

MIROŚLAW FILICIAK

# PRZEPROJEKTOWANIE, PRZEPROGRAMOWANIE

## O JEDNEJ Z MOŻLIWYCH ŚCIEŻEK ROZWOJU BADAŃ KULTURY

### MIROŚLAW FILICIAK

Kulturoznawca, medioznawca, dziekan Wydziału Nauk Humanistycznych i Społecznych Uniwersytetu SWPS. Zajmuje się badaniami mediów i teorią studiów kulturowych. Kierował licznymi projektami badawczymi, takimi jak „Młodzi i media”, „Tajni kulturalni” czy „Obiegi kultury”. Autor książek *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej* (2006), *Media. Wersja beta...* (2014) oraz – wspólnie z Alkiem Tarkowskim – *Dwa zero. Alfabet nowej kultury i inne teksty* (2015).

W jednym z ostatnich swoich tekstów, a właściwie w szkicu tekstu zatytułowanym *Nauka jako forma (dziedzina) kultury*, Anna Zeidler-Janiszewska proponowała, aby w przyszłych badaniach kulturoznawczych przedmiotem refleksji uczynić samą naukę. Sugerowała, by zastanawiając się nad tym, jaką formą kultury jest nauka, powrócić do prac Jerzego Kmity – nie tylko jego społeczno-regulacyjnej koncepcji kultury, ale też rozważań na temat nauki publikowanych w latach siedemdziesiątych. Widziałam w tym szansę przede wszystkim dla płodnych poznawczo badań historycznych, refleksyjnie podchodzących do wyłaniania się nowych paradygmatów i zmieniających się faz instytucjonalizacji nauki. Pamiętam doskonale rozmowy z nią na ten temat, ponieważ jej propozycja wydała mi się niezwykle interesująca, łącząca perspektywy kojarzone przede mnie głównie z różnymi nurtami studiów nad nauką i techniką z tradycją polskiego kulturoznawstwa. Ale zapamiętałem coś jeszcze: to, jak podczas dyskusji o tekście Zeidler-Janiszewska dystansowała się od podkreślanej przez Kmitę autonomii sfer symbolicznej i techniczno-użytkowej. Mówiła, że we współczesnym świecie ten rozdział jest co najmniej nieoczywisty. Wykorzystując jako inspirację te dwa

wątki – dyskusję o nauce jako kulturze i polemikę z autonomią sfery techniczno-użytkowej i sfery symbolicznej – spróbuję zastanowić się nad aktualną sytuacją badań kultury i możliwą ścieżką ich dalszego rozwoju, także w kontekście kryzysu humanistyki, z którym się obecnie zmagamy.

Dystans do akcentowanej przez Kmitę odrębności tego, co użytkowe, od tego, co symboliczne, doskonale współgra z nowym zwrotem materialistycznym w badaniach nad technologią. Według Jussiego Parikki kluczowe dla tego zwrotu jest założenie, że nawet to, co pozornie niematerialne, wpisane jest w rozległe sieci materialne. Wszak sposoby funkcjonowania techniki we współczesnym świecie – choćby niematerialna praca, jaką wykonujemy na swoich komputerach – mają związek z tym, jak zaprojektowany jest software i hardware. Wpływ na nie wywiera także polityczna ekonomia własności infrastruktury technologicznej i dostępu do niej<sup>1</sup>. Co nie mniej istotne, nasze relacje z technologią nie są jednostronne, nie jest ona tylko doskonale plastycznym narzędziem, lecz czymś, co w istotnym stopniu współtworzy współczesne formy życia społecznego. Te powiązania z technologią dotyczą zresztą nie tylko poziomu makro, ale też jednostek, bo wykorzystywane przez nas media w istocie wpływają na nasze schematy poznawcze i dostarczają modeli myślenia o sobie. W tradycji niemieckich badań mediów, znajdujących się pod przemożnym wpływem Friedricha A. Kittlera, ten wątek myślenia o technologii przyczynił się do wyłonienia kategorii technik kulturowych (która zarazem pozwoliła pożegnać część dziedzictwa badacza „przeganiającego ducha z humanistyki” i położyć podwaliny pod nowe połączenia teoretyczne)<sup>2</sup>. Z tej perspektywy znane stwierdzenie Lawrence’a Lessiga, że kod (komputerowy) jest nowym prawem, albo prace Wendy Chun wskazujące na procesy zaciemniania faktycznej sprawczości kodu – także na poziomie politycznym – mogą jawić się jako ilustracje ponownego splecenia symbolicznego z technicznym<sup>3</sup>.

Pozwalam sobie te kwestie jedynie zasygnalizować, nie wchodząc głębiej w to, czy w świetle tych rozważań spornym elementem w przypadku Kmity jest myślenie w kategoriach linearnego rozwoju społeczeństw, które w erze industrialnej miały ostatecznie oddzielić techniczne od symbolicznego, czy może coś innego. Chodzi mi raczej o zwrócenie uwagi na pewien paradoks: wyrastające z nauki wynalazki techniczne, wraz ze swym postępującym zaawansowaniem, przywróciły nas dziś w pewnym sensie do stanu ponownego zaczarowania świata. Działają „automagicznie”, są traktowane za ledwie jako narzędzia. Pozostawione inżynierom wywierają wpływ na wszystkie sfery naszego życia, znajdując się równocześnie poza rozważaniami o sferze symbolicznej. W dobie dyskusji o politycznych konsekwencjach funkcjonowania mediów społecznościowych – które „przeprojektowały” internet w ciągu ostatniej dekady, włączając nas w inne

1 J. Parikka, *What is New Materialism – Opening words from the event*, *Machinology*, 23 czerwca 2010, <https://jussi-parikka.net/2010/06/23/what-is-new-materialism-opening-words-from-the-event> (15 października 2018).

2 Por. B. Siegert, *Cultural Techniques. Grids, Filters, Doors, and Other Articulations of the Real*, tłum. G. Winthrop-Young, Fordham University Press, New York 2015.

3 L. Lessig, *Code and Other Laws of Cyberspace*, Basic Books, New York 1999; W.H.K. Chun, *On „sourcery”, or code as fetish*, „Configurations” 3(16)/2008, s. 299–324.

niż na przykład w wypadku blogów schematy komunikowania się – te stwierdzenia wydają się dość oczywiste.

W tym tekście chciałbym jednak zastanowić się, na ile z podobnym zjawiskiem mamy dziś do czynienia w nauce. Piszę te słowa w czasie dyskusji toczących się wokół nowego prawa o szkolnictwie wyższym (niestety, nie obawiam się ryzyka szybkiej dezaktualizacji tego wątku; *Ustawa 2.0* jest pod wieloma względami logiczną kontynuacją poprzedniej reformy, wpisuje się też w globalne trendy związane z kryzysem instytucji uniwersytetu). W ostatnich miesiącach znaczna część prowadzonych przeze mnie rozmów ze znajomymi badaczkami i badaczami dotyczyła reformy prawa o szkolnictwie wyższym, jej konsekwencji dla polskiej nauki w ogóle, a dla kulturoznawstwa w szczególności. Dlatego pisząc tutaj o nauce, będę traktować ją jako całą sieć powiązań, obejmującą nie tylko działania badaczek i badaczy, których granice wyznaczają współdzielone przekonania, ale też (nowo)materialny element na te przekonania silnie oddziałujący, to jest całe szeroko rozumiane otoczenie instytucjonalne – zapisy prawne, środki na badania itd. Sądzę, że to techniczno-użytkowe oprzyrządowanie stopniowo podporządkowuje sobie przestrzeń symboliczną, co staje się szczególnie boleśnie odczuwalne właśnie w humanistyce. Nie chciałbym jednak, aby był to kolejny artykuł stawiający ponurą diagnozę. Zamiast tego zastanowię się, jak w tej sytuacji badania kultury mogą odzyskać/zwiększyć swą sprawczość w przestrzeni publicznej i zachowując krytyczny etos, przedefiniować narzucaną nam dziś wąsko rozumianą użyteczność. Ujmując to inaczej: zastanowię się, jak przemodelować własną kulturę, by zbudować wokół niej nowe połączenia.

#### BADANIA W CZASACH KATASTROFY

W swojej najnowszej książce (a właściwie kompilacji starszych tekstów) *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene* Donna Haraway rozpoczyna jeden z rozdziałów od peanu na cześć swojej przyjaciółki, filozofki Vinciane Despret. Pisze o jej zaangażowaniu w działania międzygatunkowe (Haraway przywołuje tu ważną dla siebie kategorię „myślenia z”), ale też o swoistej postawie dotyczącej praktyki naukowej: „Despret nie jest zainteresowana myśleniem poprzez odkrywanie głupoty innych, ani przez redukcjonowanie pola uwagi, by dowieść swej racji. Jej sposób myślenia powiększa, a nawet wymyśla, kompetencje wszystkich graczy, w tym jej samej”<sup>4</sup>. Przywołuję ten cytat dlatego, że jeśli – jak przypomina Haraway – działamy w czasach ekologicznej i politycznej katastrofy, to być może w uprawianiu nauki w grę wchodzi nie tylko dowiedzenie swojej racji, bo stawka jest wyższa. Zdając sobie sprawę, w jak różnych rejestrach się tutaj poruszam, zastanowię się, jak w wypadku badań kultury moglibyśmy ukonstytuować takie kolektywne myślenie. Jak uciec od apokalipsy, którą – jak przekonuje Haraway, odnosząc się chyba nie tylko do ludzkości jako takiej, ale też konkretnie do ludzi nauki – sami projektujemy, raczej diagnozując kryzys, niż próbując go pokonać? Jakie korekty w nauce-kulturze mogłyby tę sytuację zmienić?

4 D.J. Haraway, *Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene*, Duke University Press, Durham 2016, s. 126.

Poszukując odpowiedzi w kolejnej analogii, odwołam się do relacyjnej koncepcji kultury Marka Krajewskiego<sup>5</sup>. To propozycja reorientacji refleksji nad kulturą i polityką kulturalną, odcinająca się od elitystycznego myślenia o sferze kultury jako przestrzeni autonomicznej wobec życia społecznego. Według Krajewskiego kultura przede wszystkim uspołecznia, jest narzędziem do budowania relacji między jednostkami i wpływania na ich kształt (autor zauważa przy tym, że uczestnictwo w określonych praktykach kulturowych może budować relacje toksyczne). I choć dekady po wprowadzeniu do sposobów myślenia o kulturze perspektywy antropologicznej trudno być taką propozycją zaskoczonym, to przecież gdy przejdziemy na poziom praktyki – inicjowania i oceny działań kulturalnych – sytuacja staje się bardziej złożona. Bo przecież kryterium tworzenia nowych połączeń społecznych, oceny ich trwałości i uzyskania zamierzonego kształtu może być radykalnie odległe od choćby ocen estetycznych, sytuując ewaluujące spojrzenie w rejonach bliższych procesowi edukacyjnemu czy interwencjom społecznym, ale też usługom rynkowym skonstruowanym tak, by osiągnąć założone efekty. Przywołuję tę propozycję, żeby postawić pytanie: jakie połączenia kreuje dziś nauka, a w interesującym nas tutaj kontekście – nauki o kulturze? Jak wobec trudnych do przemilczenia problemów dyscypliny sprawić, by były one bardziej relacjogennym niż obecnie aktorem społecznym?

Poszukując odpowiedzi na te pytania, warto znów sięgnąć do przemyśleń Donny Haraway, której wskazówki mogą być pomocne w skonstruowaniu wizji pewnej reorientacji kulturoznawczych metod pracy. Reorientacji z jednej strony drobnej (z czego zaraz się wytłumaczę), z drugiej – kontrowersyjnej, bo nie ma ona dotyczyć bliższych relacji z innymi dyscyplinami nauki, lecz poszukiwania połączeń z innymi obszarami życia społecznego, także tymi, które ze względu na swoje rynkowe uwikłanie w badaniach kultury wciąż chyba częściej postrzegane są jako zagrożenie niż szansa. Propozycja polega na silniejszym niż dotąd zacieraniu granic między teorią a praktyką czy między krytyką a projektowaniem alternatyw. W ostatnich latach doskonale przyswoiliśmy transdyscyplinarność, ale wciąż mamy problem z transobszarowością. Nikogo nie dziwią dziś zespoły badawcze złożone z przedstawicielek i przedstawicieli różnych dyscyplin, ale bez porównania rzadziej niż taka współpraca zdarza się współdziałanie badaczek i badaczy z osobami zajmującymi się projektowaniem czy zarządzaniem w obszarze interwencji społecznych czy też komercyjnych towarów i usług. Można nawet nieco tendencyjnie wzmocnić to stwierdzenie, wskazując, że choć myślenie kulturoznawcze sprawnie łączy narzędzia wypracowane w obszarze filozofii, antropologii, socjologii itp., to samo kulturoznawstwo wciąż niezbyt często postrzegane jest jako ważny zasób kompetencji dla osób projektujących i wdrażających nowe rozwiązania czy skutecznie oddziałujących na wyobraźnię społeczną. Pisząc o tym, mam świadomość, że badania kultury od lat znajdują się w awangardzie dowartościowania zaangażowania nie tylko w badania, ale też praktyki artystyczne oraz interwencje społeczne. Skoro jednak nasze działania coraz częściej

---

5 M. Krajewski, *W kierunku relacyjnej koncepcji uczestnictwa w kulturze*, „Kultura i Społeczeństwo” 1/2013, s. 29–67.

są postrzegane jako elitystyczne i niepraktyczne, to choć są to oceny krzywdzące, stawianie pytań o możliwości zmiany tej sytuacji w aktualnych warunkach nie wydaje mi się bezzasadne. Nie chodzi tu zresztą o całociowy projekt, raczej o wskazanie jednej z możliwych ścieżek poszukiwania wzrostu sprawczości.

W takim podejściu widzę zresztą wiele ciągłości z kulturoznawczymi tradycjami. W te tradycje bez wątpienia wpisuje się transdyscyplinarność, negująca tradycyjny podział pracy akademickiej. Wpisuje się w nie także otwartość na działania animacyjne i kształtowanie różnych form polityki kulturalnej. Ale myślę także o bardziej odległej tradycji naukowej – wszak idąc tropem refleksji nad zmianami paradygmatów badawczych, zauważymy, że działania, które identyfikujemy dziś z tzw. nauką obywatelską (co znaczące, obecną głównie w projektach z obszaru nauk przyrodniczych), w przeszłości stanowiły główny nurt badań. „Zawodowi” naukowcy pojawili się dopiero pod koniec XIX wieku. Specjalizacja nauki utrudnia włączanie obywateli i obywateli w projekty badawcze na zasadach partnerskich. Być może jednak – idąc za sugestiami Marka Krajewskiego i traktując naukę jako kulturę – powinniśmy przewartościować część swoich działań i więcej energii włożyć w bycie zrozumianym poza grupą ekspercką. Jednym z możliwych wehikułów dla tego typu komunikacji jest zbliżenie badań nad kulturą do projektowania w różnych jego formach. Projektowania rozumianego jako działanie łączące w sobie to, co techniczno-użytkowe – pracę w oparciu o zestandaryzowane metodyki, zarówno na poziomie procesu tworzenia rozwiązań, jak i zarządzania przedsięwzięciem angażującym wiele osób o różnych specjalnościach – i symboliczne, bo jak próbowałem pokazać wcześniej, efekty pracy projektowej oddziałują na rzeczywistość także na tym poziomie. Mam tu na myśli zarówno lepsze rozpoznanie tego typu działań i narzędzi w celu krytycznej nad nimi refleksji, jak też próby włączenia ich do kulturoznawczych skrzynek narzędziowych. Skoro język publicznej dyskusji o wyobrażalnych zmianach społecznych kształtują dziś przede wszystkim biznes i polityka, korzystające z rozwiązań i języka świata marketingu, metod projektowych itp., to ignorowanie tego typu narzędzi może być luksusem, na który nas nie stać.

### W POSZUKIWANIU ALTERNATYWY

Przywoływaną już przeze mnie książkę Haraway domyka rozdział *The Camille Stories*, czyli literacka fikcja, przedstawiająca historię życia pięciu Camilli, dziewczynek urodzonych w przyszłości. Ich losy ilustrują możliwe drogi rozwoju ludzkości i zagęszczania – w duchu promowanego przez filozofkę hasła „twórzmy więzi, nie dzieci” – naszych relacji ze zwierzętami. Budząca skrajne emocje, od zachwyty po oskarżenia o śmieszność, ostatnia część książki domyka rozważania na temat powracającej w tomie „figury SF”. Stanowi odwołanie między innymi do tradycji fantastyki naukowej, przywoływanej zresztą także w osobach konkretnych autorek i autorów, ze zmarłą niedawno Ursulą K. Le Guin na czele<sup>6</sup>. Abstrahując jednak od oceny samych historii Camilli, dostrzegam

6 Klasycznym przykładem przywoływanym w dyskusjach o literaturze jako formie projektowania alternatywnych światów jest jej opublikowana przed blisko półwieczem *Lewa ręka ciemności*, przedstawiająca społeczeństwo

w tym przedsięwzięciu ważny gest związany z próbą poszukiwania rozwiązań nękających współczesność kryzysów oraz próbę przedstawienia swojego sposobu myślenia w sposób tyleż przystępny, co uruchamiający wyobraźnię. Oczywiście science fiction, a jeszcze bardziej chyba wczesna rosyjska i radziecka *nauczna fantastika*, której korzenie sięgają końca XIX wieku, pełniły już funkcję łącznika między wizjonerami i szerokim gronem odbiorców, jak też narzędzia wyobrażania sobie alternatywnych rzeczywistości. Po raz kolejny przywołuję tu jednak Haraway także z innego względu. Od kilkunastu lat *design fiction* – termin znaczeniowo bliski spekulatywnej fabulacji, zaproponowany przez pisarza Bruce’a Sterlinga – pojawia się także w kręgach osób pracujących na styku akademii i biznesu. Julian Bleecker czy David A. Kirby przedstawiają fikcję jako „diegetyczny prototyp”, wskazując na sprawczą siłę literackich czy filmowych wizji oraz rolę, jaką odgrywają one w dyskusjach o propozycjach nauki. To zbliżenie metod wykorzystywanych przez badaczki i badaczy do rozwiązań stosowanych przez biznes wydaje mi się znaczące; choć można je odczytywać jako postępującą ingerencję logiki biznesu w naukową refleksję, to możliwa jest też perspektywa odwrotna. Narzędzia i język designu można przecież twórczo rozwijać.

Zajmujący się projektowaniem spekulatywnym – jednym z przykładów krytycznego przepracowania założeń designu – Anthony Dunne i Fiona Raby piszą, że w działaniach tego typu chodzi przede wszystkim o

*wyobrażenie [sobie – przyp. MF] możliwych przyszłości i wykorzystanie ich jako narzędzi do lepszego zrozumienia teraźniejszości oraz dyskusowania o tym, jakich rodzajów przyszłości ludzie chcą i, oczywiście, jakich nie chcą. Zazwyczaj przyjmują one formy scenariuszy, często otwieranych pytaniem „co by było, gdyby”, i mają na celu otwarcie przestrzeni do debaty i dyskusji. Tym samym są w oczywisty sposób prowokacyjne, celowo uproszczone i fikcyjne. Ich fikcyjna natura wymaga od widzów zawieszenia niewiary i pozwala im wyobraźni błędzić, na chwilę zapomnieć o tym, jak jest, i zastanawiać się, jak być powinno<sup>7</sup>.*

Choć Dunne i Raby zainteresowani są także „fizycznymi fikcjami”, a więc obiektami stanowiącymi punkt wyjścia dyskusji o przyszłości, to pokazują równocześnie – w przywoływanym przeze mnie duchu nowego materializmu – że granica pomiędzy materialnym i niematerialnym jest płynna, a funkcję prototypu uruchamiającego wymianę poglądów na temat proponowanych rozwiązań zdiagnozowanych problemów mogą pełnić też historie, nie tylko fizyczne produkty. Przede wszystkim jednak pokazują, że tego typu rozważania, dające się sprowadzić także do logiki pracy nad szeroko rozumianymi usługami i produktami, nie muszą być prowadzone wyłącznie przez przemysł.

Przywoływane tutaj niematerialne, literackie prototypy nie oznaczają bowiem, że należy dystansować się od „fizyczności” i „produktowości”. Wydaje mi się, że

---

hermafrodytów. Wydaje się jednak, że gama tematów możliwych do analizowania w ramach takiego podejścia nie jest ograniczona, czego dowodzi choćby niedawno wydany tom analizujący SF pod kątem ustrojów ekonomicznych, por. *Economic Science Fictions*, pod red. W. Daviesa, MIT Press, Cambridge, MA, Goldsmiths Press, London 2018.

<sup>7</sup> A. Dunne, F. Raby, *Speculative Everything. Design, Fiction, and Social Dreaming*, MIT Press, Cambridge, MA, 2013, s. 2–3.

w świetle przytoczonych wcześniej problemów studiów kulturowych odważniejsze wejście w obszary dziś kojarzone głównie z marketingiem, silniejsze otwarcie na metody pracy projektowej, może być korzystne. Pozwoli tworzyć idee w większym stopniu „kompatybilne” z oczekiwaniami płynącymi spoza kultury akademickiej, wychodzące też poza świat sztuki. Jest w tym podejściu utopijny impuls, którego – nie tylko jako badaczki i badacze – potrzebujemy. Nie będę w tym miejscu zagłębiał się w to, na ile myślenie o lepszej przyszłości powiązane jest z wyrzekaniem się odpowiedzialności za aktualną sytuację (to zarzut Haraway zawarty w tytule jej książki, „pozostanie z kłopotami” ma być antytezą utopijnej ucieczki naprzód). Mam zresztą głębokie przekonanie, że w tej dyskusji nie może zabraknąć miejsca nie tylko dla terażniejszości, co jest oczywiste, ale i dla przeszłości, także przeszłości akademii i przykładów jej udanego oddziaływania na świat społeczny. Takie przykłady – w wypadku bliskich mi zagadnień związanych z budową, opartych o technologie nowych modeli ekonomicznych, jak choćby tzw. *sharing economy* – obnażają płytkość dzisiejszych innowacji i pozwalają walczyć z amnezją, często obecną przy wprowadzaniu usług i produktów ryzykownych z perspektywy konsekwencji społecznych. Pokazują także, że źródłem rozwiązań korzystnych dla jakości życia społecznego mogą być nie tylko korporacyjne laboratoria, ale też na przykład kontrkulturowe kooperatywy.

Proponowane z takich perspektyw „prototypy”, będące spekulacjami na temat alternatywnych rzeczywistości, mogą być wolne od marketingowej „gładkości”; nie tylko podsuwać rozwiązania, ale też piętrzyć problemy i obawy. Mogą mieć też różne formy. Tekstów, obiektów, czasem też usług, których uruchomienie niekoniecznie wymaga dużych zasobów i wysokich kompetencji technologicznych. Jednym z moich ulubionych przykładów jest gra bazująca na alternatywnej rzeczywistości *World Without Oil* z roku 2007, przygotowana przez zespół Jane McGonigal (do której działalności jako takiej mam stosunek co najmniej ambiwalentny). Projekt poświęcony był wizji świata w momencie kryzysu paliwowego i promowany sugestywnym hasłem „Play it – before you live it”. Nie bagatelizując trudności związanych z pozyskiwaniem uczestników i zarządzaniem społecznością, warto podkreślić, że na poziomie technologicznym gra opierała się na prostej stronie internetowej, na której umieszczano regularnie aktualizowane informacje o cenie paliwa „w świecie gry”. Ten prosty mechanizm pozwalał uczestniczkom i uczestnikom wejść w symulację, w ramach której tworzyli oni własne teksty i filmy przedstawiające życie w świecie drożejącej ropy oraz sposoby radzenia sobie z kryzysem. Czy był to projekt wnoszący do naszej wiedzy ekologicznej doniosłe odkrycia? Z pewnością nie. Łączył jednak poszukiwania rozwiązań z funkcją edukacyjną, był prototypem alternatywnej rzeczywistości, w której można było się zanurzyć. Wykorzystanie mechanizmu gier wydaje się zresztą dobrym narzędziem do wyjścia poza kulturę ekspercką, ale też do wyjścia poza przekonywanie przekonanych i włączenie do debaty osób teoretycznie niezainteresowanych krytyczną refleksją. Takim przykładem może być też na przykład modyfikacja wprowadzająca do komputerowej gry strategicznej *Hearts of Iron IV*, przygotowana przez Jana Sowę wraz z Hubertem Gromnym, Krzyszkiem Wolańskim i Łukaszem Pleśniarowiczem. Nowy scenariusz miał

przechwycić prawicową narrację dotyczącą Międzymorza, przedstawiając alternatywną historię Polski, w której nasze państwo odzyskuje niepodległość jako republika socjalistyczna, potencjalnie mogąca wraz sąsiadami utworzyć Anarcho-Komunistyczną Republikę Międzymorza. Choć modyfikacja powstała jako żart i nie dotyczy przyszłości, lecz przeszłości, to jest dla mnie doskonałym przykładem umiejętności dotarcia z przekazem do nowych społeczności (tutaj: graczy) oraz wykorzystania możliwości retoryki proceduralnej, która pozwala przekazać pewne idee nie na poziomie opisu, lecz także pokazując je w konkretnych sytuacjach (przykład: gracze mogli przekonać się, że wprowadzenie równouprawnienia kobiet sprzyja rozwojowi państwa). Jest próbą połączenia krytycznej kultury akademickiej z innymi kulturami, w dużej mierze zamkniętymi na dyskurs naukowy.

### PRZEPROGRAMOWAĆ KRYZYS

Osobnym obszarem, do którego należy się tutaj odnieść, są kwestie bardziej bezpośrednio związane z nowymi technologiami, choć znów trudno nie dostrzec powiązań pomiędzy zainteresowaniem badaczy kultury programowaniem a ideą designu. Dość wspomnieć, że przed blisko dekadą redaktor numeru „Kultury Współczesnej” poświęconego właśnie designowi, Marcin Składanek, pisał we wstępie o tym, że choć dyskurs krytyczny wciąż zachowuje moc wyjaśniającą, to kluczową kwestią wydaje się dziś transfer wiedzy do praktyki, a w tym obszarze inspirujące mogą być właśnie rozważania na temat designu<sup>8</sup>. Najnowsza książka Składanka *Sztuka generatywna*, wchodząca w dyskurs z takimi niedawno wydanymi u nas pozycjami jak *Odkrywanie kodu. Wprowadzenie do programowania w sztuce i humanistyce* Nicka Montforta, pokazuje, że także pisanie kodu jest zarówno tematem krytyki, jak i jej narzędziem. Kreatywne kodowanie może pełnić funkcję edukacyjną, pozwalając lepiej zrozumieć mechanizmy rządzące platformami, z których korzystamy, ale przynajmniej potencjalnie również ingerowaniu w nie. Książka Składanka pokazuje jednak sprzężenie pomiędzy praktycznym doświadczeniem jako zasobem pozwalającym „wdrażyć” idee w tworzone rozwiązania i praktyką jako źródłem wiedzy. W *Sztuce generatywnej...* widać bowiem doskonale, że doświadczenie programisty ułatwia autorowi odnalezienie drogi pomiędzy idealizowaniem i demonizowaniem kodu, bo choć Składanek ma świadomość jego sprawczej mocy, to zna też jego ograniczenia.

Ze względu na objętość tego artykułu nie uda mi się tej myśli rozwinąć, więc znów posłużę się odwołaniem do książki. Zamyśl łączenia krytyki technologii z designem można dostrzec choćby w publikacji Benjamin Brattona *The Stack. On Software and Sovereignty*. Autor kreśli w niej obraz nowej geopolityki, w której władzę sprawują platformy technologiczne. Znów jednak nie chodzi tylko o to, by pokazać niepokojące procesy związane z przemianami technologii, lecz także by zastanowić się, jak można je przeprojektować i przeprogramować. We wstępie do *The Stack...* Bratton pisze:

8 M. Składanek, *Wprowadzenie: design jako wyzwanie*, „Kultura Współczesna” 3(61)/2009, s. 14–17.



[Ta książka – przyp. MF] opisuje połączenie systemów kulturowych, instytucjonalnych i technicznych poprzez wykładniczą logikę obliczeń prowadzonych na skalę planetarną i rozważa możliwości rozpoznania i skonstruowania alternatywnych efektów [...]. Interesuje mnie, jak design – desygnowanie czegoś zgodnie z programem – może działać w tych schematach, ich różnych skalach i w kierunku różnych przyszłości. Jakie nowe formy możemy skomponować dla tych warunków komputacyjnych i geopolitycznych, najpierw mapując je, później interpretując, wreszcie – przeprojektowując?<sup>9</sup>

Być może takie przesunięcie akcentów ma w sobie potencjał podniesienia społecznej przydatności praktyk badaczek i badaczy kultury. Bo choć lista kryzysów, jakie przywołuję w tym tekście, jest długa, to kluczowe jest szukanie w tej sytuacji nowych impulsów – także dla przezwyciężenia kryzysu uniwersytetu i kryzysu humanistyki. W obszarze badań nad kulturą mamy zresztą całkiem niedawne, a już wyczerpane utopie, jak choćby te związane z oddolnym potencjałem komunikacji w sieci czy subwersywnym potencjałem kultury popularnej. Pora zastąpić je nowymi ideami, nawet przy świadomości, że i one z czasem ulegną przeterminowaniu. Zamiast jednak koncentrować się na piętnowaniu „głupoty innych”, warto szukać narzędzi do poszerzenia więzi także poza samą naukę. Do jeszcze intensywniejszego budowania sojuszy poza akademią, zarówno z rynkiem, jak i organizacjami pozarządowymi oraz instytucjami kultury. Być może idiom projektowania stanie się dla tych podmiotów wspólnym językiem, a kulturoznawczynie i kulturoznawcy moderatorami skupionej na tworzeniu rozwiązań współpracy, chociażby jako wizji. Sądzę, że pewnego rodzaju gestem dobrej woli byłby – jak starałem się to tutaj naszkicować – ruch do wewnątrz, poprzez który, nie rezygnując z krytyki rzeczywistości, moglibyśmy spróbować włączyć w swoją tożsamość więcej narzędzi nie tylko do diagnozowania kryzysów, ale też poszukiwania ich rozwiązań.

Mam pełną świadomość ryzyka, z jakim związana jest taka droga – także politycznego, bo sugerowane przeze mnie działania mogą być traktowane jako akceptacja rynkowej logiki, w którą wtłaczane są dziś uczelnie. W takim ruchu w stronę poszerzenia myślenia o nauce – która jest przecież także, od czego zacząłem, specyficzną kulturą – widać zresztą oczywiste analogie do problemów związanych z poszerzeniem pola kultury, o których pisaliśmy z Mikołajem Lewickim, wskazując między innymi właśnie na zagrożenia wynikające z ekonomizacji i instrumentalizacji kultury, ale też z możliwych kryteriów „rozliczania” podejmowanych inicjatyw<sup>10</sup>. Dlatego myślę o tej propozycji jako próbie, która absolutnie nie ma na celu marginalizowania dotychczasowego trybu działań i systemu wartości tradycyjnie identyfikowanych z uniwersytetem. Nie chodzi o całkowitą rezygnację z autonomii. Raczej o stworzenie prototypów nowego myślenia i nowych działań – z pełną świadomością, że ich uruchomienie zamiast wskazać rozwiązania, może ujawnić kolejne problemy<sup>11</sup>.

9 B.B. Bratton, *The Stack. On Software and Sovereignty*, MIT Press, Cambridge, MA, 2015, s. xix.

10 M. Lewicki, M. Filiciak, *Wynalezienie poszerzonego pola kultury*, „Kultura i Rozwój” 1(2)/2017, s. 7–31.

11 Autor dziękuje anonimowym recenzent(k)om za uwzględnione w tekście uwagi do pierwszej jego wersji.

**BIBLIOGRAFIA**

- Bleecker, Julian. *Design fiction. A short essay on design, science, fact and fiction*. Near Future Laboratory. Marzec 2009. <http://blog.nearfuturelaboratory.com/2009/03/17/design-fiction-a-short-essay-on-design-science-fact-and-fiction>.
- Bratton, Benjamin B. *The Stack. On Software and Sovereignty*. Cambridge, MA: MIT Press, 2015.
- Chun, Wendy H.K. „On «sourcery», or code as fetish”. *Configurations* 16, 3 (2008).
- Davies, William, red., *Economic Science Fictions*. London: Goldsmiths Press, 2018.
- Dunne, Anthony, Fiona Raby. *Speculative Everything. Design, Fiction, and Social Dreaming*. Cambridge, MA: MIT Press, 2013.
- Haraway, Donna J. *Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene*. Durham: Duke University Press, 2016.
- Kirby, David A. „The future is now. Diegetic prototypes and the role of popular films in generating real-world technological development”. *Social Studies of Science* 40, 1 (2010).
- Krajewski, Marek. „W kierunku relacyjnej koncepcji uczestnictwa w kulturze”. *Kultura i Społeczeństwo* 1 (2013).
- Lessig, Lawrence. *Code and Other Laws of Cyberspace*. New York: Basic Books, 1999.
- Lewicki, Mikołaj, Filiciak, Miroslaw. „Wynalezienie poszerzonego pola kultury”. *Kultura i Rozwój* 2, 1 (2017).
- Montfort, Nick. *Odkrywanie kodu. Wprowadzenie do programowania w sztuce i humanistyce*. Tłum. Michał Tabaczyński, Mariusz Pisarski, Adam Ladziński. Kraków: Wydawnictwo Ha!art, 2017.
- Parikka, Jussi. *What is New Materialism – Opening words from the event*. Machinology. 23 czerwca 2010. <https://jussiparikka.net/2010/06/23/what-is-new-materialism-opening-words-from-the-event>.
- Siegert, Bernhard. *Cultural Techniques. Grids, Filters, Doors, and Other Articulations of the Real*. Tłum. Geoffrey Winthrop-Young. New York: Fordham University Press, 2015.
- Składanek, Marcin. *Sztuka generatywna. Metoda i praktyki*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2018.
- Składanek, Marcin. „Wprowadzenie: design jako wyzwanie”, *Kultura Współczesna* 61, 3 (2009).

Data wpłynięcia: 3 sierpnia 2018 r. Data zatwierdzenia do druku: 5 października 2018 r.

**REDESIGNING, REPROGRAMMING. ON ONE OF THE POSSIBLE PATHS  
FOR FURTHER DEVELOPMENT OF CULTURAL RESEARCH**

Approaching science as a field of culture, the article discusses the possibility of broadening cultural research with tools used in designing. Various forms of speculative design are presented as an opportunity to establish a dialogue with entities from outside the academia and thus a way in which researchers may influence

social imagination. While risky, as it can potentially weaken the academia's autonomy, in a world where many human activities take place in a pre-designed and pre-programmed space, such move may prove essential to complement critical discourse.

**SŁOWA KLUCZOWE:** kulturoznawstwo, kryzys humanistyki, projektowanie, przyszłość, poszerzenie pola kultury

**KEY WORDS:** cultural studies, crisis in the humanities, design, future, broadening of the field of culture

