśnień” w czerwcu 2021 w Polsce. użytymi narzędziami w analizie są narracje naukowe takie, jak artykuły i monografie na temat cyberkultury, technokultury i STS’u. Artykuł stawia pytania o to, czy są one przydatne w interpretacji dzieł zebranych na wystawie, jakie miejsce pozostawiają dla fantastyki naukowej, co je różni, a w czym są wspólne w kontekście stechnicyzowanej kultury współczesnej.

SŁOWA KLUCZOWE: cyberkultura, technokultura, STS, fantastyka naukowa, festiwal *Permutacje*

WPROWADZENIE

W niniejszym artykule koncentruję się na wybranych narracjach dotyczących kultury współczesnej, rozumiejąc ją jednocześnie synchronicznie, jako nakładające się na siebie pod względem kompetencji, ukierunkowane na wartości zachowania i instytucje z takich obszarów, które nazywam sektorami (jak, w szczególności, sztuka i nauka). Kulturę współczesną rozumiem także jako efekt ewolucji, w sensie diachronicznym. W tym artykule, głównie akcentuję rozwój, jaki miał miejsce od lat 90. XX wieku, aż po drugą dekadę XXI, ale odnoszę się także do istotnych zjawisk z lat 60.

Staram się uwypuklić trzy poziomy analizy. Po pierwsze, chodzi mi o narracje naukowe na temat stechnicyzowanej kultury, które rozumiem jako linearnie rozwijające się opisy, wartościowania, interpretacje, koncepcje i teorie. Wśród nich znajdują się opracowania monograficzne oraz artykuły dotyczące cyberkultury, technokultury i tego, co nazywane jest współcześnie teorią STS. Po drugie, stawiam pytanie o miejsce, jakie zajmuje w kulturze współczesnej fantastyka naukowa. Po trzecie, w skoncentro-

wany sposób, analizuję i interpretuję zdarzenie, którego byłem kuratorem, traktując je jako pole, w którym wykorzystuję obserwację uczestniczącą. Chodzi mi w tym wypadku o wykorzystanie obserwacji behawioralnej i introspekcji (Malinowski, 2000, ss. 87-89) uzupełnianych o narzędzia semiotyczne, hermeneutyczne i fenomenologiczne do analiz splotów, jakie powstają między jednostkami, grupami i sieciami: naukowców, artystów, menadżerów i krytyków oraz ich aktywnością cyfrową, umysłową i materialną, a efektami ich pracy. Tekst kuratorski służył mi jako punkt wyjścia do napisania wypowiedzi naukowej. Został on znacząco rozszerzony, zredagowany i w zmienionej wersji stanowi około 10% artykułu.

FESTIWAL *PERMUTACJE*, CYBERKULTURA A TEMATYKA S-F

Permutacje, festiwal sztuki komputerowej, odbyły się pod znakiem tematyki science-fiction. Fantastyka naukowa to działalność, którą znamy przede wszystkim z literatury (Hayles, 1999, ss. 113-130, 160-191) i filmu (Schelde, 1993, s. 26), ale obecna jest ona także w sposób silny w komiksie i w ramach sztuki ilustracji oraz sztuki koncepcyjnej, w ramach gier komputerowych i animacji. Próba odnalezienia w ramach twórczości wizualnej i muzycznej analogii wcale nie jest łatwa. Pomimo bardzo ciekawej zbieżności między s-f a cyberkulturą i sztuką zorientowaną na naukę, związki między sztuką współczesną a literaturą we wskazanym zakresie nie są oczywiste lub silne. Należy wskazać na interesującą zbieżność pomiędzy pojęciem fantastyki naukowej, a twórczością spod znaku art & science, sztuką zorientowaną na naukę, a także cyberkulturą, którą niektórzy definiują poprzez triadę: sztuka, nauka i technologia (Zawojski, 2010, ss. 42-76). W każdym z tych trzech bytów, idei, pojęć występuje nauka. To właśnie ona stanowi coś w rodzaju przełącznika, za pomocą którego można przemieszczać się w tych trzech rejestrach. To przechodzenie między różnego typu wrażliwościami, praktykami, dotyczy: (1) wychodzącego od literatury impulsu do fantazjowania na tematy naukowe (Seed, 2011, ss. 6-26), (2) projektowania doznań estetycznych, mającego na celu scalanie twórczości artystycznej z praktykami naukowymi, (3) czy wreszcie podejmowanie się aktywności związanych z mediami elektronicznymi, widzianych od strony ząbienia się rozwiązań technicznych, informacyjnych z wartościami estetycznymi i naukowymi, na przykład, z pięknem, wzniosłością a prawdą i skutecznością.

Na wystawę zostali zaproszeni artyści, którzy praktykują na co dzień zagadnienia związane z mediami, wśród nich ważną rolę odgrywa przetwarzanie komputerowe, generatywność, interaktywność, sztuczna inteligencja, grafika 3D, synteza mowy i aranżacje z udziałem laserów. Edycja, którą omawiam, a było ich siedem i wszystkie miały miejsce w galerii „Wieża Ciśnień” Centrum Kultury i Sztuki w Koninie, przejawiała się, bez części scenicznej (ze względu na sytuację pandemiczną), poprzez wystawę, w ramach której pokazani zostali artyści skoncentrowani zasadniczo na walorach wzrokowych. Ale także kompozytorzy, muzycy, którzy przygotowują utwory muzyki elektronicznej, komputerowej. Wśród artystów zaproszeni zostali: Przemysław Jasielski wraz ze swoimi obrazami z cyklu *Rejected Projects* (2015-2017), które są czymś w rodzaju szkiców (Goodman, 1969, ss. 177-200) do obiektów, które po części przypominają technologie z przyszłości, Szymon Kaliski, którego dzieło *FabFungus* (2020) daje się

sprowadzić do aranżacji kodu, ucieleśniania, wizualizacji i materializacji algorytmu ze sztucznym życiem, a więc istnieniem, które ma za zadanie imitować replikację, ewolucję i adaptację (Bell, Loader, Pleace, Schuler, 2004, ss. 5-6). W tym procesie brali udział Marek Straszak i Arek Zub. Poza tym, obecni byli również: Maciej Drabik i Łukasz Sienkiewicz, opracowujący alternatywne światy w ramach grafiki trójwymiarowej, ich obrazy przedstawiają charakterystyczne dla s-f przedmioty i sytuacje, takie jak pojazdy kosmiczne i usieciowienie. Pierwszy z nich pokazał prace: *Asteroid Station* (2015) oraz *Exodus* (2015). Drugi zaprezentował *concept art* pod postacią obrazów: *Society 2.0* (2019) oraz *Society 2.1* (2019). Obok nich zaproszony został także Marcelo Zammenhoff, który zaaranżował i zbudował instalację *Przybysz z instrukcją dla ludzkości / głowa medium III* (2021), na którą składały się lasery i głowa, sugerująca obecność androida lub cyborga. Postaci te, ich sprawczość, przejawianie się, a także laboratorium naukowe, z którego biorą początek, na tle rozważań nad fantastyką naukową, interpretować można jako swoiste przedłużenie, powtórzenie, rekonfigurację folkloru i magii, a także szamanizmu (Schelde, 2011, ss. 4, 29, 41). W warstwie dźwiękowej zaprezentował się Łukasz Szalankiewicz wraz z kompozycją będącą nawiązaniem do kina s-f *You are da Robot* (1998), zmasterowaną przez Rafała Sądeja, *Voices of the Cosmos* z kompozycją *The Marvel of KIC* (2021), która inkorporuje sonifikację kosmosu, przetworzone na fale akustyczne parametry wizualne gwiazdy, co do której istnieją przypuszczenia, że jest źródłem energii dla obcej cywilizacji. Obok nich własną kompozycją elektroniczną przedstawił również Marcelo Zammenhoff, który także inspirował się kinem s-f. Chodzi o utwór *David Vincent on the trail* (2021).

STS, TED I FANTASTYKA NAUKOWA JAKO ZWIASTUN SPEŁNIAJĄCYCH SIĘ ZAGROŻEŃ

Należy uzupełnić prowadzoną narrację o inne triady, takie jak w przypadku STS, teorii z zakresu filozofii nauki, gdzie mamy do czynienia z konfrontacją, a właściwie przenikaniem się nauki, techniki i społeczeństwa (Dusek, 2011, ss. 216-227). We wspomnianej triadzie nauka wytwarza pewne laboratorium, które można traktować jako hierofanię, która zarówno jest w stanie transportować bogów na ziemię, jak i relokować ludzi w obszary nieba traktowanych symbolicznie. Ta sfera, z zamierzenia mająca przynieść porządek i bezpieczeństwo staje się czymś nieobliczalnym (Bauer, 2001, ss. 495-505). Obok tego, istnieje, choć ma słabą ewidencję w opisie naukowym, triada TED, technologia lub technika a rozrywka i wzornictwo, inaczej: *technology, entertainment, dizajn*. Mam tu na myśli w szczególności markę konferencji naukowych, które odbywają się corocznie w Stanach Zjednoczonych i są organizowane przez Sapling Foundation.

Przy założeniu, że różnica może być przyczyną gry w której rodzą się wartości, należy zastanowić się nad rozróżnieniem między technologią i techniką, które w jakiejś mierze jest przez naukę opisujących zjawiska cyberkulturowe i technokulturowe niwelowane lub ignorowane. Jednym z powodów tego zjawiska może być fakt, że angielski termin *technology* tłumaczyć można jako „technika” i jako „technologia”. Pomimo tego, że daje się wskazać różnice, ciekawsze wewnątrz tego tekstu jest to, że istnieją składniki tego, co nazywam przełącznikami, a które można by nazwać również aktora-

mi i sektorami kultury. Obok nauki takim aktantem okazuje się również być technika lub technologia. A w jakimś względzie wyłączona z dyskursu o cyberkulturze i technokulturze jest rozrywka, która na tej wystawie jest eksponowana poprzez groteskową głowę symbolizującą przybysza, ale która wypowiada także cyfry i jest to część performatywna jej przejawiania się. Do rozrywki możemy się także odwołać poprzez genealogię w odniesieniu do obrazów Drabika i Sienkiewicza. Mówimy tutaj o artystach pracujących dla studiów animacji, filmu i gier komputerowych. Aurę wspomnianych dzieł sztuki nazwałbym pewnym ciepłem, które można odnieść do klasycznego dla teorii mediów rozróżnienia na ciepłe i zimne media, ciepłe i zimne przekazy, w odniesieniu do ciepłych i zimnych technik wykonania czegoś (McLuhan, 1975, ss. 61-72). Pewne ciepło udziela się dość zimnym tematycznie przedstawieniom, grafikom, które w swym sprawstwie wywołują iluzję przestrzenności, będąc w zawieszeniu między dziełem dwu i trójwymiarowym. Artyści łączą te techniki korzystając z wielu kodów organizujących dane.

Warto także uzupełnić wcześniej wprowadzone treści dotyczące fantastyki naukowej o uwagi dotyczące pola odniesień, jakie ta twórczość przywołuje. Trudno zaprzeczyć, że w jej obrębie rozwijane są narracje, a także, że budowane są bazy danych (Celiński, 2013, ss. 11-12), takie, w szczególności, z jakimi obcujemy w przypadku gier komputerowych, związane z aktualnym stanem badań w dziedzinach takich, jak fizyka, astronomia, chemia, biologia itd. Ale poza tym, w ramach s-f budowane są również obrazy, wizje, wyobrażenia na tematy, które w naukach nie zostały przyswojone i są nazywane paranaukowymi lub wręcz pseudonaukowymi. Myślę tutaj o przewidywaniu przyszłości; prekognicji, telekinezie, teleportacji, o podróżach w czasie.

Obecne w fantastyce naukowej eksperymenty na polach, które dotyczą człowieka jako gatunku, w szczególności jego ewentualnych przekształceń, mających na celu, w pewnym stopniu, wzmocnienie, zreorientowanie, przyśpieszenie ewolucji, znajdują opponentów, którzy argumentują, że stawką jest dusza, przyroda i świadomość. Kontaminacja żywego ze sztucznym, do którego dochodzi na wielu płaszczyznach, w tym, w odniesieniu do sztuki hybrydowej, a także w aspekcie cyborgizacji, wartościowana jest przez niektórych jako proces, który w sposób nieodwracalny likwiduje możliwość osiągnięcia równowagi poprzez odniesienie do pierwszoosobowej relacji z własną świadomością (Hanney II, 2006, s. 21).

ANALIZA DZIEŁ SZTUKI UWZGLĘDNIAJĄCA NARRACJE O CYBERKULTURZE I TECHNOKULTURZE

Na wystawie, po jednej stronie oktogonalnego pomieszczenia, zgrupowane na trzech ścianach, umieszczone zostały stalowe obrazy wycinane laserowo, które są wytworem wyobraźni artysty, ale mogą również służyć za wehikuły naszych wyobrażeń o nich. Posłużę się jakimś kluczem, ale nie chciałbym odbierać prawa innym domysłem. Należy na wstępie zaznaczyć, że to posługiwanie się przez Jasielskiego czystą formą, prowadzi do rezultatów procesualnych, te dzieła sztuki starzeją się na naszych oczach. Widać ślady rdzy, które pozostawia proces przemiany tych obiektów. Ale z tym zastrzeżeniem, że te elementy, kontury przedmiotów, które zostały wycięte, pozostają

na razie nietknięte.

W ten sposób, obcujemy z różnicą, która wyznacza kontury przedmiotów. *Rejected Projects* to przede wszystkim obiekty, które nie zostały zrealizowane, przy czym, z żadnym też nie skojarzony jest odautorski komentarz. Artysta celowo nie chce wyjaśniać, w jaki sposób powinno się interpretować to, co jest na tych obrazach. Pierwsza z prac *Rejected Projects*, licząc je od wnętrza galerii w stronę wejścia, to rysunek, będący zapisem śladu pozostawionego po wirtualnym przebiegu promienia laserowego, który pokazuje urządzenie pomiarowe wyposażone w coś, co może przypominać radary. Mamy do czynienia z nasłuchiwaniami i przetwarzaniem tego nasłuchiwania. Do pomiaru służą nam przełączniki, a także coś, co można nazwać miejscem wtyku, porządek czegoś, co należałoby określić pamięcią z zewnątrz, pochodzącą z jakiegoś nośnika. Mamy także elementy pomiarowe, które reprezentowane są przez strzałki i podziałki w okienkach. W tych pracach jednocześnie można coś traktować jako czujnik i jako emiter. Wirtualnie możliwe jest, że te same elementy odgrywają tę podwójną rolę.

Prace Jasielskiego, w pewnej mierze ewokują kosmos, w zakresie możliwych do przywołania obiektów są sondy kosmiczne, pojazdy międzyplanetarne, ewentualnie cybernetyczne życie, które połączone jest sprzężeniami zwrotnymi z otoczeniem. Temat kosmosu, przestrzeni zewnętrznej wobec Ziemi, jest w wielu wariantach obecny na tej wystawie i będę do niego wracał. Chciałbym zwrócić teraz uwagę na kojarzony z otoczeniem gwiazd, *space ambient*, gatunek muzyki elektronicznej, którego przedstawicielami są *Voices of the Cosmos*. Sam skład tego projektu daje do myślenia. Dwóch kompozytorów, Wojciech Zięba i Rafał Iwański, którzy korzystają z analogowych i cyfrowych syntezatorów, a także wykorzystują sonifikację obiektów, wchodzi tutaj w synergiczny związek z astronomem, Sebastianem Soberskim, pracującym dla Planetarium i Obserwatorium Astronomicznego im. Mikołaja Kopernika w Grudziądzu.

Z tego wzmocnienia między nauką i sztuką wynika eksperymentalne podejście do obiektów kosmicznych, których przejawianie się, a trzeba mieć tu na uwadze, że kosmos nie jest przyjaznym środowiskiem dla propagacji fal dźwiękowych, jest transkodowane na rejestry audialne. Aktywność gwiazd, pulsarów, promieniowanie relikto- we, wszystko to może stać się słyszalne, o ile przyjmujemy jakieś procedury konwertowania pewnego zakresu fal elektromagnetycznych na inny, odpowiadający zakresowi fal słyszalnych przez aparat percepcyjny człowieka.

Obok tego w ramach wystawy pokazywany jest obiekt *Przybysz z instrukcją dla ludzkości / głowa medium III*. To trzecia wersja tej pracy, gdzie pierwsza wariacja, permutacja tego obiektu datuje się na lata dziewięćdziesiąte. Tym razem bardzo wyraźnie akcent został położony na kontakt z obcymi cywilizacjami oraz ich domniemywaną odmiennością. Mam tu na myśli w szczególności fakt, że omawiana głowa ma barwę fluorescencyjnej zieleni, a w miejscu jej organów słuchowych znajduje się światło jarzeniowe. W tej pracy obecny jest syntetyczny głos wymawiający losowo wielkie liczby, tak jakby podawano tu odległości międzygwiazdne. Na czubku głowy tej stechnicyzowanej istoty umieszczono sztuczny kwiat, lekko świecący. Całość zatem ma charakter majsterkowania i uwidacznia się tutaj groteska, zharmonizowanie dysonansów (Głowiński, 2003, s. 9), humor. Obiekt uzupełniają zielone światła laserowe, które po części przypominać mogą zastawiane przez wojsko pułapki ze sprzężonym z ruchem

ładunkiem wybuchowym, tak jak ma to miejsce w kultowej grze komputerowej *Half Life* (1998).

Łukasz Szałankiewicz przygotował kompozycję stworzoną w latach dziewięćdziesiątych i to odniesienie dla tego okresu jest dla cyberkultury kluczowe. O ile pierwszy tekst na jej temat powstał w latach sześćdziesiątych (Hilton, 1963), o tyle nasilenie się wypowiedzi na ten temat można datować na drugą połowę ostatniej dekady dwudziestego wieku i początek dwudziestego pierwszego wieku. Wtedy powstały—by tak rzec—opracowania fundatorskie (Levy, 1997; Bell, 2001; Kluszczyński, 2001). Na początku lat dziewięćdziesiątych pojawiła się też pierwsza publikacja na temat technokultury (Penley, Ross, 1991). Aktualnie pojawiają się głosy mówiące o schyłku paradygmatu cyberkulturowego (Wójtowicz, 2016, s. 18), aczkolwiek może tutaj chodzić o wytwarzanie alternatywnych teorii i zjawisk artystycznych, które symulują postęp, w analogii do zjawisk rynkowych tak, jak to można zasugerować w stosunku do wytwarzania konwencji realizmu (Manovich, 2006, ss. 294-295) obecnego w produkcjach filmowych i w tworzeniu gier komputerowych. Konkurencją dla narracji cyberkulturowej stała się opowieść o technokulturze, która w moim przekonaniu, jest w wielu elementach zbieżna, choć różni się na poziomie słów-kluczy. W obydwu narracjach pewną rolę odgrywa science-fiction (Raulerson, 2013). Innym kandydatem na najważniejszego aktora jest opowieść o postmedialności, która—jak uważam—stanowi część właściwą narracji technokulturowej, ale nie jest to, póki co, sprawa rozstrzygnięta. Samo pojęcie postmedium ma wiele, nie odnoszących się do wspólnej matrycy i skorelowanych z różnymi praktykami, manifestacjami kulturowymi i artystycznymi, wyjaśnień, propozycji. Należy skonstatować, że o ile nie nastąpi samozagłada, która na parę sposobów zapowiada się, na przykład, w pojęciu antropocenu, w takich diagnozach, jak te, które sugerują ponowny splot faktów i wartości, przyrody i dobra (Rosół, 2017, ss. 219-229) lub jeśli nie nastąpi kres ludzkości inspirowany kontaktem z obcymi lub obcym ciałem, kometą, asteroidem, o tyle trudno sobie wyobrazić, by stechnicyzowana i zcybernetyzowana kultura przestała być sobą.

Zarówno Zammenhoff, jak i Szałankiewicz w latach dziewięćdziesiątych zafascynowani byli oprogramem o nazwie Tracker, który ze zdwojoną siłą był wykorzystywany w ramach rozwijającej się wtedy bujnie demosceny, która funkcjonuje do dziś, aczkolwiek technologie się bardzo pozmiały i obok *dema*, brane są pod uwagę również *intra*. Utwór Szałankiewicza rozpoczyna wypowiedź: „Poczucie beznadziei jest twoim najlepszym, zażartym przyjacielem”. Pobrzmiwa tutaj aura jaką wytwarzają produkcje spod znaku *postapo*, sytuacji po wojnie atomowej lub/i zwycięstwie superinteligencji, inteligencji przewyższającej ludzką. Artysta wprost sugeruje powinowactwa z takimi produkcjami fabularnymi jak *Screamers* (reż., Ch. Duguay, *Screamers*, Japonia / Kanada / USA, 1995; reż., S. Wilson, *Screamers: The Hunting*, Kanada / USA, 2009). Istnieją dwie wersje tego filmu, opierające się na opowiadaniu Philipa K. Dicka *Second Variety*. Mamy w nim do czynienia z konfrontacją ludzi z robotycznymi symulakrami, cybernetycznym erzacem zdolnym do przybierania różnych kształtów, zwierzęcych i ludzkich. Kompozycja sugeruje ten rodzaj odniesień wraz z daleko przetworzonym, metalicznym głosem sugerującym obcość, a także poprzez świdrujące dźwięki, które nawiązują do horroru. Na marginesie należy zauważyć, że horror jako gatunek trans-

medialny, również wchodzi w triadyczną, molekularną, klastrową wież, w tym wypadku, wraz z s-f i *fantasy* tworzy coś, co można by określić mianem spektrum fantastyki. Do tej triady, jak się wydaje, dołączyć można również, ustanawiając kwadrę nastawioną na eksperyment, nowe kino przygody (Frelik, 2017, s. 7). We wspomnianej kompozycji Szałankiewicza najczęściej pojawiającą się frazą słowną jest tytułowy slogan: „Jesteś robotem”, co oczywiście konotuje problematykę człowieka-maszyny, wyraźnie wskazaną w nowożytności przez Julię Offraya de La Mettriego (Mazlish, 1993, ss. 26-27).

Prace Drabika, Sienkiewicza i trio Kaliski—Zub—Straszak można naświetlać poprzez triadę, molekułę lub klaster kultury współczesnej, w której jako aktant pojawia się wzornictwo. Można je kojarzyć z przemysłowo produkowanymi przedmiotami codziennego użytku, takimi jak wyposażenie mieszkań, ubrania, ale tu chodzi raczej o postprodukcję koncepcji, idei, które związane są, w przypadku Kaliskiego ze sztucznym życiem, a w przypadku dwóch grafików 2D i 3D, z imaginariem fantastyczno-naukowym. To opracowanie przedmiotu w duchu pewnego ornamentu, czegoś, czego forma jest raczej zapowiedzią aniżeli punktem docelowym, charakteryzuje tych artystów.

Maciej Drabik pokazuje nam, w jaki sposób mogą wyglądać kolonia międzygwiazdowa, a także stacja przystankowa, coś w rodzaju, cybernetycznej stacji paliw, a może także futurystycznego miejsca do parkowania, międzylądowania. Intrygujące w tych obrazach są powtórzenia, permutacje, których główną składową jest okrąg. Kulisty charakter ma stacja kosmiczna, zarówno ta, której ramy są po części zbieżne z ramami obrazu, jak i ta, która jest na pierwszym planie. Ten zabieg sugeruje istnienie odbiorcy implikowanego. Ale z kulistością mamy do czynienia również w przypadku czegoś, co znane jest z astrofizyki pod nazwą czarnej dziury. *Exodus* ukazuje jakby przemieszczanie się drobnych czarnych przedmiotów, być może rakiet z głowicami atomowymi, w stronę tego anihilatora. Jest zaskakujące, że umiejscowiona wokół kolonia, którą przesyłają elektryczne wyładowania, jest jakby nieczuła na ten proces.

Łukasz Sienkiewicz prezentuje grafiki, które wchodzi w intermedialne związki z kinem, w szczególności z jego gatunkiem nazywanym *noir*. Swoim klimatem przywodzą one na myśl *Blade Runner'a*, narrację, która powstała podobnie jak *Krzykuni*, na podstawie pisarstwa Dicka. Można tu przywołać dwie wersje tego filmu (reż., R. Scott, *Blade Runner*, Hongkong / USA / Wielka Brytania, 1982; reż., D. Villeneuve, *Blade Runner 2049*, Hiszpania / Kanada / USA / Węgry / Wielka Brytania, 2017). To, co charakterystyczne dla tych prac to fakt, że przedstawiają świat zanurzony w ciemności, bez światła naturalnego, gdzie dominantą są uwypuklone niebieskim kolorem fosforyzującym połączenia i twarze. Właściwie brak tutaj relacji interpersonalnych, a także brak możliwości rozpoznawania twarzy. Przywodzi to na myśl z jednej strony anonimizację poprzez różnego rodzaju maski, tożsamości i awatary sieciowe, a także, z drugiej strony, przerzucenie dość dużej części aktywności człowieka w zakresie uspołecznienia na komunikatory takie jak Messenger, WhatsApp i platformy postmedialnej praktyki technologicznej (Celiński, 2013, s. 33) takie jak Facebook, Twitter czy TikTok. Ten fakt, z kolei, wiązałby w jakiejś mierze ukazywany tu namysł z triadą fundowaną przez filozofów nauki i socjologów pod szyldem STS, który to klaster znajduje aktualnie rozwinięcie swojego trzeciego rozdziału (Caudill, Conley, Gorman, Weinel, 2019), a wśród

stawianych w obrębie tej narracji pytań, formułowane są, na przykład, takie, o relacje między technikami i naukowcami w kontekście ustanawiania społecznego twierdzeń (Latour, Woolgar, 2020, ss. 232-233).

W kompozycji *David Vincent on the Trail* Zammenhoffa mamy do czynienia z użyciem elektroniki, a także instrumentu własnej produkcji—majsterkowanie i wynalazczość to jakości, które przysługują temu artyście—który zbudowany został w analogii do dzwonów rurowych, przy czym, wewnątrz jego elementów wypełniła woda. Ta elektroakustyczna ścieżka dźwiękowa będąca czymś w rodzaju audialnej analogii do hybryd medialnych (Zawojski, 2016, ss. 95, 132) zawiera świdrujące drony, oscylacje i modulacje barwy dźwięku wraz z umiarkowanym tempem zorganizowanym przez linię basową. Słysząc także wypowiedzi, które prawdopodobnie są przywłaszczeniami, kanibalistycznymi cytatami lub silnym przywołaniem fabuły, w nawiązaniu do której powstał utwór. Chodzi tutaj o serial *The Invaders* (reż., L. Cohen, *The Invaders*, USA, 1967) z lat sześćdziesiątych, który na tle czerwonej paniki, zimnowojennego strachu świata zachodniego przed infiltracją ze strony Rosji, przedstawia przenikanie się porządku społecznego Ziemi z przybyszami, którzy podmieniają miejscami organizmy ludzkie z obcymi, przy czym, powłoka, tym razem nie wirtualna lub stalowa, jest ludzka, a wewnątrz jest kosmiczne, intergalaktyczne, aczkolwiek zarówno inteligentne, jak i przebiegłe, walczące o dominację nad natywnymi mieszkańcami błękitnej planety.

Realizacja trio Kaliski—Zub—Straszak stanowi interesujący związek między sztuką algorytmu, a postprodukcją obiektu wirtualnego, który sam w sobie nie posiada jakiegokolwiek cielesności. Na marginesie dodam, że niezwykle przykuwającą uwagę, a pracującą w tle, jest granica między tym, co nazwalibyśmy obiektem konceptualnym, a sztuką koncepcyjną. Raczej nie pojęcie, tak jak to jest w filozofii (Deleuze, Guattari, 2000), ale pomysł staje się tutaj punktem wyjścia i może stanowić punkt docelowy interpretacji i walidacji poszukujących dzieła sztuki. Brak tu, jak i w innych pracach, elementów interaktywności, którą uważa się za cechę charakterystyczną cybersztuki, sztuki multimedialnej, sztuki nowych mediów, mediów cyfrowych obok wirtualności, telematyczności i hipertekstualności (Kluszczyński, 2010, s. 31). To oczywiście prawda, że sztuka interaktywna jest reprezentowana obficie w cyrkulacji wartości festiwalowo-galeryjnej, można powiedzieć, że jest czymś w rodzaju jej serca (Pascal, 2003, s. 75), przy założeniu, że bytem wszechwiedzącym i wszechmocnym stają się technologie informacyjne, ale obok niej z dużą siłą dochodzą do głosu odmiany sztuki komputerowej takie jak sztuka oprzyrządowania, oprogramowania, sztuka interpasymna i generatywna. W niektórych prowokowanych przez omawiane obiekty sytuacjach można by mówić o interpasymności, w szczególności w tę stronę wysuwa się praca *FabFungus*. Mamy tu projekcję, która pokazuje, w jaki sposób można generować grzybnie. Widzimy poruszający się kursor, interfejs, ale do samego interfejsu nie mamy dostępu. Czynności operacyjne, zmiany parametrów rozwoju wykonane są uprzednio, w naszym zastępstwie.

Dzieło Kaliskiego—Zuba—Straszaka to po pierwsze kod, który symuluje życie takie, jakiego analogie można odnaleźć na Ziemi, a jakie, z pewnym prawdopodobieństwem może być do odnalezienia tam, gdzie powstały układy planet analogiczne do naszego Układu Słonecznego. Po drugie, kod ten będący świetnym przykładem tego, co rozple-

nia się w kulturze współczesnej w różnych odmianach, zostaje zmaterializowany w różnych wariantach i mediach, pokazując, że jego sposób łączliwości jest transmedialny. Są to rzeźby wytworzone przez drukarkę 3D. Zatem mamy tutaj obiekty, które choć przypominają siebie nawzajem, to nie są tożsame, stanowią permutacje ucieleśniania kodu. Po trzecie, poszerzeniem widzialności algorytmu jest animacja komputerowa, w której aktorem jest grzybnia.

Chciałbym wskazać, przy tej okazji, na różne odmiany sztucznego życia, z jakimi mamy do czynienia współcześnie: robotyczne, desktopowe, często poprzez programowanie zachowań postaci z gier komputerowych, i w obrębie mediów lokacyjnych (Nacher, 2016, ss. 155-156), czy jak je nazywają niektórzy postmediów (Wójtowicz, 2016, s. 330). Kreowanie obiektów, które symulują zachowania organizmów żywych zapoczątkowali cybernetycy (Pickering, 2011, ss. 48-52), aczkolwiek powstanie tego nurtu laboratoryjnych dociekań, datuje się często na drugą połowę lat osiemdziesiątych, kiedy to zorganizowane zostały pierwsze warsztaty w Los Alamos National Laboratory, poświęcone symulowaniu i syntezie życia (Whitelaw, 2006, ss. 6-7).

Wystawa pokazuje pewien przekrój możliwości zaaranżowania przestrzeni pod kątem uwidocznienia związków między sztuką różnych rodzajów i gatunków, a fantazjowaniem, użyciem wyobraźni w celach kreatywnych w zakresie tematów takich jak życie pozaziemskie (Kaliski—Zub—Straszak), przestrzeń międzyplanetarna, statki kosmiczne, czarne dziury (Drabik), ewolucja kosmosu (*Voices of The Cosmos*), obcy, cyborg, android (Zammenhoff), wirtualna rzeczywistość, rzeczywistość poszerzona, relacje wirtualne (Sienkiewicz), wytwarzanie ciemnej materii (Jasielski), czy zagrożenie wojną z robotami prześcigającymi lub dorównującymi nam, w pewnej mierze, inteligencją (Szałankiewicz).

PODSUMOWANIE

W ramach podsumowania postaram się nakreślić podobieństwa i różnice pomiędzy wprowadzonymi w toku analiz narracjami naukowymi dotyczącymi stechnicyzowanej kultury. Chciałbym nadmienić, że uwagi końcowe będą miały charakter idealizacyjny i ich wadą jest to, że w konkretnych przypadkach mogą się nie sprawdzać, mogą zostać sfalsyfikowane. Myślę, że wiele osób zgodziłoby się ze mną, że zarówno narracja cyberkulturowa, jak i technokulturowa ma oparcie w badaniach nad kulturą—w studiach kulturowych. Natomiast STS bazuje na socjologii i filozofii nauki. Dwie pierwsze narracje w dużej mierze koncentrują się na sztuce, traktując naukę jako coś w rodzaju pogranicza, szukają w twórczości artystycznej analogii z praktyką naukową, ale raczej nie odwrotnie. Różnica pomiędzy dwiema pierwszymi narracjami opiera się, między innymi, na dwóch płaszczyznach. Po pierwsze, decydujący staje się zestaw atrybutów, własności, etykiet, słów kluczy, którymi się one posługują. O ile w cyberkulturze decydującą rolę odgrywają multimedia i sztuka interaktywna, o tyle w technokulturze najbardziej skupiają na sobie uwagę hybrydy medialne i postmedia. Po drugie, wydaje się, że narracja cyberkulturowa ukształtowana została na silnej opozycji pomiędzy tym, co realne, a tym, co wirtualne, natomiast technokultura lub kolejne modele cyberkultury, w wersji 2.0 i 3.0, konstatują płynność, zapętlenie, splot tych dwóch rzeczywistości.

W konfrontacji do tego, STS koncentruje się na nauce, jej efektywności, sukcesie, dopasowywaniu się do zmiennych okoliczności społecznych (Derra, 2013, s. 52). W tej narracji istotną rolę odgrywają tak zwani aktorzy, w tym, czynniki nie-ludzkie, społeczeństwo i technika potraktowane zostają jako jedność (Latour, 2013, ss. 17-41). Tym, co upodabnia, ustanawia wspólny mianownik pomiędzy trzema narracjami jest technika lub technologie, w szczególności technologie komputerowe, które przyczyniają się do rozwoju tego, co w latach dziewięćdziesiątych określono mianem technonauki (Virilio, 2006, s. 7). Wspólnym mianownikiem jest także fantastyka naukowa, opisywana jawnie przez dwie pierwsze narracje, a w trzeciej stanowiąca coś w rodzaju gruntu porównawczego, odniesienie, które staje się decydujące do tego, by stwierdzić silne korelacje, upodobnienie, do pewnego stopnia wymienialność ról naukowca i artysty (Urbanowicz, 2021; Latour, Woolgar, 2020, ss. 309, 333-334, 339).

BIBLIOGRAFIA

- Bell, D. (2001). *An Introduction to Cybercultures*. London, New York: Routledge.
- Bell, D., Loader, B. D., Pleace, N., Schuler, D., red. (2004). *Cyberculture. The Key Concepts*. New York: Psychology Press.
- Bauer, S. (2001). Technika i nauka jako hierofania. W: E. Schutz (red.), *Kultura techniki. Studia i szkice* (ss. 495-505). Tłum. I. i S. Sellmer. Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.
- Caudill, D. S., Conley, S. N., Gorman, M. E., Weinel, M., red. (2019). *The Third Wave in Science and Technology Studies: Future Research Directions on Expertise and Experience*. London, New York: Palgrave Macmillan.
- Celiński, P. (2013). *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Cohen, L., reż. (1967). *The Invaders, USA*.
- Deleuze, G., Guattari, F. (2000). *Co to jest filozofia?* Tłum. P. Pieniążek. Gdańsk: słowo / obraz terytoria.
- Derra, A. (2013). Owocne spotkanie nauk kognitywnych (CS) ze studiami nad nauką i technologią (STS). *Avant: pismo awangardy filozoficzno-naukowej*, 4(1), 50-53.
- Duguay, Ch. (1995). reż. *Screamers*. Japonia / Kanada / USA.
- Dusek, V. (2011). *Wprowadzenie do filozofii techniki*. Tłum. Z. Kasprzyk. Kraków: Wydawnictwo WAM.
- Festiwal Permutacje (2021). <https://festiwalpermutacje.wordpress.com>
- Frelik, P. (2017). *Kultury wizualne science-fiction*. Kraków: Universitas.
- Goodman, N. (1968). *Languages of Art. An Approach to the Theory of Symbols*. New York, Kansas City: The Bobbs-Merill Company, INC, Indianapolis.
- Głowiński, M. (2003). Groteska jako kategoria estetyczna. W: M. Głowiński (red.), *Groteska* (ss. 5-15). Gdańsk: słowo / obraz terytoria.
- Half Life* (1998). Valve Corporation, Sierra Entertainment.
- Hanney, W. S. II. (2006). *Cyberculture, Cyborgs, and Science Fiction. Consciousness and the Posthuman*. Amsterdam, New York: Radopi.

- Hayles, K. (1999). *How We Become Posthuman? Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago, London: The University of Chicago Press.
- Hilton, A. M. (1963). *The Age of Cyberculture*. New York: The World Publishing Company.
- Kluszczyński, R. W. (2001). *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialnych*. Kraków: Rabid.
- Kluszczyński, R. W. (2010). *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Latour, B. (2013). Technologia jako utrwalone społeczeństwo. *Avant: pismo awangardy filozoficzno-naukowej*, 4(1), 17-48.
- Latour, B., Woolgar, S. (2020). *Życie laboratoryjne. Konstruowanie faktów naukowych*. Tłum. K. Arbiszewski, P. Gąska, M. Smoczyński, A. Zabielski. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.
- Levy, P. (1997). *Cyberculture. Rapport au Conseil de l'Europe dans le cadre du projet <<Nouvelles technologies: cooperation culturelle et communication>>*. Paris: Edition Odile Jacob.
- Malinowski, B. (2000). *Kultura i jej przemiany*. Tłum. A. Bydłoń, A. Mach. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Manovich, L. (2006). *Język nowych mediów*, Tłum. P. Cypryański. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Mazlish, B. (1993). *The Fourth Discontinuity. The Co-Evolution of Humans and Machines*. New Haven, London: Yale University Press.
- McLuhan, M. (1975). *Wybór pism*, Tłum. K. Jakubowicz. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- Nacher, A. (2016). *Media lokacyjne. Ukryte życie obrazów*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Pascal, B. (2003). *Myśli*. Tłum. T. Boy-Żeleński. Kraków: Wydawnictwo Zielona Sowa.
- Penley, C., Ross, A., red. (1991). *Technoculture*. Minneapolis: University of Minnesota.
- Pickering, A. (2011). *The Cybernetic Brain: Sketches of Another Future*. Chicago, London: University of Chicago Press.
- Raulerson, J. (2013). *Singularities: Technoculture, Transhumanism, and Science Fiction in the 21st Century*. Liverpool: Liverpool University Press.
- Rosół, P. (2017). *Hans Jonas o etycznej odpowiedzialności nauki i techniki*. Kraków: Universitas.
- Schelde, P. (1993). *Androids, Humanoids, and Other Science Fiction Monsters: Science and Soul in Science Fiction Films*. New York, London: New York University Press.
- Scott, R., reż. (1982). *Blade Runner*. Hongkong / USA / Wielka Brytania.
- Seed, D. (2011). *Science Fiction. A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press.
- Technology, Entertainment, Design (2021). <https://www.ted.com/>
- Urbanowicz, P. (2021). Stanisława Lema i Brunona Latoura polityki natury. *Nowy Napis Co Tydzień*, 109, <https://nowynapis.eu/tygodnik/nr-109/arttykul/stanislawalema-i-brunona-latoura-polityki-natury>
- Whitelaw, M. (2006). *Metacreation. Art and Artificial Life*. Cambridge: The MIT Press.

- Wilson, S., reż. (2009). *Screamers: The Hunting*. Kanada / USA.
- Wójtowicz, E. (2016). *Sztuka w kulturze postmedialnej*. Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra.
- Villeneuve, D., reż. (2017). *Blade Runner 2049*. Hiszpania / Kanada / USA / Węgry / Wielka Brytania.
- Virilio, P. (2006). *Bomba informacyjna*. Tłum. S. Królak. Warszawa: Sic!
- Zawojski, P. (2010). *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Zawojski, P. (2016). *Technokultura i jej manifestacje artystyczne. Medialny świat hybryd i hybrydyzacji*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.

Cyber/ techno / science. Narratives about technicized culture in the context of the penultimate edition of *Permutations* Festival

ABSTRACT: This article contextualizes the works of art presented during the penultimate edition of *Permutations* Festival in CKiS “Wieża Ciśnień” Gallery in June 2021, Poland. The tools used in the analysis are scientific narratives such as monographs and articles about cyberculture, technoculture and STS. It poses questions about how they are helpful in the interpretation of the art gathered at the exhibition, what kind of place they give to science fiction, what differs between them and what is shared in the context of technicized contemporary culture.

KEYWORDS: cyberculture, technoculture, STS, science fiction, “*Permutations*” Festival