

ME DIA LAB

INSTRUKCJA
OBSŁUGI

ME DIA LAB

INSTRUKCJA
OBSŁUGI

redakcja:
Mirek Filiciak, Alek Tarkowski, Agata Jałosińska

***Fundacja Ortus
Chrzelice 2011***

zespół redakcyjny: Alek Tarkowski, Mirek Filiciak, Agata Jałosińska
korekta: Karolina Norkiewicz
tłumaczenia: Marta Elas, Marta Skowrońska, Anna Trzewiczek, Joanna Zawanowska
grafika: Joanna Tarkowska
skład: Błażej Chwoła



Fundacja Ortus, Chrzelice 174, 48-220 Łącznik
adres korespondencyjny: ul. Bobrowiecka 3A lok 100, 00-728 Warszawa
www.ortus.org.pl

Jeżeli chcesz wesprzeć nasze działania związane z ideą Medialabu oraz kulturą 2.0 możesz przekazać nam 1% od swojego podatku wpisując w PIT nasz numer KRS 0000310431. Zespół Fundacji Ortus

Prawa autorskie do układu, wyboru i redakcji zbioru posiadają Mirosław Filiciak, Aleksander Tarkowski, Agata Jałosińska oraz Fundacja Ortus.



Prawa autorskie do tłumaczeń tekstów posiadają autorzy tłumaczeń. Układ, wybór i redakcja zbioru oraz tłumaczenia tekstów (o ile nie jest to wskazane inaczej) są dostępne na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 3.0. Treść licencji jest dostępna na stronie: www.creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl/.

Prawa autorskie do poszczególnych tekstów oraz źródła oryginalnych publikacji są wskazane na str. 132

Zrealizowano ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu Obserwatorium Kultury
www.obserwatoriumkultury.nck.pl

Partnerzy



NARODOWY
INSTYTUT
AUDIOWIZUALNY



CENTRUM
CYFROWE

projekt: polska®



WARSZTATY KULTURY



lubelskie
Smakuj życie!

Spis treści

Od redaktorów	9
Medialab – instrukcja obsługi	11
<i>Mirek Filiciak, Alek Tarkowski</i>	
Niepokojący modus	19
<i>Paweł Janicki</i>	
Tymczasowe miejsce spotkań	29
<i>Geert Lovink</i>	
Kreatywność nie ma związku z przemysłem	35
<i>Annelys de Vet</i>	
Relacyjność peer-to-peer	37
<i>Michel Bauvens</i>	
Procesy kulturowe w sieci	41
<i>Maria Perez</i>	
Medialab: silnik nowego alfabetyzmu	57
<i>Piotr Celiński</i>	
Obywatel w sieci	65
<i>Howard Rheingold</i>	
Kochaj maszynę, nienawidząc fabryki	71
<i>Cory Doctorow</i>	
Instruktaż fablabu od podstaw	73
<i>Harmen G. Zijp</i>	
Wprowadzenie do Open Source Hardware	79
<i>Andrew Back</i>	
Narodziny renesansu inżynierii	81
<i>Andrew Back</i>	
Karta Praw Ruchu Makers	85
<i>Mister Jalopy</i>	
Historia i przyszłość labu	87
<i>Edward A. Shanken</i>	
Sharism – mentalna ewolucja	95
<i>Isaac Mao</i>	
Gościnność prototypu: technopolis w budowie	103
<i>Alberto Corsín Jiménez, Adolfo Estalella</i>	
Drukozbrodnia	113
<i>Cory Doctorow</i>	
Przyszłość labu	117
<i>Horst Hörtnner</i>	
Rozmowa z Joi Ito	123
<i>Agata Jałosińska, Alek Tarkowski</i>	

Od redaktorów

Ideę medialabu wcielamy w życie od roku 2010. Zorganizowaliśmy wtedy Medialab Chrzelice - pod hasłem Obóz Kultury 2.0". Był to tymczasowy medialab, działający w dniach 12-16 sierpnia we wsi „Chrzelice pod Opolem. W tym roku odbył się Medialab Lublin – pięciodniowe wydarzenie zorganizowane w sierpniu we współpracy z lubelskimi Warsztatami Kultury. Równocześnie pod szyldem Medialab Warszawa, w okresie od sierpnia do listopada, odbył się cykl czterech warsztatów oraz booksprint.

Niniejszą publikację traktujemy jako kontynuację organizowanych przez nas obozów i warsztatów medialabowych. Postrzegamy ją jako kolejny krok w realizowaniu idei medialabu, poszukiwaniu jej znaczenia w naszym lokalnym kontekście. Można ją traktować jako zbiór tekstów teoretycznych; jako źródło inspiracji do tworzenia medialabów; a nawet jako instrukcję, publikację typu “zrób to sam”.

Wybrane przez nas materiały nie mają jednolitego charakteru - wydało nam się najciekawsze połączenie różnych rodzajów tekstów: teoretycznych i praktycznych, krótkich instrukcji i form literackich. Także punktów widzenia osób w różny sposób zaangażowanych w medialaby. Cieszymy się szczególnie z dwóch tekstów polskich napisanych na potrzeby tej publikacji - Piotr Celiński z zespołu Lublin ESK 2016 opisuje lublińskie doświadczenia medialabowe, a Paweł Janicki - artysta z Centrum Wro, prowadzący warsztaty na obydwu naszych obozach medialabowych - pisze o zmianach twórczej aktywności.

Pozostałe teksty są przedrukami, ukazującymi się po raz pierwszy drukiem po polsku. Są krótkie manifesty (de Vet i Mister Jalopy) i krótkie opowiadanie (Doctorow). Teksty osadzone w myśleniu o medialabach przede wszystkim z perspektywy sztuki (Lovink), ale też artykuły o ich potencjale edukacyjnym (Celiński). Tekst o tym, jak nowe technologie wpłynęły na relacje międzyludzkie (Bauwens), ale też instrukcja stworzenia medialabu w siedem dni za 5000 Euro (FabLab Amersfoort). Wreszcie teksty dotyczące szerszego kontekstu i idei związanych z medialabami (Rheingold, Mao). Całość zamyka wywiad z Joi Ito, nowopowołanym dyrektorem sławnego MIT Media Lab.

Czytajcie w dowolnej kolejności. Przekazcie dalej. A przede wszystkim: eksperymentujcie. Może nawet: zakładajcie medialaby.

Mirek Filiciak, Alek Tarkowski, Agata Jałosińska



Medialab - instrukcja obsługi

Mirek Filiciak, Alek Tarkowski

Medialab a sprawa polska

Idea medialabu to idea mocno niedookreślona. I chyba dlatego tak pociągająca – bo to niedookreślenie nie oznacza nieprzemysłenia. Raczej: otwarcie i gotowość do dynamicznego reagowania na zmiany. Rozedrganie medialabu

postrzegamy jako atut. Bo czy można dziś mówić o instytucjach kultury (a za taką uważamy medialab) bez znaków zapytania? Sądzimy, że nie. Skończył się czas gotowych recept – pozostają pytania i wątpliwości.

W ich definiowaniu ma pomóc ta książka. To ideowa instrukcja obsługi medialabu. Wskazująca na różne – z pewnością nie wszystkie – sposoby jego rozumienia, a także na konteksty, w które w tym celu należy medialaby wpisać. Wreszcie, poszukująca punktów wspólnych, ale też konfliktów i napięć pomiędzy różnymi wizjami medialabów.

Zanim jednak zaczniemy, do genealogii medialabu przedstawionych w zebranych tu tekstach warto dopisać jedną – związaną z naszym polskim kontekstem. Bowiem idea medialabu, jak się okazuje, nie jest ani „nowinką”, ani „z importu”. Ma wyraźne, choć nie dość wykorzystane, polskie tradycje.

Jako inspiratora medialabów można postrzegać choćby Adama Słodowego. Człowieka, który przekonywał pokolenia Polaków, że każdy z użyciem prostych narzędzi jest w stanie samodzielnie coś zbudować, naprawić, ulepszyć. Czasy PRL-u osadzały oczywiście koncepcję „zrób to sam” w specyficznym kontekście: zrób to sam, bo w sklepie tego nie znajdziesz. Zrób to sam, bo nie ma innej możliwości, trzeba sobie jakoś radzić. Ale dziś są inne możliwości. A mimo to „zrób to sam”, pozostające świadomym wyborem, wciąż wiele znaczy. Patrząc z takiej perspektywy, zajęcia praktyczno-techniczne są równie ważne co informatyka czy (w zasadzie nieistniejąca w Polsce) edukacja medialna. Traktowane zazwyczaj po macoszemu, miały potencjał, by wychowywać kolejne pokolenia *bricoleurów*.

Także historia rewolucji komputerowej końca XX wieku w Polsce jest zaskakująco „medialabowa”. To historia komputerów składaków sprowadzanych w częściach z Chin, gier komputerowych przegrywanych na magnetofonach w ramach rynku, który był w 100% nieformalny, czy programów komputerowych przepisywanych z pism takich, jak „Bajtek”. W czasach, gdy i w Polsce urządzenia, z których korzystamy, są coraz szczelniej zamkniętymi czarnymi skrzynkami, warto inspirować się okresem, w którym obcowanie z mediami cyfrowymi miało wyraźny charakter chałupniczy i wymagało pracy rąk ludzkich. Nasza historia nie musi być obciążeniem (a tak często o niej myślimy w kontekście nowych technologii). Z punktu widzenia medialabu stanowi atut.

Medialab – definicja

Medialab. Fablab. Futurelab. Thinklab. Idealab. Hackerspace. Skunkworks. Biura coworkingowe. Określeń jest wiele, a moglibyśmy też napisać: warsztaty, pracownie, laboratoria. Nazwy nowych przestrzeni współpracy i kreatywności są stosowane z dużą dowolnością, choć rzadko wymiennie. Medialab to zarówno działający od 1986 roku potężny wydział amerykańskiej uczelni MIT, jak i pięciodniowy warsztat w podopolskich Chrzelicach, który zorganizowaliśmy w 2010 roku. Z jednej strony nazwy wiele znaczą, i członkowie hackerspace nie nazwaliby siebie medialabem. Ale uczestnicy tych wszystkich projektów i instytucji zazwyczaj myślą i działają podobnie.

Medialab (tak jak i pozostałe wymienione tu terminy) wymyka się prostej definicji, i też mało kto zdaje się o nią zabiegać, ciesząc się różnorodnością miejsc i instytucji podpinających się pod to hasło. Chciałoby się powiedzieć, że medialab to nie nazwa, tylko tag, którym można opisywać określony rodzaj miejsc i – jak to z tagami bywa – stosować swobodnie, wedle uznania, współtworząc jego znaczenie pojęciowe.

Także ten zbiór tekstów o medialabie i pokrewnych ideach nie zawiera precyzyjnej de-

finicji. I również podchodzi do pojęcia swobodnie, traktując medialab jako punkt, w którym stykają się różne wątki myślenia o kulturze, twórczości, współpracy, mediach i technologiach. I odwrotnie, medialab można traktować jako narzędzie, pozwalające na nowo myśleć o tych zagadnieniach.

Niemniej jednak, kilka elementów jest wspólnych i stałych dla wszystkich definicji. To po pierwsze podejście laboratoryjne do stosowanych mediów i technologii – wymagające zakasania rękawów, odkręcenia obudowy i zrozumienia, co się dzieje „pod maską”. Po drugie, kultura otwartości, przejawiająca się w stosowanym – otwartym – softwarze i hardware oraz w etosie wymiany informacji i wiedzy. To po trzecie modele współpracy, wykluczające sztywną hierarchię, a stawiające na otwarty proces, w którym mieszają się wymiary: edukacyjny, twórczy i produkcyjny.

Medialab i nowy model edukacji

We wstępie do pierwszego numeru magazynu „Make”, będącego swojego rodzaju organem prasowym bliskiego medialabom ruchu nowego pokolenia majsterkowiczów, w tekście *The makers of Make* Dale Dougherty napisał: „Jesteśmy kimś więcej niż tylko konsumentami technologii – jesteśmy twórcami¹, dostosowującymi ją do naszych potrzeb i integrującymi ze swoim życiem. Niektórzy z nas już tacy się urodzili, inni stali się twórcami niemalże mimochodem, jak ja. Może wtedy, gdy wypaliłem swoją pierwszą płytę CD, rippując pojedyncze piosenki z innych płyt i układając własną playlistę. (...) A może wtedy, gdy skonfigurowałem domową sieć WiFi, nie tylko dla siebie, ale dla całej rodziny. (...) Albo wtedy, gdy zabrałem na wakacje aparat cyfrowy oraz laptopa i zorientowałem się, że pokaz slajdów z wyjazdu był gotowy jeszcze zanim wróciliśmy. Jestem pewien, że większość z nas dzieli takie doświadczenia i wiele innych, które pokazują wpływ nowych technologii na nasze życie”². Aktywni użytkownicy technologii nie muszą być ekspertami – tych Dougherty nazywa „twórcami ekstremalnymi”. Ale muszą chcieć coś zrobić – eksperymentując samodzielnie, ale częściej korzystając z porad przygotowanych przez innych.

Trzeba też pamiętać, że podział na ekspertów i nieekspertów odbiera wolę działania. Mówi: nie masz kompetencji, nie dotykaj tego! Jak powiedział Alexander Galloway, krytykując podział na programistów i użytkowników oprogramowania: „Taki podział wprowadza zamęt, gdyż przyjmuje, że z jednej strony mamy użytkowników, a z drugiej programistów, i dalej, że większość ludzi jest użytkownikami, podczas gdy nieliczni są programistami obdarzonymi specjalną wiedzą. Moim zdaniem każde użycie komputera jest rodzajem programowania (...) [Ale] ludzie powinni stawać się coraz lepszymi programistami. (...) Czy tego chcą czy nie, muszą pobrudzić sobie ręce kodem już dziś”³.

Medialaby bywają źródłem realnej innowacji technologicznej, generują też nowe formy sztuki i twórczości. Są jednak także – a z polskiej perspektywy można uznać, że przede wszystkim – przestrzeniami uczenia się. Nie ekskluzywnymi przestrzeniami dla technologicz-

1 Ang. *makers*.

2 Dougherty, D., *The makers of Make*, „Make”, vol. 1, 2005, s. 7.

3 Galloway, A., R., *Ręce ubrudzone kodem. Rozmowa z Mateuszem Halawą*, „Kultura Popularna” nr 4(22)/2009, s. 21 – 22.

nych geniuszy, którzy wspólnie pracują nad czymś wielkim. Częściej przestrzeniami dla budowy partnerskich relacji pomiędzy kompetentnymi eksperymentatorami, ale także relacji mentorskich, bliskich tradycyjnym relacjom między majstrem i czeladnikiem. Bo nawet w czasach, gdy wszystkiego można nauczyć się z sieci, okazuje się, że warto mieć mentora. Medialaby nie istniałyby bez „nauczycieli”, osób, które chcą dzielić się z innymi zarówno swoją wiedzą, jak i pasją. W tym sensie medialab ma wypełniać lukę, z zapelnieniem której nie radzi sobie szkoła.

Medialab i nowy model nauki

Medialab jest instytucją edukacyjną, ale też instytucją nauki (choć granice między nimi bywają rozmyte). To kolejny obszar, którego dotyczy dziś kryzys. Z jednej strony edukacja staje się procesem coraz bardziej nieformalnym, rozproszonym i „odcieleśnianym” w sieciach wymiany informacji, z drugiej – tradycyjne instytucje nauki, z uczelniami wyższymi na czele, coraz silniej ulegają logice rynku⁴. Wiedza funkcjonuje jako towar, coraz częściej chroniony etykietką „wszelkie prawa zastrzeżone”.

Zmarły niedawno wybitny niemiecki badacz mediów, Friedrich Kittler, w swoim wystąpieniu podczas konferencji *Wizards of OS* w roku 1999 powiedział: „Od czasów ateńskich dla uniwersytetu kluczowe było, że tworzona i przekazywana wiedza musi krążyć poza ochroną patentów i praw własności, inaczej niż ma to miejsce w zamkniętych czy wręcz tajnych firmach czy przemysłach badawczych”. Odwołując się do tej długiej tradycji akademii, Kittler stwierdził następnie: „Wiecie lepiej ode mnie, że krytyka tego systemu musi być krytyką praktyczną. Uwagi teoretyczne i historyczne, takie jak moje, w najlepszym wypadku mogą pomóc w utrzymaniu szerszej perspektywy, ochronie jej przed zagubieniem w aktualizacjach i wskaźnikach. Ale kiedy programiści z MIT sprzeciwili się sprzedajności, i kiedy student informatyki z Helsinek pokonał powszechny strach przed assemblerami i zaczynaniem od zera, to było działanie praktyczne”⁵.

Medialab jest oczywiście na marginesie akademii, tak samo jak w gruncie rzeczy nie mieści się w ramach systemu edukacyjnego. Jednak naukowcy postulujący tak zwaną otwartą naukę – publikujący w sieci surowe dane badawcze, robocze notatki i wyniki eksperymentów – prowadzą w zasadzie naukowe medialaby. Nie przypadkiem kilku autorów tekstów w tym tomie pisze o edukacji i dzieleniu się wiedzą jako pierwszoplanowych zadaniach medialabu.

Medialab i praca rąk ludzkich

Trudno oprzeć się wrażeniu, że ostatnie lata to czas rehabilitacji pracy ludzkich rąk. Na poziomie makro – krytycznej refleksji nad fantazjami o społeczeństwie opartym na wiedzy i coraz częstszym głosem, że po „de-industrializacji” czas na „re-industrializację”. Na poziomie mikro – czas dowartościowania solidnego rzemiosła, ale też po prostu majsterkowania.

4 Zob. cykl *Edu-factory* na <http://www.ha.art.pl/prezentacje/29-projekty/1634-edufactory.html>

5 Kittler, F., *Science as Open Source Process* [w:] *New Media, Old Media. A History and Theory Reader*, red. Chun, W., H., K., Keenan T., Routledge, New York 2006.

Satysfakcji, że coś można zrobić samemu. Ubrudzić ręce. Nie tylko kupować, wyrzucać i znów kupować. Próbować samemu. Na różnych poziomach. Czasem – brudząc ręce kodem.

Stosunek do technologii jest kluczowy dla idei medialabu. Nie chodzi jednak o myślenie totemiczne, traktowanie elektronicznych gadżetów jako panaceum na bolączki współczesności. Raczej jako narzędzi, które otwierają nowe pole do popisu dla naszej kreatywności. To największe wyzwanie medialabu. Interaktywne media wcale nie uczyniły nas bardziej aktywnymi. Nasza aktywność wciąż najczęściej ogranicza się do konsumowania. Medialab ustawia się tu w opozycji: nowe technologie postrzega nie tylko jako ułatwienie, lecz także jako wyzwanie. Zadanie do wykonania.

Nie chodzi o to, żeby każdy budował robota w garażu (bo skomplikowane rozwiązania technologiczne, choć coraz prostsze, wciąż nie są dostępne dla każdego), ale o przyjęcie pewnej postawy. Cennej zwłaszcza dziś, gdy widać, że dotychczasowy zachodni styl życia, oparty na hiperkonsumpcji, może okazać się trudny do utrzymania. Trzeba też zmienić podejście do technologii. A równocześnie – zacząć od siebie.

Już ponad dekadę temu teoretycy mediów cyfrowych spopularyzowali rolę aktywnego użytkownika – jako typową w czasach mediów cyfrowych, a tak różną od biernego odbiorcy, archetypicznego dla epoki mediów nadawczych. Jednak z punktu widzenia medialabów, użytkowanie już nie wystarcza, bowiem nadal zakłada podporządkowanie się technologii o postaci w dużej mierze ustalonej przez jej twórców i obracanie się jedynie w wąskim obszarze swobody. Twórciele ten obszar znacząco poszerzają – dzięki aktywności obejmującej wszystkie etapy cyklu życia technologii: od momentu stworzenia, poprzez twórcze przetworzenie, aż po równie aktywne wykorzystanie.

Twórca ma wiele wspólnego z hakerem – ma przy tym dwie zalety wobec tego już pojęcia. Po pierwsze, twórcę charakteryzuje szerokie pole działalności, podczas gdy na hakerze ciąży już obraz młodzieńca przed komputerem (nawet jeśli oryginalnie słowo *hacker* oznaczało osobę, która sprawnie posługiwała się siekierą). Po drugie, nie obciąża go „czarny kapelusz” hamera – podczas gdy opinia publiczna nie akceptuje faktu, że haker może nosić „biały kapelusz”, i nie być włamywaczem, lecz osobą działającą na rzecz poprawy bezpieczeństwa w sieciach komputerowych.

Medialab i inspiracja internetem

Manuel Castells pisał w trylogii *Wiek informacji*, że dzięki internetowi powstaje przestrzeń przepływów: globalna struktura sieciowa, która przecina granice państw, tradycyjne instytucje i podziały administracyjne. W tej przestrzeni uczestniczą zazwyczaj, zdaniem Castellsa, kosmopolityczne elity, a węzłami sieci w rzeczywistej przestrzeni są globalne metropolie, a w nich miejsca takie jak wyglądające wszędzie tak samo lotniska czy nowoczesne biura. Dziś do tej listy należałoby dodać medialaby i pokrewne im instytucje – o charakterze zupełnie innym niż węzły przestrzeni przepływów, o których pisał Castells. A zarazem dużo bliższe oryginalnemu etosowi twórców i wczesnych użytkowników sieci.

Na przełomie XX i XXI wieku nowym archetypem grupy społecznej stała się społeczność wirtualna, opisywana jako rozproszona geograficznie grupa osób, połączona dzięki sieciom oraz wspólnymi zainteresowaniami lub wartościami. Same technologie sieciowe są

tworzone przez takie wspólnoty: jeden z mitów założycielskich Internetu twierdzi, że informatycy połączyli komputery siecią, by razem móc dalej rozwijać podłączone już komputery. Są technologie sieciowe, takie jak na przykład pierwsza sieć wymiany plików Napster, pisane przez pojedynczych koderów w przysłowiowych garażach. Ale są też takie, jak otwarty system operacyjny Linux, który powstał dzięki temu, że internet umożliwił zdalną współpracę dużych grup osób, które nigdy nie znalazłyby się w jednym biurze.

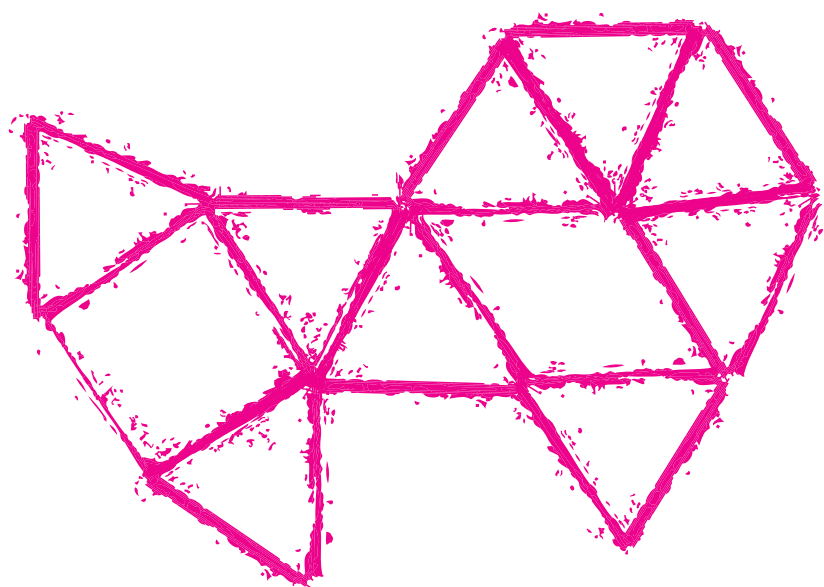
Taki model współpracy funkcjonuje do dzisiaj. Zbiorowe projekty informatyczne realizowane na zasadzie wolnego oprogramowania prężnie się rozwijają, a wypracowany przez nie model współpracy jest kopiowany w innych sferach życia. Jednak w ostatnich latach zaczął być widoczny trend odwrotny – połączone ze sobą przez sieć (często w skali globalnej) osoby szukają wspólnych miejsc i okazji dla bezpośredniego kontaktu. Stąd taka popularność różnego typu konferencji i niekonferencji, *barcampów* i *hackatonów* – swoistych festiwali kultury sieciowej. Oraz narastająca popularność medialabów i pokrewnych im instytucji, które można rozumieć jako internet skondensowany do postaci pojedynczej instytucji, a często nawet konkretnego miejsca. Dlatego w tekstach, które trafiły do tej książki, znajdują się też takie, które zwracają uwagę na rolę współpracy w fizycznej przestrzeni. Oraz takie, które pokazują, jak ideę otwartego oprogramowania adaptuje się dziś na potrzeby już nie klejenia kawałków kodu, lecz fizycznych urządzeń.

Medialaby rządzą się tymi samymi wartościami, co internet – w przeciwieństwie jednak do niewidocznej i globalnej sieci, są jak najbardziej lokalne i namacalne. Oczywiście, ich siła w równej mierze wynika ze skupienia się w jednym miejscu potencjału członków, jak i działającej w tle sieci, wpinającej medialab w przepływ informacji, treści i wiedzy. Medialaby to instytucje, których instytucjonalny genom został sklonowany z internetu.

Medialab i inne instytucje kultury

Zapewne swego czasu to biblioteki i muzea były instytucjami niedopowiedzianymi – stanowiącymi luźną rodzinę, otwartą na różne możliwości rozwoju. Dziś wiele instytucji kultury to instytucje skostniałe, działające w gorsetach swoich przyzwyczajęń, regulacji prawnych, administracyjnej kontroli i społecznych oczekiwań. Jednocześnie, coraz więcej bibliotek i muzeów, teatrów i domów kultury odczuwa potrzebę przededefiniowania swojej roli i modelu działania. Najlepsze z nich czują, że wobec zmiany społecznej i kulturowej muszą się też zmieniać instytucje.

Medialab może być dla tych instytucji ważnym narzędziem zmiany. Wskazuje bowiem nowe wzorce działania, nowe sposoby myślenia, nowe formy współpracy z „ludźmi dotychczas uznawanymi za odbiorców i klientów”. Nie wiemy, czy w przyszłości w każdej bibliotece będzie pracownia medialabowa, albo czy nawet dzieci zamiast do szkół będą chodzić do medialabów. (Zapewne tak nie będzie). Ale mamy nadzieję, że przynajmniej niektóre instytucje kultury spróbują czerpać z medialabu inspirację. Szukając drogi pomiędzy tym, co fizyczne i niematerialne. Tym, co sformalizowane i stałe, a tym, co spontaniczne i tymczasowe. Nie ulegając naiwnym technoutopiom, ale równocześnie wierząc, że możliwa jest lepsza przyszłość. I szukając dróg, by do niej dotrzeć.



Niepokojący modus

Paweł Janicki

Wrocław - Lwów - Mińsk - Londyn 2011

Mój tekst dotyczy zmian w modelach twórczej aktywności w sztuce związanej z nowymi mediami. Innymi słowy, chcę pisać o tym, w jaki sposób powstawały i powstają prace bazujące na mediach elektronicznych (szczególnie interaktywnych i programowalnych). Piszę z po-

zycji praktyka przeczuwającego, że w przypadku sztuki nowych mediów owe modele aktywności są czymś więcej niż kwestią osobistych preferencji czy czymś, co daje się sprowadzić do zagadnień warsztatowych czy technicznych.

Odnoszę raczej wrażenie, że przyglądając się temu, w jaki sposób twórcy pracują z nowymi (w danym czasie) technologiami, możemy się sporo dowiedzieć o tym, jakie jest nasze ogólne podejście do nich, na ile je rozumiemy i w jakim zakresie możemy mieć na nie wpływ. Temat można by przedstawić w szerszej perspektywie historycznej, jednak postanowiłem nie powiększać zbytnio objętości tekstu. Z podobnej przyczyny nie chcę szczegółowo omawiać analogicznych modeli behawioru osób, które w ten czy inny sposób zajmują się teorią sztuki mediów lub po prostu poruszone zagadnienie skłania je do refleksji.

Jak wspomniałem, piszę z pozycji praktyka (choć nie roszczę sobie z tego tytułu żadnych pretensji) – samodzielnego twórcy i producenta wspomagającego innych artystów – na podstawie niektórych z moich doświadczeń zebranych w ciągu ostatnich kilkunastu lat. Mój start w dziedzinie sztuk medialnych (zajmowałem się wtedy intensywnie pisaniem własnego software'u, eksperymentami z wielowymiarowymi przestrzeniami) zbiegł się w czasie ze zmierzchem netartu. Zawsze uważałem (i choć zabrzmi to nieskromnie dodam, że zauważyłem to – być może szczęśliwym trafem – od razu), że netart wypalił się, ponieważ twórcy operujący w obrębie tego nurtu w pewnym momencie zrezygnowali z eksplorowania realnych możliwości komunikacji sieciowej na rzecz prezentowania pewnych podstawowych technologicznych tricków jako autorskiej kreacji artystycznej. Moje własne zainteresowania związane z sieciami komunikacyjnymi wzięły się m.in. z przeczucia, że jest tam jeszcze wiele do odkrycia. Wydaje mi się, że ta wczesna obserwacja była ważna wówczas, a – na pewnym poziomie ogólności – jest ważna nadal. Dzięki uczestnictwu w aktywnościach WRO mogłem zresztą z łatwością przetestować tą i inne swoje koncepcje, aplikując je – w kontrolowanych dawkach – kolejnym realizowanym projektom. Dlatego właśnie na wstępie określam własną perspektywę.

Warto wspomnieć, że Polska przeżywa obecnie falę odrodzenia idei, którą (przy pewnej dozie dobrej woli) można określić jako formułę traktowania technologii jako przestrzeni kreatywnej ekspresji (mam na myśli ruch medialabowy, fakt formowania coraz większej ilości pracowni i laboratoriów medialnych na uczelniach, w instytucjach pokroju centrów sztuki itp. – jako naturalizowany wrocławianin z przyjemnością wspomnę tu o rozpoczynającym w tym mieście działalność nowym studiu firmowanym przez Zbigniewa Rybczyńskiego, przełamującym wiele zastałych kategorii). Mówię o odrodzeniu, ponieważ z łatwością przywołamy z pamięci wcześniejsze fascynujące zjawiska, takie jak Studio Eksperymentalne Polskiego Radia czy Warsztat Formy Filmowej (zresztą być może ponad 20-letnia działalność WRO mieści się już w tej samej kategorii?). Pomimo że nie są to aktywności leżące w tej chwili w centrum pola moich działań, śledzę je z wielkim zainteresowaniem, czasem sam w nich (zresztą z ogromną przyjemnością) uczestniczę, i mam wrażenie, że istnieje dość poważna myślowa luka w zbiorowej formule tych wszystkich procesów – zasadniczo nader krzepiących, zwłaszcza na poziomie instytucjonalnym. Luka, o której piszę, dotyczy dominujących modeli praktyk, będących przedmiotem wywodu w większej części tego tekstu.

Oczywiście sam termin „sztuka (nowych) mediów” jest anachronicznym określeniem współczesnej praktyki twórczej w jakiś sposób powiązanej z technologią – używanym z sentymentem i jedynie ze względu na specyficzną inercję charakteryzującą myśl teoretyczną w tej dziedzinie. Twórca pracujący z nowymi technologiami często, niestety, funkcjonuje na ideowym pobojożywie i korzysta z kategorii z demobilu, od dawna (a nawet od samego początku) nieprzystających do tego, czym się zajmuje. Część z tych zaprzeczonych kategorii nie powstała nawet na gruncie refleksji okołomediowej – w rzeczywistości bywają od niej dużo starsze.

Poza tym przestrzeń działań sztuki medialnej musi być sukcesywnie przesuwana, ponieważ terytorium sztuki mediów systematycznie jest inkorporowane przez inne dziedziny. Ponadto, coraz więcej konceptów i narzędzi, które pojawiły się za jej sprawą, trafia do publicznego i konfekcyjnego obrotu: np. aplikacja zastosowana do obsługi systemu CAVE, kiedyś sławna i uważana za niesłychanie zaawansowaną technologicznie – teraz dostępna pod postacią zestawu darmowych rozszerzeń dla środowiska MaxMSP¹. Szczególnie projektowanie (dizajn) świetnie sobie radzi z przejmowaniem nowo medialnych obszarów. Projektowanie jest związane ze sztuką mediów m.in. przez technologię – spora część projektowania odbywa się za pomocą środków elektronicznych, nawet jeśli finalny produkt nie jest *stricte* elektroniczny. Niemniej jednak, istnieją całe dziedziny projektowania powstałe na potrzeby mediów elektronicznych i bardzo obficie czerpią one z dorobku sztuki mediów. Co więcej, aktywności łączone niegdyś ze sztuką mediów stały się częścią domeny dizajnu – tak stało się np. z projektowaniem stron WWW.

Konieczne będzie tu także pewne rozróżnienie innego rodzaju. Zasadniczo technologie medialne wzięły wszystko, zgarnęły pełną pulę: obecnie korzysta z nich niemal każda prezentacja sztuki. Używają ich malarze, rzeźbiarze, ludzie teatru, nie wspominając np. o muzykach i filmowcach. Poza pewnymi wyjątkami, jest to jednak w większym stopniu posługiwanie się technologiami medialnymi niż językiem sztuki mediów, który ewoluował z nieco innych pozycji i w nieco odmienną stronę niż wymienione dziedziny i – by nie szukać zbyt odległych przykładów – ma więcej wspólnego np. ze sztuką performance niż wspomnianym przed chwilą teatrem. Moje prywatne rozróżnienie wiąże się ze sztuką używającą mediów (jako dopalaczy) i sztuką mediów w węższym znaczeniu. Czyli ze sztuką używającą mediów (którą dla uproszczenia nazywam niekiedy sztuką zmedializowaną) – i „po prostu” sztuką mediów. Ten drugi przypadek wydaje mi się znaczenie bardziej interesujący, jednak mamy tu do czynienia z biegunową parą opozycji w obrębie nadrzędnej całości, stąd trochę miejsca warto poświęcić sztuce zmedializowanej.

Wydaje mi się, że refleksja nad sztuką mediów hołubi szereg mitów dotyczących tego, jak twórcy posługują się technologią i na ile potrafią z niej korzystać. Moje prywatne rozróżnienie na sztukę zmedializowaną i medialną przywołuję tu, ponieważ w pewnej mierze odnosi się do powszechnego stereotypu, według którego artysta, zwłaszcza medialny, korzysta z mediów „poszerzając ich granice” i „poddając twórczej dekonstrukcji”. Wbrew powszechnym opiniom uważam, że w łonie sztuki mediów modele praktyk polegające na eksperymentowaniu, zgłębianiu natury medium i tego, jak ono na nas wpływa, ustępują pola modelom konsumpcyjnym opartym na korzystaniu z gotowych narzędzi i posługiwaniu się nimi w sposób możliwie optymalny pod względem ekonomii czasu: im szybciej i łatwiej daje się zrealizować projekt i zamknąć go w zestandaryzowanych ramach (czyli w jednym z typowych formatów ekspozycyjnych, jak projekcja, obiekt, instalacja, czy performance), tym lepiej. Te modele konsumpcyjne pojawiają się w dość nieoczekiwanych momentach i w praktykach uważanych za skrajnie eksperymentalne i wręcz konstytutywne dla niektórych obszarów sztuki mediów (np. w *software art*). Przy okazji chciałbym też zwrócić uwagę na to, że sformułowanie „korzysta z mediów” również kryje w sobie jeśli nie ideologię, to przynajmniej pewien zespół przeświad-

1 Mowa tu o rozszerzeniach COSM. W trakcie pracy nad tekstem okazało się jednak, że nowa wersja MaxMSP (v6.x) wszystkie potrzebne narzędzia zawiera już w podstawowej dystrybucji środowiska.

czeń, z którym niekoniecznie trzeba się zgadzać (wróć do tego zagadnienia w dalszej części tekstu).

Rozróżnienie pomiędzy sztuką zmedializowaną i sztuką mediów przydaje się jeszcze w jednym momencie. Otóż rzeczywistość zmedializowana, nasycona technologiami komunikacyjnymi w rozmaitych formach i zastosowaniach sprawia, że status sztuki mediów postrzeganej przez pryzmat *aparatusu*, staje się niejasny. Jeśli technologiami medialnymi posługują się niemal wszyscy, to kategoria sztuki mediów definiowana jako sztuka wykorzystująca pewien zestaw dostępnych technologii staje się równie szeroka, co bezużyteczna. Objasniając problem w inny sposób: medialne narzędzia rozpowszechniły się i są stosowane do syntezy, reprodukcji, procesowania, dystrybucji i logistyki wszelkich zjawisk i działań poddawanych digitalizacji – trudno więc wydzielać osobną kategorię sztuki mediów jako korzystającej z tych narzędzi. Istnieje jednak zasadnicza różnica pomiędzy strategiami realizowanymi przez sztukę zmedializowaną (czyli ogół praktyk artystycznych w zmedializowanej rzeczywistości) a tymi, z których korzysta sztuka mediów. Polega ona nie na stosowanych technologiach (jakkolwiek pewne istotne różnice w tym punkcie występują), lecz w sposobie operowania nimi, innymi słowy: w świadomości medium i rządzących nim zasad, a następnie w aplikacjach tej świadomości.

[1]

Istnienie sztuki zmedializowanej jest naturalną konsekwencją przesylenia rzeczywistości konsumenckimi technologiami medialnymi. Ekonomia polityczna tego rodzaju technologii nieuchronnie prowadzi je w kierunku rozpowszechnienia i adaptacji coraz to nowych i nieodkrytych (niezmedializowanych) jeszcze dla produkującego je przemysłu rejonów. Bruce Sterling trafnie i obrazowo określa rodzaj przemysłu, o którym tu mowa, „kompleksem militarno-rozrywkowym”. Niewiele pozostaje już takich niezmedializowanych przestrzeni, a technologie medialne stały się rzeczywistymi narzędziami dnia codziennego – poza byciem pożądanymi gadżetami i symbolami statusu i luksusu, utrwalonymi w potocznej świadomości.

Istotne znaczenie w medializacji sztuki mają procesy związane z ułatwieniem korzystania z technologii. Mówi się np. o intuicyjności i przyjazności interfejsów jako ich pożądanych cechach. Oznacza to m.in. zminimalizowanie poziomu wiedzy potrzebnej do korzystania z obsługiwanych przez nie technologii. Zasadniczo wydaje się to słuszną ideą, ale ma ona również ciemną stronę. Strategią konstrukcji tego rodzaju prostych w obsłudze interfejsów jest oddzielenie użytkownika od warstwy technologicznej poprzez zastosowanie metafory odwołującej się do jakiegoś znanego wycinka rzeczywistości. Przywołam tu klasyczną metaforę biurka jako metody organizacji przestrzeni roboczej ekranu w graficznych nakładkach na systemy operacyjne. Ułatwia to oczywiście codzienne aktywności i oszczędza czas, zwłaszcza, że większość tego rodzaju interfejsów automatyzuje najczęściej wykonywane schematyczne czynności, ale jednocześnie utrudnia zrobienie z technologiami czegoś nietypowego. Choć oczywiście prostota korzystania z konsumenckich technologii i interfejsów sprawia, że (jakkolwiek czasem z pewnym trudem) może opanować je niemal każdy, to jednocześnie jest w tym pewne niebezpieczeństwo. Oczekując na to, aż ktoś przystosuje technologię do naszych potrzeb, nie staramy się jej zrozumieć, i przez to możemy stracić kontrolę nad tym, czy otrzy-

mujemy to, czego rzeczywiście potrzebujemy. Pół biedy, jeśli sytuacja dotyczy technologii elektronicznych w tradycyjnym rozumieniu. Jednak np. wychodzące z fazy raczkowania biotechnologie mogą zaskoczyć nas w dużo większym stopniu, podobnie jak wspomagana konceptem nanotechnologii inżynieria materiałowa².

Opisana wyżej sytuacja, to – z punktu widzenia wspomnianego wyżej „kompleksu militarno-rozrywkowego” – optymalny model dystrybucji technologii i jednocześnie utrzymywania nad nią kontroli. Jest to także wyraźny, nabierający rozpędu proces kształtujący powszechne myślenie o nowych formach korzystania z technologii. Większość nowych urządzeń oferuje prosty, ograniczony, choć spektakularny i przyjemny interfejs i jednocześnie wbudowany jakiś rodzaj centralnej zdalnej kontroli (np. przez centralnie zarządzane serwery z oprogramowaniem dla konkretnego urządzenia, przechowywanie danych i dokumentów użytkownika poza jego urządzeniem itp.). Modne gadżety (np. tablety) oferują interfejs uniemożliwiający kreowanie dużej części zawartości potrzebnej do korzystania z urządzenia – trzeba sobie tę zawartość w jakiś sposób zdobyć, jednak nie można jej wygenerować we własnym zakresie (chyba, że innym urządzeniem, ale wówczas np. musi ona przejść proces autoryzowania przed upowszechnieniem, czyli dystrybucją za pomocą centralnie zarządzanych serwerów).

Komercyjny potencjał technologii medialnych sprawia, że przemysł urządzeń i oprogramowania udostępniających te technologie proponuje coraz nowsze rozwiązania, z których zmedializowane sztuki czerpią pełnymi garściami. W praktyce twórcy korzystają z oferty prostych w obsłudze urządzeń i programów rejestrujących i przetwarzających rozmaite media oraz metod komunikacji i dystrybucji w taki sam sposób, (uprzedzę, że warto zwrócić uwagę na dosłowność tego porównania) w jaki np. managerowie korzystają z pakietów biurowych – traktując je jako funkcjonalne i neutralne narzędzia pracy. (Istnieją też narzędzia mniej neutralne, niejako uprawomocniające rolę i status twórcy. Są to programy, które kupujesz, aby „poczuć się artystą” lub by być uważanym za „profesjonalnego” artystę.) Powyższe stwierdzenie można by potraktować jako roboczą definicję modelu praktyki dominującego w sztuce zmedializowanej. Swoją drogą, jest coś naprawdę dziwnego w tym, że postrzeganie mediów elektronicznych przede wszystkim jako łatwych, szybkich i wygodnych w obsłudze – czyli myśłowe powtarzanie marketingowych sloganów – jest powszechne nawet w obrębie sztuki nastawionej krytycznie (dość nieszczęśliwie sztuka krytyczna często gubi swoje przesłanie, nie doceniając, jak silnie jej komunikaty są transformowane przez media, którymi się posługuje). W ogóle krytycyzm wydaje się być tu brakującym kryterium.

-
- 2 Polska tradycyjnie pozostaje na antypodach kolejnych technopolitycznych przygód ludzkości, ale osoby zainteresowane tematem bez trudu dotrą do powszechnie dostępnych informacji dotyczących debaty nad obecnym i przyszłym kształtem nowej kategorii komputerów ogólnego przeznaczenia (czyli urządzeń w rodzaju smartfonów i tabletów). Zarówno instalowane oprogramowanie, jak i treści obecne na tych urządzeniach, są kontrolowane w sposób dalece przewyższający to, do czego jesteśmy przyzwyczajeni w przypadku komputerów osobistych. Względna polityczna stabilność przytępiła nieco wyobraźnię, przenosi dyskusję na płaszczyznę biznesu IT i chyba z tego powodu nie zastanawiamy się, co taki poziom kontroli oznacza choćby dla wolności obywatelskich. Ponieważ debata ta jest żywa, nie ma sensu odsyłanie do konkretnych źródeł – znaczenie lepiej będzie samodzielnie wyszukać dane opisujące aktualny stan i wątki pojawiające się w dyskusji.

Dwa zwroty są w tym momencie kluczowe: „korzystanie z oferty” i „bycie użytkownikiem” – a więc swoisty technosybarytyzm przekładający się na status konsumenta. Niezależnie od treściowej zawartości warsztat sztuki zmedializowanej wymyka się kontroli twórców. Poza odczuwaniem przyjemności i wyciąganiem korzyści z korzystania z wyrafinowanych technologii procesowania mediów, (wraz z używanymi technologiami) przejmują oni i (poprzez własne prace) multiplikują komunikaty zawarte w subkodzie czy też tkance mediów, których używają. W wielu wypadkach taki warsztatowy *surfing* wystarcza, ale nie zawsze. Jeśli sztuka ma w jakikolwiek sposób dialogować z rzeczywistością albo kontestować zjawiska patologiczne, lub po prostu być czymś więcej niż metodą na dekorowanie otaczającego świata, to może się okazać, że artysta musi zrobić coś, czego mu nie wolno lub nie dostarczono. A to może wymagać wiedzy i umiejętności innych niż te związane z obsługą gotowych urządzeń i programów. A więc zdolności wykreowania czegoś nowego.

[2]

W przypadku węższego rozumienia sztuki mediów możemy się spotkać z różnymi modelami aktywności, przede wszystkim z autorskimi próbami kreowania własnego medialnego środowiska lub adaptowania czy sabotowania istniejących mediów. Taka postawa, choć wymaga pewnego wysiłku, w oczywisty sposób stwarza wielkie możliwości, a ponadto daje twórcy nieosiągalną innymi metodami niezależność. Zasadniczo, rozumienie i zdolność kształtowania swego otoczenia – choćby częściowego – zawsze procentuje. Z drugiej strony, jest to metoda często niewydajna, a współczesna zinstytucjonalizowana praktyka artystyczna również ma charakter przemysłowy – granty, budżety i harmonogramy projektów sprawiają, że jeśli gotowy zestandaryzowany produkt wystawienniczy (np. projekcja, instalacja, obiekt, performance) można wykonać mniejszym nakładem czasu i kosztów, to tak się właśnie robi (rola twórcy jest wówczas zredukowana do mniej lub bardziej sprawnego operatora swoich narzędzi – posługuje się nimi i tworzy prace „dobrze skrojone”). Można by oczywiście dyskutować, czy akurat w kontekście artystycznym taka parodia ekonomii ma wiele sensu.

Do tych innych modeli zaliczyłbym przede wszystkim związane się z instytucją dysponującą zapleczem w postaci wykwalifikowanych techników i infrastruktury. Duże centra zainteresowane sztuką mediów posiadają zwykle komórki odpowiedzialne za badania i techniczną współpracę z artystami. Dzięki temu twórcy związani z tymi centrami zwykle znajdują się w komfortowej sytuacji, mogąc część swoich zadań powierzyć komuś innemu, np. poprosić o wykonanie jakiegoś urządzenia lub napisanie programu. Oczywiście to wspaniale, że takie miejsca i możliwości w ogóle istnieją i są dostępne, jednak pojawia się tu problem analogiczny do omówionego wcześniej: oczekiwanie, że ktoś wykona za nas to, czego sami nie potrafimy nie tylko zrobić, ale i zrozumieć. Nie ma to nic wspólnego z delegowaniem kompetencji w trakcie realizowania skomplikowanego i złożonego projektu, którego nie można wykonać samodzielnie. W sytuacji, gdy artysta sam nie potrafi czy nie zna danej rzeczy, nie ma przecież żadnych kompetencji do oddelegowania (piszę o tym nie bez powodu, ponieważ wywodom innych osób często brakuje takiej refleksji). Ponadto, pewnego rodzaju teorie i idee nie mogą powstać bez (choćby) podstawowej wiedzy o przestrzeni, w której się poruszamy, a nie można poprosić kogoś o pomoc w zrealizowaniu pomysłów, które jeszcze nie przyszły

nam do głowy. Oddzielenie procesu twórczego od warsztatowego poprzez aranżowanie pracy zespołów inżynierów współpracujących z twórcami i służących jako pośrednicy realizujący ich „artystyczne wizje” prowadzi głównie do powielania schematów myślowych i mitów na temat technologii, a nie do ich badania czy dekonstrukcji. Nawiasem mówiąc, efekty działalności twórców operujących w ramach opisywanego w tym miejscu modelu dość łatwo rozpoznać ze względu na pewną powtarzalność treści i formy. Bierze się ona głównie z faktu pozostawiania w obrębie własnych i zbiorowych wyobrażeń i przeświadczeń na temat tego, co z konkretnymi technologiami można zrobić w kontekście artystycznym – jest to zresztą fascynujące zjawisko. Wyobrażam sobie, że w przyszłości historycy sięgną po tego rodzaju prace jako utrwalone nośniki zbiorowych tęsknot i mitów (nietrudno zauważyć pewne repetycje struktur, strategii i motywów, zwłaszcza na polach związanych z interakcją – niektórzy badacze i krytycy sztuki mediów widzą w tym świadectwo wyczerpania. Może mają rację, a może zamiast przekroczonej kompetencji twórców widzą wyeksploatowany temat). Podobnie i sztuka zmedializowana może już teraz być obiektem zainteresowania sztuki mediów (tak samo jak reszta zmedializowanej rzeczywistości), stanowiąc przykład nieświadomych – w dowolnym znaczeniu tego słowa – działań w obrębie medialnej otoczki kultury.

Kolejny model aktywności jest związany z rozwojem i upowszechnieniem medialnych narzędzi profilowanych pod kątem zastosowań artystycznych. Na początku XXI wieku nastąpił prawdziwy wysyp technologii skierowanych do artystów medialnych. Podobnie jak twórcy filmowi czy graficy oraz przedstawiciele innych profesji, np. osoby piszące wszelkiego rodzaju teksty, zajmujące się biznesem itp., tak i artyści medialni otrzymali swoje własne narzędzia: namiastki języków programowania i środowiska modularne (określane też jako obiektowe lub wizualne) sprofilowane pod kątem konkretnych zastosowań. Oczywiście narzędzia dla twórców istniały zawsze, a i historia narzędzi artystycznych przeznaczonych dla twórców medialnych jest dość długa i ciekawa. Niemniej jednak, ostatnie kilkanaście lat to okres wyjątkowo wzmacniający obecność tego typu wytworów. Wcześniej były one w pewnej mierze niszowe, teraz rozpowszechniły się na tyle, że pojawiła się i działa spora grupa twórców specjalizujących się w ich rozwoju lub po prostu korzystająca z nich. Co to oznacza w praktyce? Działają tutaj te same reguły rynkowe (nawet jeśli narzędzia mieszczą się w ekonomii darmowości), jak w przypadku dowolnego segmentu rynku oprogramowania. Typowe zapotrzebowanie (funkcje, procedury, sposoby pracy) pewnej grupy ludzi jest zamykane w kontenerze i dystrybuowane. Środowiska takie jak PureData czy Processing, niewątpliwie użyteczne, obrosły gigantyczną ilością bibliotek funkcji, często opracowywanych przez samych twórców, co bez wątpienia jest bardzo budującym przykładem ludzkiej zdolności do wspólnego i dalekiego od merkantylnych pobudek twórczego działania. Istnienie tego typu narzędzi ma ogromne i pozytywne znaczenie dla praktyki sztuki i refleksji nad nią – z wielu ważnych, choć wykraczających poza temat tego tekstu, powodów. Jednak krytyczne spojrzenie na podobne środowiska programistyczne ujawnia również ich niepokojące cechy. Otóż, gdyby przyjrzeć temu, czego potrzebują artyści medialni (czyli jakie funkcje są implementowane w przeznaczonych dla nich programach), okazuje się, że są to możliwości związane z łatwym i intuicyjnym miksoowaniem obrazu i dźwięku, z kontrolą transportu mediów, pracą w wysokich rozdzielczościach i dużą liczbą kolorów itp. – zasadniczo: jakości związane z kompozycją audiowizualną i prymitywnie rozumianą estetyką. Dziwi to, zważywszy że kategorie estetyczne dużo cięższego

kalibru już dawno zostały rozsadzone przez sztuki przedelektroniczne. Bardzo często twórcy medialni uznają własną przynależność do artystycznej szpicy za oczywistą, w praktyce posługując się środkami i jakościami stricte mieszczańskimi. Inna rzecz – o ile trudno stwierdzić, co w sztuce ważne, a co nie – można śmiało założyć, że na poziomie praktyki w sztuce na pewno nie liczy się średnia statystyczna. Jest to tak oczywiste, że opisana powyżej metoda tworzenia narzędzi dla twórców medialnych wydaje się mieć pewne cechy próby samobójczej.

Hegemonia tego typu narzędzi (bo możemy już mówić o hegemonii) prowadzi do poruszania się sztuki medialnej w wydzielonym kojcu... zbudowanym w dużej części własnoręcznie.

[3]

Mamy więc do czynienia z przynajmniej kilkoma modelami aktywności w przestrzeni praktyki dotyczącej sztuki związanej z nowymi technologiami i tylko w niewielkim stopniu dotyczą one krytycznego spojrzenia na *aparatus*, czy w ogóle jakiegokolwiek nietaktycznej koncentracji na warsztacie i medialnym otoczeniu. Sztuka medialna, podobnie jak cała sztuka współczesna, przeżyła rozczarowanie warsztatem. Czy należy się tym przejmować?

Sztuka mediów, tradycyjnie zaangażowana była w reinterpretację cywilizacyjnej otoczki kultury i własnego w niej udziału, często zajmowała się badaniem i ingerencjami w kod sterujący zachowaniami w przestrzeni społecznej i kulturowej. To ostatnie zjawisko było wynikiem zacieśniającego się związku technosfery i rzeczywistości społecznej – im silniej się integrują, w tym większym stopniu formalna praktyka sztuk medialnych jest jednocześnie praktyką krytyczną wobec *status quo*. O ile sztuka zmedializowana posługuje się dostępnymi technologiami medialnymi (jednocześnie pozwalając się w nie wtapiać), o tyle sztuka mediów kreuje media własne, pasożytuje na tych zastanych lub sabotuje je – w każdym razie (w kontekście tego, o czym pisałem wyżej) posiada potencjał wystarczający do wcielania wymienionych strategii w życie.

Zdolność kreowania własnych mediów lub przeprowadzania działań dywersyjnych stanowi o specyfice sztuki mediów. Tę kompetencję trzeba wiązać z umiejętnością wyłuskiwania procesów i reguł działających poniżej poziomu prezentacji (wizualnej, dźwiękowej lub językowej), właśnie na poziomie wspomnianego kodu – co dla wielu osób może wydawać się paradoksalne. Natomiast sztuka zmedializowana w dużej mierze przejęła od medialnej poszukiwania w typowych obszarach okołestetycznych związanych z technologią, jak również z inter- i multimedialnością, rozumianymi jako łączenie różnych form prezentacyjnych (stwierdzenie to ma charakter diagnozy stanu aktualnego, a nie wskazania na cechy immanentne; istnieje szereg ogólnych możliwości i konkretnych projektów nakierowanych na realizowanie specyficznych dla sztuki mediów strategii estetycznych). Sztuka mediów może istnieć również w formie bezprezentacyjnej, jak ma to miejsce w bardziej radykalnych nurtach np. związanych z kodowaniem *on-the-fly* (chyba, że proces pisania programu w czasie rzeczywistym uznamy za formę prezentacji – z tym, że nawet wówczas nie można zrozumieć takiej formy bez znajomości użytego języka programowania, co z kolei znów odsyła nas do wcześniejszych wywodów).

Strategie sztuki mediów opierają się więc z jednej strony na *guerilli*, z drugiej na poszu-

kiwaniu punktów napięć pomiędzy technologiami a przestrzenią społeczną. Kod sterujący zachowaniami społecznymi może podlegać debugingowi, rekompilacji, hackingowi. Również, w miarę coraz mocniejszego wyrażania się rzeczywistości społecznej poprzez media, modyfikacja infrastruktury technologicznej ma konsekwencje właśnie w sferze społecznej.

Z racji wspomnianego zrostu rzeczywistości społecznej i technologicznej strategię sztuk i aktywności medialnych mogą być aplikowane poza nimi, a również sztuki te adoptują strategię wziętą z *developmentu* technologii. Pewnego rodzaju metody działania ze świata technologii osobiście wpasowują się w życie społeczne. Poprzez środowisko sztuk medialnych do szerszego świata przeniknęły m.in. koncepcja cyfrowych praw autorskich i nowocześnie rozumianej problematyki własności intelektualnej, potencjalne elektroniczne formy demokracji bezpośredniej, dyskurs na temat formy i zakresu kontroli obywateli nad państwem i vice versa oraz dyskurs dotyczący zasięgu technologii nadzoru elektronicznego.

Zagadnienia formalne i warsztatowe funkcjonują więc w sztuce mediów na szczególnych prawach i nie odpowiadają pierwszemu członowi typowej dychotomii forma – treść. To właśnie twórcy działający na tym polu dokonali rozpoznania terenu, na którym przychodzi im działać, a świadomie wykorzystując jego topografię, mają potencjał, aby przynajmniej w pewnym stopniu odzyskiwać przestrzeń zajmowaną systematycznie przez wielkie korporacje i rządy.

[4]

Historia sztuki, zwłaszcza w popularnym wydaniu, pełna jest opowieści o czeladnikach w pocie czoła uczących się od mistrzów podstawowych technik, zanim będą mogli przystąpić do własnej twórczej aktywności. Mówienie o zgłębnieniu warsztatu traktowanego jako część rzeczywistości w jakiej funkcjonujemy (czyli o czymś szczególnie ważnym w obrębie sztuki mediów) i jako wartości, o formie pracy nad samym sobą, wreszcie o przejawie ciekawości świata – w kontekście współczesnych praktyk związanych ze sztuką bazującą na nowych technologiach jest godną wyśmiania naiwnością i nie zasługuje nawet na nazwanie bajką. W ramach dominujących obecnie modeli praktyki dysponujemy jedynie mniej lub bardziej funkcjonalnymi środkami technicznymi i powiększającym się zasobem gotowych rozwiązań oraz funduszami pozwalającymi na outsourcing.

Chyba najbardziej jaskrawym przykładem wynikających z tego kłopotów jest powszechna niechęć do programowania jako podstawowej metody pracy z technologiami digitalnymi. Problem nie dotyczy tylko i wyłącznie twórców, bo ta grupowa fobia dotyczy też innych osób zajmujących się sztuką mediów: kuratorzy i krytycy są bezradni wobec C++. Mam na myśli to, że na ogół nie są w stanie powiedzieć niczego sensownego o artystycznej aktywności medialnej (poza wyświechtaną tautologią: „software jest bardzo ważny jako współczesny nośnik treści kulturowych, i to bardzo ważne, żeby artyści zajmowali się tak istotnym tematem, a praktyka software’owa jest tu szczególnie znacząca” – o pojawiających się niekiedy przeciwnych twierdzeniach nie warto chyba wspominać), dopóki nie zostanie sprowadzona do wymiaru sztuk pięknych i tradycyjnie rozumianej muzyki, performance’u itp., krótko mówiąc – jakiejś formy wyrazu, która w zasadzie nie zawiera się w mediach elektronicznych. Trudno nie postrzegać tej sytuacji jako głęboko ironicznej.

To zaskakujące, że osoby zajmujące się tematem nieraz przez dziesiątki lat nie posiadały nigdy podstawowej wiedzy o funkcjonowaniu technologii, na których opiera się twórczość medialna. Zapewne w niektórych środowiskowych sporach można by używać tego argumentu niczym broni ciężkiego kalibru, ale jestem przekonany, że jest on zaledwie słabym poblaskiem czegoś o wiele istotniejszego.

Zbigniew Rybczyński (warto zauważyć, że jest on twórcą, który często akcentuje również rolę pracy z software'em jako pełnoprawnym medium) zastanawia się, dlaczego dysponując możliwościami wizualnego odwzorowania rzeczywistości w sposób dalece przewyższający te metody, którymi się aktualnie posługujemy, nie wykorzystujemy ich – nie chcemy nawet przyznać, że coś jest nie tak. Moim zdaniem „coś jest nie tak” na o wiele głębszym poziomie. Chcemy oddzielić się od rzeczywistości, interfejsujemy ją. Rzeczywistość nie odpowiada wyobrażeniom. Pechowo dla Rybczyńskiego dotyczy to również obrazowania.

Artyści medialni odchodzą do świata własnych wyobrażeń o technologii i nie chcą go opuszczać. Jak pisałem wyżej, sztuka mediów (z resztą tak jak sztuka współczesna w ogóle) przeżyła rozzaczarowanie warsztatem. Jednak w sztuce mediów funkcjonuje on na szczególnych prawach. Tezę tę starałem się jeśli nie udowodnić, to w pewien sposób uprawomocnić w poprzednich rozdziałach. Rezultatami tej postawy są: standaryzacja postaw, narzędzi i efektów pracy, brak możliwości realnego wpływu na technologiczne otoczenie i na oddawanie dostępnej przestrzeni do kreatywnego działania. Pewnego rodzaju paradoks związany ze sztuką mediów stanowi to, że cel (a raczej jeden z możliwych, ale ważnych celów), jakim jest zgłębianie zasad rządzących funkcjonowaniem technologii, na których ta sztuka bazuje, można zdefiniować jako próbę uwolnienia od nieznośnych ograniczeń tychże zasad. Nie chodzi tu natomiast tylko o prostą fascynację technologią. W myśl starego taoistycznego powiedzenia (taoiści tak bardzo nienawidzą zmiany, że wiedzą o niej wszystko): człowiek najlepiej orientuje się w tym, czego nie lubi lub czego się boi.

Tymczasowe miejsce spotkań

Geert Lovink

tłum. Mirek Filiciak

Tekst został opublikowany w roku 1999 i jest dokumentem z okresu przejścia internetu z niszy do mainstreamu – stąd nieco inne rozumienie medialabu niż współczesne.

Idea tymczasowego medialabu (*temp media lab*), usytuowanego w obrębie wydarzenia, muzeum, czy podobnej mu instytucji, powstała w wyniku rozczarowania obecnymi formami prezentowania projektów medialnych podczas konferencji lub innych imprez publicznych.

Wystawianie stron internetowych wciąż nie ma większego sensu, ponieważ powoduje to utracenie ich żywej, wielowarstwowej złożoności. Nawet instalacja interaktywna nie stanowi odpowiedniego medium, które oddałoby specyfikę działania/sieci (*net.works*).

W ostatnich latach zrobiono wiele, by zaprezentować nowe media coraz większej publiczności. Ale same sieci, ich tajemnicze i kuszące aspekty, pozostały niewidoczne. Trudno jest przedstawić czy choćby zwizualizować coś, co dzieje się na liście mailingowej, w grupie dyskusyjnej czy w czatroomie. Zaprojektowanie wersji demonstracyjnej może dostarczyć nam w tej kwestii wskazówek. Niemniej jednak, prezentacja wciąż pozostanie bezduszna i pusta, gdyż dynamiczne przepływy i wymiany informacji między uczestnikami relacji zbyt łatwo zamienia w martwe dane. Nie wystarczy już po prostu opowiedzieć o istnieniu współcześnie rozwijających się różnorodnych społeczności. Ludzie – nie tylko osoby z zewnątrz, ale przede wszystkim sami członkowie tych grup – oczekują substancjalnego opisu.

Najlepszym katalizatorem procesu produkcji jest spotkanie w rzeczywistej przestrzeni. Sprzyja jej konfrontowanie luźnych, wirtualnych powiązań, angażowanie się w złożonych i niechlujnych okolicznościach prawdziwej czasoprzestrzeni oraz prezentowanie publiczności (i ewentualnym przyszłym uczestnikom) rezultatów pracy. Później można powrócić do miejsc rozrzuczonych w sieci.

Nowe media nie tylko przechowują stare media. Nie tylko umożliwiają dostęp do eksygujących informacji. Ich najbardziej istotnymi i atrakcyjnymi aspektami są: komunikacja, współpraca i wymiana. To esencja współczesnych sieci komputerowych. Jednak duże korporacje medialne inaczej postrzegają wymienione innowacje właściwości. Dzisiejszej klasie wirtualnej nowe media oferują zaledwie możliwość prowadzenia handlu elektronicznego i e-biznesu, efektywność i uelastycznienie siły roboczej oraz kontrolę nad sieciowym zachowaniem mas. Rola byłego państwa opiekuńczego jest tu – mówiąc najdelikatniej – niejednoznaczna. Z jednej strony, to państwo wykonało podstawową, niezbędną pracę i zbudowało kosztowną infrastrukturę. Jednak z drugiej strony, to samo państwo wyprzedaje dziś swoje zasoby, redukuje do zera wydatki socjalne, wprowadza nowy reżim (prywatnego) nadzoru i dyscyplinuje swoich obywateli (głównie młodych). Komunikacja oznacza dla niego szum, puste wymiany, które można badać po to, by w konsekwencji móc efektywniej przyciągać uwagę użytkowników. Ci z kolei zostają zredukowani do potencjalnych nabywców dóbr i usług, których działania podlegają kontroli firm i policji.

To nie jest scenariusz dnia sądu ostatecznego. To coś, co staje się rzeczywistością, bez względu na wszystkie naiwne, neoliberalne dyskusje o świetlanej cyberprzyszłości, toczących się od wczesnych dni sławy Internetu. Ale ludzie stają się coraz bardziej świadomi ciemnych stron korzystania z technologii cyfrowych. Jedne ze sposobów, by nie podążać bezkrytycznie za tymi pozytywnymi, utopijnymi wizjami, to zwiększanie świadomości uczestników wirtualnej relacji, walka ze spiskowymi mitologiami, a przede wszystkim – organizowanie rozsianych użytkowników nowych mediów do oporu przeciw nadzorowi i przejściu ich przez korporacje. Czy wciąż powinniśmy marzyć o interaktywności i innych, bardziej przystępnych interfejsach? O dostępie do czego? Czy portale z WebTV w stylu CNN pozostają jedyną opcją w internecie, który w gwałtownym tempie osiąga status kontrolowanego i regulowanego medium masowego? I czy ten powrót rzeczywistego to kres naszych fantazji? Jak mielibyśmy zdefiniować taktyczne użycia mediów? Które dokładnie połączenia tekstu, dźwięku, obrazu (i szumu) uznać za użyteczne? W jaki sposób łączyć radio, internet, druk i wydarzenia czasu rzeczywistego/online?

Idea tymczasowych medialabów zrodziła się z pragnienia poszukiwania specyficznego dla internetu stylu relacjonowania wydarzeń, konferencji, festiwali i pokazów. Można tu wymienić jedne z pierwszych przykładów działań tego typu: pisma sieciowe produkowane na żywo podczas festiwali Next Five Minutes 2 i 3 (www.n5m.org), a od roku 1996 – także Ars Electronica (www.aec.at), amsterdamskich europałowań w czerwcu 1997 (www.contrast.org) lub zjazdu hakerów Hacking in Progress w sierpniu 1997 (www.hip97.org – obecnie strona nieaktywna). Format sieciowego dziennika próbuje łączyć realne i wirtualne przez wbudowywanie elementów interaktywnych w przestrzeń pomiędzy publicznością online a miejscem wydarzeń. Eksploruje nietypowe praktyki reporterskie. Operując obrazem, dźwiękiem i tekstem, pozwala na zdalne uczestnictwo przed wydarzeniem, podczas jego trwania i po zakończeniu. Gazeta sieciowa jest dziś niemal standardową formą komunikowania towarzyszącą imprezom korporacyjnym, spotkaniom rządowym oraz globalnym zjazdom, konferencjom i targom. Strony tego typu wydarzeń oferują strumieniowy przekaz obrazu i/lub dźwięku.

Ale idea *Temporary Media Lab* idzie o krok dalej. Nie chodzi już wyłącznie o przekaz aktualnej imprezy, lecz o praktyczne tworzenie treści w obrębie już działającej grupy lub sieci grup i jednostek, a także wokół nich. To oczywiste, że sieci spełniają swoją rolę na etapie dyskusji i przygotowań, lecz nie w przypadku samej produkcji – która wymaga bycia na miejscu, współdziałania twarzą w twarz. Tylko tak możemy łagodzić napięcia, tak łatwo powstające w wirtualnych światach, i razem składać małe kawałki multimediów, korzystając z dostępnych zasobów.

Konferencje efektywnie oddziałują na jej uczestników – gromadzą ich i przyspieszają działania. Zapewniają idealne możliwości naładowania wewnętrznych baterii w epoce krótkoterminowych koncepcji. Tymczasowe medialaby są pod tym względem jeszcze bardziej skuteczne – koncentrują, przyspieszają, intensyfikują i wywierają długotrwały wpływ na lokalne inicjatywy i translokalne grupy. Spotkania w rzeczywistej przestrzeni stają się coraz cenniejszym dobrem, stanowiąc kluczowy etap niemal wszystkich usieciowionych projektów medialnych – w sztuce, w kulturze albo w polityce. Jednak inaczej niż podczas konferencji, rola (pasywnej) publiczności pozostaje wciąż niezdefiniowana. Dojdzie do tego wcześniej czy później, gdy szersze grono odbiorców i tak zetknie się z nowym przedsięwzięciem. Tymczasowe medialaby eksperymentują z interfejsami społecznymi, językami wizualnymi i z procesami kulturowymi czy politycznymi. Choć bezpośrednie rezultaty można zaprezentować na zakończenie sesji, to prawdziwy wpływ takich małych działań może ujawnić się później, gdzie indziej.

Hybrid Workspace (HWS, Hybrydalna Przestrzeń Pracy), która została zorganizowana w oranżerii w Kassel podczas Dokumenta X w roku 1997, działała przez trzy i pół miesiąca, a w wydarzeniu wzięła udział imponująca liczba 620 tysięcy gości. Wśród piętnastu grup uczestniczących w projekcie znalazły się: niemiecka kampania Innercities *No One is Illegal, We Want Bandwidth* (www.waag.org), inicjatywy audialne (które później przekształciły się w sieć Xchange, www.re-lab.net), luźno powiązani bądź niezwiązani ze sobą praktycy mediów taktycznych skoncentrowani na mediach globalnych (www.n5m.org), grupa Deep Europe/Syndicate z dawnej Europy Wschodniej (www.v2.nl/east), grupa pracująca nad wydaną niedawno książką członków sieci społecznej Nettime README! (www.nettime.org) oraz pierwsza Międzynarodówka Cyberfeministyczna (www.obn.org). Każda z grup spędziła w Kassel dziesięć

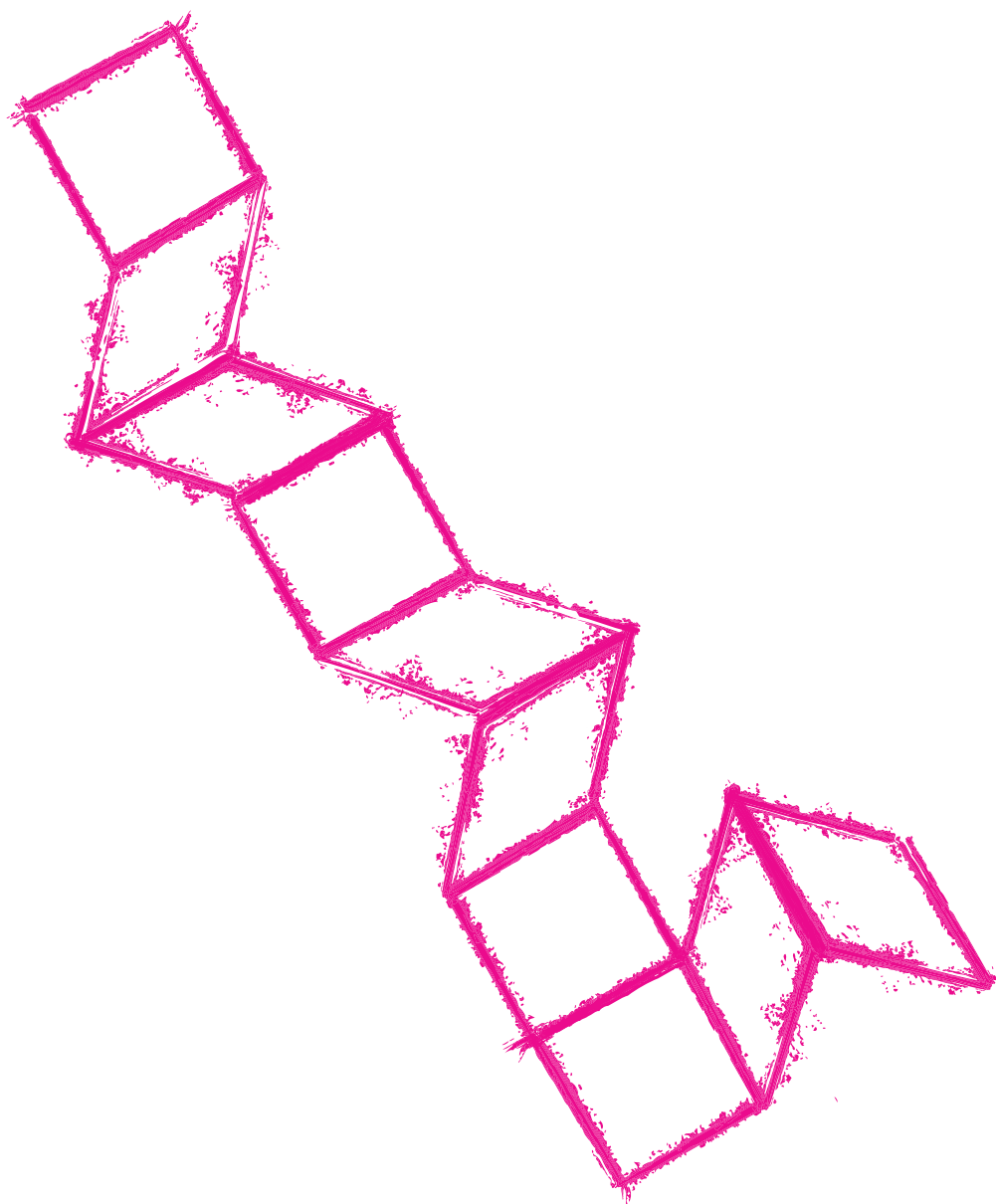
dni. Dokumentacja znajduje się na stronie www.medialounge.net. Medialounge – baza danych obejmująca 250 małych europejskich medialnych artlabów – to rezultat Hybrid Workspace i innych spotkań, podczas których powstawały oddolne sieci europejskiej kultury nowomiedialnej.

Revolting Temporary Media Lab (Revolting) w Manchesterze, trwający przez pięć tygodni od sierpnia do września 1998, był kontynuacją HWS. Revolting, którego organizatorem był Micz Flor (www.yourserver.co.uk – strona obecnie nieaktywna), odbywał się w zupełnie innym środowisku społecznym niż wydarzenie w Kassel, z dala od tłumów miłośników sztuki. Jednak skupiał się wokół podobnych postaci, tematów i perspektyw low-tech. Połączył lokalne grupy i społeczności, koncentrując się na praktycznych efektach, małych prezentacjach i debatach. Revolting skoncentrował się zwłaszcza na rozpowszechnianiu specyficznych treści poprzez różne media, jak regularnie wydawana darmowa gazeta, lokalne radio i sieć.

Trzeci tymczasowy medialab odbył się w przestrzeni projektów na piątym piętrze Kiasma, muzeum sztuki nowoczesnej w Helsinkach, otwartym w czerwcu 1998. Medialab trwał pięć tygodni (październik i listopad 1998). Jego nazwa TEMP to odniesienie do spotkania TEMPOLAB w Kunsthalle w Bazylei (czerwiec 1998), zamkniętej sesji odległej, choć sąsiedniej grupy – globalnej sceny sztuki współczesnej pod kuratelą Clémentine Seliss. To także nawiązanie do koncepcji Tymczasowej Strefy Autonomicznej Hakima Beya – i hołd dla niej. Przypomnienie, że rewolucje wściekłości i pragnienia, pełne pasji ciał i dusz, pomimo zwycięstwa globalnego kapitalizmu wciąż pozostają możliwą opcją. Każda z pięciu grup pracowała nad odmiennymi tematami (www.kiasma.fi/temp – obecnie strona nieaktywna). Pierwszym była nowo utworzona europejska sieć grup zajmujących się tematyką uchodźców i nielegalnej pracy emigrantów. Zorganizowała i koordynowała demonstrację w Tampere podczas europejskiego zjazdu poświęconego tej delikatnej kwestii (zob. www.contrast.org/border – obecnie strona nieaktywna). W grudniu grupa zebrała się ponownie w Amsterdamie – czyli w miejscu swojego założenia – wraz z uczestnikami z większej liczby krajów. Drugi projekt nosił nazwę *Balkania*. Dwudziestu artystów medialnych z Europy Południowo-Wschodniej dyskutowało o sytuacji w rodzimym regionie po konflikcie kosowskim i kreśliło (negatywne) utopijne obrazy, próbując przezwyciężyć dramatyczną sytuację na Bałkanach. Trzecia grupa, składająca się wyłącznie z Finów, koncentrowała się na polityce wobec nowych technologii w Finlandii. „Nokia Country/Linux Land” z jednej strony dotyczył kwestii rosnącej władzy telekomunikacyjnego giganta, a z drugiej – wolnego systemu operacyjnego. Jaki wpływ wywiera Nokia na ograniczanie opiekuńczości państwa? I czy władza koncernu została rzeczywiście zagrożona przez pojawienie się oprogramowania typu open source, w tym opracowanego w Finlandii systemu Linux? W ramach czwartej grupy stworzono nordycko-skandynawsko-nadbałtycką sieć medialabów i instytucji sztuki mediów – z programem kładącym szczególny nacisk na trudną sytuację na Białorusi. Na zamknięcie TEMP przypadły dwa wydarzenia: jednodniowa konferencja na temat kondycji azjatyckich miast, zorganizowana w połączeniu z otwarciem wystawy *Cities on the Move* w muzeum Kiasma, oraz otwarta gra sieciowa o tematyce ekologicznej. TEMP zakończyła ekspozycja wyników.

Na koniec pewne ogólne uwagi. Niektóre grupy i osoby robią z dostępnej infrastruktury lepszy użytek, inne gorszy. I co z tego? Idea tymczasowego medialabu jest czymś innym, niż produkcja wojskowa czy fabryka treści. To tylko model, połączony z podobnymi inicjatywami

i sytuacjami, takimi jak warsztaty Polar Circuit w Laponii, szkoły letnie australijskiego ANAT (Australian Network for Art and Technology), warsztaty Virtual Revolution w słoweńskiej Ljud-mile i oczywiście Oreste podczas weneckiego biennale w roku 1999. Sztuka mediów cyfrowych i kultura generują nieustanny przepływ. Nasze sieci społeczne to niestabilne media, których krótkoterminowe efekty trudno przewidzieć. Jestem jednak przekonany, że tymczasowe medialaby stanowią solidny napęd dla sieci kultury cyfrowej, których oczekujemy. Tymczasem, lokalne realia pokazują, że warto ponieść wysiłek niezbędny do organizacji takich wydarzeń. Raz za razem, dopóki format nie wyczerpie swej energii i dopóki nie będziemy intuicyjnie wiedzieć, jak tworzyć sieci, serwery, strony, a przede wszystkim jak radzić sobie z wszystkimi ludzkimi ułomnościami komunikacji.



Kreatywność nie ma związku z przemysłem

Annelys de Vet

tłum. Mirek Filiciak

Nie mam nic mądrego do powiedzenia na temat przemysłu kreatywnego. Być może dlatego, że sama jestem jego częścią i nie jestem już w stanie widzieć go wyraźnie. Ale przede wszystkim dlatego, że kreatywność nie daje się ujmować w kategoriach przemysłowych.

Nie chodzi o produkcję, a o **refleksję**.

Nie chodzi o bezpieczeństwo, lecz o **eksperyment**.

Nie chodzi o efekt, ale o **wkład**.

Nie chodzi o wykresy, tylko o **ludzi**.

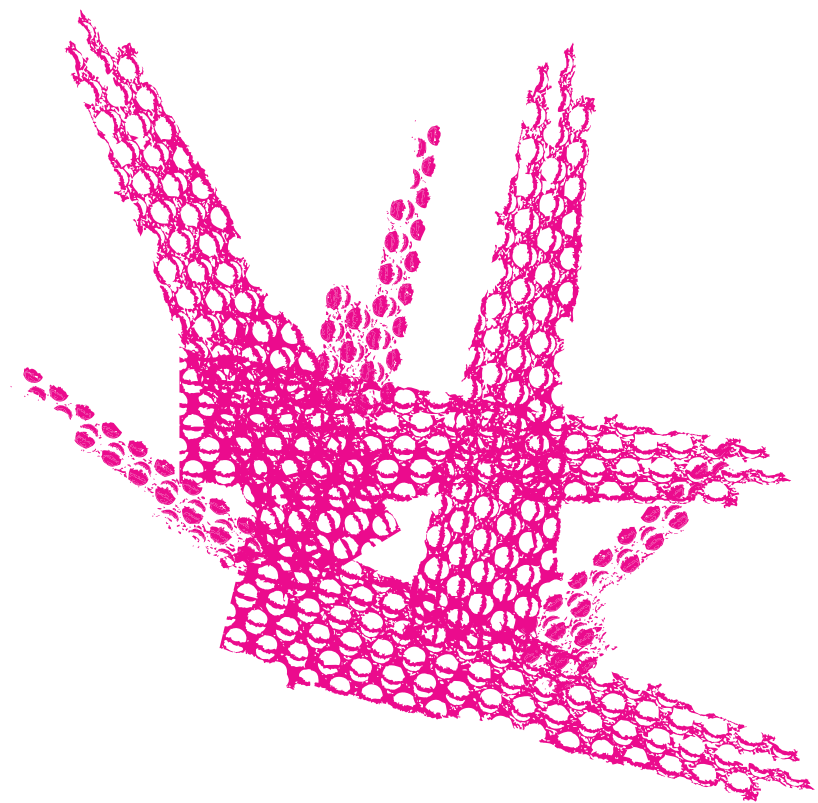
Nie chodzi o podobieństwa, lecz o **różnice**.

Nie o większości, ale o **mniejszości**.

Nie chodzi o to, co prywatne, a o **domenę publiczną**.

Nie chodzi o przestrzeń ekonomiczną, lecz **kulturową**.

Kreatywność nie ma nic wspólnego z ekonomią ani z biurokracją. Ma za to związek z **wartością kulturową, zaufaniem, autonomią i przestrzeniami wymykającymi się definicjom**.



Relacyjność peer-to-peer

miasto i anonimowość

Michel Bauvens

tłum. Mirek Filiciak

Jeśli przyjrzymy się historycznemu rozwojowi relacyjności (*relationality*), być może uda nam się odrzucić uproszczenie polegające na utożsamianiu relacyjności *peer-to-peer* z anonimowością. Zacznijmy jednak od zdefiniowania relacyjności

peer-to-peer jako modelu komunikacji, w którym jednostki mogą swobodnie łączyć się wokół wspólnych celów, możliwych do osiągnięcia dzięki afordancjom nowego typu sieciowo powiązanych ze sobą technologii¹.

Propozycja, by postrzegać jednostki jako odwieczne części różnych obszarów społecznych i jako pojedyncze, połączone byty, pozbawione potrzeby dalszej socjalizacji, posiadające za to potrzebę indywidualizacji, wydaje się być jednym z głównych osiągnięć tzw. myśli postmodernistycznej. Atomistyczny indywidualizm jest odrzucany na rzecz relacyjnego „ja” – nowej równowagi między jednostkową sprawczością i kolektywną wspólnotą.

Innym istotnym aspektem kondycji ponowoczesnej i jej psychologicznych interpretacji jest fragmentacja jednostki. Zamiast jako integralna – ponowoczesna jednostka jawi się jako pofragmentowana, składająca się z wielu różnych równoległych procesów, z których każdy jest relatywnie autonomiczny i niekoniecznie połączony z innymi. W klasycznym postmodernizmie postrzega się to jako realizację, finał, odkrycie prawdy o ludzkiej kondycji, a także rezultat warunków społecznych dominujących w późnym kapitalizmie. W odniesieniu do ludzkiej egzystencji, fragmentacja – nie zawsze pożądana – oznacza również pewien rodzaj zwątpienia.

Wydaje się jednak, że właściwe byłoby postulowanie drugiej fazy postmodernizmu, w której dekonstrukcja jednostki i społeczeństwa ustępuje ich rekonstrukcji, a narodziny relacyjności *peer-to-peer* są wyrazem tych odtwórczych wysiłków. *Peer-to-peer* należy postrzegać jako obiektowo zorientowaną towarzyskość (*sociality*), gdzie osoby-fragmenty współpracują, by stworzyć wspólną wartość. Tym, co integruje jednostki uczestniczące w otwartych i współdzielonych projektach związanych z wiedzą, oprogramowaniem czy dizajnem, jest możliwość połączenia różnych fragmentów z pewnym transcendentnym zbiorowym celem (napisaniem uniwersalnego systemu operacyjnego, stworzeniem powszechnej wolnej encyklopedii, konstruowaniem samochodu open source itd.). W inicjatywach partnerskich (*peer projects*) jednostki łączą swoje pasje we wspólny projekt.

To ważne, bo o ile w indywidualistycznych, rynkowych wizjach niewidzialna ręka pośrednio wytwarza zbiorową korzyść (przynajmniej na poziomie teorii i ideologii), o tyle w *peer-to-peer* celowość zbiorowego przedsięwzięcia polega na wysiłku samym w sobie. Osoby pracujące przy Wikipedii czy Linuksie nie postrzegają efektu końcowego jako pośredniego rezultatu indywidualnych transakcji, lecz jako zwińczenie konkretnego projektu społecznego, harmonizującego i spajającego indywidualny wkład i zbiorowy cel – niepozostających ze sobą w sprzeczności.

Nadaje to relacyjności *peer-to-peer* silnego wymiaru kolektywnego, nieobecnego w poprzedniej epoce indywidualizmu. Nic nie stoi na przeszkodzie, by dobro publiczne stało się podobnym obiektem *peer-to-peer*, stanowiącym więcej niż jedynie proste połączenie wcześniejszych, fragmentarycznych projektów tego typu – będącym raczej obiektem szczególnej wagi samym w sobie.

Pozytywnie interpretowane *peer-to-peer* staje się globalnym, „kosmicznym” mash-upem, gdzie pofragmentowane postmodernistyczne jednostki odtwarzają jedność i tożsamość poprzez swoje zaangażowanie w działania kolektywne, które można przełożyć na oby-

1 Węższa definicja, używana w naszej pracy w P2P Foundation, opiera się na relacyjnej typologii Alana Page’a Fiske’a i identyfikuje relacyjność *peer-to-peer* ze zgeneralizowaną wymianą, w której jednostka nawiązuje związekkontakt tylko ze wspólnotą, totalnością, a nie z innymi jednostkami, od których oczekiwana jest wzajemność. Alan Page Fiske nazywa to „wspólnotowym udziałem” (*communal shareholding*), i jest to rodzaj relacji dominujący w środowiskach produkcji partnerskiej. Szczegóły – zob. http://p2pfoundation.net/Relational_Model_Typology_-_Fiske

watelskie dobra publiczne. Według tej interpretacji chroniona jest indywidualność, dodana – relacyjność. Zaś wymiar kolektywny pojawia się w wyższej jednostce, w której aspekty indywidualne i zbiorowe, sprawczość i kolektywna wspólnota już się nawzajem nie wykluczają.

Tak naprawdę anonimowość w mieście nie jest nowym zjawiskiem. Stanowi składową część nowoczesności polegającej na „neutralnych”, opartych na kontraktach wymianach i transakcjach. Anomia nowoczesnego społeczeństwa i wynikające z niej „wyzwolenie” jednostki z uwarunkowań lokalności i tradycji, jest dobrze znanym i często dyskutowanym zjawiskiem socjologicznym. Choć miasto jest bez wątpienia terytorium kontaktów towarzyskich, jednocześnie jest przestrzenią braku towarzyskości, częstych konstatacji: „Nie wiem, kim jest mój sąsiad”. Spora część naszego życia w mieście już teraz jest anonimowa.

Żeby nowy system społeczny strukturalnie zastąpił swoich poprzedników, musi „prześcignąć i włączyć” – na wyższym poziomie integracji – kluczowe elementy wcześniejszych modalności, które zastępuje bądź uzupełnia (nawet jeśli niezbyt dobrze do siebie pasują). Tak więc w naszej dyskusji moglibyśmy spodziewać się, że w *peer-to-peer* zostaną „prześcignięte i włączone” osobiste relacje typowe dla okresu przednowoczesnego oraz neutralność/anonimowość nowoczesnego społeczeństwa rynkowego. W moim rozumieniu oznacza to, że *peer-to-peer* pozwala równocześnie na anonimowość i utrzymanie prywatnych relacji. Możemy zresztą zobaczyć, jak na pewnym poziomie model ten umożliwia stygmergiczną² kooperację nieznających się jednostek – jak w wypadku Wikipedii – a także ułatwia obdarzenie zaufaniem nieznajomych – jak w przypadku couchsurfingu, w ramach którego ludzie udostępniają swoje mieszkania obcym, ponieważ ufają systemowi opartemu na budowie reputacji. Na innym poziomie żadna głęboka kooperacja nie wymaga bliższego osobistego zaangażowania w projekty *peer-to-peer*, a wiele sieci społecznościowych, jak Facebook czy LinkedIn, zakłada brak anonimowości. Relacyjność *peer-to-peer* uwalnia zatem od ograniczeń zarówno wymuszonej bezpośredniości kontaktu, jak i anonimowości, zapewniając elastyczność partnerom przynależącym do wspólnej sieci.

Jednak ponieważ upodmiotowia i pozwala na pojawienie się relacyjności, to eksploduje ogromem potencjalnych relacji³, np. możliwością odnalezienia się pasujących fragmentów. Bez wątpienia zmieni sposób funkcjonowania w mieście, ale też ujawni ciemne strony hiperrelacyjności, zwłaszcza że może być narzucona jako nowa norma społeczna i podstawowy standard zachowań. Pojawia się więc wyzwania dla wymuszonej transparentności i nadzoru. W konsekwencji to, co nowym pokoleniom będzie wydawać się naturalne, przez starszych będzie postrzegane zdecydowanie negatywnie.

Co najbardziej interesujące, relacyjność *peer-to-peer* nie będzie ograniczona do kontaktów z innymi ludźmi, lecz obejmie swoim zasięgiem także elektronicznego „innego”, np. internet rzeczy i jego obiekty z sensorami, oraz – co najbardziej prawdopodobne w epoce po globalnym ociepleniu – wpłynie na odnowienie więzi z innymi żywymi istotami i środowiskiem naturalnym. Życie w mieście – anonimowe czy nie – w najbliższych dekadach, kiedy zrealizowany zostanie pełen potencjał tego typu relacyjności, bez wątpienia stanie się bardzo ciekawe.

2 Zob. <http://p2pfoundation.net/Stimergy>

3 Zwłaszcza Prawa Metcalfe i Prawo Reeda (grupowego tworzenia sieci),
zob. http://p2pfoundation.net/Metcalfe%27s_Law

Procesy kulturowe w sieci

Perspektywy cyfrowej polityki kulturalnej

Maria Perez

tłum. Marta Skowrońska

Tekst tego artykułu powstał w czerwcu 2006 roku. Stanowi on część wciąż trwającego projektu badawczego, którego przedmiotem są możliwości dostosowania polityki kulturalnej do warunków ery cyfrowej. Pierwotnie tworzony był na potrzeby rozprawy doktorskiej dotyczącej prawa regulującego

sferę kultury w Instituto Interuniversitario de Comunicación Cultural (U.N.E.D./Carlosa III w Madrycie). Praca ta jest (pragnie być) naturalnym dzieckiem kultury sieciowej, którą się żywi. Nie pretenduje do tego, by dawać odpowiedzi, lecz jedynie sugeruje pewne związki.

Wprowadzenie

Dobry futurolog to ten, który umie przewidzieć teraźniejszość.

Bruce Sterling

Chociaż rozmowy o kulturze w kontekście Web 2.0 stały się powszechne, napotyka ją one jednak na rozmaite przeszkody.

Pierwsza z tych przeszkód ma charakter tautologiczny, ze względu na to, iż Web 2.0 jest samo w sobie zjawiskiem kulturowym. Często zdarza się, że omówienia tego zjawiska – przychylnie mu bądź przeciwnie, rewolucyjne i oportunistyczne, sprowadzające się do strategii marketingowej lub składające się na nowy paradygmat – skupiają się w swoich wywodach na technicznych pytaniach o cechy narzędzi, które umożliwiają istnienie Web 2.0. Mówiąc w skrócie, internet drugiej generacji, *pro-user*, narzędzia interaktywne – mamy tu znów całe bogactwo terminologii – pozwoliły przeciętnemu użytkownikowi internetu na aktywne uczestnictwo w tym, co towarzyszyło kulturze cyfrowej od samego początku: w zdecentralizowanej współpracy i wymianie wiedzy. Problemem nie jest to, czy Web 2.0 to faktycznie coś zupełnie innego niż dotychczas, ale raczej to, w jakim stopniu te nowe możliwości interakcji mogą modyfikować nasze nawyki i zachowania w sieci oraz poza nią. Innymi słowy, jak dalece mogą tworzyć kulturę. Z tego punktu widzenia, nie można analizować Web 2.0 (czy internetu drugiej generacji) jedynie na podstawie różnych technologii oprogramowania społecznościowego, ale raczej w kategoriach memu – innymi słowy, w kategoriach jednostki kognitywnej replikacji mającej zdolność reprezentowania bieżących zmian i nadawania im prawomocnego statusu jako elementom transformacji kulturowej.

Drugą przeszkodę stanowi polisemiczność pojęcia „kultura”, warunkująca sposób podejścia do relacji pomiędzy zmianą kulturową i technologiczną interwencją. I tak, ludzie ze świata sztuki wyobrażają sobie możliwości twórczej eksploatacji nowych mediów znów przy użyciu długiej listy pojęć, które mogą nie przetrwać próby czasu: sztuka internetu, sztuka mediów, sztuka nowych mediów, sztuka sieci (internetu), blog art – by wymienić tylko najważniejsze – i debatują nad formami ich wystawiania oraz przechowywania. Prawo kulturalne i zarządzanie kulturą skupiają się na kwestiach cyfryzacji mediów i prawach twórców, konsumentów i pośredników. Prywatny sektor kultury (tj. przemysł kulturowy i koncerny medialne) koncentruje się na problemach związanych z sektorowym wykorzystaniem dóbr kultury (sztuka, kino, muzyka, sektor redakcyjny, gry video, media i inne formy rozrywki multimedialnej) i z pewnym wahaniem badają sposoby adaptacji zmian technologicznych, optymalizacji zasobów i tworzenia produktów dostosowanych do nawyków cyfrowej konsumpcji. Pomiedzy tym wszystkim, dyskurs wolnej kultury zachwala potrzebę gwarancji otwartego dostępu do zasobów kognitywnej produkcji i kodów komputerowych. Wreszcie, studia kulturowe przestrzegają przed nowymi formami wykluczenia i niewidzialności towarzyszącymi gospodarce informacyjnej.

Jaką koncepcją kultury posługujemy się, mówiąc o kulturze cyfrowej? Czy jest ona synonimiczna z rozpoznawalnymi i skryształizowanymi wytworami kultury, z owocami formalnej edukacji? A może oznacza ona zestaw procesów, które nadają znaczenie życiu społecznemu? Począwszy od dwudziestego wieku, antropologia i filozofia próbują rozróżnić te dwie koncepcje, przedmiotową i procesualną, i uwypuklić (widziane z perspektywy nauk

społecznych) ograniczenia postrzegania kultury wyłącznie jako produktu pewnego procesu, nie zaś procesu samego w sobie. Wśród różnych podejść do kultury cyfrowej istnieją również koncepcje otwarcie przedmiotowe, utożsamiające nowe praktyki z zestawem cyfrowych dóbr kulturowych, które można wystawiać, przechowywać i którymi można handlować, zupełnie jak gdyby były określonymi i rozpoznawalnymi pracami. W rezultacie, analizuje się znaczenie nowej generacji sieci dla świata sztuki na podstawie specyficznych innowacji technologicznych, które stanowią dodatkowe wsparcie dla tworzenia czy dystrybuowania sztuki bez modyfikowania jej zawartości oraz społeczno-semiotycznego środowiska, w którym produkowany jest artystyczny gest.

Podejście procesualne wychodzi natomiast od założenia społeczno-semiotycznego charakteru kultury i uznania dzieła sztuki nie za obiekt sam w sobie, lecz raczej za produkt społeczny, wynik pewnego sprzężenia sił. W tej perspektywie kulturę utożsamia się ze zbiorem relacji związanych z produkcją, cyrkulacją i konsumpcją znaczeń w życiu społecznym, wyróżnionych przez społecznie dynamiczny kontekst, w którym środki, treści, podmioty i użycia to związki znaczeń podlegające ciągłym (i być może nigdy niekończącym się) procesom negocjacji. Dlatego też innowacje technologiczne analizowane są jako czynniki uspołecznienia, a także znaczenia obecne od samego początku w kulturowych procesach, nie zaś tylko jako mniej lub bardziej efektywne czy rewolucyjne tryby transmisji.

Polityka publiczna, poza przypadkiem edukacji (gdzie akurat kulturę uważa się za element procesu związanego z uspołecznieniem), przyjmuje w zasadzie czysto przedmiotową perspektywę spojrzenia na zjawiska kulturowe. Zajmuje się cyfryzacją zbiorów (muzea, archiwa, biblioteki), programami alfabetyzacji technologicznej (skupiającymi się na nabywaniu wiedzy technologicznej, ale nie na badaniu nowych form technokulturowych) czy infrastrukturą inwestycyjną (sieci, aplikacje, sprzęt komputerowy). W przeważającym stopniu były i są to działania obliczone na wspieranie rozwoju produkcji obiektów kulturowych i utrzymywanie ich, zajmujące się bardziej prezentacją dzieł sztuki (i całą powstałą wokół tego mitologią, taką jak autorstwo, wystawa, archiwum, kolekcjonerstwo) niż leżącymi i u ich podłoża procesami społecznymi.

Celem tego tekstu jest zaproponowanie pewnego sposobu myślenia, który pomoże przesunąć centrum debaty z przedmiotów na procesy, a więc tam, gdzie znajdują się relacje uspołecznienia i znaczenia, decydujące o zmianie społecznej. To podejście nie ogranicza się wyłącznie do środowiska cyfrowego – ani oczywiście do supermemu Web 2.0 – ale da się zastosować w odniesieniu do każdej przeszłej czy teraźniejszej formy kulturowej. Ta społeczno-semiotyczna koncepcja proponuje integralną (i przekraczającą granice dyscyplin) perspektywę, w której rewolucję cyfrową interpretuje się w świetle całego spektrum współczesnych przemian społecznych, charakteryzujących się rozwojem trzeciego sektora (czy wręcz pojawieniem się czwartego sektora związanego z komercjalizacją znaczeń), osłabieniem kulturowych odniesień do nowoczesności i semiotycznych możliwości technologii. Takie rozumienie kultury sprawia, iż znacznie rozszerza się konceptualny horyzont refleksji nad związkiem między kulturą a nową generacją internetu, zarówno w sensie badania punktów przecięcia pomiędzy nową siecią a technologią, jak i możliwości artykułowania polityki transwersalnej jako towarzyszącej nowym forum socjalizacji i produkcji znaczenia w epoce cyfrowej.

Kultura, technologia i zmiana historyczna

Nowej generacji internetu nie można analizować bez wzięcia pod uwagę pojawienia się społeczeństwa informacyjnego, wiążącego się z ekonomicznymi, politycznymi i kulturowymi przemianami ostatnich dziesięcioleci dwudziestego wieku. Mówiąc najogólniej, koncepcję informacjonizmu stosuje się do oznaczania zmiany paradygmatu w społeczno-ekonomicznej organizacji krajów o rozwiniętym systemie kapitalistycznym, wyróżniającym się powstaniem kapitału kognitywnego jako siły napędowej ekonomii i wykładniczym rozwojem technologii informacyjnych, które z każdym kolejnym dniem są coraz bardziej udoskonalane.

Wszystkie społeczeństwa ludzkie są w mniejszym lub większym stopniu społeczeństwami informacyjnymi, opartymi na produkcji i konsumpcji znaków – szczególnie wraz z początkiem nowoczesnego państwa, które opiera się na zarządzaniu informacją za pomocą złożonej organizacji biurokratycznej. Teraz jednak, jak wskazuje Castells, „po raz pierwszy w historii umysł ludzki stał się bezpośrednią siłą wytwórczą, a nie tylko elementem decyzyjnym w procesie produkcji”¹.

Termin „technologia” pojawił się w osiemnastym wieku, na skutek interakcji pomiędzy techniczno-naukowym postępem a wyłonieniem się systemów wytwórczych pierwszej rewolucji przemysłowej. Był on zatem od samego początku ściśle związany ze rozwojem industrializmu jako modelu społeczeństwa i powstał na jego potrzeby. W przeciwieństwie do nauki, która odpowiada wiedzy abstrakcyjnej (co jednak nie czyni jej mniej zależną od społecznej i ideologicznej dynamiki), technologia jest zdecydowanie bardziej skuteczna i praktyczna. Dzięki swojej wybitnej zdolności wnikania do działalności ludzkiej, nie jest autonomicznym narzędziem, uwidaczniającym się w specyficznych innowacjach, lecz raczej czymś, co wpisuje się w dynamikę procesów społecznych: relację władzy, organizację środków produkcji i sposobów użytkowania technologii przez jej odbiorców.

Zdaniem Mattelarta², tak zwaną rewolucję informacyjną poprzedza koncepcja społeczeństwa jako sieci powiązanej wzajemnie poprzez techniczno-naukowe mechanizmy. Według belgijskiego socjologa, integralna i systematyczna artykulacja wszystkich ludzkich rzeczywistości poprzez przepływ informacji przez oczka połączonych wzajemnie węzłów sieci (tabele, bazy danych, modele, protokoły i standardy) jest naturalnym wynikiem modernizacji, która zaczęła się w siedemnastym wieku. Z praktycznego punktu widzenia, jej wytycznymi były wymogi operacyjne kapitalistycznej ekonomii rynkowej i zarządzanie społeczeństwem, wspierające tę ekonomię. Z teoretyczno-ideologicznego punktu widzenia, było to ustanowienie sposobu widzenia świata opartego na postępie, nauce i tym, co autor określa jako „romantyzm liczb”.

Jednym z elementów charakteryzujących społeczeństwa do których kapitalizm przyszedł późno, jest właśnie zastosowanie logiki industrialnej do wszystkich aspektów ludzkiej działalności, w tym – implementacji afektów i znaczeń. Dlatego też współczesną ewolucję kultury charakteryzuje obustronny ruch przyciągający dwie tradycyjnie autonomiczne sfe-

1 Castells, M., *Spółeczeństwo sieci*, przeł. Kamila Pawluś, Mirosława Marody, Janusz Stawiński, Sebastian Szymański, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007.

2 Mattelart, A., *Spółeczeństwo informacji: wprowadzenie*, tł. Jerzy Mikułowski Pomorski, Universitas, Kraków 2004.

ry: gospodarczo-przemysłową (związaną z wartością użytkową i wymienną) oraz kulturową (skupiającą się na produkcji znaków i na wartości symbolicznej). To przesunięcie zmienia prawowite miejsce kultury i redefiniuje jej pozycję w odniesieniu do społeczeństwa, doświadczenia i życia.

Fuzję tych dwóch sfer i jej konsekwencje dla świata sztuki pierwsi dostrzegli członkowie artystycznej awangardy z początków dwudziestego wieku, tacy jak np. dadaści. Jednak to przede wszystkim kryzys (społeczny i ekonomiczny, a także kryzys wartości) wywołany przez drugą wojnę światową był tym momentem, w którym europejscy autorzy zaczęli bardziej szczegółowo analizować jej implikacje. Wszyscy oni wychodzili od tej samej przesłanki: wydarzenie kulturalne nie może być analizowane w odseparowaniu od społeczeństwa, które je wytwarza. Możliwości zmiany społecznej coraz częściej obecne są w przestrzeniach cyrkulacji znaczeń, nie zaś na polu ekonomii politycznej (jak chciałby nurty marksizmu). Dane przesuwają się następnie w stronę przemysłu kulturowego, mediów masowej komunikacji i nowej klasy średniej, rosnącej w siłę w społeczeństwie konsumpcyjnym.

Ten sojusz pomiędzy rejestrami ekonomicznymi i produkcją symboliczną, charakterystyczny dla społeczeństwa informacyjnego, byłby jednym z najważniejszych wskaźników kapitalizmu kognitywnego, następcą koncepcji powszechnego intelektu czy intelektualizmu mas, które Marks ukuł w przebiegu intuicji w 1863 roku. W tak zwanym „Fragmencie o maszynach”³ Marks zauważył, że poprzez coraz częstsze stosowanie wiedzy naukowej na potrzeby procesu produkcji, czego obiektywizacją jest system maszyn, „powszechny intelekt stał się bezpośrednią siłą wytwórczą”. Wiele lat później na tej samej zasadzie Guy Debord⁴ stwierdził: „Spektakl to etap c a ł k o w i t e g o podporządkowania towarom całości życia społecznego”. Oznacza to, że mass media i przemysł kulturowy, które stanowią jedno z największych źródeł wytwarzania bogactwa w gospodarce światowej, handlują ludzką zdolnością komunikowania się oraz językiem werbalnym i symbolicznym jako takim. Spektakl jest charakterystycznym produktem przemysłu kulturowego i przemysłu informacyjnego. Jednak w kontekście postfordowskiej organizacji produkcji, komunikacja międzyludzka staje się niezbędnym składnikiem efektywnej współpracy, która wykracza poza swój własny obszar (przemysłu kulturowego i podobnych) i ma wpływ na całą gospodarkę. „Abstrakcyjny charakter wszelkiej indywidualnej pracy oraz całego procesu produkcji znajduje doskonały wyraz w spektaklu, którego k o n k r e t n y m sposobem bycia jest właśnie proces abstrakcji”⁵.

Siły wytwórcze, które tworzą spektakl, w coraz większym stopniu równają się kompetencjom lingwistyczno-komunikacyjnym i „powszechnemu intelektowi”. Zdaniem José Luis Brea, w kapitalizmie kulturowym (będącym specyficzną formą nowej gospodarki), zderzają się ze sobą „system gospodarczo-produkcyjny i podsystem praktyk kulturowych i reprezentacyjnych”⁶. Innymi słowy, procesy kapitalizmu kulturowego mają miejsce wówczas, gdy go-

3 Marks, K., *Zarys krytyki ekonomii politycznej*, tł. Zygmunt Jan Wyrozemski, Książka i Wiedza, Warszawa 1986.

4 Debord, G., *Spoleczeństwo spektaklu oraz Rozważania o społeczeństwie spektaklu*, przeł. Mateusz Kwatarko, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2006.

5 Virno, P., *Gramática de la multitud. Para un análisis de las formas de vida contemporáneas*, Traficantes de sueños, Madrid 2003.

6 Brea, J. L., *“El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural”*,

spodarczo-ilościowa logika rozszerza swój zakres działania i obejmuje pola będące zazwyczaj poza jej zasięgiem, takie jak wytwarzanie tożsamości i znaczeń.

W odniesieniu do merkantylizacji wszystkiego co społeczne, można mówić o pojawianiu się nowego rodzaju sztuczności – w najbardziej dosłownym sensie tego słowa – co sprawia, że nowoczesne sposoby myślenia o kulturze wydają się archaiczne. Zdaniem Jamesona⁷, prowadzi to do „nowego królestwa dominującego zmysłu współczesnej epoki, jakim jest wizualność”. Społeczeństwo skoncentrowane na obrazach przemienia to, co realne w „zbiór pseudowydawczy”, intensyfikujący kapitalistyczną logikę. Tworzy to sytuację „śmierci tragizmu”⁸ która uderza w „quasi-autonomię”, jaką dotychczas cieszyła się kultura⁹. José Luis Brea idzie jeszcze dalej, głosząc natychmiastową konieczność powstania czwartego sektora – przemysłu podmiotowości¹⁰, który odpowiadałby na społeczne potrzeby w sferze mentalnej i emocjonalnej. Jameson jest przekonany, że transformacja sfery kultury nie ogranicza się do kwestii treści czy działań, które są przedmiotem merkantylnej eksploatacji. Zauważa istnienie „bardziej fundamentalnej mutacji samego świata obiektywnego, przetwarzanego w zbiór tekstów lub symulacji”. W społeczeństwie spektaklu zmianie przypisuje się wysoką wartość, aż do stopnia, w którym zanika wszelka pamięć o wartości użytkowej. Obrazy, poddane skrajnej formie reifikacji towarowej, przyjmują postać kultury fikcyjnej (*sham culture*) opartej na produkcji i dystrybucji identycznych kopii oryginałów, które nigdy nie istniały. Ta transformacja miejsca kultury wpływa na tryby abstrakcyjnego myślenia: „Dzisiejsza abstrakcja nie jest już abstrakcją mapy, sobowtóra, lustra czy pojęcia. Symulacja nie jest już symulacją terytorium, przedmiotu odniesienia, substancji. Stanowi raczej sposób generowania - za pomocą modeli - rzeczywistości pozbawionej źródła i rzeczywistości: hiperrzeczywistości”.

Technologie stosowane i technologie kognitywne

Analiza związku pomiędzy kulturą a technologią z perspektywy społeczno-semiotycznej zakłada zdefiniowanie samej koncepcji technologii poprzez rozróżnienie pomiędzy technologiami stosowanymi (takimi jak prasa drukarska, telegraf, telewizja i internet) i technologiami kognitywnymi (takimi jak alfabet, system myślowy będący dziedzictwem Oświecenia czy nowe formy wiedzy powiązane z Web 2.0).

Wraz z wynalezieniem alfabetu w historii wiedzy ludzkiej pojawiła się technologia kognitywna, która zmieniła oblicze komunikacji międzyludzkiej i oddzieliła komunikację pisemną od wizualnego systemu symboli, relegując ją do świata sztuki i liturgii¹¹. Wraz z wynalezieniem i upowszechnieniem prasy drukarskiej, kultura pisemna ugruntowała się jako intelektualny artefakt nauki, opisywania, wyjaśniania i modyfikowania świata dokoła nas.

Cendeac, Murcia 2004

- 7 Jameson, F., *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Paidós, Barcelona 1991.
- 8 Martín-Barbero, J., *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*, Gustavo Gili, Barcelona 1987.
- 9 Jameson, F., op. cit.
- 10 Brea, J. L., op. cit.
- 11 Castells, M., op. cit.

Dlatego pisemny rejestr towarzyszy niemal wszystkim czynnościom społecznym, a także uprawomocnia je i sytuuje w rzeczywistości. Rozwijaniu zdolności czytania i pisania poświęca się wiele lat ćwiczeń. Umiejętności te będą kluczowymi narzędziami nabywania formalnej wiedzy. A jednak pisanie, które sytuujemy „w centralnym miejscu w naszej koncepcji siebie jako ludzi będących w posiadaniu kultury”¹², jest niczym innym jak akumulacją domysłów, będących podstawą wielu mitów zachodniej kultury: od rzekomej wyższości kultury pisma nad kulturą słowa do związku pomiędzy alfabetyzmem a rozwojem gospodarczym.

Jak wskazuje McLuhan, „za pomocą znaków pozbawionych znaczenia, połączonych z dźwiękami pozbawionymi znaczenia, stworzyliśmy człowieka Zachodu w jego kształcie i znaczeniu”¹³. Podobnie jak inni autorzy z Toronto School, kwestionuje on teorie psychologiczne łączące pismo i funkcje umysłowe, alfabetyzm i rozwój poznawczy. Jego zdaniem, różnice kulturowe pomiędzy społecznościami o tradycji oralnej a tymi o tradycji pisemnej można wyjaśnić w kategoriach technologii komunikacji, a więc na przykład sposobie łączenia się technologii stosowanych i kognitywnych w pewne organizacje społeczne.

Roger Chartier¹⁴, opisując historię czytelnictwa od IX do XVIII wieku (np. przejścia od kultury pisma jako dziedzictwa tylko nielicznych do jego rozpowszechnienia się jako popularnego zwyczaju), podzielił ten proces na trzy poziomy. Pierwszy poziom to podstawowa analiza dzieła skupiająca się na stylu, treści i dyskursie, ahistoryczna i oderwana od ekonomicznych, politycznych i społecznych warunków czasów, w których zostało ono stworzone. Na drugi poziom składają się formaty służące jako nośniki zasadniczej treści dzieła, np. środki używane na przestrzeni dziejów do transmitowania prac i czynienia z nich obiektów konsumpcji i identyfikacji (materiał, typografia, kształt, wielkość, ilustracje, etc.). Ostatni poziom stanowią społeczne praktyki – sposoby odbioru i internalizowania dzieła (czytanie na głos, w samotności, intelektualne, profesjonalne, intensywne i ekstensywne). Według teorii Chartiera, jeśli chcemy zrozumieć, w jaki sposób zwielokrotniony obieg słowa drukowanego zmienił wzorce uspołecznienia i myślenia w społeczeństwach Ancien Régime, nasze badanie nie może ograniczać się do ahistorycznej, autonomicznej analizy prac, ale musi uwzględniać sytuację zewnętrzną, wywierającą wpływ nie tylko na treść, ale również na warunki transmisji. Chartier różni się od zwolenników czysto semantycznej i strukturalistycznej koncepcji odbiorcy, stojącego w obliczu abstrakcyjnego, idealnego dzieła odartego z materializmu. Utrzymuje bowiem, że na odbiór dzieła wpływają technologiczne i społeczne mechanizmy produkcji, transmisji i odbioru. W przypadku kultury pisma, mechanizmy te obejmują strategię pisarską autora, decyzje redakcyjne i dotyczące druku oraz społeczne praktyki czytania. Sposób ich artykulacji kreuje pewną przestrzeń, w której znajduje się pełne i historycznie ugruntowane znaczenie dzieła. Zmiany formalnych obyczajów wpływające na sposoby prezentacji słowa pisanego modyfikują rejestry jego odniesień i kody interpretacji. Na przykład, wraz z triumfem białych nad czarnymi, wydawcy z czasów Ancien Régime doszli do wniosku, iż podział stron na akapity i rozdziały sprawi, że dyskurs stanie się przystępniejszy dla mniej wykształconego odbiorcy.

12 Olson, D., *Desmitologización de la cultura escrita* [w:] *El mundo sobre el papel. El impacto de la escritura y la lectura en la estructura del conocimiento*, Gedisa, Madrid 1998.

13 Mc Luhan, M., *La Galaxia Guttenberg*, Planeta Agostini, Barcelona 1975.

14 Chartier, R., *El orden de los libros. Lectores, autores, bibliotecas en Europa entre los siglos XIV y XVIII*, Gedisa, Barcelona 2000.

Poprzez ułatwienie dostępu do książek nowym czytelnikom, wydawcy nie tylko otworzyli się na komercyjną perspektywę swojego przedsięwzięcia, ale i zaczęli sugerować określony sposób czytania i rozumienia prac. Dlatego też ewolucja technik wytwarzania i reprodukcji, zmiany form i środków, pozwoliły na bezprecedensowe sposoby przyswajania dzieł, stworzenie nowych sposobów użycia, nowych odbiorców i nowych treści.

Jak wiemy, kultura cyfrowa niesie z sobą zmianę czynników w procesie wytwarzania znaczeń w kontekście globalnej i technologicznej ekonomii kognitywnej i immaterialnego, zdecentralizowanego środowiska opierającego się hierarchicznej organizacji, po którym krążą, pozostawiając po sobie ślady, miliony hipertekstualnych i nieskończenie odtwarzalnych sygnałów. Ich ekstensywne użycie konfiguruje posiatkowaną przestrzeń architektoniczną zorganizowaną w formie węzłów, które można przenosić w sposób nieliniarny poprzez liczne strony, zakładki i połączenia wewnętrzne. Tworzy ono także środowisko socjalizacji, w którym mieszają się niewspółmierne do siebie pojęcia, takie jak producent i konsument, oryginał i kopia, a nawet fundamentalne kategorie myśli współczesnej, takie jak przestrzeń prywatna i publiczna.

Wraz z rozwojem multimedialnego języka, łączącego hipertekst, obrazy i dźwięki, pojawia się nowa forma werbalna, w której różne formy komunikacji, wcześniej podzielone między poszczególne dziedziny ludzkiego umysłu, gromadzą się w jednym punkcie, by następnie wpływać na relacje społeczne i procesy tworzenia wiedzy. Jednak język cyfrowy (kod binarny albo multimedia), poza swoją funkcją transmisji informacji, jest przestrzenią akcji i reakcji, ze zdolnością do ingerowania w to, co realne, „ustanawiania i przekonfigurowania nowych relacji, otwierania i zamykania uniwersów znaczeń, nadawania kierunku trybom działania i refleksji”¹⁵.

W *Maniście cyborgów*¹⁶ Donna Haraway zauważa, że „granica pomiędzy narzędziem i mitem, instrumentem i pojęciem (...) jest przepuszczalna. W rzeczywistości mit i narzędzie wzajemnie się konstytuują”. Według tej autorki, wpływ technologiczny stanowi otwartą przestrzeń dla gry w czytanie i pisanie świata. Jej zdaniem, technologię i dyskurs naukowy można rozumieć częściowo jako formalizację relacji społecznych, które je tworzą, ale trzeba je również postrzegać jako narzędzia uprawomocnienia znaczeń. Co więcej, Foucaultowska koncepcja technologii ujawnia, w jaki sposób władza wyraża się w formie relacji społecznych, gramatyki kulturowej, codziennych praktyk i instytucji¹⁷. Foucault przypomina nam, że niektóre maszyny w rzeczywistości działają od tak dawna, że wyprodukowały porządki i struktury uważane za normalne – znormalizowane. Podczas zmian powodowanych przez innego rodzaju technologie, które wtargnęły do społecznego kontekstu, spotykają się odrzuceniem lub z ekscytacją. Żyjemy w każdym razie wśród wielorakich systemów technologicznych, które definiują i ustalają, czym jesteśmy i do czego jesteśmy zdolni. Zdaniem Barandiarána, nowe technologie zostały dodane do wcześniej istniejących dyscyplinujących systemów technolo-

15 Barandiarán, X., *Activismo digital y telemático. Poder y contrapoder en el ciberespacio*, dostępne na <http://www.sindominio.net/~xabier/textos/adf/adf.html/>

16 Haraway D., *Manifest cyborgów*, przeł. Sławomir Królak i Ewa Majewska, „Przegląd filozoficzno-literacki”, nr 1(3) / 2003.

17 Foucault, M., *Microfísica del poder*, La Piqueta, Madrid 1991 y „*Vigilar y castigar*”, Siglo XXI, Buenos Aires 1989.

gicznych i redefiniują strukturę władzy. W społeczeństwie informacyjnym „technologie kulturowo-insytyucjonalne i elektroniczno-informacyjne stapiają się w jedno. Co więcej, także technologie produkcyjne, systemy znaków, władzy i indywidualnego »ja« są ze sobą ściśle splecione”¹⁸.

Artysta jako networker

Istotnym wkładem, jaki sztuka mediów (*media art*) wnosi do świata sztuki, jest umiejętność połączenia jej z komunikacją, wciąż problematyczna dla współczesnej kreacji artystycznej. W dziełach sztuki mediów często pojawiają się przestrzenie hybrydowe, gromadzące w sobie mnogość twórczych, formatujących i informujących propozycji bez wyznaczania granic pomiędzy dwoma dyscyplinami. Urugwajski artysta Clemente Padín¹⁹ wykorzystuje pojęcie „sieci” do wyrażania tego, w jaki sposób związki między sztuką a komunikacją, charakterystyczne dla sztuki mediów, są powiązane z procesami wytwarzania znaczenia we współczesnym świecie. „System połączeń sieciowych (*the network*) to sztuka alternatywna, która kładzie akcent na komunikację. Komunikacja jest przekazem. System połączeń sieciowych podkreśla to, że sztuka jest produktem komunikacji, owocem ludzkiego trudu (pracy), wątkiem relacji pomiędzy komunikatorami, podłączonych do systemu, układem połączeń (siecią – *the net*). Jest ona tym samym, co system sieciowych połączeń między komputerami pozbawiony jednostki centralnej, w którym każdy (artysta sieciowy) działa jako centrala recyklingowania i tworzenia komunikacji”.

Nie chodzi o wykorzystanie komputerów czy innych form technologicznej reprodukcji, lecz raczej o reprodukcję procesów organizowania, przechowywania, recyklingu i tworzenia informacji – obieg networkersów objaśniających nowe media, które przemysł komunikacyjny wkłada im w ręce. Odpowiada to temu, co José Luis Brea nazywa „nowym regulaminem praktyk artystycznych” ery komunikacji – a więc czasów, w których artysta stał się producentem mediów, w sensie jaki nadał temu pojęciu Bertold Brecht, tj. „uczestnikiem gier polegających na wymianie informacji, które wytwarzają zdolność do krytycyzmu i sprzyjają intertekstualności danych, kontrastując z otrzymanymi przekazami”.

Komunikacja – zauważa Padín – nie jest ani jednostką, ani przedmiotem. Musi być raczej produkowana i dystrybuowana po to, by można ją realizować, konsumować i legitymizować jako produkt. Komunikacja nie istnieje, jeśli się jej nie konsumuje i jeśli nie ma reakcji zwrotnej. Innymi słowy, system połączeń sieciowych (sieć, *network*) może istnieć wyłącznie w sieci (*net*) – fizycznej lub w Internecie, nie może zaś istnieć bez aktywnego i zasadniczego udziału widzów, zmienionych z kolei w producentów mediów: „każdy networker jest jednocześnie komunikatorem”. Z jednej strony, sieci – jako produktu komunikacji – nie da się oddzielić od społecznej produkcji tworzonej w społecznym splocie relacji autora ze swoim środowiskiem – ludzkim lub technologicznym. Z drugiej strony, sieć wspiera produkcję, sprzyjając towarzysząc jej procesom lub utrudniając je, w odniesieniu do wymiany procedur i idei pomiędzy członkami zbiorowości, której ta sieć jest częścią.

¹⁸ Barandiarán X., op. cit.

¹⁹ Padín, C., *En las avanzadas del arte latinoamericano. El network y el rol del artista antes y después de Lyotard*, dostępne na <http://escaner.cl/especiales/libropadin.zip>

David Ross²⁰, dyrektor San Francisco Museum of Modern Art, wskazuje na dystynktywne cechy języków artystycznych, takich jak sztuka sieci lub sztuka mediów. Jego zdaniem, sztuka sieci jest sztuką przyspieszoną i pozbawioną obaw, nie bazującą na obiektach (stronach internetowych) ale procesach (działaniach w sieci), tak że objęcie wszystkich jej prac jest fizycznie niemożliwe. „Sztuka sieci rozwija się w przeciągu jednej chwili, opierając się próbom umieszczenia jej w konkretnym punkcie czasu. (...) Każda praca to nic więcej niż tylko ślad, znak, podlegający nie tylko ewolucji procesu artystycznego (autor zazwyczaj regularnie modyfikuje swoje dzieło), ale też erozji środowiska cyfrowego (zmianie URL). Kolekcjonowanie sztuki sieci jest czymś trochę na kształt kolekcjonowania skóry węża: masz w ręce dowód, ale wąż jest gdzieś indziej”²¹. Pierwsza cecha odnosi się do jednego z problemów będących przedmiotem najwyższej troski menedżerów kultury i kuratorów – faktycznej niemożności wystawiania i kolekcjonowania dzieł sztuki. Antonio Cerveira Pinto²², odpowiedzialny za organizację sztuki cyfrowej dla Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo (MEIAC) w Badajoz (jednego z pierwszych hiszpańskich muzeów, które nabyło sztukę cyfrową), wyraził w ironiczny sposób swoją frustrację wynikającą z braku możliwości wystawienia prac w „swojej oryginalnej wersji”. Aby zagwarantować przechowanie prac, konieczny jest zakup oryginalnego medium technologicznego (oprogramowanie, system operacyjny albo sprzęt komputerowy), który zapewni możliwość ich stałego odtwarzania – mimo kolejnych zmian technologicznych. Sztuka sieci jest wystawiana w muzeach na komputerach o zamkniętym obiegu, co oznacza, że przestaje nią być w ścisłym znaczeniu – nie jest już przecież podłączona do sieci. Jedyne sposoby, by cieszyć się tego typu pracami w ich oryginalnej formie, to oglądanie ich online za pośrednictwem internetu – co nie wymaga od odwiedzającego pójścia do muzeum.

Przywodzi to na myśl kolejną cechę sztuki sieci wspomnianą przez Rossa – wolny dostęp do dzieł i dokumentacji. Ponieważ internet jest zarazem twórczym narzędziem i miejscem wystawienniczym, sztuka sieci jest stale dostępna wszystkim użytkownikom. Jest to bezprecedensowa korzyść, jakiej nie daje żaden inny gatunek sztuki, czy to technologiczny, czy też nie. Z powodu swojego związku z kulturą sieci, która doprowadziła do wyłonienia się internetu, większość bibliografii odnoszących się zarówno do teorii, jak i praktyki sztuki sieci, jest wolno dostępna i podatna na ingerencję użytkownika. Trzecia właściwością sztuki sieci jest udział użytkownika w tworzeniu i legitymizowaniu procesu artystycznego. Nie trzeba popadać w utopię demokratyzacji i globalnego dostępu do nowych mediów, aby zobaczyć, że sieć przyspieszyła proces artystycznej kreacji. Wspiera niezależność autora i jego bezpośredni związek z widzem-użytkownikiem, oparty na dziełach, które doprowadziły do podjęcia decyzji przez widza-użytkownika oraz do jego ingerencji w treść. Prace, które mieszczą się w tej kategorii, nie tylko przekazują obrazy i treść w pełen wyobrazni sposób, lecz także mają charakter wydarzeń uczestniczących i procesów komunikacji.

20 Conferencia de David Ross en la San Jose State University, 1999, zob. <http://switch.sjsu.edu/web/ross.html/>

21 Baigorri, L., *Net art*, hipertekst dostępny w Mediateca Caixaforum, Barcelona 2002, zob. http://www.mEDIATECAonline.net/mediatecaonline/STriaMat?termesel=netart|ES&ID_IDIOMA=es/

22 Cerveira Pinto, A. *Cognitivo, generativo, dinámico. El museo como base de datos* dostępne w META. morfosis, zob. <http://metamorfosis.risco.pt/>

Warto zauważyć, że kultura sieci powiązana z komunikacją sieciową i wirtualną pozwala na nowe modele cyrkulacji kapitału kognitywnego. Pérez Tapias²³, odnosząc się do ruchów politycznych, zauważa, że „nie chodzi o to, by tworzyć partie tak jak tworzy się przedsiębiorstwa, ale raczej by organizować partie tak jak organizuje się sieci”. Podobnie polityka kulturalna wobec środowiska cyfrowego musi być zorientowana na zarządzanie kapitałem kognitywnym stosownie do jego charakteru – zespołu sieci – wykorzystując sieci społeczne, istniejące zasoby i zdolność samoorganizacji architektury rizomatycznej.

Od white cube do kultury sieci

Koncepcje tu prezentowane, poza kilkoma wyjątkami, nie wykroczyły dotąd poza pole polityki kulturalnej, ale miały i mają wpływ na praktyki artystyczne, i to poprzez nie kultura sieci zaczyna być brana pod uwagę przez centra artystyczne i instytucje. Odniesienie do nowych praktyk artystycznych odpowiada potrzebie naszkicowania polityki interwencyjnej i stworzenia narzędzi opartych na głębszej (wynikającej z przeżyć i doświadczeń) wiedzy na temat socjalizacji sieciowej, bez której byłoby trudno opracowywać programy dotyczące infrastruktury, szkolenia i promocji nowych manifestacji kulturalnych.

Niektóre instytucje artystyczne zaczęły uwzględniać programy, które eksplorują i eksplouatują procesy komunikacyjne jako nową dyscyplinę artystyczną. Celem nie jest przechowywanie lub wystawianie finalnych dzieł, będących produktami samej komunikacji (jak w przypadku MEIAC), ale raczej podkreślenie ich samoistnej artystycznej wartości, odrębnej od ich materialności. Poniżej zaprezentuję kilka możliwości, jakie kultura sieci może dostarczyć polityce kulturalnej, gdyż wiąże się ona z promowaniem nowych praktyk, komunikacją kulturową i demokratyzacją.

Barcelońska fundacja Antoniego Tàpies powstała w 1984 roku, aby promować wiedzę i studia nad sztuką nowoczesną i współczesną. W grudniu 2005 roku członkowie zarządu organizacji zaprezentowali nową stronę internetową, podkreślając, że ma ona służyć nie tylko upublicznieniu działań fundacji i jako przestrzeń wystawiennicza, lecz także być używana jako przestrzeń networkingu²⁴. Po pierwsze, strona została zaprojektowana przy użyciu programu SPIP (Système Pour l'Internet Participative), opracowanego przez belgijską spółkę Constant. SPIP to jedno z narzędzi nowej generacji internetu, dla których priorytetem jest dynamika treści i ich dostępność, i które dystansują się od narzędzi publikowania w internecie z lat 90-tych, będących pod silnym wpływem kultury audiowizualnej. Podczas gdy narzędzia te kładły większy nacisk na wyrafinowanie i estetykę, ze szkodą dla dostępności i możliwości przeglądania, narzędzia nowej generacji takie jak SPIP od początku zaprojektowane zostały jako narzędzia komunikacji i dostępu. Do korzystania z nich czy pracy z nimi nie jest konieczna szczegółowa wiedza techniczna ani wysoka przepustowość łącza. Każdy, kto dysponuje komputerem i podstawowym łączem internetowym, może mieć do nich dostęp i stać się osobą podsumowującą treści, a tym samym – producentem kapitału kognitywnego.

23 Pérez Tapias, J. A., *Internautas y naufragos. La búsqueda de sentido en la cultura digital*, Trotta, Madrid 2003.

24 Prezentacja przedstawiająca nową stronę internetową Fundació Tàpies, grudzień 2005, zob. <http://www.fundaciotapias.org/>

Po drugie, strona fundacji jest strefą networkingową dla osób zatrudnionych w instytucji – zgodnie z charakterystyką nowych pracowników kultury są oni pracownikami wiedzy, w pełnym tego słowa znaczeniu. Ta strona nie pełni tylko funkcji prezentacyjnych. Jest też – dosłownie – wirtualnym biurem, przestrzenią działania różnych współpracujących ze sobą podmiotów zaangażowanych w pracę centrum (kuratorów, tłumaczy, producentów, dizajnerów, etc.). Na przykład, gdy tekst prezentacji jest gotowy, organizator wystawy udostępnia go współpracownikom na stronie internetowej. Tłumacze i dizajnerzy przystępują do pracy nad tekstem bezpośrednio na stronie, a ich aktywność w każdej chwili może nadzorować osoba odpowiedzialna za wystawę. To samo dotyczy zadań produkcyjnych wymagających ogromu działań organizacyjnych oraz dokumentacji. Ponieważ całość funkcji i etapów pracy jest umiejscowiona w jednym, wirtualnym środowisku, koordynacja i zarządzanie są znacznie łatwiejsze niż dotąd. Systemy te przynoszą większą elastyczność w czasie i przestrzeni i lepiej dostosowują się do warunków współczesnego życia²⁵. Również prywatne firmy działające we wszystkich sektorach przejmują praktyki telekomutacji, które pozwalają im ciąć koszty i kierować produkcję w stronę zarządzania kapitałem kognitywnym. Jednak, mimo że tego typu systemy mogłyby być niezwykle przydatne, ich zastosowanie wciąż jest rzadkie i ma charakter anegdotyczny.

Po trzecie, strona internetowa Fundacji Antoniego Tàpies funkcjonuje również jako przestrzeń kreacji networkingowej dla wszystkich producentów kultury, niezależnie od tego, czy pracują oni dla instytucji, czy nie. Część poświęcona blogom, a dokładniej sekcja intermedialna, oferuje interakcyjną dynamikę i zaprasza internautów do współpracy – wnoszenia przez nich wkładu w proces legitymizacji nowych praktyk artystycznych. Widzimy tu po raz kolejny nawiązanie do współczesnej kondycji „eksplanatora: komentatora, narratora, wykładowcy, który przemawia przed prezentacją dla widzów, w jej trakcie i po zakończeniu. Przedkiem głosu narratora filmowego jest głos z offu. W Japonii eksplanator, zwany *benshi*, czyta również dialogi wszystkich filmowych postaci. Tym samym internauta, biorąc bezpośrednią i osobistą odpowiedzialność za kulturalną produkcję, staje się twórczym podmiotem”.

Przykład Medialabu Prado ilustruje inny sposób włączania kultury sieci do polityki kulturalnej związanej bezpośrednio z interdyscyplinarnością i edukacyjnym charakterem nowych mediów, opartych na wspomnianej konwergencji artystów, badaczy, naukowców i użytkowników. Obok programów szkoleniowych i wystaw, organizowane są spotkania producentów medialnych – w roli katalizatorów treści we wszystkich jej aspektach. Działania te mogą dotyczyć projektów z dziedziny biologii, geologii, architektury, filozofii, sztuk wizualnych, muzyki, teatru, dizajnu, komunikacji, informatyki i programowania. Mamy do czynienia z transdyscyplinarnym i przepuszczalnym środowiskiem badawczym, tworzącym się tam,

-
- 25 Telepraca stwarza też możliwości dla niestabilnych form zatrudnienia, ale warto zauważyć, że nie oznacza to, że technologia *per se* jest czynnikiem niepewności zatrudnienia niezależnym od polityki społecznej. Mnożenie się niepewnych form umów o pracę na polu kultury jest stale nawracającym zjawiskiem w Hiszpanii i innych rozwiniętych gospodarczo państwach. Wskazuje na to na przykład akcja protestacyjna francuskich nieetatowych pracowników sceny, tzw. *intermittents du spectacle*, którą zakończyło odwołanie festiwalu teatralnego w Awinionie. Powinno się to jednak interpretować jako wynik liberalizacji ekonomii i lekceważenia praw pracowniczych, a nie jako produkt ewolucji technologicznej sam w sobie.

gdzie pojawia się kulturowa dynamika, zgłębiającym przecinanie się sztuki, nauki, technologii i społeczeństwa. Jest ono również częścią narodowej i międzynarodowej sieci współpracy, która wykracza poza lokalne i narodowe granice i dzięki nowym technologiom pozwala na uczestnictwo artystów z Ameryki Łacińskiej i Europy.

Podobnie jak inne medialaby, tak i ten madrycki poszerza swoje „osobiste spotkania” o tworzenie plików online dotyczących kultury cyfrowej, nowych mediów i społeczeństwa sieci, dostarczając bezpłatnie niezbędnych narzędzi i wiedzy, dopuszcza każdego do tych nowych praktyk²⁶. Zaś w obecnym kontekście prywatyzacji sfer wiedzy, a szczególnie edukacji, możliwość dostępu do tych informacji z jakiegokolwiek komputera, względnie niewielkim kosztem, jest niezwykle cenna, jeśli chodzi o rozwój kulturalny i demokratyzację.

Wreszcie, Rhizome, czyli wirtualna platforma dla globalnej społeczności poświęcona nowym mediom prowadzona przez New Museum of Contemporary Art w Nowym Jorku. W rzeczywistości za tą ambitną definicją kryje się baza zasobów i informacji, cyfrowe publikacje, forum zawierające informacje na temat zatrudnienia, wiadomości i ogłoszenia, lista dyskusyjna oraz centrum produkcji treści i finansowania projektów artystycznych. Wszystko to mieści się na stronie internetowej, która udostępnia wirtualne działania użytkownikom: artystom, kuratorom, producentom kultury, dziennikarzom, amatorom, obserwatorom, badaczom i programistom. Kluczem do zagadki zarządzania Rhizome – poza jej pracownikami – jest bezinteresowna współpraca cyfrowej społeczności artystycznej, która wysyła informacje o swoich projektach i w ten sposób przyczynia się do rozpowszechniania własnych osiągnięć. Rhizome jest przede wszystkim miejscem spotkań ludzi zainteresowanych tematem, którzy mogą tu nie tylko znaleźć praktyczne informacje, lecz także łatwo i bardzo małym kosztem kontaktować się ze sobą.

Rhizome jest poświęcone nowym mediom i projektom powstałym na styku sztuki i technologii. Użytkownicy tej strony są oczywiście dobrze zorientowani w tym temacie. Wiedzą, jak szukać i szybko uzyskać informację lub znaleźć ludzi, z którymi chcą się skontaktować. Ale sposób działania Rhizome oferuje sposoby zarządzania, które przynajmniej częściowo można by zastosować w przypadku centrów poświęconych innym rodzajom artystycznej działalności. Wirtualizacja niektórych tradycyjnych działań centrów sztuki (np. klasyczny Club de Amigos czy Muzeum Guggenheima w Bilbao) umożliwia optymalizację zasobów i ich darmowe udostępnianie. Ta wirtualizacja nie zastępuje przechadzki po fizycznej przestrzeni muzeum, ale może stanowić jej uzupełnienie i dać mnóstwo możliwości dostępu do kultury i czerpania z niej radości, znakomicie odpowiadając potrzebom współczesnego życia.

26 Jeśli chodzi o środowisko akademickie, to do tego typu inicjatywy dołączył Massachusetts Institute of Technology (MIT). Od 2001 instytut zapewnił dostęp do Open Course Ware, wirtualnej przestrzeni zawierającej materiały dydaktyczne z 2000 przedmiotów, w tym nauk ścisłych i humanistycznych, również po hiszpańsku. Jak można dowiedzieć się na stronie, nie jest to ekwiwalentem uczęszczania na zajęcia na MIT i nie prowadzi do uzyskania stopnia, wskazuje jednak na pewne publiczne możliwości w strefie kultury, oferowane przez nowe technologie. MIT Open Course Ware od momentu, w którym został uruchomiony, odwiedzili internauci z ponad 210 krajów, w tym studenci, profesorowie i niezależni badacze. Zawiera bibliografie, szczegółowe sylabusy, a nawet rekomendacje planów zajęć i godzin nauki. Zob. <http://mit.ocw.universia.net/>

Wnioski

*Trzymajcie się blisko biurka, nad morze nie idźcie czasami,
A wszyscy zostaniecie marynarki admirałami.*

Pierwszy Lord Admiralicji

Konsternacja wśród artystów, naukowców i badaczy społecznych wskazuje na to, że granice pomiędzy różnymi polami wiedzy z każdym dniem coraz bardziej się zacierają. My zaś zapominamy o tym, że nie dzieje się to ze względu na ontologiczną fragmentację rzeczywistości, a raczej z powodu potrzeby docierania do niej w uporządkowany sposób. Celem zaprezentowanych tu przemysłów jest dostarczenie pewnych narzędzi nawigacji po morzu kultury sieci. Bazują one na przekonaniu, że ta podróż wymaga cierpliwości i odwagi ducha, że nie można uczestniczyć w niej stojąc na brzegu ani używać statków przeznaczonych do żeglowania na innych wodach. W innym wypadku skończylibyśmy jak kapitanowie brytyjskiej marynarki, którzy kierowali flotą z lądu i nie byli w stanie uchronić jej przed atakami statków pirackich, szybszych i lepiej przystosowanych do żeglugi.



Medialab: silnik nowego alfabetyzmu

Piotr Celiński

Lublin ESK 2016

W praktyce medialabowej społeczna edukacja medialna to działanie drugoplanowe lub realizowane pośrednio. Dynamiczna adaptacja tego formatu do polskich warunków społeczno-kulturowych może i powinna być połączona z wdrażaniem rozwiązań z zakresu krytycz-

nej edukacji medialnej i zmian w systemie edukacji w ogóle. Medialab to doskonałe rozwiązanie funkcjonalne, które może stać się jednym z napędów cyfrowej zmiany edukacyjnej i szerszej; w obszarze kultury komunikacyjnej w skali indywidualnej i społecznej.

Jako osoby i jako wspólnoty jesteśmy świadkami niezwykle gwałtownego i – na tle dotychczasowej historii – bezprecedensowego impetu technologii w przestrzeni kultury i życia społecznego. Jego najnowsze oblicze, które zwykło się określać mianem cyfrowej czy informacyjnej rewolucji, sprawia, że natura technologii, a za nią i jej siła, zostają podwojone – na dotąd istniejący, hierarchiczny, ekosystem mediów analogowych nakłada się nowy, zdecentralizowany porządek cyfrowości i sieci. Zsieciowane nowe media nie tylko są odpowiedzialne za obecny, najbardziej intensywny w dziejach model mediatyzacji/technologizacji świata, lecz również skutecznie i szybko wchłaniają starszych krewnych: radio, telewizję, prasę, kino, zmieniając radykalnie reguły mediasfery.

Ta zmiana ma sens i odniesienia zarówno polityczno-industrialne, jak i kulturowe. W obu (naturalnie ze sobą połączonych) domenach odbywa się równolegle. Jej technokratyczne i gospodarcze oblicze dotyczy głównie tradycyjnych obszarów życia społecznego. Objawia się w postaci rynkowej i technologicznej gry gospodarczej. Przybiera charakter walki o wpływy, dominację technologiczną, militarną oraz szeregu mniejszych polityk i regulacji związanych z komunikacją społeczną i wieloma innymi sferami życia społecznego i ekonomicznego. Zaangażowane są w nią różne społeczne, gospodarcze, militarne i polityczne grupy interesów i generowane przez nie dyskursy kształtujące technologiczną rzeczywistość. A na antropologicznej i społecznej szali znajdują się zagrożenie cywilizacyjną marginalizacją i hegemonią, komunikacyjna wydolność i kompatybilność społeczeństw, reguły globalnych cyrkulacji kapitału, zdolność do tworzenia nowych zasobów i adaptowania się do gramatyki języka nowych mediów.

W obszarze kultury wraz z cyfrowym pędem, równoległej rekonstrukcji podlega przede wszystkim kształt naszej zbiorowej, kulturowej wyobraźni i wynikających z niej kompetencji do komunikowania się i zarządzania wiedzą. Chodzi o kielkujący wewnątrz niej wraz z nowymi mediami porządek komunikacyjny, alternatywny wobec analogowo-masowego. Jesteśmy świadkami i jednocześnie mimowolnymi kreatorami kształtu historycznego ścierania się dwóch alfabetyzmów¹. Wraz z cyfrowością i jej technologiami powstaje nowy ład kulturowy, nowa logika i gramatyka komunikacji – tagowana przede wszystkim w ramach dyskursów marketingowych i technokratycznych jako „kultura uczestnictwa, kultura 2.0, społeczeństwo wiedzy czy informacyjne”. Porządek ten wyrasta w kontraście do bardzo mocno zakorzenionej w naszej wyobraźni i kulturze *Galaktyki Gutenberga*. Gutenbergowski alfabetyzm wyrasta z ducha społeczeństwa tradycyjnego, zorganizowanego hierarchicznie i myślącego linearnie. Ukształtowały je najpierw pismo, a potem technologie analogowe służące jednokierunkowej, scentralizowanej komunikacji na skalę masową: druk, radio, kino i telewizja. Ze względu na jego siłę sprawczą i długotrwały wpływ na kulturę trudno go podważyć, odseparować od pozostałych elementów kulturowej wyobraźni. Potrzebne do tego inspiracje i energię dostarcza nam dopiero nowy, cyfrowo-sieciowy alfabetyzm.

Wynika on z interaktywnej, trans- i multimedialnej, rizomatycznej natury technologicznej nowych mediów i sieci. Skłaniają one nie tylko do „czytania” już „napisanego” świata, ale także do jego „współredagowania” i „współpisania”. Podważają istniejące hierarchie ko-

1 Za pomocą tego enigmatycznego pojęcia (ang. *literacy*) opisuję wyobraźnię kulturową wraz z wynikającymi z niej wrażliwością, kompetencjami i strukturami komunikacji oraz rozumienia i wykorzystywania technologii medialnych.

munikacji masowej według modelu „jeden do wielu”, zamiast nich oferując możliwość komunikacji wszystkich ze wszystkimi na potencjalnie równych prawach (protokoły IP). Oferują alternatywne ekologie zasobów kultury i tworzą nieoczekiwane modele i mapy ich cyrkulacji (wiki, torrent). Wreszcie, pozwalają na niedostępną wcześniej kontrolę samych mediów przez ich użytkowników, dotąd pozostającą w rękach specjalistycznych instytucji i określonych środowisk (programowanie, personalizacja). Użytkownicy nowych mediów remiksują je i programują, budując unikalne sposoby dostępu do nich oraz interfejsy komunikacji za ich pośrednictwem.

Tempo i skutki przenikania się i zderzenia alfabetyzmów są kluczowe dla komunikacyjnego *status quo* nas samych, ale także społeczności i społeczeństw, w których funkcjonujemy. Dotychczas rozpoznane skutki bagatelizowania tego przenikania, takie jak cyfrowe wykluczenie, podział na cyfrowo sprawnych i słabych (czyli na tych, którzy mają dostęp do technologii i potrafią ich używać, oraz na tego dostępu pozbawionych i/lub nie potrafiących z niego skorzystać), obnażają jakościowy i ilościowy ciężar zmian, które wprowadzają do kultury nowe technologie i towarzyszący im porządek komunikacyjny. Wskazują też na skalę zmian kulturowych, których zasięg jest nieporównanie większy i bardziej doniosły niż odbywające się jednocześnie technokratyczne rozgrywki w polu polityczno-gospodarczym wraz z ich ekonomicznymi, gospodarczymi i politycznymi konsekwencjami.

Nie będę tu jednak wchodził głębiej w charakterystykę technologicznego przejścia od analogowego do cyfrowego, od hierarchicznego do sieciowego, ani przeprowadzał bardziej szczegółowej analizy obu przywołanych alfabetyzmów – choć płynące z nich wnioski wydają się kluczowe dla wiedzy o współczesnej kulturze. Wskazałem na te generalne przemiany w krajobrazie technologicznym i kulturowym, gdyż moim celem jest usytuowanie medialabów na ich tle. Laboratoria mediów to bowiem specyficzna idea i towarzyszący jej format organizacyjny, które mają szansę stać się nie tylko ważnym pomostem łączącym zarówno nowy porządek technologii z kulturą, lecz także miejscem społecznego oswajania i popularyzowania nowej ekonomii, ekologii i kultury cyfrowego alfabetyzmu i cyberkultury. Ich obecność jest szczególnie ważna dla ogólnej jakości społecznych relacji z mediosferą – stanowią sam rdzeń współczesnych relacji technokulturowych.

Medialabom można przypisać doniosłą misję, funkcjonalną w tym obszarze. Miałyby działać na rzecz kulturowego i społecznego oswajania nowych mediów, przeciwdziałać technologicznemu zapóźnieniu i wykluczeniu oraz inspirować i redagować kształt nowych kompetencji komunikacyjnych, czyli, mówiąc generalnie, konstruować (programować) cyfrowy alfabetyzm. Taki społeczny projekt użytkowy medialabów to nie tylko wyzwanie dla ich dotychczasowych twórców i propagatorów, wraz ze stworzonymi przez nich strukturami organizacyjnymi, lecz także gotowa oferta funkcjonalna, z której może skorzystać istniejący system medialny i edukacyjny, chcący (lub zmuszony) podtrzymać swoją rolę i wartość kulturową i poszerzać własne dziedzictwo instytucjonalne, technologiczne i symboliczne.

Edukacja medialna

Taki społeczny profil medialabu nie przystaje do dzisiejszej praktyki większości funkcjonujących pod tym szyldu instytucji. Skupiają się one raczej na wybranych, partykularnych

aktywnościach: pracach badawczo-rozwojowych (MIT MediaLab), kooperacji nauki z biznesem (Ars Electronica Future Lab), działaniach popularyzatorsko-muzealnych (ZKM Karlsruhe) czy animacji kulturalnej z wykorzystaniem nowych mediów (Kitchen Budapest). Takim labom bliżej do centrów badawczych, wizerunkowych brandów sponsorujących je korporacji czy klubów zrzeszających fanów i wirtuozów nowych technologii. Co prawda, realizują one – tak jak wzorcowe pod tym względem ARS Electronica Centrum w Linzu – politykę edukacyjną, ale poza podobnymi wyjątkami nie jest ona dla nich priorytem².

Kiedy w Lublinie (przy okazji pisania aplikacji w konkursie ESK 2016) zastanawialiśmy się nad tym, jakiego rodzaju działania związane z nowymi technologiami są nam potrzebne i w jaki sposób profilować dla siebie format medialabu, doszliśmy do przekonania, że kluczową sprawą dla naszego lokalnego kontekstu – można zaryzykować stwierdzenie, że ta obserwacja odnosi się do kondycji całego społeczeństwa polskiego – jest właśnie edukacja medialna i budowanie relacji pomiędzy kulturą a techniką. Ze względu na doświadczenia historyczne, ale i teraźniejszy profil gospodarczy i społeczny, Polsce brakuje doświadczeń charakteryzujących rozwinięte przemysłowo i urbanistycznie nowoczesne społeczeństwa Zachodu, które pozwoliły im płynnie wejść w rzeczywistość nowych technologii i nowego porządku komunikacyjnego. Nie jesteśmy i nigdy nie byliśmy liczącym się na mapie wpływów liderem rozwoju technologicznego, a wszelkie jego zdobycze przychodzą do nas z opóźnieniem i są używane na dużo mniejszą skalę. Wskutek tego szczególnie brakuje nam kulturowego i społecznego dystansu wobec technologii i ich rozwoju, nawet jeśli dysponujemy nimi samymi. Biorąc pod uwagę nowe media i ich komunikacyjny potencjał, jesteśmy dodatkowo obarczeni dominującą u nas w drugiej połowie XX wieku ideologizacją komunikacji społecznej i powstałym w reakcji na nią zbiorowym brakiem zaufania, wycofaniem i odrzuceniem. Ich współczesne dobrodziejstwo przyjmujemy bezkrytycznie z całym kulturowym inwentarzem, z nie przez nas wpisanymi w nie politykami, ideologiami, wyobrażeniami. W tej sytuacji uznaliśmy, że nie możemy się zgodzić na dalsze zawłaszczenie dyskursu poświęconego cyfrowej rewolucji przez bezkrytyczne, a co więcej nieskore do otwierania się i programowania swojej wersji technoświata, dyskursy gospodarcze, rynkowe, polityczne oraz popkulturę, realizowane przez swojskich technokratów. Aby stawić im jakikolwiek opór, równoważyć je, do istniejącego kodu genetycznego laboratoriów nowych mediów postanowiliśmy strukturalnie przyłączyć misję społecznej edukacji medialnej i funkcję mostu łączącego aktywność kulturalną z nowymi mediami³. W dłuższej perspektywie idzie o odczarowanie i opowiadanie nowych technologii: krytyczne postrzeganie ich jako narzędzi służących zmienianiu i budowaniu świata, a nie mitologizowanie ich jako świata samego w sobie. Takie ich rozumienie nie musi być naznaczone piętnem drżącego w podstawach systemu kultury masowej, który autorytarnie interpretuje rzeczywistość, a swój ideologiczny obraz narzuca jej odbiorcom. Zatem nie chodzi o sytuację, w której to tradycyjne urzędy czy korporacje medialne używają nowych mediów jako nowinek technologicznych mających utwierdzać ich dotychczasową strategię biznesową i kulturową. Bliżej tu to nowego ducha i nowego alfabetyzmu, w którym chodzi także o to, aby technolo-

2 O specyfice poszczególnych labów pisałem szerzej na <http://kulturaenter.pl/medialab-obowiazek-a-nie-zbytek/2011/03>.

3 Zob. więcej: Lubelska aplikacja w konkursie ESK 2016 na http://kultura.lublin.eu/pi/17285_1.pdf (dane z listopada 2011)

gie stały się narzędziem obywatelskim, otwartym społecznie i społecznie programowa(l)nym. Poprzez swoją unikalną naturę mogą stać się bronią dostępną nie tylko oficjalnym organom systemów ideologicznych, gospodarczych, politycznych i administracyjnych, lecz także orężem w rękach obywateli, konsumentów, mniejszości, wykluczonych, emancypujących się spod kontroli tego rodzaju. Niech o skuteczności tego typu strategii użytkowych świadczą ostatnie wydarzenia związane z rewolucyjnym wykorzystaniem portali społecznościowych w Libii czy zjawisko tzw. dziennikarstwa obywatelskiego.

Medialab: kultura + edukacja

Pomyślany w ten sposób edumedialab miałby się skupiać na dwóch strategicznych zadaniach. Pierwsze wiązałoby się z popularyzacją krytycznego myślenia o komunikacji i jej technologicznych narzędziach. Drugie polegałoby na inspirowaniu nowego myślenia o wiedzy, o jej tworzeniu, upowszechnianiu i praktykowaniu (sam lab jest przecież wiedzą zastosowaną w praktyce). Ich cel polegałby zaś na sprostaniu tempu technologicznego progresu, podejmowaniu nieustannych i wytężonych – na miarę pędu samej technologii – prób rozumienia go, oswajania i podporządkowywania potrzebom społeczeństwa i kultury.

Realizacja pierwszego zadania, czyli krytyczna analiza relacji komunikacji i techniki, we współczesnych laboratoriach medialnych w praktyce przebiega w cieniu prac inżynierskich, designerskich i biznesowych. W Lublinie przypisaliśmy labom następującą definicję użytkową: „krytyczne kulturowo interfejsy cyfrowej rewolucji, miejsca synergicznych spotkań kultury, wiedzy i techniki”. Chcieliśmy w ten sposób pokazać, że medialab może stać się społecznym interfejsem pomiędzy logiką techniki a zasobami i środowiskami kultury. Poza wyrażonym już powyżej przekonaniu o potrzebie kulturowej krytyki techniki (czyli przekonaniu, że nie warto jej – nawet w najdoskonalszej, cyfrowej postaci – definiować i traktować jako synonimu kultury, czy też jej doskonalszej wersji), dla balansu sił wspierających cyfrowy świat palącą wydaje się potrzeba uznania – na nowo – roli kultury jako rdzenia społecznego sensu techniki i ustawienie jej w relacjach z techniką na właściwym miejscu⁴.

W tej definicji szczególne znaczenie ma kategoria interfejsu. Nie tylko dlatego, że stworzyli ją inżynierowie i programiści na potrzeby własnego cyberżargonu (a zapożyczona do humanistycznego słownika brzmi kompatybilnie i frapująco zarazem). Przede wszystkim dlatego, że kryje się za nią reguła zestawiania odmiennych stanów i bytów, uzgadniania ich specyfiki i translacji stojących za nimi potencjałów, tak charakterystyczna dla projektu nowych mediów i sposobów pracy z nimi. Oryginalny sens tej kategorii odnosi się do urządzeń, które pośredniczą w kontaktach między innymi urządzeniami. Bardziej ogólnie można powiedzieć, że interfejs to łącznik, przejście graniczne pomiędzy odmiennymi światami. Natomiast dla kultury oznacza on sposób porozumiewania się ludzi z komputerami i maszynami cyfrowymi w ogóle, a także kształty komunikacji międzyludzkiej i na skalę zbiorową, wynikające z obecności maszyn cyfrowych i z posługiwania się nimi⁵. Rozumiejąc lab jako społeczny interfejs

4 Ta myśl wytyczyła kształt medialabowego projektu Mindware. Technologie dialogu – <http://www.mindware.art.pl>.

5 Więcej na temat interfejsów zob. w: Celiński, P., *Interfejsy. Cyfrowe technologie w komunikowaniu*, Wrocław 2010.

nowych technologii, otrzymamy nie tylko laboratorium nowych technologii, ale i pracownię sztukę nowych technologii, warsztat ich dizajnu i inkubator kulturowych idei i reguł ich programowania.

Te bardzo ogólne rozważania można w prosty sposób odnieść do praktyki, bowiem takie społeczne i kulturowe poszerzenie sensu funkcjonalnego laboratoriów ma także bardzo pragmatyczne znaczenie. Oferuje możliwość ich społecznego uwiarygodnienia, a także wpisania ich zarówno w dopiero planowane, jak i już istniejące, programy realizowane ze środków publicznych – na poziomie finansowania centralnego i lokalnego. Dodatkowo interfejsowe rozumienie labu ma kolejne uzasadnienie związane z tak powszechnym ostatnio myśleniem w kategoriach interdyscyplinarności, przekraczania granic dyskursywnych i praktycznych różnych grup i środowisk. W takich labach ludzie, którzy do cyfrowego świata przyszli z różnych stron i z różnym багаżem – technologowie, programiści, humaniści, społecznicy, przedsiębiorcy, nauczyciele, animatorzy i artyści – mogą spotykać się i dzielić wiedzą o świecie, kompetencjami tworzenia go, oraz wrażliwością. Choć to niełatwe spotkanie, wymagające otwartości i dystansu wobec własnych doświadczeń, to – nawet potencjalne – świadczy o przyjęciu takiej postawy względem dialogowania, a klasterowe doświadczenia krajów inwestujących w rozwój technologiczny dowodzą słuszności takiego podejścia. W najbardziej cenionych labach, takich jak przywołany już MIT MediaLaB, ręka w rękę i na równych prawach pracują dizajnerzy i filozofowie, programiści i socjologowie. Z takiej synergii rodzą się najciekawsze inicjatywy cyberkulturowe – zarazem technologiczne, jak i stanowiące niezwykle przestrzenie nowej kultury, takie jak Google, Facebook, Amazon czy Wiki.

Drugi wymiar edukacyjnego potencjału medialabu dotyczy kulturowego oswajania zderzenia alfabetyzmów analogowego i cyfrowego. Laby mogłyby przyjąć na siebie rolę tłumacza obu tych porządków komunikacyjnych – zarówno między sobą, jak i wobec zanurzonych w nie użytkowników – w podobny sposób, w jaki podejmują się krytycznego prześwietlania porządków technologicznych. Taka aktywność może zapewnić im status forpocztu zmian całego gutenbergońskiego systemu edukacji w kierunku otwarcia go na różne pomijane dyskursy i praktyki, a także na uczynienie go nie tylko strukturą jednokierunkowej transmisji, ale i przestrzenią multi- i transmedialnych interakcji. Operujący na zasadzie interdyscyplinarnej i wielośrodowiskowej synergii doświadczeń i zasobów, lab – dodatkowo zorientowany na inspirowanie zmian w systemie edukacji – mógłby się okazać pierwowzorem powszechnych instytucji badawczych i edukacyjnych nowego typu. Taki model stał się częścią doświadczeń państw mądrze inwestujących w cyfrową infrastrukturę edukacji. Jednak u nas wciąż nie jest wdrażany i w zasadzie pozostaje nieobecny w publicznym dyskursie⁶.

Potrzeba nowej wiedzy i nowych formuł edukacyjnych jest tym silniejsza, im bardziej zastygły i zamknięty/oporny na informacyjną zmianę jest istniejący system edukacji publicznej. Sytuuje się on w centrum gutenbergońskiej wyobraźni kulturowej i stanowi jedno z najskuteczniejszych (obok systemu mediów masowych) narzędzi jej społecznego utrwalania. System ten skonstruowany został bowiem na wzór (i działa podobnie do) systemu analogowych i masowych mediów. W szczególny zaś sposób uprzywilejował pismo i jedną z jego technologii – druk. Szkoła jest genetycznie „książkocentryczna” – co nie uwiecznione drukiem,

6 Zob. np.: The Media Education Lab na Temple University w Filadelfii na <http://mediaeducationlab.com> (dane z listopada 201)

to dla niej marginalne, a to, co nie zapisane, nie istnieje. Jej narracja o kulturze, sztuce, rozwoju cywilizacyjnym opiera się głównie na analizach ich piśmiennych reprezentacji – historii literatury i historii dyskursów literackich. To swoista monomedialność, która nie dość, że z trudem dopuszcza pozostałe muzy i media, to nie zajmuje krytycznego stanowiska wobec tego porządku, ani nie uczy stosownego dystansu poznawczego. Osaczona przez cyfrowy impet technologiczny, wybiera przede wszystkim opcję pośrednią: stare programy i struktury wypełniane są co prawda nowinkami technologicznymi, które wykorzystuje się jednak zgodnie z tradycyjnymi regułami.

Za pomocą tego systemu masowe, hierarchiczne i linearne obyczaje i reguły komunikacyjne w zorganizowany sposób przenikają między pokoleniami. Nie mieszczą się w nim ani inne niż tradycyjne modele wiedzy i relacji uczonych i uczących (tj. uczniów i nauczycieli), ani te narzędzia i techniki, które takim scenariuszom nie sprzyjają. Edukacja ma służyć sprawnej transmisji oficjalnie usankcjonowanej wiedzy, co lapidarnie opisał na początku ubiegłego stulecia A. N. Whitehead: „*With the good discipline, it is always possible to pump into the minds of a class a certain quantity of inert knowledge*”⁷. W związku z tym, dla tradycyjnych instytucji edukacyjnych i dla hierarchicznego sposobu tworzenia, autoryzowania i dystrybucji wiedzy, nowe technologie – przy założeniu, że ich sens (na co wcześniej już zwracałem uwagę) nie jest redukowany do funkcji służących zabawie gadżetów czy ulepszonej wersji już znanych narzędzi (bardziej sprawnej wersji kalkulatora, maszyny do pisania czy telewizji) – stanowią poważny problem i wyzwanie⁸.

W nowej edukacji, nie tylko medialnej, chodzi natomiast o dywersyfikację mediów i idącą za nią dywersyfikację języków wiedzy, legitymizację i wykorzystanie mediacji i gramatyk komunikacyjnych pozostających poza gutenbergońskim porządkiem. Chodzi także o otwarcie/wzbogacenie procesu transmisji wiedzy przez jego wielostronne współtworzenie (nauczyciele, uczniowie, media) i dostęp do zasobów, które dotychczas się w nim nie mieściły. W tej sytuacji medialaby mają szansę stać się wzorcowym rozwiązaniem edukacyjnym: otwartym na różne medialne języki i potrafiącym je łączyć, czerpiącym z różnych przestrzeni wiedzy i tworzącym nowe jej zasoby, uczącym kreatywnego i interaktywnego modusu działania i inkluzyjnym wobec różnych środowisk i rozwiązań technologicznych. O labach można i warto myśleć odwołując się do nie tylko do ich zachodnich pierwowzorów, specjalizujących się w kreowaniu rozwiązań technologicznych i ich wielowymiarowej ewaluacji. To jedna z najbardziej obiecujących inicjatyw, która może jednocześnie, bez straty dla już zdefiniowanych aktywności, zaspokoić także inne społeczne potrzeby wynikające z cyfrowego zwrotu technokulturowego. Przekształcając jedną z najpowszechniej komentowanych w ostatnim czasie „cyberkielbas wyborczych”, można powiedzieć, że zamiast tabletu dla każdego ucznia ofiarowanym w prezencie od państwa, warto pomyśleć o przemyślanej i konsekwentnie realizowanej polityce powszechnej edukacji medialnej wywodzącej się z praktyki medialabów!

7 Whitehead, A. N., *The aims of education and other essays*, New York 1929, s. 5.

8 Więcej na ten temat zob. np. w: Szkudlarek, T., *Edukacja przyszłości: Tendencje, fantazje i scenariusze*, Instytut Obywatelski 2011, oraz na <http://www.institutobywatelski.pl/2285/komentarze/edukacja-przyszlosci-tendencje-fantazje-i-scenariusze> (dane z listopada 2011).

Skuteczne budowanie nowej kultury i nowej wyobraźni

Sformułowany powyżej postulat o potęgowaniu edukacji medialnej z wykorzystaniem formatu medialabów nie jest na tym etapie, niestety, przedmiotem specjalnej troski tradycyjnych, profesjonalnych struktur społecznych odpowiedzialnych za generowanie wiedzy i jej społeczną dystrybucję – edukację. W tym zakresie, zresztą jak i w wielu innych, państwo wciąż skutecznie wyręczają indoktrynacje marketingowe, nagłaśniane na wiele sposobów ikony, mity i dyskursy kultury popularnej, czy scenariusze rynkowe i geopolityczne. Oszalamiające tempo ewolucji mediów stawia oficjalny system edukacji w obliczu rewolucji komunikacyjnej, związanej ze społeczną ekonomią i ekologią wiedzy – a w takim zestawieniu okazuje się on mało wydolny i nadmiernie skory do działań zachowawczych. Medialaby i podobne im instytucje samodzielnie przejmują społeczne powinności. Choć przecież nie tak trudno wyobrazić sobie sytuację, w której system nauczania i społeczno-kulturowa edukacja medialna to dobrze zintegrowany, synergiczny sektor łączący przedsięwzięcia pozarządowe z oficjalnymi instytucjami państwa. Szereg inicjatyw labowych, podejmowanych obecnie przez niezależne, pozarządowe środowiska i organizacje, stanowią dowód na to, że zmiana w tym zakresie jest pożądana i dostępna na wyciągnięcie ręki. Jeśli uznamy, że nowe media są jednym z najważniejszych budulców nowej rzeczywistości kulturowej, to jednocześnie wypada uznać pracujące z/nad nimi kulturowe laby za bardzo obiecujący napęd nowych, redefiniowanych relacji technologii i kultury. Poszerzanie ich misji zależy jednak zarówno od skutecznej popularyzacji tego wciąż mało znanego formatu, jak i od publicznego dowartościowania i legitymizacji (choćby przez wpisanie go w już istniejące reguły praktyk edukacyjno-kulturowych). Potrzebne jest im także właściwe środowisko finansowe i strukturalne, tak aby mogły na stałe wpisać się w krajobraz systemowych rozwiązań związanych z wiedzą, edukacją, działalnością kulturalną i społeczną.

Obywatel w sieci

Kształtowanie uczestnictwa

Howard Rheingold

tłum. Joanna Zawadowska

Ludzie działają i uczą się razem z wielu powodów. Obecna – często powtarzana – interpretacja sposobu realizowania różnych celów opiera się na dobrze

znanym motywie własnego interesu, związanego z dążeniem do przetrwania, do władzy, seksu, dobrobytu i chwały.

Ludzie robią wspólnie różne rzeczy także dla zabawy, z zamięłowania do podejmowania wyzwań oraz ze względu na to, że czasem czerpiemy radość z dokonania czegoś korzystnego dla wszystkich. Gdybym miał wyrazić esencję ludzkiej egzystencji za pomocą zaledwie pięciu słów, utworzyłyby one zdanie: „Ludzie robią skomplikowane rzeczy razem”. Wirtualne sieci społeczne mogą doskonale wspierać kolektywne działania, bo zwiększają siły wiecznie komplikującej się ludzkiej społeczności i przyczyniają się do jej ekspansji. Z pewnością plotkarstwo, konflikt, pomówienia, oszustwo, bigoteria i chciwość stanowią części ludzkiej natury, i również te aspekty ludzkiego zachowania mogą być wzmacniane. Jednak w relacjach międzyludzkich ujawniają się także altruizm, radość, wspólnotowość oraz ciekawość, wnioskuje więc, że sieć internetowa sprzyja umacnianiu zarówno pozytywnych cech. Rzeczywiście, nasza gatunkowa skłonność do społecznych wynalazków jest kluczowa dla istoty człowieczeństwa. Części mózgu ludzkiego, które wyewoluowały nie tak dawno, są związane z zachodzeniem wyższych procesów poznawczych, zasadniczych również dla życia społecznego. Przepływ informacji między neuronami, odpowiedzialny za umiejętność rozpoznawania ludzi, pamiętanie o ich pozycji społecznej, uczenie się rytuałów społecznych – które znoszą granice nieufności między ludźmi i wiążą ze sobą grupy, od pierwotnych grup wspólnotowych po całe cywilizacje – został umożliwiony (oraz pociągnął za sobą dalszą, szybką ewolucję) dzięki niezwyklej strukturze znajdującej się w ludzkim mózgu – korze nowej (*neocortex*).

Jednak punktem wyjścia dla moich rozważań nie była refleksja nad ewolucyjną dynamiką relacji społecznych czy nad wzmacnianiem działania kolektywnego. Jak wszyscy inni autorzy w tej książce¹, zacząłem od doświadczenia nowych wymiarów życia, które zaistniały dzięki internetowym portalom społecznościowym. I podobnie jak dla innych „Wolnych Duchów”, tak i w moim doświadczeniu możliwości tkwiących w życiu online Joi Ito odegrał rolę „zaklinacza węży” – katalityczną, jednoczącą, mefistofelesowską, wyzywającą wobec autorytetów, rozbudzającą zamięłowanie do zabawy.

Koledzy i entuzjaści

Dla mnie bezpośrednio doświadczenie tego, co później zostało nazwane społecznością wirtualną, poprzedzało teorie o sposobach współdziałania ludzi online. Zetknąłem się z Joi Ito w latach osiemdziesiątych. Był członkiem małej grupy ludzi – nazywanej ówczesnie „stowarzyszeniem sympatyków sieci elektronicznych” – którzy za zabawne uważali wysłanie czarnobiałego tekstu z 1200-bodowego modemu do BBS-u. Joi, tak jak Stewart Brand, był i jest (jak go określił Fred Turner) sieciowym przedsiębiorcą. Pełni funkcję kluczową w – jak powiedziałby Ronald Burt – strukturyzacji sieci. Malcolm Gladwell nazwałby go łącznikiem. Joi wierzył również w sens wychodzenia z inicjatywą aktywnego działania, zamiast siedzenia i rozprawiania o nim.

Joi był także jednym z założycieli multikulturalnego BBS w Tokio. We wczesnych latach dziewięćdziesiątych zacząłem rozszerzać działalność BBS i WELL, aby nawiązać kontakt z różnymi innymi częściami świata. Radość płynąca z rozmawiania, debatowania, planowania oraz pomagania sobie nawzajem online pojawiła się jeszcze zanim zauważono, że nasza mała subkultura może stać się obejmującą cały świat, multimedialną siecią skupiającą miliard lu-

1 Chodzi o książkę Joi Ito *FREESOULS: captured and released*.

dzi, w której wielu robi coś dla wielu. Gdy tylko osobiście doświadczyliśmy czegoś nowego, poruszającego i autentycznego w naszej pajęczynie pączkujących przyjaźni i współpracy, zaczęliśmy marzyć o przyszłych społecznych możliwościach cyberprzestrzeni. Ostatnimi laty studia nad cyberkulturą wyrosły na oddzielną dyscyplinę, a nawet – by być bardziej precyzyjnym – interdyscyplinarną gałąź nauki angażującą socjologów, antropologów, historyków, psychologów, ekonomistów, programistów i politologów. Patrząc wstecz i obserwując ludzi sprzeczących się online w 1200-bodowym tekście – co można by nazwać tworzeniem pewnej formy wspólnoty – nie znajdziemy żadnych empirycznych dowodów, które służyłyby jako podstawa do naukowej dyskusji. Cała teoria miała charakter zaledwie spekulacyjny. Dzisiaj jednak dysponujemy mnóstwem danych.

Jednym ze szczególnie użytecznych aspektów relacji online jest to, że znaczna część publicznego zachowania jest tu zebrana i ustrukturyzowana w sposób, który czyni je zdatnym do systematycznych badań. Jednym z efektów cyfrowego panoptikum jest utrata prywatności oraz zagrożenie totalną kontrolą społeczną. Innym rezultatem jest bardzo duża ilość materiału do badań na temat zachowań online. Każda z milionów edycji dokonywanych w Wikipedii oraz wszelkie dyskusje na ich temat odbywające się na forach internetowych mogą być poddane kontroli – podobnie jak miliardy wiadomości. Zaczęły się krystalizować pewne wzory. Zaczynamy coś rozumieć z tego, co się dzieje w relacjach online między ludźmi.

Czy wiedza na temat tego, jak architektura technologii wpływa na zachowanie, sprawia, że możemy ją wykorzystać w praktyce? Czy teraz, kiedy wiemy trochę więcej o specyfice socjotechnicznych możliwości sieci społecznych online, możemy stworzyć normatywny model? W jaki sposób projektanci powinni myśleć o kreowaniu korzystnych zasad społecznego software'u? Czy nieludzki czy odczłowieczający efekt digitalizacji może być złagodzony albo wyeliminowany dzięki lepszemu zaprojektowaniu medium? Jak sposób tworzenia mediów społecznych sprzyja albo zapobiega spontanicznemu powstawaniu wspólnot, zorganizowanych działań zbiorowych, kapitału społecznego, produkcji kulturalnej oraz ekonomicznej? Wciąż kontynuuję swoje bezpośrednie doświadczenie z życiem online, obejmujące kontakty zarówno z wieloletnimi przyjaciółmi, takimi jak Joi Ito, jak i z innymi ludźmi żyjącymi na całym świecie, których przyszło mi poznać. Internet pozwala mi łączyć się z osobami o podobnych zainteresowaniach, nawet jeśli nigdy wcześniej o nich nie słyszałem, nawet gdy żyją na drugim końcu świata. Jednak równocześnie z moim bezpośrednim doświadczeniem z blogosferą, wideosferą, twittosferą i innymi rodzajami cyfrowego dyskursu zacząłem prowadzić nowe badania i wysnuwać teorię na temat możliwych znaczeń cyberkultury. Dotyczy to również sposobów kształtowania komunikacji międzyludzkiej w internecie przez siły społeczne.

Wartość dobrowolności

Jednym z pierwszych pytań, które pojawiły się podczas moich najwcześniejszych doświadczeń ze społecznościami internetowymi, było: Dlaczego ludzie poświęcają tak wiele czasu na odpowiadanie innym na pytania, rozwiązywanie ich problemów, bez żadnego finansowego wynagrodzenia? Usilnie starając się znaleźć odpowiedź na pytanie, dlaczego ludzie nieodpłatnie współdziałają z nieznajomymi, by tworzyć coś, co jest niczyją własnością, jak oprogramowanie typu open source, spotkałem Yochai Benklera. Najpierw w *Coase's Penguin*,

a potem w *Bogactwie sieci*, Benkler przyczynił się do stworzenia istotnych podstaw teoretycznych dla nowego sposobu myślenia o aktywności online. Oparta na dobrach wspólnych produkcja dla kolegów, technicznie umożliwiona dzięki miliardowi PC-tów i połączeń internetowych, stała się nową formą organizacji produkcji ekonomicznej z rynkiem i firmą. Jeśli Benkler ma rację, odpowiedź, dlaczego ludzie robią coś wspólnie, niesie ważny wniosek: jeżeli narzędzia, takie jak komputer i internet, uczynią dostatecznie łatwym tworzenie oprogramowania, encyklopedii i archiwów publicznie dostępnej literatury, ludzie są skłonni pracować razem, nie kierując się nastawieniem na zysk. Podczas gdy dawne wydarzenia wskazywały, że ludzie są skrajnie niechętni do współpracy z obcymi i do dobrowolnego przyczyniania się do tworzenia dobra publicznego, to obecnie wydaje się, że z własnej woli będą przyczyniać się do powstawania znaczących wspólnych dóbr, jeśli dla każdego dodanie tego, co chce i kiedykolwiek chce, będzie wystarczająco łatwe (zasada dobrowolności). Istnieje mnóstwo dowodów na to, że to, co kiedyś uznawane było za przejaw altruizmu, dziś jest po prostu produktem ubocznym codziennego życia online – od oprogramowania BIND, które sprawia, że nazwy domen działają, przez serwer internetowy APACHE, który zasila znaczną część światowych stron internetowych, aż po tanie serwery z systemem Linux, które Google zamieszcza w swojej obszernej bazie danych – zostało stworzone przez wolontariuszy, którzy podzielili się swoimi wytworami, aby móc znacznie rozbudować sieć i nadać jej formę, jaką znamy dzisiaj.

Do pewnego stopnia eksplozja kreatywności, jaka nastąpiła po debiucie sieci w 1993, była możliwa dzięki świadomym decyzjom projektowym podjętym przez architektów internetu. Podstawowa zasada, wbudowana w protokoły TCP/IP i umożliwiająca istnienie nowego medium, celowo decentralizuje prawo do wprowadzania nowych treści. Pozwala to nieustannie budować coś nowego, być może potężniejszego od tego, co istniało wcześniej. Czy da się dokładnie wyjaśnić, co takiego jest w sieci, że możliwe jest istnienie Wikipedii, Linuxa, FightAIDS@Home, projektu Gutenberg i Creative Commons? A jeśli tak, czy ta wiedza teoretyczna może być wykorzystana w praktyce? Uderzyło mnie zdanie Benklera z jego eseju znajdującego się w tej książce: „Musimy teraz zwrócić naszą uwagę na budowanie systemów, które wspierają ludzką socjalizację”. Brzmi to świetnie. Ale jak można tego dokonać? Łatwo jest powiedzieć, ale trudniej uchwycić sposoby, jakimi kody społeczne i struktury władzy uformowały kształt komunikacji medialnej.

Pedagogika uczestnicząca

Aby dokonać „zwrotu uwagi”, o którym mówił Benkler, musimy rozwinąć pedagogikę uczestniczącą, wspieraną przez cyfrowe media i usieciowione społeczeństwo, która skupiałaby się na katalizowaniu, inspirowaniu, podtrzymywaniu, ułatwianiu oraz ukierunkowaniu wypowiedzi pisemnych, kluczowych dla indywidualnego i zbiorowego życia w dwudziestym pierwszym wieku. Umiejętność czytania i pisania jest wykorzystywana wszędzie tam, gdzie ludzki umysł spotyka się ze społeczeństwem i technologiami komunikacyjnymi. Jesteśmy przyzwyczajeni do myślenia o namacalnych elementach komunikacji medialnej – urządzeniach i sieciach. Jednak to w mniej widocznych praktykach i narzędziach społecznych, od alfabetu po TCP/IP, nasz geniusz społeczny może spotkać się z wzmacniającą siłą sieci technologicznych.

Pismo jest najważniejszą metodą, jaką Homo sapiens stosował do objaśniania systemów i narzędzi innym ludziom, trenowania ich do czynnego udziału w kulturze i tworzenia jej, a także aby uczłowieczyć użycie narzędzi – które w przeciwnym razie mogłyby służyć utowarowieniu, mechanizacji i odczłowieczeniu. Piśmienność rozumiem – za Neilem Postmanem i innymi – jako zespół umiejętności, który umożliwia jednostkom kodowanie i odkodowywanie wiedzy i władzy za pomocą mowy, pisma, druku i działań zbiorowych, które, gdy zostaną wyuczone, wprowadzają jednostkę do grupy. Piśmienność łączy technologię i społeczność. Alfabet nie stworzył Imperium Rzymskiego, ale uczynił je możliwym. Druk nie doprowadził bezpośrednio do powstania demokracji czy nauki. Jednak to piśmienna populacja, stworzona dzięki wynalazkowi prasy drukarskiej, wypracowała systemy rządów obywatelskich i wiedzy zbiorowej. Internet nie spowodował produkcji oprogramowania na licencji open source, powstania Wikipedii ani natychmiastowych zbiorowych reakcji na katastrofy naturalne, ale umożliwił ludziom wspólne działanie na nowy sposób: z osobami, z którymi wcześniej nie mogliby podjąć współpracy, w miejscach i w tempie, w jakim wcześniej przebieg aktywności zbiorowych nie był możliwy. Piśmienność jest warunkiem wstępnym ludzkiej działalności związanej z alfabetem, prasą drukarską i siecią cyfrową, ukierunkowanej na stworzenie dobrobytu, złagodzenie cierpienia i wynalezienie nowych instytucji. Jeśli żyjący współcześnie ludzie zechcą wykorzystać technologie cyfrowe w celu rozwiązania najpoważniejszych problemów trapiących nasz gatunek i środowisko, to komputery, telefony i sieci wirtualne okażą się niewystarczające. Potrzebujemy nowej piśmienności w obrębie mediów partycypacyjnych, dynamiki współpracy i zbiorowego działania, odpowiedniego skierowania uwagi, względnie krytycznej i racjonalnej dyskusji – niezbędnych dla zdrowego życia publicznego.

Uczestniczenie w mediach

W artykule *Wykorzystanie mediów partycypacyjnych i głosu publicznego dla zachęcenia do obywatelskiego zaangażowania* napisałem:

„Jeśli kultura druku ukształtowała środowisko, w którym rozkwitło Oświecenie, oraz przygotowała grunt dla rewolucji przemysłowej, media angażujące uczestnictwo mogą w podobny sposób kształtować poznawcze i społeczne otoczenie, w którym przebiega życie w dwudziestym pierwszym wieku (zmiana sposobu funkcjonowania kultury). Z tego względu uczestnictwo w mediach partycypacyjnych nie może być zamieszczane w CV jako element doświadczenia zawodowego pracowników umysłowych.

Uczestnictwo w mediach obejmuje: blogi, wiki, RSS, tagowanie, zakładki społecznościowe, dzielenie się muzyką, fotografiami, nagraniami wideo, mash-upy, podcasty, *digital storytelling*, wirtualne społeczności i środowiska, portale społecznościowe, wideoblogi. Tym, co łączy wymienione, ewidentnie różniące się od siebie media, są trzy wspólne, wzajemnie powiązane cechy:

- Media tworzone przez wielu dla wielu, umożliwiają każdej osobie podłączonej do sieci zamieszczanie treści oraz korzystanie z udostępnionych przez innych tekstów, obrazów, plików audio i wideo, oprogramowania, danych, dyskusji, transakcji, tagów, obliczeń oraz linków od każdej innej osoby. Asymetria pomiędzy udostępniającym a odbiorcami dyktowana przez strukturę technologii w erze przedcyfrowej zmieniła się

diametralnie (charakterystyka techniczno-strukturalna).

- Demokratyczne media są społecznym przekątnikiem, którego wartość i siła wynika z aktywnego uczestnictwa wielu osób. Ich wartość wywodzi się nie z rozmiarów widowni, ale z siły łączenia się jej członków i formowania społeczeństwa, podobnie jak rynku (charakterystyka psychologiczno – socjologiczna).
- Sieci społeczne, wzmocnione przez informację i środki komunikacji, stają się zdolne do szybszej, szerszej aktywności po niższych kosztach (charakterystyka ekonomiczno-polityczna)”.

Podobnie jak we wczesnej fazie istnienia druku, radia czy telewizji, obecna struktura władzy mediów partycypacyjnych nie jest jeszcze ukształtowana. Polityczne, społeczne, ekonomiczne i kulturalne instytucje, ograniczają lub wzmacniają sposoby wykorzystywania nowego medium i narzucają struktury przepływowi informacji i kapitału. Podczas gdy na polu legislacji i regulacji prawnej, konkurencji biznesowej oraz społecznych instytucji toczą się batalie o kontrolę nad nowym zjawiskiem, nieznanym jest stopień i rodzaj publicznego, potencjalnie decyzyjnego uczestnictwa użytkowników. Ze względu na potencjał partycypacyjny będący szczególną siłą mediów działających na nowych zasadach, liczba osób aktywnie z nich korzystających w okresie formowania oraz ich umiejętność wykorzystania wszystkich możliwości, jakimi dysponują, mają kluczowe znaczenie.

Podobnie jak Yochai Benkler i Henry Jenkins, uważam, że kultura oparta na uczestniczeniu, gdzie większość populacji widzi siebie zarówno jako twórców, jak i konsumentów, znacznie bardziej sprzyja generowaniu wolności i dobrobytu, niż kultura oparta na przekonaniu, że niewielka grupa ludzi tworzy coś dla biernej większości. Technologiczna infrastruktura dla demokratycznych mediów rozwinęła się szybko, nakładając się na prawo Moore’a, globalizację, bankę telekomunikacyjną i wynalazki szwedzkich fizyków i studentów informatyki. Sprawia, że możliwość umieszczenia w internecie wideo Macaca albo odkrycia zagrożenia dla demokracji staje się coraz bardziej dostępna ekonomicznie. Umiejętność funkcjonowania w sieci – dostęp do kodów i wspólnot „żargonowego wideo”, mikroblogging, zakładki społecznościowe, współtworzenie Wikipedii – jest konieczna do stworzenia infrastruktury kultury partycypacyjnej. Wobec wadliwej regulacji prawnej, populacja dysponująca rozbudowaną infrastrukturą, z wszechobecną informatyzacją, może łatwo ulec wpływowi kulturowego monopolu. Populacja, która wie, jak posługiwać się narzędziami, które posiada, ma większe szanse na uniknięcie zniewolenia. Im więcej jest ludzi umiejących stosować nowe media do uczenia się, informowania, przekonywania, badania, ujawniania, popierania i organizowania, tym bardziej prawdopodobne, że przyszła infosfera stworzy warunki wolności, zachęcające do współuczestnictwa. Tylko w takich okolicznościach działanie stanie się możliwe. Jednak kwestią kluczową dla tworzenia dobrobytu i bezpiecznej, opierającej się tyranii wolności nie jest technologia ani wiedza o tym, jak jej użyć, ale sposób, w jaki się z niej korzysta.

Kochaj maszynę, nienawidząc fabryki¹

Cory Doctorow

tłum. Alek Tarkowski

Wiele się mówi o tym, jak straszne były czasy rewolucji przemysłowej. Przemieszczenia wymuszone na rolniczych społecznościach wczesnego XIX wieku były okrutne, a rewolucja – krwawa. To z tamtych czasów pochodzi słowo „ludyta”, odwołujące się do powstań przeciw maszynom, które niszczyły odwieczne sposoby życia i pracy.

Ale pierwsza dekada XIX wieku była jedynie początkiem problemów. Pod koniec wieku miejsce pracy zmieniło się ponownie. Robotnicy, którym przez trzy pokolenia udało się adaptować do pracy w fabrykach i przy maszynach – już nie orali ziemi, nie pracowali w małych manufakturach.

Po raz kolejny przekonali się, że ich życie zostało w dramatyczny sposób zmienione przez moc kapitału, przez proces nazwany naukowym zarządzaniem.

Naukowe zarządzanie (nazywane też tayloryzmem lub naukowym tayloryzmem – na cześć głównego orędownika tej metody, Fredericka Winslowa Taylora) było oparte na idei redukcji procesu produkcji do serii zoptymalizowanych, prostych kroków. W ten sposób tworzone linie produkcyjne, a pracujący przy niej ludzie byli postrzegani wyłącznie jako części maszyn. Ruchy każdego robotnika były zdefiniowane równie precyzyjnie, co praca koła zębatego lub tłoku. Instrukcje zaś opracowywali zewnętrzni obserwatorzy, których zadaniem było usprawnić pracę robotników tak bardzo, jak to tylko możliwe, z najmniejszą liczbą zakłóceń.

Taylor, Henry Ford, oraz Frank i Lillian Gilbrethowie stosowali *time-motion studies*, *log-books*, *high-speed photography* oraz inne techniki empiryczne, by wykryć zmarnowane ruchy, zmarnotrawiony czas i potencjalne blokady procesu produkcji. W rezultacie, niemal każdy sektor gospodarki zaobserwował ogromny skok produktywności. Badania Gilbrethów umożliwiły powstanie między innymi nowoczesnych procedur chirurgicznych czy pisanie bezwzrokowego.

Ale te zyski nie były wolne od kosztów. „Nienaukowy” robotnik indywidualnie przechodził przez szereg trudnych etapów produkcji, często pracując nad projektem od momentu pozyskania surowych materiałów do uzyskania finalnego produktu. Mógł sam zdecydować, jak siedzieć, którego narzędzia kiedy użyć, i w jakiej kolejności wykonywać poszczególne kroki. Jeśli świeciło słońce i wiał przyjemny jesienny wiaterek, pracownik mógł postanowić, że będzie heblował elementy na świeżym powietrzu, by jednocześnie móc rozkoszować się wonią jesiennych liści. A lakierowanie odkładał na następny dzień.

Robotnicy, którzy danego dnia czuli się nie najlepiej, mogli wziąć wolne – bez wstrzymywania całej linii produkcyjnej. Z kolei w lepsze dni praca wrzała. Nie powodowało to więc przestoju na dalszych etapach produkcji.

Naukowe zarządzanie dla każdego generowanego zysku przynosiło szkody dla osobistej godności, możliwości samostanowienia i poczucia związku pracownika z tym, co produkuje.

Urok steampunku wynika dla mnie z faktu, że ruch ten wychwala maszynę, dyskredytując fabrykę (motto czołowego, darmowego czasopisma steampunkowego brzmi właśnie: „Kochaj maszynę, nienawidząc fabryki”). Docenia osiągnięcia przedsiębiorstwa zarządzanego naukowo, ale też wyobraża sobie maszyny wychodzące spod rąk jednostek, które są panami własnego życia. Steampunk nie sprzeciwia się wydajności – lecz nigdy nie czyni tego kosztem zdolności samostanowienia. Jeśli zdecydujesz się pracować przy biurku na stojąco – by oszczędzać swoje plecy – to będzie to twoja własna decyzja, a nie narzucony odgórnie nakaz.

W XXI wieku wreszcie wydaje się możliwy nowy model manufaktury: świat domowych fabberów, warsztatów produkcyjnych tworzonych niskim kosztem, środowisk pomocnych, myślących podobnie twórców. Możliwa staje się utopia, w której pracujemy jak rzemieślnicy, produkując z mocą linii produkcyjnej.

1 Tekst pochodzi ze zbioru Context Cory'e Doctorowa.

Instruktaż fablabu od podstaw

**Albo jak samodzielnie założyć
fablab w 7 dni z czwórką ludzi
i 5000 euro**

Harmen G. Zijp

tłum. Joanna Zawadowska

Tekst opublikowany oryginalnie przez FabLab Amersfoort

Istnieje kilka sposobów na założenie fablabu. Popularnym jest: przekonanie do swego pomysłu lokalnych władz, biznesmenów i/albo instytucji edukacyjnych, ubieganie się o dofinansowanie i sponsorów, wynajęcie lokalu oraz zatrudnienie menedżera laboratorium. Następnie można zacząć rozgła-

dać się za użytkowników. My zrobiliśmy to inaczej. Rozwinięliśmy systemowe podejście, które pozwoliło nam oszczędzić przynajmniej rok przygotowań i wykorzystać istniejącą grupę entuzjastycznie nastawionych artystów, wynalazców i majsterkowiczów.

Uwaga! Będziesz musiał bardzo szybko się uczyć!

Dzień pierwszy

- Zbierz grupę kolegów i podejmijcie decyzję o założeniu fablabu. Grupa nie powinna być za duża, aby przyspieszyć proces podejmowania decyzji. Jeśli już się znacie, zaoszczędzicie czas na wypracowanie metod współpracy. Czworo lub pięcioro majsterkujących znajomych powinno wystarczyć.
- Zbierzcie razem 5000 euro i zamówcie: tanią wycinarkę laserową (3400 euro), wycinarkę PCV (700 euro), netbook (200 euro) i części do frezarki CNC Mantis, zostawiając 500 euro na dodatkowe potrzeby, takie jak kolejne komputery, rower, stacja lutująca...

Zauważ, że ograniczenie przestrzeni roboczej wycinarki laserowej i wycinarki PCV do rozmiaru A4 może obniżyć koszty nawet do 3000 euro. Sprawdź mały fablab Barta Bakkersa.

- Znajdź przestrzeń dla twojego laboratorium. Może to być twój garaż, istniejący warsztat rzemieślniczy lub artystyczny, tymczasowa przestrzeń w pustym sklepie, kontener, squat w opuszczonym budynku lub wynajęty pusty kąt w hali lokalnej firmy. Bądź kreatywny – to miejsce wcale nie musi służyć wam długo. Jeśli osiągniesz sukces, wcześniej czy później zarobisz na bezpieczniejszą siedzibę. Wynajęcie nie musi cię nic kosztować, bo w zamian możesz zaoferować dostęp do maszyn i twórczej sieci (*creative network*).
- Załóż prostą stronę internetową i rozgłoś otwarcie twojego fablabu w sieci. Powiadom lokalną prasę, media społecznościowe i wszystkich znajomych. FabLab Amersfoort stworzył w tym celu mały program na licencji open source – Hypha. Znajdziesz go na www.hypha.com

Dzień drugi

- Do przemyślenia: przedyskutujcie, czy chcecie uzyskać zwrot pieniędzy, które zainwestowaliście, czy wystarczy wam posiadanie do własnej dyspozycji urządzeń za jedną czwartą ich aktualnej ceny oraz stworzenie wokół siebie sieci twórczych geeków. Wybierzcie model biznesowy. Fablab może zaoferować darmowe godziny, ale jednocześnie możecie wprowadzić godzinny koszt pracy komercyjnej, postarać się o dofinansowanie rządowe, uzależnić ceny od przewidywanej wartości produktu finalnego itp. Uzgodnijcie, czy ludzie będą płacić za zużyte materiały czy dostarczać własne.
- Zadbaj o wyposażenie pracowni w odpowiedni stół warsztatowy, biurko, krzesła i internet. Postaw na twoich netbookach system operacyjny Linux i zainstaluj Inkscape, Blender, Pykam, Arduino, Processing i Ekiga. Połącz się z kanałem MCU fablabu.
- Niecierpliwie wyczekuj dostarczenia wycinarki laserowej, co 30 minut sprawdzając status przesyłki. W międzyczasie zadzwoń do okolicznych sklepów budowlanych lub dla majsterkowiczów i zapytaj, czy możesz zabrać resztki materiałów, które mogą okazać się przydatne w waszym laboratorium. Ich właściciele na ogół cieszą się, że mogą w ten sposób zredukować koszty związane z utylizowaniem odpadów. Zadzwoń również do ratusza i porozmawiaj z kimś wysoko postawionym, najlepiej z burmistrzem. Może zgodzi się przewodniczyć

oficjalnemu otwarciu twojego laboratorium? To bardzo pomaga w ściągnięciu dziennikarzy na wydarzenie.

- Na swojej stronie internetowej dodaj zdjęcia twojej pracowni, opisz wybrany model biznesowy i powiadom swoją sieć społecznościową.

Dzień trzeci

- Do przemyślenia: zdecyduj, jak będziesz prowadzić swoje laboratorium – uwzględnij godziny otwarcia, labmanagerów, utrzymanie itd. Podobnie jak poprzednio, na początku wystarczy ogólne zarysowanie planu. Jeśli zakład będzie otwarty jeden dzień w tygodniu i będziecie się zmieniać na stanowisku labmanagera, każdy z majsterkowiczów będzie musiał pracować zaledwie raz w miesiącu w zamian za stały dostęp do urządzeń.
- Zainstaluj dostarczoną wycinarkę laserową i wycinarkę PCV. Zadbaj o odpowiednią wentylację.
- Poćwicz obsługę oprogramowania i do każdego napisz albo skopiuj krótką instrukcję.
- Dodaj zdjęcia maszyn, zamieść informację o otwarciu laboratorium na stronie oraz powiadom swoją sieć społecznościową.

Dzień czwarty

- Do przemyślenia: zdecyduj, jak twoi wytwórcy będą komunikować się ze społecznością i dokumentować swoją pracę.
- Przeprowadź na twoich maszynach serię testów z różnymi materiałami. W ten sposób je wypróbujesz i będziesz mógł stworzyć tabelę z odpowiednimi ustawieniami poszczególnych urządzeń dla konkretnych materiałów.
- Wytnij drewniane elementy frezarki Mantis i zbuduj ramę.
- Zaktualizuj stronę i powiadom sieć, dodając kolejne zdjęcia i teksty.

Dzień piąty

- Do przemyślenia: wymyśl (lub skopiuj od kogoś) ciekawy projekt demonstracyjny, dzięki któremu twoi wytwórcy poznają sprzęt.
- Złóż i przetestuj układy elektroniczne frezarki Mantis.
- Napisz (lub skopiuj) szybką instrukcję obsługi dla każdego z twoich urządzeń.
- Zaktualizuj stronę przez dodanie zdjęć i tekstów. Powiadom swoją sieć społecznościową.

Dzień szósty

- Zawieś spis zasad obowiązujących w fablabie nad wejściem do pomieszczenia.
- Kup napoje i przekąski na otwarcie.
- Zaktualizuj informacje na stronie i zawiadom członków swojej społeczności.
- Czas dodatkowy.*

Dzień siódmy

- Otwarcie.

*Wyjaśnienie

Mimo że powyższy schemat powinien się sprawdzić, bądź przygotowany na opóźnienia w trakcie jego realizacji i spowodowaną nimi frustrację. Może być trudno znaleźć dostawców. Bywa, że oprogramowanie na licencji open source jest dopiero tworzone, pozbawione dobrej dokumentacji lub niedostępne dla niektórych platform. Jednak tak samo bywa w przypadku płatnego oprogramowania – a dodatkowo musisz za nie płacić. Niemniej jednak, korzystanie z licencji open source nie zawsze wiąże się z niskimi kosztami. Zwłaszcza tani sprzęt często ma ograniczoną liczbę sterowników, mimo że niektórzy zagraniczni dostawcy wydają się nie wahać w dostarczaniu pirackich wersji potrzebnego oprogramowania i systemu operacyjnego.

Nie czekaj na zgodę jakichkolwiek urzędników. Na początku na pewno nie zrozumieją idei fablabu, mogą zagrozić ci różnymi głupimi przepisami, formalnościami itd.

Twój alternatywny model biznesowy nie zostanie doceniony zwłaszcza przez polityków, biznesmenów i oficjalne instytucje, takie jak izba handlowa.

Aby pomóc ci zacząć, podajemy listę oprogramowania, dostawców i sprzętu – choć nie wszystkie pozycje mogą być dostępne poza Holandią.

Sprzęt

Mantis – mała frezarka do samodzielnego zbudowania, odpowiednia do frezowania płyt PCB. URL: www.makeyourbot.wikidot.com, www.wiki.protospace.nl

Calotrans CT-60 – tania wycinarka PCV. Nie ma oficjalnego wsparcia dla Linuxa, ale świetnie się sprawdza w połączeniu z wtyczką Inkcute dla Inkscape. URL: www.signseen.nl, www.inkcut.sourceforge.net

Craft ROBO – jeszcze tańsza wycinarka PCV. Nasze laboratorium jej nie posiada, ale wiele innych początkujących FabLabów – tak. UWAGA! Nie ma wsparcia dla systemu Linux! URL: www.craftrobostore.com

Mornitech – chińska wycinarka laserowa. Niezbyt solidna. Niezbyt dobry serwis. Dostarczana z chińską instrukcją, nielegalnym oprogramowaniem i sterownikami. Sam będziesz musiał dodać wyłączniki bezpieczeństwa. Ale... kosztuje ułamek ceny sprzętu wysokiej jakości. Poza tym, pracę wykonuje się przy pomocy sterownika wycinarki laserowej na licencji open source, co pozwala pokonać główne przeszkody w używaniu tego urządzenia. URL: www.mornitech-europe.com, www.wiki.laoslaser.org

Ultimaker – drukarka 3D do samodzielnego wykonania opracowana na ProtoSpace. URL: www.wiki.protospace.nl

USBtinyISP – niedrogi programator USB dla mikrokontrolerów AVR. Działa razem z Arduino. URL: www.ladyada.net/make/usbtinyisp

Netbook Acer Aspire One – jedna z wersji posiadała przez pewien czas dysk SSD i system operacyjny Linux, co sprawiło, że była dostępna w bardzo przystępnej cenie. URL: www.linux-netbook.com

Płyty w formacie Mini ITX – jest ich wiele typów, od różnych producentów. Jeżeli system operacyjny postawisz na USB i wykonasz własną obudowę na wycinarce laserowej, możesz mieć bardzo szybki sprzęt za mniej niż 100 euro. Pamiętaj, że monitor możesz mieć dziś za darmo, o ile nie potrzebujesz płaskiego. URL: www.mini-itx.com

Oprogramowanie

Crunchbang Linux – minimalistyczna wersja Linuxa z aktywną społecznością i pomocnym forum użytkowników. Jak na darmowe oprogramowanie zapewnia bardzo dobre wsparcie dla sprzętu. Jest bardzo lekki i oferuje szerokie możliwości konfiguracji, co sprawia, że świetnie się sprawdza na tanim, starym lub ograniczonym z innych powodów sprzęcie. URL: www.crunchbanglinux.org

Inkscape – oprogramowanie do rysowania wektorowego 2D. Posiada wtyczki do generowania HGPL i gcode. URL: www.inkscape.org

Blender – program do projektowania 3D (i animacji). Trzeba go najpierw dobrze opanować, jednak ma wielu użytkowników i twórców i jest jedynym zaawansowanym programem 3D na licencji open source. URL: www.blender.org

Pycam – generator ścieżek dla trójosiowych maszyn CNC z bardzo aktywnymi programistami. URL: www.pycam.sourceforge.net

ReplicatorG – oprogramowanie do drukowania 3D. Obsługuje większość drukarek 3D, które możesz zbudować sam oraz urządzenia Mantis z kontrolerem Ultimaker. URL: www.replicat.org

Processing – wieloplatformowa aplikacja do szybkiego wykonywania prototypów. Łatwa w programowaniu, ma wiele przykładowych plików, na których można się wzorować, do bry podręcznik programowania i forum.

Arduino – przyjazne dla użytkownika narzędzie do programowania mikrokontrolerów AVR. Wygląda i obsługuje się je podobnie jak Processing. Działa zarówno z płytami Arduino, jak i wieloma pochodnymi. URL: www.arduino.cc

Ekiga – oprogramowanie VoP, którego można użyć do połączenia się z kanałem wideo fablab. URL: www.ekiga.org

Dosis – skrypt konfiguracyjny, który instaluje wymienione oprogramowania na dopiero co zainstalowanym Linuxie Crunchbang. URL: www.giplt.nl/dosis

Linux-CNC – dedykowana wersja Linuxa, zoptymalizowana do precyzyjnego prowadzenia maszyn skrawających podłączanych przez port równoległy. URL: www.linuxcnc.org

Strona

Hypha – lekki, przyjazny dla użytkowników Wiki/CMS program do prowadzenia własnej strony. Moduły do wprowadzania plików SVG i FabMoments/Instructables są w trakcie tworzenia. URL: www.hypha.net

Wprowadzenie do Open Source Hardware¹

Andrew Back

tłum. Mirek Filiciak

Nagła popularność ruchu Open Source Hardware (OSHW)² w ostatnich latach wiąże się ze zrozumieniem przez hobbystów z uznanych międzynarodowych organizacji potencjału drzemącego w otwartej współpracy

i liberalnym licencjonowaniu projektów sprzętu. Coś, co początkowo było jedynie niszowym zjawiskiem, dziś jest wartym wiele milionów dolarów przemysłem, który wciąż rośnie i nie wydaje się spowalniać.

Jak sugeruje nazwa, OSHW przyjmuje zasady i metody wykorzystywane w rozwoju oprogramowania open source, stosując je do prac nad sprzętem. Podobnie jak w pracach nad oprogramowaniem, nie ma sztywnego schematu – jednak podstawową zasadą jest bezpłatne udostępnianie efektów projektowania na zasadzie liberalnych licencji. Może chodzić np. o schematy, pliki CAD, projekty PCB czy kody źródłowe C lub HDL. Publikując je na licencjach open source, właściciel daje innym prawo do modyfikacji i udoskonalania projektu, a w efekcie udostępnia osobom trzecim same projekty lub – na podobnych zasadach – projekty od nich pochodne.

Należy wspomnieć, że nie wszystkie projekty open source są udostępniane w ten sposób. Nie ma powodu, aby technologia chroniona prawem autorskim nie miały być „otwierana” – oczywiście przy założeniu, że robi to właściciel praw. Jednak większość projektów OSHW powstała już jako open source i często jest efektem współpracy przełamującej bariery organizacyjne i geograficzne. Ich przygotowanie ułatwiają publiczne zasoby, takie jak listy mailingowe, systemy kontroli wersji, wiki czy bugtrackery.

Ikoną ruchu OSHW jest bez wątpienia platforma mikrokontrolerów Arduino³, której sukces w dużej mierze wynika z jej otwartości i z faktu, że właściwość ta pomogła zbudować wokół niej znaczące środowisko. Stworzyło to nie tylko nowe możliwości biznesowe dla innych firm, lecz także umożliwiło platformie zdobycie znaczących udziałów na rynku. Aktywna i wciąż powiększająca się społeczność użytkowników w połączeniu z kulturą dzielenia się zaowocowała wsparciem na skalę globalną.

Arduino to jednak zaledwie czubek góry lodowej, a wszyscy, którzy sądzą, że OSHW związane jest tylko z prostymi systemami, są w błędzie. Ruch OSHW chlubi się np. wieloma zaawansowanymi projektami radia programowalnego⁴ (SDR), projektami zintegrowanych platform obliczeniowych o wysokiej wydajności, tanich biurkowych drukarek 3D i projektem przystępnego analizatora protokołu USB, by wymienić tylko kilka spośród setek przedsięwzięć.

Podobnie jak w przypadku początków software'u open source, OSHW ma swoich krytyków. W pierwszej chwili trudno zauważyć, jak może ono skutecznie funkcjonować, skoro wydatki związane z replikacją hardware'u są nieporównywalnie wyższe niż w wypadku oprogramowania. OSHW ma jednak potencjał, aby demokratyzować proces rozwoju sprzętu i obniżyć jego koszty. Zachęca do ponownego użycia, upraszcza relacje biznesowe w środowiskach współpracy i tworzy okazje dla nowych graczy. Ze względu na swój charakter wspiera uczenie się i z tego (i nie tylko z tego) powodu zyskuje uznanie w edukacji.

Liczyby mówią same za siebie. W maju 2010 działało co najmniej trzynaście firm OSHW z przychodami na poziomie powyżej miliona dolarów. Nawet jeśli nie robi to wrażenia, to pamiętajmy o skromnych początkach przemysłu oprogramowania open source – dziś wartego miliardy.

1 Artykuł opublikowany w eTech Magazine, zob. <http://www.designspark.com/knowledge/etech-magazine-issue-6>. Aby zobaczyć sylwetkę autora, odwiedź <http://www.designspark.com/users/andrew-back>. Zob. także <http://www.designspark.com/partners/open-source-hardware-user-group>

2 Zob. http://www.designspark.com/search/apachesolr_search/open%20source%20hardware

3 Zob. <http://www.designspark.com/theme/arduino>

4 Zob. <http://www.designspark.com/content/software-defined-radio-sdr>

Narodziny renesansu inżynierii

Andrew Back

tłum. Mirek Filiciak

Wydarzenia ostatnich lat zdają się świadczyć o tym, że znajdujemy się w punkcie zwrotnym – początku renesansu inżynierii. Znaczący postęp dokonał się w kluczowych dla niej obszarach, takich jak narzędzia, technologie, reguły i metodologie. Zachodzące w nich zmiany

wpływają na stały wzrost zainteresowania omawianą dziedziną i tworzenie kolejnych możliwości angażowania się w praktyki inżynieryjne. Uspołeczniony internet i narzędzia współpracy online przyczyniły się do przyspieszenia rozwoju społeczności skupionych wokół technologii.

Pojedyncze osiągnięcia w inżynierii mogą wydawać się niezbyt istotne, a w wielu przypadkach łatwo je trywializować, opatrując etykietką krótkotrwałych zjawisk. Jeśli jednak przyjrzymy się im w kontekście szerszej zmiany, ujawnia się ich prawdziwe znaczenie i wpływ, jaki wywierają łącznie.

Okres od XIX do początku XX wieku można postrzegać jako czas, w którym narodziło się wiele współczesnych praktyk inżynieryjnych. Ówczesne pierwsze innowacje w dyscyplinach technicznych zazwyczaj miały miejsce na poziomie oddolnym i często były napędzane jednostkowym pragnieniem, żeby zrozumieć, sprawdzić, odkryć. Obecny rozwój technologii znosi bariery uniemożliwiające zajęcie się praktykami inżynieryjnymi i z reguły sprzyja szerszemu społecznemu uczestnictwu – kluczową rolę ponownie odgrywają amatorzy.

Zrównoważone społeczności

Wielu spośród pierwszych użytkowników nowej technologii to nieustraszeni nie-eksperci, kierujący się etyką „zrób to sam”. Wzrost poziomu zainteresowania dyscypliną przekłada się na rozkwit społeczności i wysyp publikacji – co z kolei służy dalszemu rozwojowi i spełnia potrzeby nowych grup hobbystów.

Prawidłowość tę potwierdzają m.in. zrzeszenia radiowców amatorów (i przygotowywane przez nich magazyny), grona miłośników komputerów domowych i dawne kluby osób realizujących nagrania i wymieniających się nimi. Choć w mniejszym lub większym stopniu stanowiły one wsparcie dla całej sieci i stwarzały okazje do wymiany wiedzy, to komunikacja w ich obrębie opierała się zazwyczaj na modelu broadcast (‘jeden do wielu’), co wiązało się z dużym opóźnieniem transmisji. Wykorzystywana sieć komunikacji ograniczała więc możliwości docierania do nowych informacji, a także zmniejszała perspektywy wzrostu, rozwoju i wykorzystania potencjału grup użytkowników.

Początek powszechnej dostępności internetu, a dalej – uspołecznionej sieci i narzędzi do współpracy online, przyczynił się do przyspieszenia rozwoju społeczności technicznych. O ile wcześniej niszowe zainteresowania mogły okazać się niewystarczające do podtrzymania wspólnoty ze względu na relatywnie niewielką liczbę aktorów i ich rozproszenie geograficzne, o tyle dziś problemy te zostały w dużej mierze rozwiązane za pomocą narzędzi sieciowych: od e-maili i list mailingowych, przez wiki i serwisy społecznościowe, po narzędzia do projektowania i systemy kontroli wersji. Możliwe stało się to, co jeszcze niedawno było głównym wyzwaniem. Szukaj/znajdź, pełna łączność i natychmiastowa komunikacja „wielu do wielu” stały się czymś oczywistym. Dzięki współpracy online i bezprecedensowemu poziomowi łączności, wśród oddolnych społeczności technicznych trwa wykładniczy wzrost innowacji.

Choć może wydawać się, że współpraca online wyparła zorganizowane geograficznie grupy, jest inaczej. Dzięki niej powstało wiele środowisk, które zyskały nowe medium do przekazywania informacji o modelach współpracy opartych na wspólnej fizycznej lokalizacji, czego doskonałym przykładem jest kariera *hackspace* (inaczej *hackerspace*, *makerspace* czy po prostu *hacklab*). Z założenia zazwyczaj autonomiczna, osobom dzielącym zainteresowania elektroniką, komputerami, nauką czy sztuką oferuje realną przestrzeń spotkań, wymiany informacji i współpracy. Ich popularność zapewne nie wynika wyłącznie z użycia narzędzi sieciowych – które jednak bez wątpienia przyczyniły się zarówno do ich wykreowania, jak i upowszechnienia.

Społeczny obraz inżynierii wygląda dziś zupełnie inaczej, niż wtedy, gdy powstawało wiele spośród współczesnych praktyk inżynieryjnych, a współpraca online zaledwie raczkowała. Postęp ostatnich lat wpłynął na nagły rozwój społeczności inżynieryjnych, które obecnie cechuje nie tylko nadzwyczajne zróżnicowanie, lecz – co ważne – także coraz większa otwartość. Już teraz pozytywne efekty są wyraźnie widoczne – a przecież jesteśmy dopiero na początku drogi.

Narzędzia odgrywają kluczową rolę w inżynierii. Brak dostępu do nich może stanowić zniechęcającą przeszkodę dla potencjalnych zainteresowanych. Jednak dzisiejsze tanie technologie i usługi prototypowania i wytwarzania pomagają przełamać tę barierę. Można na przykład kupić biurkowe drukarki 3D i laserowe wycinarki-grawerki, które nie są już poza zasięgiem pojedynczych osób. Nastąpił znaczący wzrost usług związanych z przygotowaniem obwodów drukowanych i prototypowaniem sprzętowym. Spopularyzowano też działania produkcyjne na niewielką skalę, takie jak np. system Ponoko. Projekty artefaktów coraz częściej są efektem prac zespołowych i wynikają z kultury dzielenia się. W międzyczasie, oprzyrządowanie warsztatowe i elektroniczny sprzęt testowy stają się coraz przystępniejsze, a wysiłki społeczności – coraz bardziej innowacyjne, czego przykładami są samoreplikująca się drukarka 3D RepRap czy inicjatywa drukarska Pay It Forward.

To dobre wiadomości nie tylko dla indywidualnych użytkowników i właścicieli małych firm, lecz także dla wspólnych przestrzeni takich jak hackspace'y, które korzystając ze skromnych środków, mogą coraz lepiej wspierać szerokie spektrum kreatywnych praktyk. Upowszechnienie się takich miejsc oznacza też, że zainteresowani inżynierią nowicjusze lub po prostu osoby dysponujące ograniczonymi środkami, mogą – przy minimalnym wysiłku – uzyskać dostęp do narzędzi i pomoc w ich użyciu.

Przyszłość jest otwarta

Te same zasady, na których oparty jest sukces internetu i oprogramowania na licencji open source, napędzają dziś zmianę paradygmatu w inżynierii. Otwarta współpraca, liberalne licencjonowanie i standardy empiryczne przyczyniają się do rozwoju sprzętu i umożliwiają opracowanie nowatorskich podejść do wielu problemów, wcześniej postrzeganych jako wyjątkowo trudne ze względów technicznych lub ekonomicznych.

Choć w pierwszej chwili niełatwo wyobrazić sobie, jakie zastosowanie w pracach nad sprzętem miałyby mieć metody wykorzystywane do udoskonalania otwartego oprogramowania, to w ostatnich latach powstała niezliczona ilość inicjatyw, które dowiodły, że procesy tworzenia zachodzące w obu obszarach wcale tak bardzo się nie różnią. Ważnymi projektami sprzętu open source (OSHW) są wspomniana już drukarka RepRap 3D, platforma Arduino i finansowany przez internautów analizator protokołu USB, OpenVizsla.

Wraz z oprzyrządowaniem open source pojawiają się nowe wyzwania. W jaki sposób zagwarantować mu „wolność” – którą oprogramowaniu zapewnia mechanizm *copyleft*? Jak umożliwić zdalną współpracę przy projektach artefaktów, będących przeważnie nie kodami, a obrazami? W porównaniu z oprogramowaniem open source, OSHW wciąż znajduje się na relatywnie wczesnym etapie prac, i odpowiedzi zapewne pojawią się później.

Rola przemysłu

Również przemysł odgrywa istotną rolę w opisywanych tu procesach – nie brak zresztą okazji do współpracy pomiędzy oddolnymi społecznościami a komercyjnymi firmami. Polega ona na wspieraniu wspólnych celów, działaniach edukacyjnych, rozwoju nowych technologii, ale też na tworzeniu nowych miejsc pracy i okazji biznesowych. Aby zbudować taką relację, firmy będą musiały jednak sięgać poza własną bazę klientów i poza tradycyjne źródła innowacji. Być może powinny myśleć o społecznościach tak, jak dawniej postrzegano szkoły inżynierskie, a o hackspace'ach – jak o inkubatorach technologii.

Podobnie jak komercyjne oprogramowanie, komercyjny sprzęt nie musi być tworzony w oparciu wyłącznie o otwarte albo zamknięte technologie. OSHW może być łączone z własnością technologią, o ile pozwalają na to warunki licencyjne. OSHW umożliwia tworzenie nie tylko nowych i/lub całkowicie otwartych produktów – jest czymś więcej. Grupa producentów może zdecydować się na przykład na współpracę przy rozwoju technologii open source wykorzystywanej w swoich produktach przez wszystkich kooperantów, lecz niestanowiącej głównej sfery ich działalności. Równie dobrze mogą być to projekty kontrolek bezpieczeństwa, zasilaczy czy interfejsów, co potwierdza przykład konkurujących ze sobą dostawców baz danych, którzy przyczyniają się do rozwoju kernela Linuksa. Warto podkreślić, że to nie to samo, co dostarczanie wyłącznie specyfikacji lub ograniczone użycie projektu referencyjnego – firmy, które zyskują najwięcej na paradygmacie OSHW, to zarazem przedsiębiorstwa, których uczestnictwo cechują czyste intencje, uczciwość i przestrzeganie zasad społeczności.

Podsumowanie

Dzięki współpracy online i bezprecedensowemu poziomowi łączności, w oddolnych społecznościach technicznych trwa wykładniczy wzrost innowacji. Nowe osiągnięcia na polu zasad i metodologii, technologii i narzędzi demokratyzują proces opracowywania sprzętu, jednocześnie wpływając na wzmożone zainteresowanie praktykami inżynierskimi i tworząc nowe możliwości biznesowe. To wyjątkowo ekscytujący czas zarówno dla nowicjuszy, jak i weteranów, hobbystów, start-upów, a także firm z długoletnią tradycją. Dziś oni wszyscy mogą angażować się w inżynierię, która rozpościera przed nimi niezwykle obiecujący wachlarz zupełnie nowych możliwości.

Karta Praw Ruchu Makers

Mister Jalopy, we współpracy z Philippem Torrone i Simonem Hill

tłum. Mirek Filiciak

Jeśli nie możesz otworzyć, to tak naprawdę nie jest twoje: Karta Praw Twórców do sprzętu, który jest dostępny, poddaje się rozbudowie i daje się naprawiać.

Karta Praw Ruchu Makers

- Dołączenie listy istotnych i nietypowych części jest obowiązkowe.
- Obudowy muszą łatwo się otwierać.
- Baterie powinny być wymienne.
- Nietypowe narzędzia są dopuszczalne tylko w wyjątkowych, uzasadnionych przypadkach.
- Zarabianie na sprzedaży drogich, nietypowych narzędzi jest niewłaściwe; utrudnianie dostępu do nich – jeszcze gorsze.
- Sześcioramiennie nacięcia na śrubach są w porządku; zamknięcia wymuszające uszkodzenie podczas otwierania – raczej nie.
- Części – nie tylko całe podzespoły – muszą być wymienne.
- Dostęp do elementów ulegających zużyciu, np. bezpieczników i filtrów, powinien być łatwy.
- Płytki z obwodami drukowanymi muszą być opisane.
- Zasilanie z USB jest dobre; z nietypowych zasilaczy – złe.
- W standardowych połączeniach piny mają być opisane.
- Jeśli klika zamknięte, musi klikać otwarte.
- Śrubki są lepsze od kleju.
- Dokumenty i sterowniki powinny mieć stałe linki oraz czekać do końca świata w archive.org.
- Prostota naprawy musi być główną ideą projektanta, nie spóźnioną refleksją.
- Metryczny albo amerykański. Nie jedno i drugie.
- Schematy muszą być dołączone.

Źródło: „MAKE Magazine (www.makezine.com)

Historia i przyszłość labu

Wspólne badania z pogranicza sztuki, nauki i technologii

Edward A. Shanken

tłum. Joanna Zawadowska

I. Widziałem przyszłość i ona wcale nie działa

Cyniczny cytat Roberta Flombarta na temat przyszłości może wydawać się mało obiecujący dla rozpoczęcia dyskusji na temat przyszłości labu. Jednak podsuwa również przydatne

spojrzenie na jego sytuację. Nie chodzi o to, że eksperymentalne laby poświęcone szerokiej, interdyscyplinarnej współpracy na styku sztuki, nauki i technologii są skazane na porażkę.

Sugeruję raczej, że tradycyjne kryteria opisu są niewystarczające do określenia czy coś będzie działać, czy nie. Jeśli celem labów jest stworzenie hybrydalnej formy, która przekracza granice poszczególnych dyscyplin, przełamuje konwencjonalne struktury wiedzy i wprowadza innowacje, to metody ewaluacji charakterystyczne dla pojedynczej dyscypliny mogą nie oferować adekwatnych sposobów pomiaru tego, co jest sukcesem, a co kląpą. Muszą zostać rozwinięte nowe metody ustalania wartości wyników wspólnego badania, także po to, by rozpoznać wagę procesu jako wyniku samego w sobie i samego z siebie.

Profesor Szkoły Biznesu na Harvardzie, Lee Fleming zauważył, że „jest rzeczą mało prawdopodobną, by twórcza grupa stworzona z ludzi działających na polu podobnej dyscypliny dokonała przełomu”, podczas gdy bardziej zróżnicowana, łącząca na przykład sztukę, naukę i inżynierię, „jest bardziej zdolna do dokonania przełomu”, jednak z większą liczbą nieznaczących wyników. Jeśli medialaby przyszłości chcą dokonywać przełomów, muszą podejmować ryzyko i liczyć się z wielokrotnymi porażkami. Niemożliwym byłoby spodziewać się od nich samych sukcesów i stosować względem nich te same kryteria pomiaru osiągnięć, co w stosunku do innych grup. Jednak powinniśmy oczekiwać, że od czasu do czasu będą dawać znaczenie większe efekty i dokonywać zmian, których inaczej nie dałoby się osiągnąć. Zamierzam przedstawić zarówno namacalne sukcesy labu, jak porażki, i zachęcam innych do odczytania tych ostatnich jako symbolicznego wskaźnika zwycięstwa labu w dążeniu do poszukiwania nowych ścieżek. Tak (jak omówiony dalej przykład) Bell Labs i *9 wieczorów: teatr i inżynieria* (*9 evenings: theatre and engineering*) okazał się największą kląpą w historii, która w szerszej skali była jednak początkiem najdonioślejszych przyszłych sukcesów. Z kolei (przeprowadzona następnie) analiza przypadku historycznej współpracy inżynierów i artystów w Philips Collaboration uczy, że nowe laby powinny dbać o zachowanie przeszłości i podchodzić do niej z respektem, gdyż pomagają budować przyszłość.

II. Przewidywanie jest bardzo trudne, zwłaszcza jeśli dotyczy przyszłości: Bell labs, 9 wieczorów, e.A.T.

Przytoczony w tytule tego rozdziału żartobliwy aforyzm fizyka Nielsa Bohra oddaje ironiczne podejście do wyzwań stawianych przed teraźniejszością, dotyczących rozpoznania, co okaże się wartościowe z perspektywy przyszłości. Taki punkt widzenia jest szczególnie istotny w odniesieniu do nowatorskich badań, angażujących nowe formy praktyki – np. tych podejmowanych w eksperymentalnych laboratoriach, do których nie pasują usankcjonowane, tradycyjne normy opisu i które nie mogą podlegać konwencjonalnej metodologii oceny. Patrząc wstecz, widać było, że teraźniejszość nie radziła sobie z rozpoznaniem, w jaki sposób przyczyni się do kształtowania przyszłości. Zważmy na to i weźmy pod uwagę, że nawet odkrycia, które dziś wydają się banalne, jutro mogą okazać się przełomowe.

W okresie swego rozkwitu Bell Labs było najważniejszym badawczym ośrodkiem naukowym w Stanach Zjednoczonych. Przyznano siedem nagród Nobla za dokonaną tam pracę, a ośrodek może szczycić się stworzeniem licznych teorii oraz technologii, takich jak tranzystor, laser, teoria informacji, system operacyjny UNIX oraz języki programowania C+ i C++. Bell Labs było także przestrzenią, w której przeprowadzono pionierski projekt związany z muzyką,

grafiką i animacją komputerową, głównie pod kierownictwem Johna Pierce'a, dyrektora wykonawczego działu Badań Zasad Komunikacji. Pierce, znany jako ojciec satelitów komunikacyjnych, nadzorował także grupę, która wynalazła tranzystor – zresztą on sam ukuł ten termin. Jest współautorem nie tylko przełomowego raportu na temat modulacji kodu pulsowego (podstawa cyfrowego dźwięku), lecz również wielu opowiadań *science fiction* i popularnych artykułów, między innymi Portretu *Maszyny jako młodej artystki*, który ukazał się w 1965 roku w Playboyu. W 1955 inżynier elektryk Max Mathews dołączył do Pierce'a w Bell Labs, który sponzorował jego pierwsze próby w dziedzinie muzyki komputerowej (w tych czasach wynajęcie komputera IBM kosztowało 200 dolarów za godzinę). Mathews rozwinął wczesne techniki syntezy muzyki komputerowej, przez co nazwano go „ojcem muzyki elektronicznej”. W 1961 Pierce przyprowadził do Bell Labs kompozytora Jamesa Tenneya – artystę-rezydenta, który do 1964 współpracował z Mathewsem nad cyfrową syntezą dźwięku. W firmie znajdowali się też inni artyści-rezydenci: Stan VanDerBeek i Lilian Schwartz, którzy pracowali w ścisłym związku z Kenem Knowltonem, naukowcem komputerowym, pracującym nad rozwojem animacji komputerowej w latach '60 i '70. Inżynier Bell Labs Billy Klüver, od 1960 roku współpracujący z takimi artystami, jak Jean Tinguely, Jasper Johns i Robert Rauschenberg, otrzymał pozwolenie Pierce'a na przystąpienie do produkcji znanego dziś wydarzenia *9 wieczorów: teatr i inżynieria*, które zorganizowano w Nowym Jorku w 1966. W tamtych czasach sztuka i inżynieria były znacznie bardziej odrębnymi dziedzinami niż dzisiaj. Nie istniały żadne profesjonalne albo artystyczne powody, aby się ze sobą stykały, jeszcze mniejsze, by współpracowały. Ktoś mógłby zapytać, jak wtedy Klüver: „Czy spotkałeś kiedyś normalnego, zdrowego i pracującego inżyniera, którego w ogóle obchodziłaby sztuka współczesna?” Dlaczego artyści mieliby korzystać z osiągnięć technologii i inżynierii? W tym kontekście Klüver scharakteryzował *9 wieczorów* jako „celową próbę... artystów chcących sprawdzić, czy możliwa jest praca z inżynierami”. Co istotne, ten skromny cel nie zakładał osiągnięcia wielkich wyników na polu techniki i sztuki. Był raczej ukierunkowany na zbadanie, czy w ogóle możliwa jest współpraca między tymi sferami.

Z takim zamierzeniem, dziesięciu wiodących współczesnych artystów i trzydziestu inżynierów Bell Labs pracowało razem przez dziesięć miesięcy nad serią (dziś legendarnych już) występów, zdobywając przy okazji kilka patentów. Projekt, który zobaczyło ponad 10 tysięcy widzów, był możliwy dzięki 8500 godzinom pracy wyspecjalizowanych inżynierów (nieopłacanej przez Lab), paru „nocnym zamówieniom” (przypuszczalnie nieautoryzowanym) Bell Labs oraz znacznym osobistym dotacjom od Klüvera, Rauschenberga i innych. Jak zauważył Klüver, istotny był wkład każdej osoby – mimo że był obarczony ryzykiem. Rzeczywiście, zważywszy na to, że cel dotyczył zbadania możliwości wspólnej pracy w tak złożonym projekcie wysokiego szczebla, ryzyko porażki oraz utraty reputacji – zarówno przez wiele pojedynczych osób, jak i cały Bell Labs – było bardzo duże.

Mimo ponadludzkich wysiłków współpracowników, ocena krytyków *9 wieczorów* była niewzruszenie miazdząca. Większość z nich uznała występ za klapę. Narzekano na znaczące opóźnienia i niską jakość dźwięku. Technologia nie działała, a nawet gdy działała, była rozczarowująca. Występy zostały skrytykowane za brak artystycznego przekazu. Artyści utyskiwali na inżynierów, nierozumiejących ich potrzeb i niepotrafiących wystarczająco szybko rozwiązać technicznych problemów. Z kolei inżynierowie skarżyli się, że nie darzono ich wystarczającym zaufaniem, a artyści nie rozumieli złożoności technicznych wyzwań, na sprostanie któ-

rym nie było dość czasu. Klüver zarzucał krytykom, że przychodzili tylko na kiepskie nocne otwarcia i że – tak jak większość publiczności – nie rozumieli tego, co oglądali, często myląc elementy technologiczne z artystycznymi. „Wszystko, co poszło źle (bez względu na to, czy to prawda czy nie), przypisane było dysfunkcjom technicznym”. Uważał, że inżynierowie wykonywali fantastyczną pracę powyżej wszelkich standardów: „Połowa występów była w mniejszym lub większym stopniu udana. Pozostałe miały parę niedociągnięć, które jednak nie były tak znaczące, jak sugerowali krytycy”.

Ten zróżnicowany i sprzeczny odbiór miał bardzo mały wpływ na nieoceniony wkład wydarzenia w popularyzację idei współpracy między artystami i inżynierami oraz uwiedzenie nią publicznej wyobraźni. Podczas przygotowań do *9 wieczorów* stworzono organizację non-profit Experiments in Art and Technology (E.A.T.), mającą uczynić materiały, technologie i inżynierię dostępnymi dla artystów sztuki współczesnej. E.A.T. pomogła w koordynacji wielu ważnych artystyczno-inżynierskich przedsięwzięć, m.in. tych, które zostały nagrodzone na wystawie: *Maszyna: jak ją widziano pod koniec ery mechanicznej* (*The Machine: As Seen at the End of the Mechanical Age*, MoMA, 1968), a także pawilonu Pepsi, multimedialnego cuda oglądanego przez ponad milion zwiedzających na EXPO w 1972 w Osace. U szczytu swej działalności E.A.T. mogła się pochwalić dwudziestoma ośmioma sekcjami w Stanach Zjednoczonych i sześcioma tysiącami członków. Co więcej, działalność E.A.T. – zwłaszcza *9 wieczorów* – stanowiła istotną inspirację dla artystów badających nowe technologie przez prawie cztery dekady, zdobywając niebywałą renomę, gdy nowe media rozpowszechniły się we współczesnej sztuce głównego nurtu. Obfite archiwa E.A.T. zawierające rozległą dokumentację fotograficzną i wideo są dostępne w paru repozytoriach i stanowią bogate źródło informacji o organizacji i początkach historii współpracy artystów i inżynierów.

III. Przyszłość nie jest tym, czym była. Philips, Cysp I, Poème Électronique, Senster

Często cytowany aforyzm legendy amerykańskiego baseballu Yogiego Berry’ego wyraża wyrzuty sumienia wobec utraty optymizmu, który wcześniej był wiązany z przyszłością. Ilustruje przekonanie, że to, co początkowo błyszczące, nowe i futurystyczne – niczym pletwy w dawnych samochodach amerykańskich – z czasem staje się staroświeckim obiektem nostalgii. Nieuniknione przeznaczenie nawiedza przyszłość przyszłości – by użyć zwrotu Johna McHale’a. Jak – wobec tego pesymistycznego stwierdzenia – możemy zachować to, co kluczowe dla naszych dalekowzrocznych wizji i praktyk, mianowicie kontekst, w którym się pojawiają (zarówno historyczny, jak i kulturowy), oraz ważne lekcje wyciągane z eksperymentalnego procesu zmagania się z tym, co nieznane, z których przyszłe pokolenia mogłyby się uczyć i na nich opierać?

Philips Corporation z siedzibą w Eindhoven jest wiodącą firmą elektroniczną, ze szczególnym uwzględnieniem oświetlenia i elektroniki konsumenckiej, zwłaszcza audio. Do ważnych wynalazków firmy należą: kaseta magnetofonowa z 1963, CD, wprowadzone przez Sony w 1982, i DVD, które pojawiło się w 1996 roku. Philips ma długą i bogatą historię innowacyjnej współpracy z artystami. W porównaniu z Bell Labs i *9 wieczorami*, ich projekty osiągnęły w swoim czasie niebywałą sukces i były powszechnie rozpoznawalne. Jednak wiele efektów

tej pracy zaginęło, łącznie z archiwalnymi nagraniami, które naukowcom i artystom mogłyby zapewnić pełniejszy wgląd w procesy powstawania i rezultaty tych pierwszych wspólnych projektów.

W 1956 inżynierowie Philipsa pomagali Nicolasowi stworzyć CYSP I, który wykorzystując elektroniczny mózg, podłączony do czujników, pozwala kinetycznej rzeźbie ludzkich rozmiarów reagować na zmiany dźwięku, intensywności światła, koloru, ruchu – włączając w to widownię. Figura poruszała się na czterech kółkach, podczas gdy jej szesnaście polichromowych talerzy obracało się i kręciło w różnym tempie w zależności od zewnętrznej stymulacji. Swoją premierę miała podczas występu grupy tanecznej Maurice'a Bédarta, podczas którego na dachu Cité Radieuse Le Corbusiera, przy akompaniamencie muzyki konkretnej skomponowanej przez Pierre'a Henry'ego, wchodziła w interakcje z tancerzami. Ta wczesna, interaktywna, robotyczna rzeźba jest prawdopodobnie pierwszym dziełem sztuki bezpośrednio ucieleśniającym zasady cybernetyki (nazwa CYSP bierze się od pierwszych dwóch liter angielskich odpowiedników słów „cybernetyczny” i „przestrzenno-dynamiczny”). Spektakl był wielokrotnie wystawiany, a rzeźbę przechowywano w posiadłości artysty.

Niedługo po udanej współpracy z Schöfferelem, Le Corbusierowi powierzono zaprojektowanie pawilonu Philipsa na Wystawę Światową w Brukseli w 1958. Bazując na szkicach paraboloidy hiperbolicznej wykonanych przez jego asystenta, architekta i kompozytora, Iannis Xenakisa, Le Corbusier nadzorował tworzenie olśniewającego budynku, który stał się modelowym przykładem technologicznych innowacji Philipsa w sferze światła i dźwięku. Kompozycja Xenakisa, *Concret PH*, była słyszana przy wchodzeniu i wychodzeniu z pawilonu. W środku Le Corbusier stworzył niezwykle wizualny pokaz składający się z czarno-białego filmu, trzech projektorów i zmieniającego się wzoru kolorowego światła. Szeroką gamę dźwięków – od hałasów maszyny, przez wokal, po odgłosy elektroniczne – wprowadzała trzykanałowa, zsynchronizowana z filmem kompozycja muzyczna Edgarda Varèse'a, *Poème Electronique*. Rozwiniętą w dysponującym najnowszą technologią elektroniczną laboratorium Philipsa, muzykę Varèse'a odtwarzano w systemie dźwięku przestrzennego, składającego się z czterystu głośników zamontowanych w obrębie całej struktury. Jak napisał Marc Treib, ta przełomowa integracja architektury, filmu, muzyki, światła i elektroniki, stanowiła „liturgię dla ludzkości dwudziestego wieku, zależnej od elektryczności – zamiast [naturalnego] światła, i od możliwości wirtualnych – zamiast ziemskiej perspektywy”. Niestety, pawilon został rozebrany wkrótce po końcu targów, pozostawiając naukowcom wyzwanie zebrania w całość fragmentów dokumentacji, aby teoretycznie zrekonstruować istotę tamtego doświadczenia – ścisłej syntezy przestrzeni, dźwięku i obrazu.

Inna wczesna współpraca na polu sztuki i inżynierii sponsorowana przez Philipsa także została zaprzepaszczona. Mam na myśli dzieło Edwarda Ihnatowicza – *Senster* – które przez cztery lata, począwszy od 1970 roku, wystawiano w holu firmy Evluon. Ta czterometrowa robotyczna rzeźba sterowana przez komputer podłączony do czujników dźwięku i radaru, co umożliwiała mu reagowanie na odgłosy i ruchy widowni, była przykładem futurystycznych zdolności inżynierskich. Po rozmontowaniu jej w 1974, części elektroniczne rozdano, a archiwa Philipsa dotyczące *Senstera*, poza nielicznymi fotografiami – zniszczono. Od 2003 roku strukturę mechaniczną ponownie prezentowano w formie rzeźby, umiejscawiając na otwartym powietrzu obok wejścia do posiadającej ją firmy. Pozbawiony celu i wyjęty z kontekstu, szkiele

zespawanej stali stał się niczym więcej jak przykurzonym duchem żywo reagującej sztucznej istoty, która w czasach swojej świetności oczarowywała tysiące, pozwalając im zerknąć w przyszłość.

IV. Przyszłość już tu jest. Tylko nie jest jeszcze rozpowszechniona

Otwierając ten rozdział znany aforyzm powieściopisarza Williama Gibsona, daje do zrozumienia, że czasy eksperymentalnego labu i wspólnych badań już nastały, lecz tej chwili sprawą w kluczowym nie jest sam fakt ich istnienia, ale problem szerokiego rozpowszechnienia tej idei. Rzeczywiście, działania prekursorów, o których dyskutowaliśmy wcześniej, oraz osiągnięcia wielkich instytucjonalnych labów i centrów kultury, takich jak MIT MediaLab, Ars Electronica Future Lab i ZKM, przyczyniły się do wzrostu inwestycji kulturalnych w labach (na przykład w Bałtanie), które w ciągu ostatnich paru dekad rozkwitały na arenie międzynarodowej.

Czego więc możemy się nauczyć z historii Bell Labs, E.A.T. i Philipsa? Jak mogą nam one pomóc w drodze ku przyszłości? Sukces niezwykle interdyscyplinarnego projektu jest trudny do oceny w momencie, w którym się go odnosi. Jego odbiór z pewnością będzie zróżnicowany, a opinie – rozbieżne. Ci, którym brakuje kompetencji w obrębie którejś z dyscyplin partycypujących w projekcie, będą mieli trudność z oceną jego artystycznej lub naukowej wartości, a jeszcze większy kłopot sprawi im zrozumienie jego wartości historycznej.

Jak zauważył Florian Schneider: „Przykłady interdyscyplinarnej współpracy stanowią czarną dziurę w systemie wiedzy. Ich efektem jest nicość, obfitość i wypaczone funkcjonowanie. I to właśnie ta pustka stanowi ich siłę... Nie wiąże się z procesem przekazywania od tych, którzy mają, do tych, którzy nie mają, lecz raczej uruchamia łańcuch nieprzewidzianych możliwości”. To właśnie zgłębianiem tych pustych, czarnych dziur powinny zajmować się laby przyszłości, sprawiając, by to, co nieprzewidziane ujawniło się w całej swojej okazałej nicości. Jednak wzięwszy pod uwagę kontekst kulturowy, taka działalność zawsze jest ograniczana przez przyziemne problemy ściągające w dół wszystkie idee wymogami składania kwartalnych raportów. Wobec tej sytuacji, eksperymentalne laby muszą ułatwiać komunikację nie tylko pomiędzy artystami a naukowcami, lecz także między wizjonerami a księgowymi.

Inwestorzy dostarczający kapitału wysokiego ryzyka (*venture capitalists*), mało zachowawczo inwestują swoje fundusze w startujące firmy posiadające ogromny przewidywany potencjał wzrostu, i bardzo niewielu z nich rzeczywiście odnosi ogromne korzyści. Jednak nawet jeśli tylko jednemu na stu naprawdę się uda, i poniesione koszty zostaną mu zwrócone tysiąckrotnie, to odważny kapitalista będzie się cieszył dziesięciokrotnym wzrostem wartości. Trzeba zauważyć, że firmy wysokiego ryzyka są niezwykle wybredne, jeśli chodzi o akceptację projektów, które zdecydują się dotować – odrzucając 98% otrzymywanych propozycji, i czasem odgrywają instrumentalną rolę w zarządzaniu raczkującym przedsięwzięciem. Podobnie medialaby i ci, którzy w nie inwestują, powinni oczekiwać, że jedynie niewielki procent z nich odniesie spektakularny sukces. Muszą wykształcić surowe kryteria selekcji, rozwinąć zasoby i profesjonalne zaplecze, aby wspierać projekty w drodze do sukcesu. Podobnie jak firmy wysokiego ryzyka, które zbierają fundusze od wielu inwestorów, medialaby również mogłyby połączyć swoje inwestycje, aby wspólnie dzielić ryzyko, zasoby i razem cieszyć się sukcesami. Być

może – zgodnie z tym, co mówi Gibson – strategia ta pokazuje, w jaki sposób w przyszłości idea labu powinna być szerzej (i równomiernie) rozpropagowywana.

Współpraca w Bell Labs i Philips wymagała inspirującego i wizjonerskiego przywództwa zarówno ze strony technologów, korporacjonistów, jak artystów i fundacji. Podobnie dzisiaj, uczestnicy nie powinni bać się podejmować ryzyko, przekraczać granice i kooperować w niekonwencjonalny, być może ryzykowny sposób – jak zauważył Klüver. Muszą sobie poradzić z wyzwaniem, jakie niesie komunikacja pomiędzy różnymi dyscyplinami, posługującymi się odmiennymi językami opisu, stosującymi inne metodologie i mającymi różne cele. Nie da się uniknąć nieporozumień, wzrośnie napięcie, ego zostanie zranione. Takie konflikty powinny być jednak traktowane jako konieczne, gdyż prowadzące ku innowacji. Werner Heisenberg zauważył, że „w historii ludzkiej myśli najbardziej owocne odkrycia rodzą się tam, gdzie spotykają się ze sobą dwa różne tory myślenia”. Często najbardziej innowacyjne przełomy pojawiają się w wyniku starcia dwóch różnych sposobów myślenia. Takie twórcze zderzenia wymagają, by grupy z różnych dyscyplin ukuły hybrydalną formę produkcji wiedzy, generującą refleksje i rezultaty, które nie mogłyby być osiągnięte przy zastosowaniu metod i technik tylko jednej dyscypliny.

Wyjątkowym uproszczeniem jest stwierdzenie, że interdyscyplinarne przedsięwzięcia są trudne. Wymagają one ponadprzeciętnego zaangażowania ze strony jednostek i grup, które wspólnej idei poświęcają swój czas, zasoby i wiedzę, ufając, że wynik – którego nie można z góry przewidzieć – będzie wart włożonego wysiłku. Rezultat pracy w takim samym stopniu zależy bowiem od drobiazgowej organizacji projektu, zarządzania nim i motywowania ludzi, jak od kreatywności i inspiracji. Potrzeba czasu, aby w obrębie zespołu stworzyć język, który umożliwi komunikowanie się między odmiennymi dyscyplinami – odnajdzie ich punkty graniczne, stanowiące łączniki między nimi, oraz wspólny obszar badań. Zbudowanie zaufania wśród kolegów – zwłaszcza tych zajmujących się innymi dziedzinami wiedzy – i stworzenie efektywnego i wydajnego sposobu współpracy również trwa. Członkowie jednej drużyny muszą wzajemnie wierzyć w siebie i w swoją wspólną wizję, nawet gdy ich praca nie jest rozumiana przez osoby z zewnątrz ani doceniana przez krytyków i kolegów, nawet gdy ich działania nie skutkują od razu dziełem sztuki godnym wystawy czy recenzji. W porównaniu z sytuacją z połowy lat sześćdziesiątych, kiedy bardzo niewielu artystów i inżynierów kiedykolwiek brało udział w przedsięwzięciach z praktykami innych dziedzin, i nie spotykało się z nimi wcześniej niż przed samym wydarzeniem, niewiarygodne wydaje się to, czego twórcy *g wieczorów* byli zdolni dokonać w niecały rok. Być może równie niezwykłym symbolem poświęcenia dla idei współpracy między artystami i naukowcami, jest oddanie Klüvera, który porzucił lukratywną i bezpieczną pracę w Bell Labs i poświęcił swoją karierę, by pracować na rzecz E.A.T., utrzymując się ze środków filantropów.

Na poziomie filozoficznym, jeśli owocem eksperymentalnego poszukiwania nie są ściśle sztuka, nauka czy inżynieria, trzeba się zastanowić nad epistemologicznym i ontologicznym statusem tych hybrydalnych form. Czym one są? Jaki nowy rodzaj wiedzy produkują lub czynią możliwym? Jaka jest ich funkcja w świecie? Na poziomie praktycznym, przyszła zasadność takich badań zależy od odpowiedzi na te pytania. Zarówno same laby, jak i kariery artystów czy naukowców, których praca prowadzi do łączenia różnych dyscyplin, będą przedwcześnie zahamowane, jeśli nie zostaną rozpoznane i uznane. Za integralną część swojej misji

laby powinny uznać wykształcenie rygorystycznych kryteriów ewaluacji i dokumentacji procesu i produktu finalnego dzieła interdyscyplinarnej współpracy, którą umożliwiają. Muszą znaleźć poważne uzasadnienie doniosłości takich badań, będących machiną napędzającą innowację – rozumianą nie jako dobro możliwe do szybkiej konsumpcji, lecz prowadzącą do subtelnych, może bardziej podstępnych, głębokich zmian w koncepcji i konstrukcji wiedzy i społeczeństwa. Laby odgrywają również decydującą rolę w podtrzymywaniu publicznego rozpoznania kulturowej wagi badań na pograniczu nauki, sztuki i inżynierii, oraz w pomaganiu w szerszej dystrybucji zasobów i kompetencji. W końcu Rauschenberg wierzył, że miarą sukcesu E.A.T. jest stopień redukcji tej organizacji. Innymi słowy, współpraca artystów z inżynierami staje się tak banalna, że E.A.T. nie musi już istnieć, by ją wspomagać. Jeśli zastosować kryteria sformułowane przez Rauschenberga, E.A.T. w dużej mierze osiągnął sukces. Artyści i inżynierzy nie potrzebują już organizacji pośredniczącej, która by ich łączyła. Podobnie sukces nowej fali eksperymentalnych labów może być zmierzony przez ich przyszłą zdolność do redukcowania się. Dzięki temu aktualne wyzwania, takie jak mierniki ewaluacji, rozpoznanie naukowej i kulturowej wartości oraz wszechobecna dystrybucja [efektów], zostaną pozytywnie rozwiązane.

Sharism – mentalna ewolucja

Isaac Mao

tłum. Marta Elas

W sieci WWW ludzie komunikują się w sposób pełniejszy i swobodniejszy – dzięki mediom społecznościowym oraz gwałtownemu wzrostowi ilości treści w sieci 2.0. Wewnętrzna dynamika tego kreatywnego wybuchu

wymaga dokładniejszego zbadania. Co motywuje osoby dołączające do tego ruchu? I jaką stworzą one przyszłość? Istotne, że ci, którzy się czymś dzielą, kumulują olbrzymi zasób wzajemnego szacunku i kapitału społecznego.

Głównym uzasadnieniem ich działań jest nowy sposób myślenia, zwany *sharism*¹, leżący u podstaw mediów społecznościowych i oddający ducha sieci 2.0. *Sharism* wskazuje na reorientację systemu wartości. Możemy go dostrzec w treściach tworzonych przez użytkowników (ang. *User Generated Content*). Jest obietnicą daną nam przez Creative Commons. Zawiera się w planach wybiegających w przyszłość przedsięwzięć kulturalnych. *Sharism* jest też sposobem myślenia, którego który spróbować może przyjąć każdy, społeczno-psychologicznym nastawieniem opartym na zamierzeniu przekształcenia rozległego i pełnego izolacji świata w superinteligentny mózg społeczny.

Doktryna neuronów

Sharism zakodowany jest w ludzkim genomie. Teoria omawianego fenomenu, choć często przyćmiewana przez pragmatyzm życia codziennego, jest oparta na neurobiologii i wywodzących się z niej badaniach nad modelem działania ludzkiego mózgu. Nie wiemy, jak pracuje mózg jako całość, dysponujemy jednak modelem mechanizmu działania systemu nerwowego. Neurony nie są prostymi komórkami, a bardzo silnymi, reagującymi na impulsy elektryczne biologicznymi procesorami. Zgrupowane neurony tworzą rozległe, powiązane ze sobą sieci, które dzięki zmianie mocy sygnałów przesyłanych przez synapsy umożliwiają przetwarzanie informacji i uczenie się. Neuron, poprzez wymianę impulsów elektrycznych z sąsiednimi komórkami, staje się częścią większej całości, która pobudza i podtrzymuje jego aktywność. Co więcej, skoro wszystkie komórki nerwowe funkcjonują na podobnej zasadzie łączenia się i przesyłania, ten prosty mechanizm może być powtarzany i rozszerzany. Pierwotnie mózg jest całkiem otwartą strukturą. Neuronowa siatka istnieje, by przekazywać działania i informacje, i wierzę, że taki model mózgu powinien stać się inspiracją dla koncepcji i decyzji dotyczących sieci tworzonych przez ludzi.

Tak więc niejako sama natura mózgu potwierdza ideę przekaźnictwa – co ma ogromny wpływ na procesy twórcze. Zachodzą dużo efektywniej, jeśli zważymy na strukturę i funkcjonowanie sieci neuronów. Proces tworzenia nowych konceptów również nie jest linearny. Przypomina bardziej lawinę narastającą wzdłuż ścieżek myślenia, posuwającą się pędem kreatywnej kuli śnieżnej. Jeśli nasz wewnętrzny system poznawczy zachęca do dzielenia się, możemy wytworzyć sprzężenie zwrotne szczęścia, które z kolei pomoże wygenerować jeszcze więcej pomysłów. To jak efekt motyla: niewielka ilość wydatkowanej twórczej energii w końcu do nas powraca i czyni nas, a także świat, bardziej kreatywnymi.

Codziennie decyzje podejmowane przez większość dorosłych ludzi rzadko przyczyniają się do wspierania kreatywności – nie tylko dlatego, że zeszli oni ze ścieżek myślenia sprzyjających idei współdzielenia. Generalnie lubimy dzielić się tym, co stworzyliśmy, jednak w kulturze, która propaguje chronienie swoich pomysłów, zaczynamy wierzyć, że wiąże się to ze zbyt wielkim ryzykiem. W powszechnej świadomości *sharism* zostaje umniejszony, a wyrażająca go postawa nie znajduje społecznego poparcia. Jeśli jednak zdołamy zachęcić kogoś do dzielenia się z innymi, łatwiej naprowadzić go na odpowiednią ścieżkę. *Sharism* przetrwa w jego umyśle jako wspomnienie i instynkt, a przyszłe wybory związane z tworzeniem będą podyktowane właśnie ideą dzielenia się.

1 Pojęcie utworzone od ang. *share* tj. 'dzielić się, uczestniczyć, współużytkować'.

Te zmiany w sposobie myślenia są zbyt subtelne, by je zauważyć. Skoro jednak umysł, podobnie jak społeczeństwo, są pełnymi wewnętrznymi powiązaniem systemami, to akumulacja tych mikronastawień – od neuronu do neuronu, jak i od osoby do osoby – może skutkować widocznymi działaniami. Łatwo stwierdzić, czy osoba, grupa, firma bądź naród nastawione są na dzielenie się czy też nie. Dla tych ostatnich ochrona dóbr kulturowych czy własności intelektualnej to po prostu wymówki pozwalające na utrzymanie *status quo* zamkniętej społeczności. Znaczna część ich kultury będzie chroniona, jednak w konsekwencji bezpowrotnie straconych zostanie wiele cennych koncepcji, i co za tym idzie – wszystkie potencjalne zyski z dzielenia się. Ta utracona wiedza jest jak czarna dziura, która może wessać też inne wartości.

Kultura niesprzyjająca dzieleniu się zwozi nas całkowitym oddzieleniem sfery prywatnej i publicznej. Sprawia, że działanie twórcze wiąże się z koniecznością wyboru pomiędzy publicznym a prywatnym, otwartością a zamknięciem. Powstała luka w obszarze wiedzy – mimo że może stać się wartościową przestrzenią twórczą – trudno wypełnić, gdy dręczy nas obawa o to, co własne i osobiste. Nie powinno więc dziwić, że dla zachowania bezpieczeństwa większość ludzi dzieli się tylko w przestrzeni prywatnej i pozostaje zamknięta. Może ich niepokoić, że internet pozwala innym na nadużycia, z którymi sami nie dadzą sobie rady. Paradoks polega jednak na tym, że im mniej się dzielimy, tam bardziej jesteśmy bezsilni.

Nowe technologie i narodziny sharismu

Cofnijmy się do 1999 roku, gdy na świecie było zaledwie kilkuset pionierskich blogerów i nie więcej niż dziesięć razy tylu czytelników śledzących blogi. Pewien etap historii wprowadzanych przez człowieka innowacji zawsze wygląda następująco: dzieje się coś ważnego, ale reszta świata jeszcze nie zdaje sobie z tego sprawy. Pojawienie się łatwych w obsłudze możliwości publikowania online wywołało bezkruwawą rewolucję przeprowadzoną w ciągu zaledwie pięciu lat. Ludzie szybko i bez problemu przeszli od czytania blogów do komentowania i uczestniczenia w rozmowach online, aż nagle zdali sobie sprawę, że sami mogą zostać blogerami. Więcej blogerów to więcej czytelników, a więcej czytelników to jeszcze więcej blogów. Rewolucja była niczym wirus.

Blogerzy generują w internecie aktualne i ożywcze treści, łączą się ze sobą poprzez RSS, hiperlinki, komentarze, trackbacki i cytowanie. Gęstość treści w małej skali może wypełnić drobne luki w doświadczeniu i w ten sposób stać się zapisem nowego rozdziału w historii człowieka. Gdy już zostanie się blogerem, gdy zgromadzi się tak duży kapitał społeczny na tak małej stronie, trudno jest się zatrzymać. Nie można tego wyjaśnić za pomocą teorii uzależnień. Dzielenie się to impuls. To energia memów, która chce przechodzić z ust do ust i z umysłu do umysłu. To więcej niż tylko e-mail. To *sharism*.

Blogerzy zawsze poważnie zastanawiają się nad społecznym kontekstem funkcjonowania swoich wpisów, zadając pytanie: „Kto to przeczyta?”. Sprawnie dostosowują ton swoich wypowiedzi – jak również ustawienia prywatności – by rozwijać swoje pomysły i jednocześnie trzymać się z daleka od kłopotów. To nie autocenzura, a wyczucie, jak wypowiadać się w mądry sposób. Gdy liczba blogów osiągnęła punkt krytyczny, utworzyły blogosferę. Wymagała ona bardziej wysublimowanego systemu powiązań i architektury pozwalającej na wymianę treści. Obecnie ludzie rozumieją, że mogą mieć lepszą kontrolę nad szeroką siecią powiązań.

W taki sposób Flickr pozwala na dzielenie się fotografiami jednocześnie na dużą skalę i w bezpieczny sposób. System ochrony prywatności oparty o checkboxy może być niełatwy dla nowych użytkowników, można go jednak wykorzystać, by bawić się ścieżkami myślenia, z którymi wiąże się *sharism*. Zaznaczenie odpowiedniej opcji pozwala zdecydować, czy dzielić się [konkretnymi plikami] czy nie. Moje obserwacje wskazują, że niektórzy fotografowie korzystający z Flickr'a stają się bardziej otwarci na dzielenie się, zachowując elastyczne możliwości wyboru w tej kwestii.

Nagle pojawienie się aplikacji społecznościowych pozwalających na komunikowanie się i współpracę polegające na przenoszeniu treści pomiędzy serwisami, umożliwia użytkownikom na wpompowanie swoich memów do ekosystemu przypominającego rurociąg. Układ wzajemnych powiązań pozwala memom na przemieszczanie się w obrębie różnych internetowych sieci społecznych i sprawia, że mogą one dotrzeć do bardzo szerokiej grupy odbiorców. Ten system mikrururociągów czyni z mediów społecznościowych realną alternatywę dla tradycyjnych. Nowe technologie wskrzeszają *sharism* w obrębie naszej zamkniętej kultury.

Lokalne działania, globalne zyski

Jeśli utraci się *sharism*, pod wpływem nieodpowiedniego środowiska edukacyjnego lub kulturowego, trudno odzyskać nastawienie do dzielenia się. Jednak nie jest to niemożliwe. Dzięki wytrwałości można powrócić do pierwotnego stanu. Można potraktować *sharism* jak praktykę duchową. Trzeba jednak ćwiczyć codziennie. Inaczej istnieje ryzyko zatracenia zdolności do dzielenia się. Nieodwracalnie.

Możesz potrzebować czegoś, co cię zmotywuje, zachęci, by nie rezygnować i nie powracać do zamkniętego sposobu myślenia. Oto propozycja: połóż na biurku kartkę samoprzylepną z napisem „Czym chcesz się dziś podzielić?”. To nie żart. Wtedy, jeśli coś interesującego przyjdzie ci do głowy – podziel się tym! Czynność tę najłatwiej rozpocząć i kontynuować dzięki różnym aplikacjom społecznościowym. Pierwszy mem, którym zechcesz się podzielić, może być mały, jednak jego oddziaływanie wzmocnisz dzięki wykorzystaniu nowych technologii. Wybierz kilka osób z twojej sieci i zaproś je do używania nowej aplikacji społecznościowej. Na początku może być trudno dostrzec korzyści, jakie daje *sharism*. To, czy potrafisz śledzić odpowiedzi zwrotne po tym, jak się podzieliłeś, okaże się prawdziwym sprawdzianem. Zobaczysz jednak, że prawie każdy akt dzielenia się przyniesie pozytywne rezultaty. Odczuwana wtedy radość to najbardziej bezpośrednia korzyść. Są też inne.

Wynikają one między innymi z komentarzy, dzięki którym będziesz wiedzieć, że wzbudziłeś zainteresowanie, emocje, zostałeś doceniony. Kolejne korzyści przynosi dostęp do wszystkiego, czym dzielą się znajomi w obrębie twojej sieci. Skoro znasz ich i ufasz im, będziesz bardziej zainteresowany tym, co mają do zaproponowania. Już na tym etapie zyskiem jest zwielokrotnienie pierwszego mema, którym się podzieliłeś. Jednak jeszcze bardziej spektakularna korzyść polega na tym, że wszystko, czym się podzielił, może zostać przesłane dalej, wymienione i ponownie opublikowane przez inne osoby w obrębie ich sieci. Efekt kaskadowy sprawia, że twoja praca może dotrzeć do zsięciowanych mas.

Dzięki rozwojowi społecznościowego oprogramowania informacje rozpowszechniają się szybko, za jednym kliknięciem myszki. [...]

Tu docieramy do ostatniego rodzaju korzyści pośrednich. Dzielenie się ma znaczenie nie tylko dla ciebie, ale dla całego społeczeństwa. Jeśli chcesz, możesz pozwolić innym na tworzenie prac pochodnych od tego, czym się podzieliłeś. Twoja decyzja może łatwo pociągnąć za sobą powstanie kolejnych wytworów osób z kluczowych węzłów sieci, które tak jak ty są zafascynowane tworzeniem i dzieleniem się. Znaczący produkt twórczej pracy, powstały w wyniku krążenia po sieci rozwijanego wciąż pomysłu, może być następstwem tej decyzji. Twój wkład zostanie rzecz jasna uznany – w takim zakresie, o jaki poprosisz i na jaki zasługujesz. Nie ma też nic złego w chęci osiągnięcia zysku finansowego. Zawsze zyskasz jednak coś równie ważnego: szczęście.

Im więcej ludzi będzie tworzyć w duchu *sharism*, tym łatwiej będzie zbudować wyważone i sprawiedliwe media społecznościowe – współtworzone przez samych użytkowników. Nie będą one kontrolowane przez jedną osobę, a oparte zostaną na sprawiedliwej dystrybucji sieci społecznościowej. *Sharism* ma swoich bohaterów, którzy staną się liderami opinii podczas pierwszej fali rozwoju mediów społecznościowych. Jednak wszyscy będą mieli takie same prawa. W takim systemie można być zarówno producentem, jak i konsumentem.

Sharism zabezpiecza twoje prawa

Sharism, jako inicjatywa nowej epoki, prowokuje wiele pytań. Najważniejsze dotyczą praw autorskich. Twórcy obawiają się utraty kontroli nad własnymi dziełami, skutkującej znaczącymi, indywidualnymi stratami materialnymi. Pięć lat temu powiedziałbym, że to możliwe. Jednak teraz wiele się zmieniło. Środowisko oparte na dzieleniu się jest bezpieczniejsze, niż się nam wydaje. W wielu nowych aplikacjach społecznościowych łatwo ustawisz warunki korzystania z tego, czym chcesz się podzielić. Ich każdorazowe naruszenie będzie piętnowane nie tylko przez prawo, lecz także przez twoją społeczność. Odbiorcy twoich treści mogą stać na straży twoich praw. To brzmi świetnie, nawet dla posiadacza tradycyjnych praw autorskich.

Co więcej, zyski z dzielenia się osiągnięte bezpośrednio i pośrednio być może przyczynią się do tego, że dojdiesz do wniosku, że prawa autorskie i hasło „wszelkie prawa zastrzeżone” nie są ci bliskie. Zbyt wielką satysfakcję przyniesie ci samo dzielenie się, byś przejmował się tym, kto ma kopię. Według nowej ekonomicznej recepty, im więcej osób przetwarza twoją pracę, tym większy zysk.

Chcę podkreślić, że *sharism* nie jest odmianą komunizmu ani socjalizmu. Zagorzali komuniści często wykorzystywali sprzyjającą dzieleniu się naturę człowieka i zmuszali ludzi do zrzekania się swoich praw i własności. Jak pokazuje doświadczenie, socjalizm – łagodniejsza wersja komunizmu – również nie szanował tych praw. W obu systemach wszystko stanowi własność państwa. *Sharism* zaś pozwala ci zachować swoją własność, jeśli tego chcesz. Ja jednak lubię się dzielić. Właśnie w taki sposób chcę rozpowszechniać idee i dobrobyt.

Sharism wymaga twojej całkowitej zgody. Nietrudno zrozumieć tę ideę – szczególnie, że od lat działają ruchy spod znaku copyleft, jak Free Software Foundation i Creative Commons. Tworzą one bardziej elastyczny system licencji zarówno dla twórców, jak i odbiorców treści, pozwalający na tagowanie swoich prac. Nowe licencje są czytelne zarówno dla ludzi, jak i komputerów, ułatwiają więc ponowne dzielenie się wytworami w nowych sieciowych ekosystemach.

Duch sieci, mózg społeczny

Sharism jest duchem ery sieci 2.0. Jest zgodny z logiką znaturalizowanej epistemologii i zmodernizowanej aksjologii, niesie też ze sobą obietnicę siły nowej filozofii internetu. *Sharism* przekształci świat w wylaniający się społeczny mózg: sieciową hybrydę ludzi i oprogramowania. Jesteśmy sieciowymi neuronami połączonymi przez synapsy oprogramowania społecznościowego.

To ewolucyjny skok – mały krok dla nas, lecz wielki dla ludzkości. Dzięki nowym, „nieuczesanym” technologiom kielkującym wszędzie wokół nas, możemy zwiększyć spójność oraz podnieść wydajność więzów społecznych. Im bardziej jesteśmy otwarci i silniej powiązani jako społeczne neurony, tym lepsze dla wszystkich będzie sprzyjające dzieleniu się środowisko. A im bardziej kolektywna będzie nasza inteligencja, tym mądrzejsze staną się nasze działania. Ludzie zawsze znajdowali lepsze rozwiązania dzięki dialogowi. Teraz możemy przenieść go do sieci.

Sharism będzie polityką nowej globalnej superpotęgi. Nie będzie nią kraj, a nowa ludzka sieć połączona poprzez oprogramowanie społecznościowe. Ta koncepcja może pozostać niedoścignionym marzeniem. Nawet dobrze przemyślana polityka społeczna zorientowana na dzielenie się może znajdować się poza naszym zasięgiem. Jednak omówione tu koncepcje mogą usprawnić działanie obecnych rządów. Możemy zintegrować istniejące i wylaniające się dopiero systemy demokratyczne z nowymi folksonomiami (opartymi na wspólnym, społecznym indeksowaniu informacji), by umożliwić ludziom wyszukiwanie, dzielenie się danymi i przetwarzanie informacji do użytku społecznego. Kolektywna inteligencja szerokiego i równościowego środowiska zorientowanego na dzielenie się może chronić nasze prawa i monitorować pracę rządów. W przyszłości działania polityczne mogą stać się bardziej zniuansowane dzięki zaangażowaniu dzielącej się ze sobą społeczności na poziomie mikro. Taka „wylaniająca się demokracja” realizowana jest w czasie rzeczywistym w większym stopniu niż odbywające się okresowo sesje parlamentu. Poszerzy też zakres naszego wyboru poza binarną, charakterystyczną dla referendum opozycję tak – nie. Demokracja przedstawicielska będzie poruszać aktualne problemy szybciej i rzetelniej, gdyż w jej ramach staniemy się reprezentantami własnych interesów.

Sharism pozwoli osiągnąć większą sprawiedliwość społeczną. W zdrowym, ukierunkowanym na dzielenie się środowisku każdy dowód niesprawiedliwości może zostać nagłośniony i przyciągnąć uwagę społeczeństwa. Każdy, kto zostanie skrzywdzony, będzie mógł otrzymać realne i trwałe wsparcie ze strony znajomych i znajomych znajomych. Wołanie o sprawiedliwość przybierze formę petycji rozchodzących się różnorodnymi, wzajemnie powiązanymi kanałami. Wykorzystując te narzędzia, wszyscy będą mogli wywrzeć znaczący społeczny wpływ. Dzięki różnorodnym urządzeniom i wielu społecznościowym aplikacjom, każdy z nas może stać się bardziej uspołeczniony, a społeczeństwo – bardziej zindywidualizowane. Nie musimy dłużej działać sami.

Nowa demokracja powstanie pod warunkiem, że *sharism* stanie się umiejętnością i sposobem myślenia większości społeczeństwa. *Sharism* może polepszyć komunikację, współpracę i wzajemne zrozumienie. Wierzę, że jest dla niego miejsce w systemie edukacyjnym. *Sharism* może znaleźć zastosowanie w ramach każdego dyskursu politycznego, problemu badawczego czy mechanizmu rozwiązywania problemów. Jest też antidotum na spadek na-

strojów społecznych, gdyż brak dzielenia się jest przytłaczający dla naszego społeczeństwa. Ten prowadzący ku upadkowi proces jest bardziej widoczny w krajach totalitarnych i tych z totalitarną przeszłością. W przyszłości świat będzie hybrydą ludzi i maszyn, co sprawi, że decyzje będą podejmowane szybciej, o każdej porze i w każdym miejscu. Przepływ informacji pomiędzy umysłami będzie bardziej elastyczny i produktywny. Te szerokie sieci zorientowane na dzielenie się stworzą nowy porządek społeczny – mentalną rewolucję!

Gościnność prototypu: technopolis w budowie

Alberto Corsín Jiménez, Adolfo Estalella

tłum. Agata Jałosińska

Obcy jest jak żebrak, ponieważ oboje należą do kategorii osób, którym należy się gościna.

Julian Pitt-Rivers ¹

Wiosną 2009 roku rada miejska Madrytu opracowała pomysł dla zsieciovania i ucyfrowienia przestrzeni miejskiej. W tym celu zamówiono kilka gigantycznych ekranów (140 m²), które

miały być rozmieszczone w całym mieście. Cyfrowa tkanka została zatem wszczepiona do publicznego i społecznego życia miasta.

Jeden z tych ekranów został umieszczony na Las Letras Square – małej przestrzeni w samym sercu kulturalnego i historycznego centrum Madrytu, tuż obok Muzeum Prado i Muzeum Królowej Zofii. Plac ten jest również siedzibą Medialabu-Prado (MLP) – miejskiej instytucji zajmującej się się *critical art* i nowymi mediami. Prado zostało wyznaczone na kuratora ekranu znajdującego się na Las Letras Square. Uznano, że kolektyw działający na przecięciu technologii i sztuki zaangażowanej najlepiej wydobędzie z tego projektu jego społeczną wartość.

Jednakże ekran stał się przyczyną wewnętrznych kontrowersji w zespole MLP. Głównym problemem było poczucie, że projekt został im narzucony z zewnątrz, co było kłopotliwe z kilku powodów. Z jednej strony pokazało nietaktowność, upór i brak logiki w działaniu biura miejskiego. Dostarczenie ekranu do MLP postawiło medialab przed faktem dokonanym. Co ważniejsze, zobligowanie go do zrealizowania obowiązku w formie z góry ustalonej przez władze miasta kolidowało z modelem prac kuratorskich, jaki od czterech lat starannie wypracowywało Prado. Działając wbrew dotychczasowym konwencjom i regułom w świecie nauki i sztuki, Prado prowadziło kilka projektów nad otwieraniem procesu powstawania wiedzy, czy to w sztuce, technologii czy kulturze. Jak zauważymy w dalszej części tekstu, idiom *opening-up* stał się kluczem i motywem przewodnim w działaniach Prado.

W związku z tym, nałożenie na Prado obowiązku prowadzenia stałej kurateli nad ekranem spotkało się z niezadowoleniem. Dodatkowo projekt ten nie pozwalał na modyfikacje w sprzeczności czy jego infrastrukturze – przyszedł do Prado w zamkniętej formule. W odpowiedzi na to, zespół medialabu samodzielnie podjął się prac nad działaniami mającymi na celu zmianę tej sytuacji.

We wrześniu 2009 roku zostało utworzone Media Facade Laboratory. Laboratorium miało być platformą do eksperymentów, prób w przygotowywaniu projektów wyświetlanych później na ekranie przekazanych przez miasto. U podstaw założenia tego labu leżała idea otworzenia przestrzeni, w której części składowe procesu tworzenia wizualizacji: praca techniczna nad stroną graficzną, przygotowanie ekranu do wyświetlenia pracy oraz społeczny i publiczny wymiar miejsca, będą się ze sobą ścierać. Jak zostało to uzasadnione w dokumentacji projektu: „z racji braku specjalistycznej wiedzy dziedzinowej, Media Facade Laboratory musiało samodzielnie rozwinąć metodę eksperymentacji”.

Pierwszym krokiem w tym kierunku było zorganizowanie międzynarodowego warsztatu zatytułowanego *Miejskie ekrany i publiczna przestrzeń*. Artyści wizualni, architekci i eksperci *urban informatics* zostali zaproszeni w celu przedyskutowania zależności/konwergencji cyfrowych i fizycznych aspektów miejskiej architektury oraz przemodelowania przestrzeni publicznych.

Drugim krokiem było zorganizowanie międzynarodowego konkursu na projekty, które miały być wyświetlane na ekranie. Twórcy wybranych prac zostali zaproszeni do siedziby Medialabu-Prado, aby tam przenieść swoje pomysły na papier – w tym wypadku, na ekran.

Dla medialabu, konkurs ten zakończył się nieoczekiwanymi rezultatami – rozpoczął se-

1 *Contributions to Mediterranean sociology: Mediterranean rural communities and social change*, red. Peristiany, J.-G., Mouton & Co, Paryż – Haga 1968, s.18.

rię kontrowersji, które od tej pory znane były pod nazwą „afery z ekranem”. Historia ta kryje w sobie kilka tematów, które w tym tekście chcielibyśmy rozwinąć. Dotyczą one transformowania nowej, początkowej technologii w gościnne, szeroko dostępne środowisko.

Afera z ekranem

Pierwszy problem stanowił fakt, że cztery z ośmiu prezentowanych na warsztacie projektów były zamknięte – to „zamknięcie” jest sprzeczne z otwartą, opartą na współpracy i procesie metodologii działania koncepcją Medialabu-Prado. Zdecydowano również, że inny ze zgłoszonych projektów, który wykorzystujących zhakowane obrazy z kamer CCTV (miejskiego monitoringu), nie będzie prezentowany na seminarium zamykającym.

W trakcie następnych miesięcy, praca kuratorska nad ekranem doprowadzała do spięć i niepokojów. Członkowie MLP preferowali warsztatową metodę pracy, w ramach której ludzie oraz potrzebne przy pracy środki i narzędzia są połączeni w jednym miejscu podczas intensywnej pracy ograniczonej limitem czasu – z reguły dwóch, trzech tygodni. Z kolei ekran, wymagał nieustannej uwagi i pracy. Wiele czasu i trudu kosztowało zespół medialabu zaprojektowanie trwałej fasady. Autorzy projektów bardzo często musieli wracać do Madrytu po kilku miesiącach od zakończenia części koncepcyjnej projektu i oddania gotowego dzieła, aby dopracować i poprawiać go od strony technicznej.

Co więcej, sama fasada wymagała ciągłej uwagi. Wykorzystywana wyłącznie wieczorami, musiała pozostać wyłączona przez większość letniego dnia. Wymusiło to napisanie odpowiedniego skryptu, który automatycznie włączał i wyłączał wizualizacje na ekranie w odpowiednich momentach. Potrzebne było również wiele poprawek w sprzęcie potrzebnym do realizacji projektu. Kuratorzy musieli również pamiętać o dostosowaniu wyświetlanych projektów do najbliższego otoczenia. W związku z tym projekcje były kończyły się wcześniej w nocy. Z drugiej strony, wyświetlane projekty prowokowały różne zachowania i odzew lokalnej społeczności. Jedną z wizualizacji natychmiast stała się hitem wśród mieszkańców Madrytu. Polegała ona na popularnej grze Tetris, w której gracze ruszali i obracali wyświetlanymi na ekranie klockami. W trakcie prezentacji tego projektu skwer przed medialabem był przeładowany publicznością. Gdy rozpoczęto pokazywanie kolejnego projektu, tłum zgodnie krzychał: „Tetris! Tetris!”.

W sposób niezamierzony na początkowym etapie prac, zespół Medialabu-Prado stał skonfrontowany z metodologią eksperymentacji. Pozwoliło to na wprowadzenie eksperymentu do złożonej sfery socjo-technologicznej. W tym sensie, kuratorstwo nad projektem fasady stanowi przykład tego, w jakim stopniu członkowie Medialabu-Prado są gotowi na eksperymentowanie i badanie nowych form organizacji pracy. Opracowywanie fasady wrzuciło zespół MLP na trudny teren, gdzie negocjowanie między złożonymi dyskusjami pomiędzy publicznością a metodą eksperymentu stało się samo w sobie wyzwaniem do budowania nowego, prototypowego rozwiązania.

W tym ujęciu, fasada jest nie tyle techniczno-strukturalnym elementem, ale organem dla miejskiej *oikonomía* (etym. ‘zarządzanie gospodarstwem domowym’) – gospodarzem, który negocjuje wewnętrznie (tzn. gościnne) ustalenia na różnych polach: technicznym, politycznym i społecznym. Nacisk położony przez zespół MLP na otwartość może być w tym sensie

rozumiany jako metodologiczny nakaz gościnności i serdeczności, poczynawszy od interdyscyplinarnego seminarium, a skończywszy na placu miejskim, na którym cyfrowa informacja i społeczne działania są dla siebie nawzajem zarówno gościem, jak i gospodarzem. Gościnność tego prototypu staje się zatem wyznacznikiem technopolis, która buduje się na naszych oczach.

Gościnność

W ostatnich latach zwiększyło się zainteresowanie kwestią gościnności, w warunkach miejskiej i kosmopolitycznej sieci relacji, w kontekstach i sytuacjach w których obcy mogą spotkać się ze sobą i poznać jako współuczestnicy tej samej polityki.

Antropologiczne spojrzenie na gościnność ma swoją własną perspektywę, łączącą je z tradycją studiów pokrewieństwa, gdzie rodziny wypracowują systemy obowiązków, praw i wzajemnych zobowiązań. Dobrze znanym punktem wyjścia do studiów nad gościnnością jest dom. Jest on metaforą atmosfery socjalizacji, dzięki której obcy stają się gośćmi. To przestrzenne i materialne ustalenia, które zapewniają odpowiednie poruszanie się obcych, oznaczają i sankcjonują, co można dotykać, a czego nie, gdzie siadać, z kim rozmawiać, z kim jeść itd. Obcość jest przedmiotem licznych rytuałów i zakazów. Dom, jako gościnne środowisko, wymaga obecności takich rytuałów.

Antyczni Grecy takie gościnne środowiska nazywali *oikonomia*. Termin ten używany był w odniesieniu do domu, a w szerszym sensie – do wewnętrznie zarządzanej przestrzeni, gdzie ciała i przedmioty mają kulturowo przypisane miejsca i wartości. Z założenia „ekonomia” oznaczała również „próg i przedsionek” gościnności: zespół technik i ustaleń, dzięki którym obcy stawali się gośćmi.

Giorgio Agamben zrewidował to antyczne pojęcie ekonomii i umiejscowił je w sercu Foucaultowskiej myśli o władzy. Nie mamy tutaj niestety miejsca na dłuższe wyjaśnienia. W skrócie, Agamben uważa, że reguły, które rządzą władzą polityczną, mogą być wyprowadzone z systemu *oikonomia*. Od czasów antycznej Grecji, przez średniowieczną teologię chrześcijańską, ekonomia funkcjonuje jako narzędzie pośredniczące i administrujące – wstępna kategoria (kategoria progu), w oparciu o którą ludzie z zewnątrz i wewnątrz przepracowywali swoje różnice. Zatem ekonomia była techniką gościnności, adaptowania obcych. Scholastycy teologiczni, na przykład, mocno dyskutowali na temat obecności elementu boskiego w sprawach świeckich: czy Bóg odgrywa rolę w sprawach małżeńskich? Czy zdrada następuje w wyniku Jego odgórnego założenia, planu? Takie dyskusje doprowadziły do powstania całej gamy pośrednich rozwiązań, które miały na celu zmniejszenie rozdzwienku między *duplex ordo* (podwójnym porządkiem) świata boskiego i codziennego. Jako narzędzie władzy i kontroli nad ciałami społecznymi, czyli jako mechanizm pośredniczący między władzą państwową a zagmatwaną polityką mnogości, państwowość jest zatem niczym innym, jak nowoczesną kulminacją teologicznej ekonomii – wierzchołkiem góry lodowej, której korzenie leżą głęboko w początkach warunkowania gościnności.

Z tekstów Agambena i antropologicznej tradycji gościnności chcemy wyciągnąć spojrzenie na ekonomię jako na technikę gościnności – porządek, który zarządza ciałami, elementami procesu negocjacji obcych z gośćmi. W następnej części chcemy przedstawić nową formę miejskiej ekonomii, w której miasto prototypuje nowe role istnienia gości i obcych.

Interactivos?

Skupmy się teraz na jednym z głównych projektów Medialabu-Prado – programie Interactivos?. Rozpoczęty w 2006 roku i od tamtej pory organizowany corocznie, program przez wielu uważany jest za *raison d'être* całej instytucji.

Na wstępie warto powiedzieć parę słów o początkach powstania Medialabu-Prado. W 2000 roku dwóch lokalnych artystów zaproponowało powstanie platformy dla promocji kultury cyfrowej, która w tym czasie była niezwykle popularna w Madrycie. Ich pomysł zyskał aprobatę Urzędu Miasta, który przez kilka następnych lat miał tę instytucję pod swoimi skrzydłami. Jednak w 2006 roku zapadła decyzja o włączeniu programu tej instytucji do większego projektu polityki kulturalnej planowanej przez miasto.

Rok później decyzja została szczęśliwie zmieniona. Dodatkowo, równolegle prowadzono odbudowę historycznego tartaku, który miał być szansą na przeprowadzkę, reorganizację i ponowny start dla nowego medialabu. Nowo ułożony program odzwierciedla teraz markę i nazwę (która odnosi się do jego lokalizacji w złotym centrum kulturalnego Madrytu) – Medialab-Prado. Dawniej dopiero rodząca się kultura cyfrowa, mogła rozwijać się i stać rozpoznawalna w otoczeniu Muzeum Prado i Muzeum Królowej Zofii.

Mówi się, że decyzja o zatrzymaniu Medialabu-Prado miała na celu udzielenie wsparcia rodzącym się projektom kulturalnym – dalekim od przedsięwzięć polegających na wystawach czy prezentacjach, a kierującym się w stronę działania projektowego, opartego na wartości wypracowywanej w ramach procesu.

Projekt Interactivos? realizuje właśnie tę myśl. Koncept tego programu powstał w ramach serii seminariów prowadzonych w 2005 przez artystów i inżynierów. Zachary Lieberman i David Cuartielles przedstawili wtedy otwartą perspektywę technologii, bazującą na idei *do-it-yourself*. Przykładem działania wykorzystującego tę ideologię jest otwarta platforma Arduino, zaprojektowana przez Massima Banziego, Cuartiellesa, i powszechnie uznana za flagowy przykład otwartego hardware'u.

Myśl, że technologia idzie w parze z edukacyjną i komunikacyjną jakością, została zaadoptowana do koncepcji pracy warsztatowej. Idea *do-it-yourself* zainspirowała zespół Medialabu-Prado do zaproponowania serii warsztatów o współdziałaniu sfery technologicznej i społecznej i znalezienia dla nich wspólnego mianownika.

Program Interactivos? organizowany jest corocznie. Organizatorzy proponują główny temat przewodni, po czym rozsyłane jest międzynarodowe zaproszenie do uczestnictwa. Za interesowani przesyłają swoje propozycje projektów, z których, po uprzedniej selekcji, zostaje wybranych około ośmiu. Następnie wysyłane jest drugie ogłoszenie, przez które szuka się uczestników chcących pracować przy realizacji wybranych już projektów. Gdy zespoły zostaną już skompletowane, wszyscy ich członkowie – współpracownicy i pomysłodawcy – spotykają się w Madrycie. Prado zaprasza ich do trzytygodniowej współpracy nad rozwinięciem projektów i zbudowania ich prototypów. Podczas pracy nad projektami pomocą służą im tutorzy, którzy doradzają i pomagają grupom zarówno w technicznych, jak i artystycznych kwestiach.

Jak wskazuje nazwa programu, Interactivos? zorganizowano z zamiarem sproblematyzowania interaktywnego wymiaru interfejsów, branego za powszechnie znany i rozumiany. Postawiono pytanie, co czyni interakcję prawdziwie interaktywną (w przeciwieństwie do np. produktywnej pasywnie). Zrealizowanie założenia interaktywności w tym kontekście oznacza

specjalny zestaw ustaleń. Z jednej strony, Prado używa i zachęca do używania wolnego oprogramowania oraz otwartego hardware'u w swoich projektach. Poza tym, zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz, zespół medialabu stara się pracować otwartymi metodami pracy, bez hierarchicznej struktury. Otwartość zarówno przejawia się w tym, jak żyje się ze współpracownikami, jak również odzwierciedla ją gościnność wobec obcych i przechodniów.

Bardziej szczegółowo chcielibyśmy przedstawić wartość, jaką pojęcie gościnności ma we współczesnym rozumieniu i umiejscowieniu otwartości, jak oddaje ją sposób pracy podczas realizacji programu Interactivos?. Chcemy podkreślić tutaj rozumienie terminu „gościnność” jako technikę stosowaną w ekonomii, narzędzie administrowania właściwym zachowaniem ciał i przedmiotów.

Tegoroczne Interactivos? odbywało się przez trzy tygodnie lipca. Zebrało ponad 40 osób z różnych stron świata. Uczestnicy zamieszkali w opłaconym hostelu nieopodal siedziby Medialabu-Prado. Decyzja o umieszczeniu wszystkich uczestników pod jednym dachem nie jest bezpodstawną: pomaga ona w promowaniu ducha *work hard, play hard*. Hostel i przestrzeń medialabu naprzemian budowały atmosferę skupionej i ukierunkowanej interaktywności. Podczas tych trzech tygodni takie topologiczne grupy i skupienia były promowane również na inne sposoby. Uczestników zachęcano do organizowania obiadów tematycznych, na które inni mieli możliwość zapisania się. Lunchy w formie pikników organizowano w miejscowych parkach i ogrodach, z kolei *cañas* (szwędanie się po pubach) było wieczorną tradycją w lokalnych knajpach. Powszechnie znane nocne życie w Madrycie, miejskie place i skwery – to wszystko mieszało się i budowało nową przestrzeń dla tego, co mogło wynikać z nowego patrzenia na interaktywność.

Oczywiście projekty również dały sposobność do realizacji założeń interaktywności i otwartości jako eksperymentalnych form działania społecznego. Jeden z tegorocznych projektów zrealizowany w ramach Interactivos? pomoże zilustrować tę tezę.

Wszystkie wybrane do realizacji projekty były publicznie prezentowane pierwszego dnia, a ich autorzy – zaproszeni do przedstawienia pomysłów i planów, zaprezentowania swojej wizji. Autor projektu, który chcemy tutaj przybliżyć, pokazał film, na którym kulka zrobiona ze zgniecionego papieru stopniowo rozkłada się i otwiera. Animacja przypominała górę śniegu topniejącą w słońcu. Projekt w szerszym jego zakresie miał na celu zbudowanie eksperymentalnej, ruchomej rzeźby przypominającej pokrywę lodu na Arktyce. Miało to na celu zwrócenie uwagi na problem zmian klimatycznych.

Gdy projekt był komentowany przez zespół tutorów, jeden z nich wdał się w dyskusję z autorem projektu. Prace w Prado miały polegać na zeskalowaniu prototypu, w taki sposób, aby proces topnienia mógł być pokazany za pomocą dużych kawałków papieru. W ówczesnym jego kształcie projekt był efektowny przy wykorzystaniu centymetrowych kawałków – docelowo ich wielkość miała być liczona w metrach. Tutor zauważył, że prawdopodobnie nigdy taki prototyp nie powstanie, ponieważ papier nie jest materiałem, który mógłby zrealizować takie założenia w takiej skali. Zachęcał zatem autora projektu i jego grupę do poszukiwania innych rozwiązań i wypróbowania możliwości, jakie oferują inne materiały. To rozwścieczyło artystę, który poczuł się sprowokowany i zagrożony koniecznością opuszczenia warsztatów. Sprawa pokomplikowała się jeszcze bardziej, gdy jeden ze współpracowników z sukcesem eksperymentował ze spinaczami do papieru, czym zwrócił na siebie uwagę innych uczestników warsztatu.

Tutor przyznał potem, że projekt ten przyjechał do Prado już w zamkniętej formie, co znaczy, że twórca nie chciał zmieniać ani negocjować żadnych elementów oryginalnego pomysłu. Na etapie budowania prototypu uczestnicy warsztatu nie mieli wiele miejsca do majsterkowania. Od strony doboru materiałów, projektu i wielkości prototypu – wszystko było gotowe, przyszło razem, nie pozostawiając wiele miejsca na twórcze rękodzieło. Owa zamkniętość/otwartość projektu była początkiem wielu późniejszych dyskusji w grupie tutorów. Jeden z nich uznał to za rozdział między podejściem do pracy w środowiskach artystycznych i technologicznych. Uważał on, że niektórzy artyści radykalnie oddzielają pracę projektową i pracę nad wykonaniem: projekt przychodzi koncepcyjnie zamknięty, zatem jego materializacja nie powinna zawierać żadnych kreatywnych działań. Podejście rzemieślnicze zakłada z kolei, że ingerowanie w proces konstruowania prototypu wymaga ciągłego reformułowania jego projektu, w związku z czym pozostaje on strukturalnie otwarty.

Ta rozbieżność między podejściem artystów i rzemieślników ma swoje korzenie w historii, o czym niedawno pisał na przykład Richard Sennett. To, o czym tu mówimy, to przede wszystkim kwestia użycia terminów „otwarty” i „zamknięty” w opisywaniu niektórych cech pracy nad projektami, np. w budowaniu prototypu. Nie ma prostej dychotomii między pracą intelektualną a pracą ręczną, pomiędzy artystyczną lub koncepcyjną kreatywnością a ręcznymi czy technicznymi zdolnościami. To z pewnością niektóre z wymiarów charakteru pracy nad projektem promowanej przez zespół tutorów Prado i współpracowników. Ale te wartości należą do większego zbioru cech przypisywanych jednemu klastrowi (epistemologicznemu).

Najbardziej widocznym spośród nich jest otwartość w projektowaniu: możliwość adaptowania projektów do nowych propozycji wykonania, materiałów, zmian w wielkości, nowego wyglądu czy zmian w zewnętrznym, społecznym umiejscowieniu. Tak długo, jak tylko może pozostać w fazie prototypu, projekt musi być gotowy na przyjęcie powstających i zmieniających się społecznych ekonomii (*oikonomia*). Musi być gościnny.

Rola, jaką gościnność ma w nowo powstających socjo-technologicznych zespołach, jest prawdopodobnie najlepiej zilustrowana za pomocą przyjmowania kontentu do sieci internetowej. Podczas Interactivos? zespół medialabu kładzie duży nacisk na dokumentację procesu powstawania projektów i sugeruje umieszczać ją na stronie wiki. Dokumentacja stała się standardem dobrej praktyki w Prado i znakiem wyróżniającym ich metodologię eksperymentu. Bardzo często jest uwydatniana przez zespół MLP jako ich fundamentalna rutyna w organizacyjnej misji medialabu. To również standard dla tego, czym jest otwartość. Dobrze udokumentowany projekt pozwala ludziom, którzy nie mieli możliwości uczestniczyć w warsztacie, na zbudowanie prototypu we własnym domu. Projekty zostają udostępnione obcym – zebrane materiały są niczym kod źródłowy dla osób z zewnątrz, pozwala im zrealizować ich własne projekty. Dokumentacja zmienia odwiedzających w gości. Co ważne, relacja obcy – gość, facylitowana przez pracę na wiki, pomaga rozbudować prototyp w mocny, wiarygodny projekt. Im więcej obcych zamieni się w swoich, tym solidniejszy będzie ostatecznie zrealizowany projekt.

Podczas Interactivos? w 2010 twórcy projektów chcieli dokumentować pracę nad nimi na swoich własnych stronach internetowych. Jest wiele powodów, dla których woleli przyjąć takie rozwiązanie. Nie jest powszechnym, żeby różne wersje tego samego projektu były prezentowane na międzynarodowych festiwalach sztuki elektronicznej i nowych mediów. Własna strona artysty działa w takim wypadku zarówno jako portfolio ich pracy, jak i platforma dla potencjalnej dalszej współpracy twórczej. Wiki zaprasza współpracowników do wnoszenia

wkładu w dokumentację projektu przez edytowanie i poprawianie wielu aspektów prototypowego projektu, lub też jego możliwych, przyszłych zastosowań. Jeśli wiki zamieszczona jest na stronie własnej artysty, pojawia się oczywisty problem reputacji i kapitału symbolicznego, jaki narasta wokół artysty, nie wspominając już o prawach własności intelektualnej – o ile kiedykolwiek powinny one stanowić problem.

Jakkolwiek zarówno artystom, jak i zespołowi medialabu, zależy na dokumentacji rozwoju projektu, archiwum przedstawia inną wartość dla każdego z nich. Dla zespołu Prado kompletna dokumentacja jest jedną z technik gościnności, która umożliwia prototypom zdobycie siły i mocy. Niektórzy artyści się tego obawiają, w związku z czym ograniczają dostęp do swoich prac. W rzeczy samej, to mało prawdopodobne, żeby artysta, który nie popiera tych zasad i wartości, został kiedykolwiek zaproszony do współpracy w Prado. Dla zespołu archiwum stało się metodologicznym imperatywem. Jednym z zamiarów MLP jest utworzenie bazy, która nie pozwoli na przyszłe „zamknięcie” projektu. Tak długo, jak jego dokumentacja jest dostępna dla każdego, kto będzie jej szukał i miał ochotę przerobić czy przemodelować, projekt pozostanie otwarty. Stąd też ważne jest, aby dokumentacja projektów znajdowała się na stronie medialabu, nie artystów. Takie rozwiązanie pomaga wyeliminować ryzyko wynikające z niepewnego utrzymania strony artysty, która z dnia na dzień może przestać istnieć. Jako stały i zrównoważony w czasie projekt, prototypowanie potrzebuje gościnnej przyjęcia w siedzibie Medialabu-Prado.

Wnioski

Wykorzystanie prototypów do pokazania i zorganizowania całościowego socjo-technicznego projektu nie jest oczywiście niczym nowym. Przez wieki artyści, architekci, inżynierowie i rzemieślnicy używali szkiców, wzorów, rysunków, modeli lub notatek do przygotowań poprzedzających przyszłą pracę projektową. W tym sensie prototyp jest znakiem różnych epistemologicznych i wizualnych kultur – wyznacznikiem tego, jak rzeczy mają wyglądać.

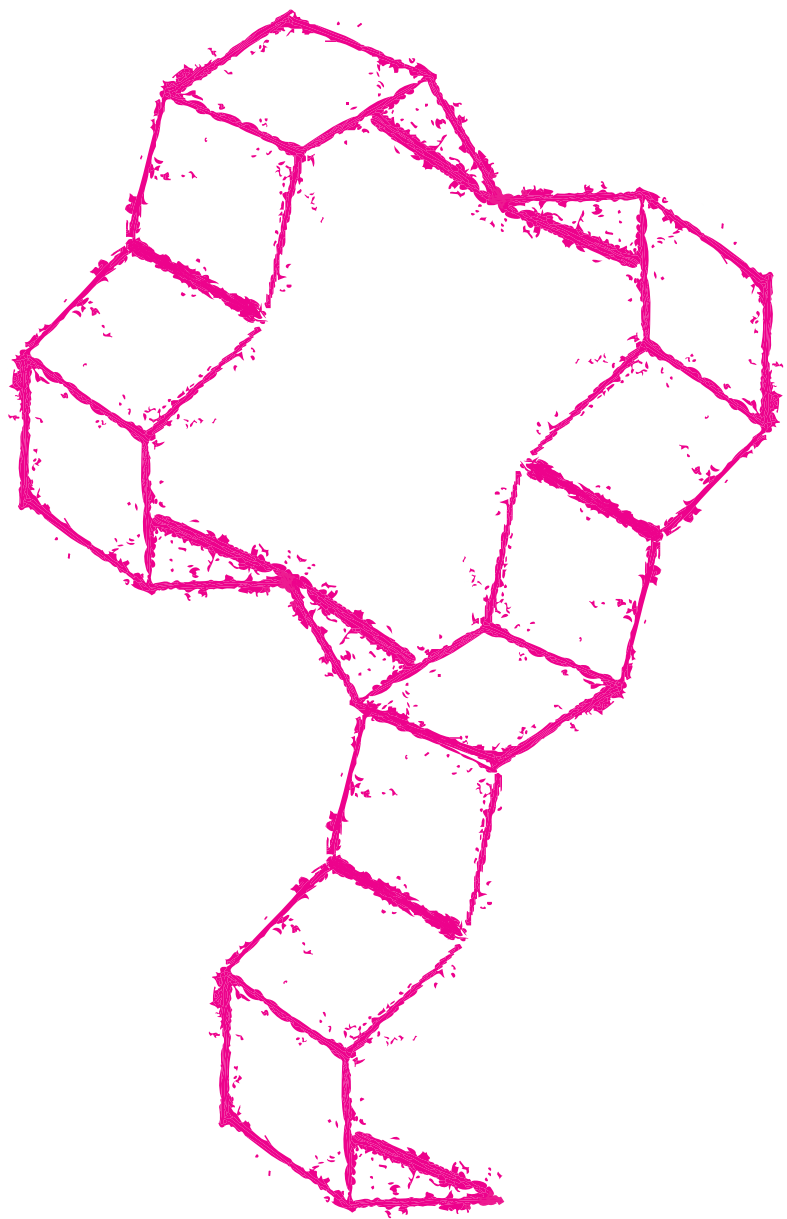
Marylin Strathern, w swojej kontrybucji do eksperymentu Chrisa Kelty'ego, przypomina o eksperymentach w projektowaniu serii seminariów, które może trochę nawiązywać jakościowo do prototypowania. Co może wyróżniać prototypowanie w sensie społecznym, to niepewność relacji, jakie może nieść za sobą otworenie społecznego procesu. Według niej, „idea prototypowania zyskuje na wartości i w związku z tym należy prowokować myśli o pierwszym, mocnym przeblasku światła tam, gdzie do tej pory współpraca, kontakty z obcymi kojarzone były z niepewnością”.

Nasze badania etnograficzne pokazały, że w zjawisku obcości można znaleźć uczestnika działań prototypowania. W MLP spotkałiśmy i rozmawialiśmy, doświadczylismy prototypowania jako modelu organizacji relacji społecznych – głównie modelu negocjacji i budowania relacji pomiędzy gospodarzami i obcymi, w wielu różnych społecznych i technologicznych wymiarach. Prototyp staje się mediatorem.

Różne przedmioty oraz technologie i społeczne procesy odgrywają między sobą rolę gości i obcych – w różnych przestrzeniach i miejscach. Fasada medialabu, zestawiona z miejskim placem, podkreśla swoją obcość, osobność. Napięcie przeradza się w ulgę i równocześnie pomaga zdefiniować nowe znaczenia miejskiej współzależności i obywatelstwa. Archiwum

definiuje swoją obcość wobec nowych gości, kwestionuje dotychczasowe zasady obowiązujące w kwestiach autorstwa, kreatywności, w kuratorstwie i produkcji wiedzy. Skala i produkcja prototypowego projektu budują swoją obcość wobec wspólnoty współpracowników, którzy muszą pomóc usprawnić i wprowadzić prototyp do zrealizowanego projektu: projekt raz musi nieustannie być obcym, innym razem – gospodarzem dla swoich współpracowników. Podczas pracy nad prototypem, twórcy operują na zmianę wartościami ekonomii otwartości, interaktywności i wspólnoty.

Ten sposób rozumienia pracy nad prototypem, jako techniką i kulturą gościnności, wpisuje się w bieżące techno-polityczne dyskusje, jakie znamy z rozwoju wolnego i otwartego oprogramowania, open hardware'u i rewitalizacji ruchu *do-it-yourself*. W tym szerszym kontekście, gościnność prototypu być może pokazuje powoli rodzącą się konfigurację nowej politycznej ekonomii (*oikonomia*) – wyznacznika technopolis w budowie.



Drukozbrodnia

Cory Doctorow

tłum. Luke7777777

Gliniarze rozwalili drukarkę mojego taty, kiedy miałam osiem lat. Pamiętam jej gorący zapach, podobny do zapachu aluminiowej folii w mikrofalówce, i widok wściekle skoncentrowanego Tatusia, napełniającego drukarkę świeżą maziową

masą drukarską, i wychodzące z niej przedmioty, przypominające w dotyku świeże wypieki. Gliniarze weszli przez drzwi, wybuchając pałkami; jeden z nich recytował przez megafon nakaz [sądowy].

Tatusia wyspał jeden z klientów. I policja płaciła wysokiej jakości farmaceutykami – stymulantami, suplementami na polepszenie pamięci, szczepionkami na poprawę metabolizmu. Tego rodzaju rzeczami, które bez recepty kosztują fortunę; tego rodzaju rzeczami, które mógłbyś wydrukować w domu, gdyby nie przejmowało cię ryzyko, że twoja kuchnia nagle wypełni się dużymi, napakowanymi cielskami, a twarde pałki zaczną ze światem przecinać powietrze, demolując wszystkich i wszystko, co stało im na drodze.

Zniszczyli kufer babci; ten, który przywozła jeszcze z ojczystych stron. Rozwalili naszą małą lodówkę i oczyszczać powietrza nad oknem. Mój kanarek uniknął śmierci, przycupnąwszy w kącie klatki, kiedy duża, obuta stopa zmieniła większą jej część w żałosny kłębek drutu.

Tatus. Co oni mu zrobili. Kiedy z nim skończyli, wyglądał jakby wziął udział w bijatyce z całą drużyną rugbyistów. Wywlekli go za drzwi i pozwolili wszystkim dziennikarzykom dobrze mu się przyjrzeć, kiedy wrzucali go do auta. Przez cały ten czas rzecznik opowiadał światu, że mój Tatus odpowiada za piracką produkcję nielegalnych przedmiotów o wartości co najmniej do milionów i że mój Tatus, zdesperowany złoczyńca, opierał się przy aresztowaniu.

Widziałam to wszystko przez mój telefon, siedząc w tym, co pozostało z naszego salonu, oglądając to na wyświetlaczu i zastanawiając się, jak ktokolwiek, popatrzysz na nasze małe mieszkanko i nędzny, lichy majątek, mógł pomylić je z posiadłością szefa zorganizowanej grupy przestępczej. Oczywiście, zabrali drukarkę i wystawili na widok dziennikarzyków, jak trofeum. Jej mały przybytek we wnęce kuchennej wydawał się okropnie pusty. Kiedy się ocknęłam, ogarnęłam mieszkanie, oswobodziłam biednego ćwierkającego kanarka i postawiłam na miejscu drukarki mikser. Był zrobiony z wydrukowanych części, więc starczyłby tylko na miesiąc, zanim musiałabym wydrukować nowe łożyska i inne ruchome części. W tamtych czasach umiałam rozebrać i złożyć na nowo wszystko, co dało się wydrukować.

Kiedy skończyłam osiemnaście lat, byli gotowi wypuścić Tatusia z więzienia. Odwiedziłam go trzy razy – w moje dziesiąte urodziny, w jego pięćdziesiąte i kiedy umarła Mamusia. Minęły dwa lata, od kiedy widziałam go po raz ostatni. Wyglądał źle. Wskutek uczestnictwa w więziennej bójkę utykał i oglądał się za siebie tak często, że wyglądało, jakby miał tik. Czułam wstyd, kiedy minitaksówka wysadziła nas przed domem, i starałam się zachować pewien dystans od tego zniszczonego, kuśtykającego szkieletu, kiedy wchodziliśmy do środka i schodami na górę.

– Lanie – powiedział, sadzając mnie na krześle. – Wiem, że jesteś bystrą dziewczyną. Nie wiesz może, skąd twój stary Tatus mógłby wziąć jakąś drukarkę i trochę masy drukarskiej? Zacisnęłam ręce w pięści tak mocno, że paznokcie wpłyły mi się w dłonie. Zamknęłam oczy.

– Tatusiu, siedziałeś w więzieniu przez dziesięć lat. Dziesięć. Lat. Będziesz ryzykował kolejnych dziesięć lat, żeby drukować nowe miksery i leki, nowe laptopy i markowe kapelusze? Uśmiechnął się szeroko.

– Nie jestem głupi, Lanie. Dostałem już nauczki. Nie warto iść do więzienia za żaden kapelusz ani laptop. Już nigdy nie wydrukuję żadnych tego rodzaju śmieci.

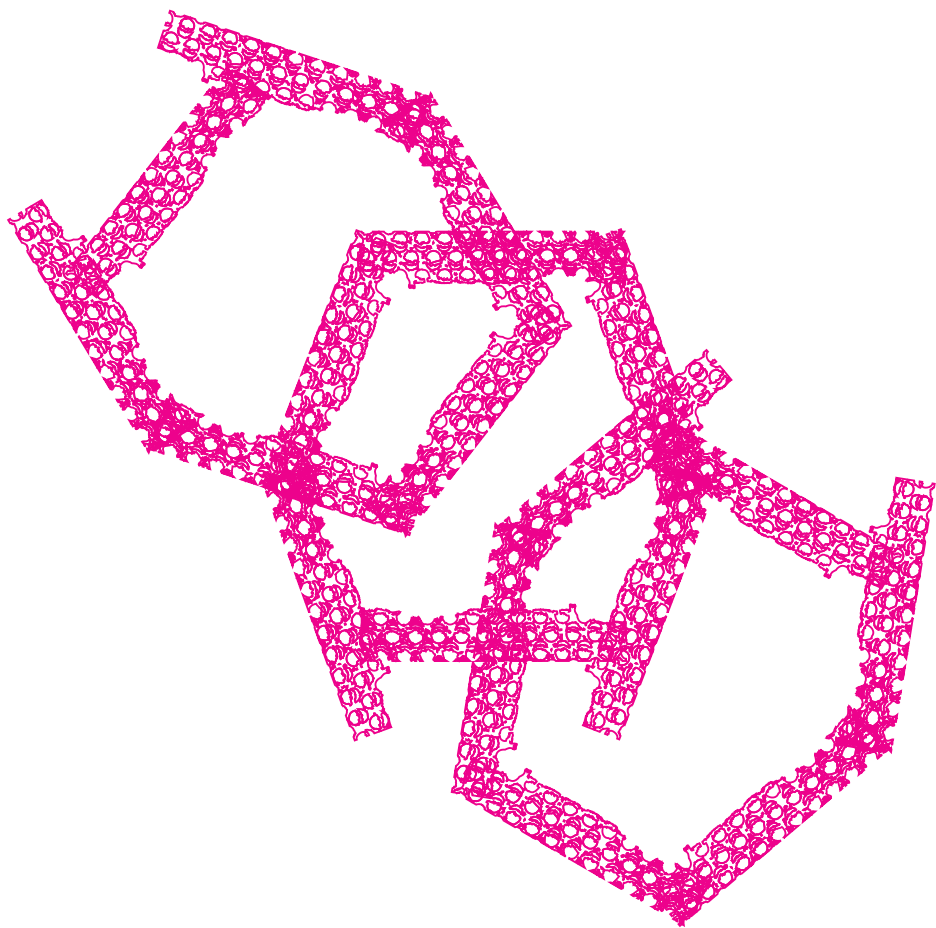
Trzymał w ręku filiżankę herbaty i pił ją teraz, jakby to była whisky – łyk, a potem długi, głęboki wydech. Zamknął oczy i odchylił się do tyłu na krześle.

– Chodź tutaj, Lanie, chcę ci coś powiedzieć na ucho. Powiem ci, co zdecydowałem, kiedy spędzałem dziesięć lat w zamknięciu. Podejdź i podsłuchaj swojego głupiego Tatusia.

Poczułam się winna, że go zbesztalam. Było jasne, że sfiksował. Bóg jeden wie, co przeszedł w więzieniu.

– Co takiego, Tatusiu? – zapytałam, nachylając się blisko.

– Lanie, będę drukował nowe drukarki. Dużo nowych drukarek. Po jednej dla każdego. To warto pójścia do więzienia. To warto wszystkiego.



Przyszłość labu

Horst Hörtner

tłum. Mirek Filiciak

Przyszłość laboratorium sztuki mediów czy laboratorium medialnego wciąż jest przedmiotem dyskusji, co nie dziwi żadnej z osób związanej z ich działalnością. Debata o przyszłości

tego typu przestrzeni toczy się od samego początku jej funkcjonowania, gdyż jej inicjatorzy i organizatorzy wciąż wypatrują nowych horyzontów.

Jakie cechy i funkcje stanowią o unikalności labu? I o jakim typie laboratorium myślimy? Jest przecież wiele różnych, a biorąc pod uwagę różne problemy, na których się skupiają, łączenie ich jest raczej trudne. Dlatego, jeśli mamy mówić o „laboratorium”, trzeba najpierw wyjaśnić zasadniczą kwestię, mianowicie określić kryteria wytyczenia granicy między laboratorium sztuki mediów a medialabem. Podstawę obydwu stanowi chęć badania połączeń pomiędzy sztuką, mediami i dizajnem. Zadaniem labu jest też zapewnienie dostępu do rezultatów i mediowanie ich. Metody rozpowszechniania wyników w różnych laboratoriach bardzo się różnią – stają się częścią szkoleń, regularnych konferencji czy festiwali. Jednak wszystkie laboratoria, w ten czy inny sposób, upubliczniają efekty swoich prac. Prototypowe laboratorium można więc postrzegać jako organizację pracującą obok i w obrębie różnych dyscyplin, której zadaniem jest mediacja i komunikacja – działająca jako interfejs pomiędzy tymi dyscyplinami a społeczeństwem.

W tak nakreślonych ramach, laboratorium wykorzystuje okazje, ale i podejmuje ryzyko, zajmując się nowymi technologiami, debatując o pozycji artysty i poszukując sposobów, by nieustannie tworzyć coś nowego. Jestem przekonany, że to kolejny cel laboratorium. Lab nie tylko poszukuje innowacji i je umożliwia, lecz także podejmuje współpracę mającą na celu odkrycie alternatywnych strategii w obrębie jego własnych struktur, a także rozwiązań pozwalających na upowszechnianie nowatorskich projektów. Ostatecznie chodzi o integrację awangardowych – czyli jak dotąd niezrealizowanych – idei w dyskursie publicznym. Odnosi się to do wszystkich sfer aktywności labu: sztuki, technologii i dizajnu. Laboratorium jako pierwsze umożliwiło nowym formom ćwiczeń i nauki dostęp do tego typu dyskursu w sferze publicznej. Wszystkie te działania składają się na najważniejsze kryterium oceny tego, czym zajmuje się lab, mianowicie tworzenia nowego spojrzenia na przyszłość społeczną. Ta rola jest ułatwana na wielu poziomach: przez wymianę wiedzy z innymi i z szeroką publicznością, oraz na poziomie komunikowania edukacyjnego. To od labów zaczęło się pogłębione nauczanie kompetencji medialnych.

Przykładem labu, który antycypował zmiany w życiu codziennym, jest VanGoghTV. Na początku lat 90-tych, VanGoghTV jako pierwsze zaczęło wykorzystywać interaktywny dostęp do telewizji, zmuszając masowe medium do wymyślenia siebie na nowo. W roku 1996 inny lab, Art+Com, stworzył TerraVision – szkic i pomysł na coś, co Google Maps wdrożyło w wersji beta dopiero w roku 2005. Za sprawą tych, jak i niezliczonych innych projektów, lab przyczynił się do rozwoju ruchu społecznego transformującego społeczeństwo przemysłowe w społeczeństwo informacji i wiedzy – i umocnił go.

Tę przemianę uruchomiła i przyspieszyła rewolucja cyfrowa. Laboratorium, wraz ze swoimi aktywistami i artystami, oddawało ideę tego dynamicznego ruchu w czasie, gdy społeczeństwo skonfrontowano z drastyczną zmianą: już nie produkty, a usługi stanowiły nośniki największej wartości. Wspomniane przekształcenia wpłynęły na sztukę mediów na poziomie teorii, jak i praktyki. Można nawet stwierdzić, że sztuka mediów posłużyła tu za przykład. Wraz z prymatem procesu artystycznego i labędzim śpiewem artystycznych person, sztuka mediów wraz z labami jako miejscami produkcji i mediacji wniosły ogromny wkład w uczynienie tych zmian zrozumiałymi i akceptowalnymi.

Oryginalnie laby powstawały w celu dostarczania infrastruktury dla swoich zespołów, a także dla nowego typu artystycznych nomadów: rezydentów przemieszczających się

od jednej infrastrukturalnej oazy do drugiej w poszukiwaniu nowych okazji do zaimplementowania swoich prac. Jednak dziś sztuka mediów, dizajn czy tworzenie nowych technologii medialnych (w skrócie – produkcja mediów) coraz częściej dokonuje się z dala od tych oaz. Nie dlatego, że lab stracił na atrakcyjności, lecz wskutek wyposażenia przestrzeni pomiędzy oazami w odpowiednią infrastrukturę. Połączenia szerokopasmowe, a w konsekwencji dostęp do mocy obliczeniowej superkomputerów, podobnie jak coraz łatwiejsze przetwarzanie mediów i nieograniczony, zdalny dostęp do ekspertów za pośrednictwem zaawansowanych środków komunikowania, są dziś czymś powszechnym. Różne obszary naszego życia – aktywności społeczne, naukowe, technologiczne – opierają się na modelu *ubiquitous* ICT, sprawiając, że zazieleniły się też tereny między oazami.

Nie możemy już mówić o technologiach informacyjno-komunikacyjnych jako decydujących o kształcie naszej przyszłości bez podkreślania, jak istotny jest ich wpływ na wszystkie obszary życia obecnie. Proces, który jeszcze w latach 90-tych zdawał się być rewolucją – zrośnięcie tego, co cyfrowe, z wszystkimi obszarami życia – jest dziś w zasadzie ukończony. Kolejne etapy rozwoju ICT są tak powszechne, że gwałtownie następujące po sobie cykle rozwojowe wprowadzają po prostu ewolucyjne poprawki. Jednak przyszłość naszego społeczeństwa będzie wciąż wyznaczana przez znaczące zmiany, na początku dostrzegane tylko przez „insajderów” – tak, jak miało to miejsce w wypadku rewolucji cyfrowej. Nowym placem zabaw dla artystów stały się jednak nanotechnologia, biotechnologia, kognitywistyka, humanistyka i nauki społeczne. Od roku 2004 nosi on nazwę „konwergujących technologii” i obejmuje ICT¹. To na nim będą miały miejsce kolejne rewolucje technologiczne!

W maju 2010 Craig Vanter po raz pierwszy „stworzył” życie z całkowicie syntetycznego DNA. „To żyje!” – krzyczały nagłówki prasowe na całym świecie, ale tylko niewielu nerdów sceny biologii syntetycznej rozumiało potencjał tego wydarzenia. Edukacja medialna? Lab pyta raczej: Co z wiedzą, co z tworzeniem opinii i oceną wpływu w takim środowisku technologicznym? Co ze społecznym namysłem nad tymi wydarzeniami i komunikowaniem ich wyników?

Sztuka w formach, które w większej części wyewoluowały ze sztuki mediów i które od roku 2007 Ars Electronica kategoryzuje jako sztukę hybrydalną (*hybrid art*), działa właśnie w tym rozszerzonym środowisku technologicznym i naukowym. Ale ten hybrydowy rodzaj sztuki wciąż poszukuje swojej oazy! Choć specjalistyczne uniwersyteckie laboratoria naukowe i technologiczne otwierają się na artystów i ich prace, ten trend niemal kompletnie wyłącza laby – pomimo wkładu jaki wniosły w rewolucje cyfrowe kształtujące społeczną zmianę. Nie w wyniku postrzegania wiedzy labów jako bezużytecznej, lecz dlatego, że brak im ważnych, określonych umiejętności. Czy więc zmiana infrastrukturalna – zastąpienie technologii medialnych wyposażeniem związanym z technologiami konwergującymi – określi przyszłość labu? *Hybrid Lab* zamiast medialabu?

Jeśli lab chce utrzymać swoją ważną rolę społeczną, musi się otworzyć. To niezbędne, by umożliwić rozwój nowych form sztuki, by wciąż wybiegać w przyszłość, rozpoznawać dyskurs publiczny i wypełniać zadanie mediacji. Równocześnie ta otwartość jest sposobem by uniknąć skostnienia. Wobec nowych możliwości technologicznych ważne jest, aby zająć się nimi w sposób bliski zabawie, a równocześnie refleksyjny, co jest domeną labów. Istotne, by te

1 Nordmann, A., (2004) *Converging Technologies – Shaping the Future of European Societies*, w: HLEG Foresighting the New Technology Wave, European Comission Research.

przyszłe obszary rozwoju były gotowe na tak wiele eksperymentów, jak to tylko możliwe. Żeby rozwijać umiejętności, trzeba mieć dostęp.

Jednak zmiana narzędzi i infrastruktury, coraz szersza wiedza teoretyczna i praktyczna w zakresie pojawiających się dopiero technologii nie wystarczą. Lab jako pośrednik pomiędzy sztuką, technologią i społeczeństwem, ze swoją umiejętnością przyciągania potencjału kreatywnego, musi podjąć ryzyko i posunąć się jeszcze dalej.

Według obecnych prognoz socjologicznych, nadchodzi – podobnie jak w początkach labów – kolejna radykalna przemiana społeczna: przejście od społeczeństwa wiedzy do społeczeństwa konceptualnego. Zmianę tę dyktują dwie istotne tendencje w świecie biznesu. Po pierwsze, spadają koszty rutynowych aktywności opartych na wiedzy, np. rozwoju oprogramowania, prac inżynierskich, tłumaczeń itp. Po drugie, subiektywne doświadczanie produktu stanowi podstawę jego wartości. Spadek kosztów wspomnianych aktywności wynika z ich dostępności i – zwłaszcza – z rozwoju narzędzi upraszczających ich wykonywanie. Przemysł wzmacnia ten trend, outsourcując działania tego typu do krajów, w których koszty pracy są niskie (Indie, Chiny, Brazylia, Rosja itd.). W wymiarze społecznym przekłada się to na niezwykłą presję na innowacyjność – zwłaszcza wśród technologicznych i ekonomicznych elit rozwiniętego świata. A tylko nierutynowe działania oparte na wiedzy mogą zaowocować nowatorskimi pomysłami, które będą stanowić podstawę do tworzenia wartości. We wszystkich obszarach – także w sztuce, już teraz korzystającej z nowych technologii i praktyk konceptualnych – owo tworzenie wartości spowoduje jeszcze silniejszą presję.

Subiektywne wrażenie staje się dominującą składową obiektu. Oznacza to, że prowadzony styl życia staje się głównym elementem procesu podejmowania decyzji o kupnie. Zachowania konsumenckie są kształtowane przez indywidualne przekonania i postawy, a nasze zgeneralizowane zasoby społeczne pozwalają coraz większej liczbie osób podejmować decyzje na podstawie gustu czy sumienia. Na przykład, produkt posiadający licencję Fairtrade może być droższy, ale nie jest wytworem pracy dzieci. Ten samochód jest droższy od innych, ale mniej szkodzi środowisku itd. Ponoszenie dodatkowych kosztów przypomina trochę sprzedaż odpustów – czyste sumienie ponownie ma swoją cenę. Możemy jednak przyjąć rozsądne założenie, że zapłacona kwota – a przynajmniej jej część – naprawdę pomaga danej sprawie i wywiera określony skutek, że przynajmniej część pieniędzy jest ponownie inwestowana w rozwój produktów i procesów bezpiecznych dla środowiska i odpowiedzialnych społecznie – czyli pasujących do stylu życia, do jakiego dążymy.

Lab nie jest impregnowany na te procesy. Jest ich częścią. Jeśli chce podtrzymywać swoje przekonanie o prawie do wpływu na przyszłość, musi reagować na świat wokół. Globalne ocieplenie, pogłębiająca się przepaść cyfrowa między miastem a wsią, między krajami rozwiniętymi a rozwijającymi się – to tylko kilka spośród scenariuszy, które dotyczą labów. Nie ma czasu na rozmyślanie nad sobą. Jak mówi Yann Arthus-Bertrand (w dystrybuowanej przez YouTube produkcji *HOME*, wskazującej, że trzeba działać, i to szybko): „Za późno na bycie pesymistą”.

Laboratorium jutra musi w pełni wykorzystać swój potencjał i nowe technologie na użytek oddziałujących na kulturę obszarów edukacji oraz społecznego dobra. Jednym z pierwszych przykładów może być projekt EyeWriter i inne przedsięwzięcia OpenFramework Community. „Sztuka jest narzędziem upodmiotowienia i zmiany społecznej, i uważam się za szczę-

ściarza, ponieważ mogę tworzyć i wykorzystywać swoją pracę, by promować reformę systemu zdrowia, zwiększać społeczną wiedzę na temat stwardnienia zanikowego bocznego i pomagać innym” – napisał na stronie projektu EyeWriter Tony Quan, posługujący się pseudonimem Temp One ².

Lab nie może dłużej dostrzegać wśród społeczeństwa jedynie technologicznych i ekonomicznych elit. Musi zajmować się też projektami kierowanymi do osób spoza tych grup. Po wejściu labu w przestrzeń publiczną, następnym krokiem musi być – i będzie – jego wpisanie się w kontekst globalny.

Jak dotąd szczególne relacje z labami nawiązywali ludzie działający w przemyśle kreatywnym. W przyszłości będą to też osoby związane z przedsiębiorczością społeczną i przedsiębiorczością obywatelską. Wiele idei trafiających do labów pochodzi z tych obszarów – jak choćby inicjatywy na rzecz zrównoważonego projektowania, pozyskiwania energii z procesów recyklingu, tworzenia wystaw dla niewidomych, a także społeczności działające w celu zmniejszenia biedy czy rozwoju sprzętu komunikacyjnego zasilanego energią słoneczną, oraz wiele innych.

Przyszłość labu wygląda w zasadzie identycznie jak jego przeszłość: lab to miejsce, w którym realizuje się projekty związane z obecną i przyszłą kondycją naszego społeczeństwa. Lab będzie wskazywać, budować i przekazywać umiejętności, które okażą się niezbędne do sprostania wyzwaniom dnia dzisiejszego, a także jutra. Lab wciąż będzie odpowiedzialny za tworzenie i obsługę prototypowych środowisk, w których mogą być implementowane innowacje artystyczne, technologiczne i społeczne. W efekcie lab w swoich pracach nad rozwojem i przekazywaniem nowych umiejętności będzie coraz bardziej zależny od tych środowisk – podtrzymując swoją rolę budowniczego kompetencji dla przyszłości.

2 <http://www.eyewriter.org>

Zamknij się i po prostu to zrób

**Z Joi Ito rozmawiają
Agata Jałosińska i Alek Tarkowski**

Joi Ito to japoński działacz społeczny, przedsiębiorca i inwestor. Przewodniczący zarządu Creative Commons, 1 września 2011 został dyrektorem Media Lab, działającego od 25 lat laboratorium designu, multimediów i technologii na uczelni MIT. Rozmowę przeprowadziliśmy w połowie września, podczas światowego zjazdu Creative Commons w Warszawie.

Agata Jalośńska: *Jesteś zwolennikiem edukacji nieformalnej, zależnej od liczby poznanych osób i prowadzonych rozmów. Twierdzisz, że takie spotkania dostarczają Tobie wiedzy, której nie uzyskałbyś w szkole. Nam wydaje się, że podobne okazje stwarzają medialaby. Czy można więc taką edukację wspierać instytucjonalnie, i czy sprzyja jej dzisiejsza szkoła?*

Joi Ito: Przede wszystkim, jak sądzę, różni ludzie różnie się uczą. Z jednej strony słyszymy o nauczaniu kierowanym zainteresowaniami, a z drugiej strony wiele mówi się o nauczaniu kierowanym planami. Na przykład, ja i moja siostra pochodzimy z tej samej rodziny, zostaliśmy bardzo podobnie wychowani. Ona ma podwójny tytuł doktora i jest pracownikiem akademickim – co dla mnie okazało się być niewykonalne.

Zasadniczo, a odnoszę się teraz do edukacji formalnej, warunkiem dostania pracy jest dziś pójście na studia – więc po szkole średniej wszyscy idą studiować. Taki scenariusz oznacza, że musisz posiadać wysoko rozwiniętą zdolność planowania oraz mieć dużą motywację wewnętrzną, ponieważ wspomniany model edukacji w dużym stopniu opiera się na obietnicy, która ma się spełnić za 20 lat, a może nawet później. Tak więc, aby naprawdę mieć motywację, już jako dziecko musisz być w stanie wyobrazić sobie siebie za te 20 lat, kiedy zaczniesz szukać pracy. Albo ulegasz presji wytwarzanej przez swoją matkę. Niemniej jednak, w jakiś sposób trzeba sobie z tym poradzić, ponieważ w formalnym systemie edukacji nie ma co liczyć na zbyt wiele bezpośredniej pozytywnej informacji zwrotnej związanej z całą tą ciężką pracą. Oczywiście można oczekiwać jakiejś częściowej, pozytywnej reakcji, ale w dużej mierze „nagroda” jest długoterminowa.

Agata: *Rozumiem, że nie podążałeś zbyt długo tą ścieżką?*

Ito: Nie. I wydaje mi się, że to ja, nie moja siostra, należę do większości. Nie jestem zbyt dobry w długoterminowym planowaniu, nie lubię wybiegać planami zbyt daleko w przyszłość, i jeśli nie otrzymam bezpośredniej reakcji zwrotnej, tracę zainteresowanie. A kiedy nie jestem zainteresowany – nie uczę się. Sądzę, że bardzo niewielka grupa ludzi potrafi planować długoterminowo już w dzieciństwie. Powodem, dla którego przeważająca liczba dzieci nie radzi sobie w szkole tak dobrze, jest wzmożone zainteresowanie tym co dzieje się wokół nich, tu i teraz.. Przeciętny dzieciak jest bardziej zmotywowany celami krótkoterminowymi – przez realizację projektów czy przez zabawę. Natomiast obecny system edukacji zakłada, że dziecko potrafi planować, mając w perspektywie odległe, przyszłe czasy, i polegać na długoterminowej motywacji. Jakie jest wasze zdanie?

Alek Tarkowski: *Wiesz pewnie, co się często mówi o formalnym systemie edukacji. Że zawody, na które będzie w przyszłości największe zapotrzebowanie, jeszcze nie istnieją. W związku z czym, nie ma jak ich uczyć w tradycyjny sposób. A edukacja oparta na długoterminowym planowaniu jest przez to we współczesnych nieskuteczna i wadliwa.*

Ito: Inna rzecz, że dawniej istniały określone szczeble kariery. Dzisiaj tak to nie funkcjonuje. Więc tak naprawdę potrzebne jest wyznaczenie drogi, kursu, a nie sztywnego planu. Musisz mieć ogólną orientację, gdzie chcesz zmierzać. Jednak najlepsza metoda rozwoju kariery to inwestowanie w siebie na bieżąco, przyglądanie się sieci powiązań, którą się zbudowało, i zastanawianie się, w jakim kierunku podjąć następne kroki. John Seely Brown napisał świetną książkę na ten temat pt. *The power of pull*, w której mówi o tym, jak czerpać z zasobów na miarę potrzeb, nie gromadzić zapasów, nie zostawiać zbyt wiele „na przyszłość”. Ja często mawiam, że jeśli za dużo planujesz, nie możesz liczyć na szczęśliwy przypadek.

Alek: *Czyli trzeba po prostu mieć szczęście, nie liczy się wysiłek, tylko gramy na edukacyjnej loterii?*

Ito: Cała rzecz w tym, że musisz mieć trochę szczęścia – ta otwartość na przypadkowe odkrycia, zbiegi okoliczności jest naprawdę niezwykle ważna. Mam przyjaciela, który pracuje dla NTT. Każdego dnia mają w pracy spotkanie robocze: raz w tygodniu spotykają się inżynierowie, kolejnego dnia – członkowie zarządu. Codziennie odbywa się jakieś spotkanie wewnętrzne, na którym omawiane są wcześniej zaplanowane już procesy, co nie pozostawia miejsca na twórcze działanie ani na przypadkowe odkrycia czy powtórki, iteracje. To jest skrajny przykład anachronicznego dziś podejścia. Wydaje mi się, że istotna jest umiejętność bycia w pewnym sensie oportunistą w stosunku do różnych okazji, które się nadarzają poprzez rozmaite powiązania, zmiany technologii, zmiany sytuacji, w której się znajdujesz. Można to nazwać pewnego rodzaju zręcznością. Mam też wrażenie, że obecnie, jeśli nie masz umiejętności wyłapywania takich okazji i nie jesteś w tym sensie zręczny – nie będziesz skuteczny.

Alek: *Ale czy w ten sposób nie rozpraszamy się, czy nie potrzeba wytyczonego planu, by stać się w czymś naprawdę dobrym?*

Ito: Jeśli, przykładowo, całe życie poświęcasz na to, aby zgłębiać tę jedną jedyną dziedzinę wiedzy, to kiedy w pewnym momencie okazuje się ona niedostateczna czy nieaktualna (np. znajomość ruchomej czcionki w maszynie drukarskiej), nagle cały ten wysiłek okazuje się na nic. Myślę więc, że to bardzo istotne, aby być w stanie odłożyć tę swoją wiedzę na bok. Natomiast jeśli włożyłeś zbyt dużo wiedzy intelektualnej czy energii w jedną rzecz, nie jesteś w stanie jej z tej rzeczy wydobyć. Ważne, aby mieć plan A, czyli swoją główną pracę, w której przez cały czas czekasz na moment czy punkt zwrotny, oraz plan B – twoją wymarzoną pracę. Mój znajomy z LinkedIn twierdzi, że ma plan A, B i Z. Z to dom rodziców, do którego może wrócić, kiedy poprzednie plany zawiodą. Plan Z jest bardzo potrzebny: daje poczucie bezpieczeństwa i uwalnia od lęku przed wprowadzeniem w życie pozostałych dwóch planów. Jeśli jeden z nich to praca, z której się utrzymujesz, a drugi – wymarzona przyszła praca, to kiedy plan B nabierze rozpędu, możesz bardzo łatwo wykonać ruch. Kiedy plan A usuwa się na bok, żyjesz według planu B – to jest rodzaj gry, którą prowadzisz pomiędzy planami A i B, z planem Z w tle.

Alek: *Ale czy nie wydaje ci się, że trzeba być choć trochę uprzywilejowanym, aby mieć kontakty i powiązania, o których mówisz, lub możliwość skorzystania z okazji? System edukacyjny teoretycznie został opracowany dla mas i ma pozwolić zdobyć wykształcenie także tym najmniej uprzywilejowanym.*

Ito: Rzeczywiście, można mówić o tych bardziej i mniej uprzywilejowanych. Ja pochodzę z rodziny drugiego typu. Moje uprzywilejowanie polegało na tym, że matka miała postawę: w porządku, idź i rób to, co chcesz. Kiedy po objęciu stanowiska dyrektora pojawiłem się na rozpoczęciu zajęć w MIT Media Lab, odkryłem że większość studentów pochodzi z rodzin robotniczych. MIT nie działa jak Harvard: nie dostaniesz się tam dzięki koneksjom, tylko na przykład dlatego, że Twoi rodzice – z pochodzenia Azjaci – często powtarzali ci: „ucz się matmy, ucz się fizyki...”.

Wydaje mi się też, że dzisiaj przy pomocy internetu bardzo łatwo jest nawiązać kontakty. Mógłbyś na nasze spotkanie przyjechać skądkolwiek. Rozmawiamy sobie i nawiązujemy kontakt. Żeby ten kontakt był skuteczny, najważniejsze jest właściwe podejście, charakter czy siła ducha. W każdym razie „to coś” nie jest wyłącznym przymiotem uprzywilejowanych

– może nawet odwrotnie. Często właśnie oni zniechęcają mnie do siebie, ponieważ okazują się snobami mającymi bardzo wiele oczekiwań i pragnącymi przejąć kontrolę. Sam nie znośiłem uprzywilejowanych bachorów, z którymi studiowałem. Zostałem koledż, żeby zatrudnić się jako DJ w nocnym klubie. Miałem poczucie, że ludzie, którzy tam pracowali, klasa robotnicza w Chicago, byli bardziej autentyczni. Dla mnie było w tym coś ekscytującego. Wydaje mi się również, że autentyczność czy prawdziwa społeczność, które w dużej mierze są bardziej charakterystyczne dla klasy pracującej, są metodami przetrwania.

Jeśli przyjrzeć się projektom *open source*, widać ich podobny charakter. W dowolnym środowisku, w którym trzeba motywować pracowników, chodzi tak naprawdę o to, żeby umieć pracować wewnątrz pewnej społeczności. Osoby z tytułem MBA pochodzą najczęściej z uprzywilejowanych rodzin, i władza jest im dana z góry. Są przyzwyczajeni do kija i marchewki, płacy i premii jako metod motywacji. To jeden z rodzajów organizacji zarządzania – ale nie działa on w przedsięwzięciach typu *open source*. Patrząc szerzej, nie działa w środowiskach twórczych, których członków należy zachęcać, aby wykonywali swoją pracę kierowani lojalnością, radością tworzenia, pasją. I znów, te cechy są o wiele częściej spotykane wśród ludzi pochodzących z klasy robotniczej niż u osób urodzonych w klasie uprzywilejowanej.

Agata: Powiedziałeś, że mając dostęp do internetu, łatwo jest nawiązywać kontakty, odnajdywać ludzi, którzy mają podobne zainteresowania. Mam wrażenie, że teraz tendencja jest odwrotna: przez internet możemy co prawda komunikować się z ludźmi z Chin czy Tajlandii, których inaczej nigdy byśmy nie poznali, ale mimo to wciąż szukamy możliwości i miejsc, aby spotkać się z nimi twarzą w twarz. I ta interakcja okazuje się bardzo istotna, wiele rzeczy wydarza się podczas bezpośrednich spotkań. Na przykład – w kontekście niniejszej publikacji – zastanawiamy się nad miejscem, w którym mógłby funkcjonować punklab. Bez dotacji, bez żadnej formalnej sytuacji – tylko dzięki wspólnemu celowi, temu, co chcemy tam razem zrobić. Ale pojawia się kontekst jakiegoś miejsca i to, jak ważna jest możliwość bezpośredniego spotkania.

Ito: Zgadza się. Sieć jest tylko sposobem na nawiązanie kontaktu – po to, aby spotkać się bezpośrednio. Gdybym nie zobaczył Alka na własne oczy, moje doświadczenie byłoby niepełne. Ale jeśli przyjrzymy się na przykład rozwojowi tak zwanych hackerspaces, to okaże się, że wiele z nich powstało dzięki informacjom typu „jak to zrobić”, przekazywanym właśnie za pomocą Sieci. Myślę, że to, co jest online, dodatkowo napędza to, co dzieje się w prawdziwym świecie – dzięki możliwości dzielenia się tak wielką ilością nowinek technologicznych i pomysłów.

Alek: Na moment chciałbym wrócić do wątku o szkołach. Model, o którym wspominałeś, jest niezwykle ekscytujący, ale jak na razie dzieciaki muszą siedzieć w szkole sztywno po 8 godzin, i nic nie wskazuje na to, że instytucja szkoły szybko się zmieni.

Ito: To prawda, szkoła nie zmieni się szybko. Dla niektórych studentów to dobrze, dla innych nieszczególnie. Myślę, że zależy to od osobowości dziecka. Na pewnych uczniów szkoła działa destrukcyjnie, a inni dobrze sobie w niej radzą. Internet pomaga tym, dla których obecny model szkoły nie jest odpowiedni. Ja bez internetu byłbym teraz nikim. Poniósłbym całkowitą klęskę, gdybym nie uczył się sam. To dzięki internetowi poznaję ludzi i uczę się przez rozmowy z nimi.

Alek: Ale to oznacza, że uczysz się od ludzi, a nie z internetu.

Ito: Rzeczywiście, nie czytam niczego w internecie, tylko komunikuję się za jego po-

średnictwem z ludźmi – a potem spotykam z nimi twarzą w twarz. Lecz powtórzę: każdy ma swój styl uczenia się. Internet czy miejsca takie jak hackerspaces i medialaby demonstrują nowe sposoby uczenia się, odpowiednie dla różnych typów ludzi. I wydaje mi się, że ta różnorodność jest bardzo ważna. Nie można powiedzieć, że wszyscy będą sobie radzić lepiej w „internetowym” modelu edukacyjnym, tak jak nie można powiedzieć, że wszyscy będą bardziej zaradni w szkole. Nie twierdzę, że szkoły są złe, ale uważam, że dla pewnej kategorii uczniów – właściwie dla większości – są raczej złe.

Agata: *Myślisz, że medialaby mogłyby znaleźć swoje miejsce w szkołach?*

Ito: Myślę, że tak. Problem polega na tym, że rząd ustanawia rzeczy w określonych strukturach – w odniesieniu do rynku pracy itp., szkoła jest dobrym mechanizmem filtrującym. Moja ulubiona obserwacja jest następująca: edukacja często przeszkadza w uczeniu się, ponieważ w szkole się nie uczysz. Przez większość czasu spędzonego w szkole skupiasz się na tym, żeby się z tej szkoły wydostać, skończyć ją. Koncentrujesz się na tym, co musisz zrobić, żeby zdać egzaminy. Nie chodzi wcale o to, „co robię w tym momencie”. Formalne uczenie się jest wtedy o wiele ważniejsze niż zdobywanie prawdziwego wykształcenia...

Alek: *Tytuły naukowe są złe?*

Ito: Tytuły są bardzo praktyczne, i wcale nie twierdzę, że wszyscy powinni rzucić studia. Mówiąc szczerze, tytuł pomaga w zdobyciu pracy, zwłaszcza jeśli pochodzisz z robotniczej rodziny. Tytuł pomaga w rozpoczęciu kariery. I to z całą pewnością nie zmienia się natychmiast. Jeżeli masz dużo pewności siebie i nie jesteś w stanie przejść tradycyjnego etapu szkolnego, to możesz znaleźć na to inny sposób. Ale uważam, że ci którzy zachęcają innych do rzucenia szkoły – mówiąc na przykład, że wszystkie ważne postacie tworzące startupy internetowe też rzuciły szkołę, że Joi Ito rzucił szkołę – są bardzo nieodpowiedzialni. W Dolinie Krzemowej nie ma ani jednej kobiety na stanowisku CEO, która rzuciła szkołę. Na tym stanowisku jest naprawdę niewiele osób należących do mniejszości etnicznych, które rzuciły szkołę. Jedynie wśród białych Amerykanów pełniących funkcję CEO znajdują się tacy, którzy rzucili szkołę – jednak pochodzą oni z uprzywilejowanych rodzin. Więc jeśli masz uprzywilejowaną pozycję, idziesz do Harvardu i masz zebrane milion dolarów, to możesz sobie pozwolić na rzucenie szkoły. Ale jeśli pochodzisz z Indii i jesteś kobietą, i studiujesz informatykę po to, żeby dostać pracę, to tytuł bardzo ci w tym pomoże. Ta sytuacja nie jest najszcześniejsza. Nie mówię tego wszystkiego, ponieważ teraz funkcjonuję w tej strukturze, ale dlatego, że dla niektórych ludzi ważne jest uzyskanie tytułu ze względów praktycznych. Istnieje uprzedzenie wobec ludzi, którzy nie mają takiego świadectwa.

Alek: *Z taką opinią na temat edukacji formalnej zostałeś szefem wydziału na uniwersytecie?*

Ito: Tak. Zmiana systemu edukacji jest konieczna, a najlepszy sposób – to dać przykład. Teraz, żeby rozpocząć studia w Media Labie MIT, nie trzeba spełnić żadnych wstępnych formalnych wymogów – zdawać żadnych testów ani posiadać tytułów. Można przyjść nawet po rzuceniu studiów licencjackich, i zacząć u nas studia magisterskie. Jedyne, czego wymagamy, to przedstawienie portfolio i odbycie rozmowy kwalifikacyjnej. Nie ma żadnych technicznych warunków. Liczy się to, kim jesteś. Kiedy już jesteś naszym studentem, nie musisz przesiadywać na mnóstwie zajęć, zdawać masy przedmiotów czy pisać prac zaliczeniowych. Musisz pracować nad projektami badawczymi, dostarczyć dobry pomysł i przygotować pracę

magisterską. Gdybym ja został studentem Media Labu w jego obecnej postaci – zamiast pójść do tradycyjnej uczelni – to myślę, że bym nie rzucił studiów. Dzieciaki strasznie dużo się uczą, budują rozmaite rzeczy, dobrze się bawią i naprawdę czerpią z tego przyjemność. Do tego płacimy czesne za wszystkich naszych studentów i do tego wypłacamy im 2 tysiące dolarów miesięcznego stypendium. Dajemy im tytuł magistra bez konieczności pisania tradycyjnych prac. Myślę, że jeśli w ten sposób damy przykład przygotowywania studentów, którzy stają się niezwykle wartościowi dla społeczeństwa, to być może więcej uniwersytetów zechce przyjąć model medialabowy z możliwością nadawania tytułów naukowych.

Alek: Powiedziałeś kiedyś, że MIT Media Lab jest jak katedra. Czy chciałbyś, żeby inspirował do tworzenia własnych małych przedsięwzięć – na wzór MIT? I czy model ten jest skalowalny?

Ito: Usiłuję zmienić Media Lab, tak by był bardziej otwarty. Wydaje mi się, że powinniśmy wszyscy pozostawać w stałym kontakcie, nawzajem się inspirować, dzielić się. W związku z tym utworzyłem komisję, której zadaniem będzie przegląd zasad ochrony własności intelektualnej w Media Labie, a kierowanie nią powierzyłem Larry'emu [Lessigowi]. Nie wiem czy to najlepszy pomysł [śmiech]. Chcemy być bardziej otwarci i coraz szerzej rozwijać sieć kontaktów. Dobrym przykładem może być rozwijana przez MIT sieć Fab Labów¹. Pytanie, jak doprowadzić do współpracy ze sobą Fab Labów i hackerspace'ów – robiących podobne rzeczy, ale inaczej.

Alek: Żeby stworzyć sobie Fab Lab trzeba wnieść opłatę licencyjną. Pewnie równie dobrze można kupić tańszy sprzęt i nazwać się „hackerspace”. Chciałem Ciebie zapytać o kwestię powiązań medialabów z biznesem. W Budapeszcie działa na przykład medialab o nazwie Kitchen Budapest, finansowany w dużej mierze przez węgierskiego operatora T-Mobile. Mają bardzo dużo swobody działania, ale jednocześnie są związani z komercyjnym podmiotem. Przez to wiele osób jest nastawionych do nich krytycznie. Jaki jest twój punkt widzenia w tej sprawie? Sam bardzo sprytnie łączysz świat biznesu ze światem spoza niego...

Ito: Myślę, że przede wszystkim liczy się rodzaj umowy między sponsorem a odbiorcą. W Media Labie usiłuję zmienić te relacje, ale już teraz, jeśli chodzi o głównych sponsorów, to nie mają żadnego prawa dyktować nam, na co mamy przeznaczyć pieniądze. Studenci dowolnie wykorzystują zasoby finansowe, którymi dysponujemy. Mamy budżet podstawowy – i te pieniądze należą do mnie, do wykładowców oraz, ogólnie rzecz biorąc, do studentów. Sponsorzy nie mogą nam narzucać swojej wizji – mogą jedynie dorzucić się do naszego budżetu. To jest zasadniczy problem dotyczący tworzenia kolejnych medialabów. Nasz jest wystarczająco duży – w tej chwili mamy 70 sponsorów. Podstawowy budżet nie jest ukierunkowane tematycznie – a więc każdy może robić, co chce. W tej chwili mamy 300 projektów finansowanych właśnie w ten sposób. I taka umowa sponsorska jest niezwykle istotna: możecie mieć dostęp, do tego, co robimy, ale nie możecie nam mówić, co mamy robić.

Alek: Reprezentujesz bogatą i dużą instytucję – czy coś ją wiąże z małymi labami, działającymi czasem bez żadnego budżetu?

Ito: Jedynе podobieństwo polega na tym, że w obydwu przypadkach mamy swobodę działania. Uwielbiam hackerspace'y i uwielbiam medialaby – jedne i drugie mają wolność. Coś, co byłoby formą pośrednią, mogłoby stać się „pułapką”. Jeśli przyjmujesz pieniądze, a nie dyspo-

1 Fab Lab to rodzaj medialabu, warsztat umożliwiający wspomaganą cyfrowo produkcję. Koncepcja Fab Labu została wypracowana przez dwa zespoły w MIT Media Lab: Grassroots Invention Group oraz Center for Bits and Atoms

nujesz takimi możliwościami jak Media Lab MIT, zazwyczaj kończy się to kompromisem i przyjęciem ukierunkowanej ścieżki badań. I nagle zamienia się w pracę wyrobniczą – chyba że twoje zainteresowania są bardzo zbliżone do zainteresowań sponsorów. Hackerspace'y są wolne, ponieważ nie mają sponsorów, a Media Lab MIT jest wolny, ponieważ ma wystarczająco dużo sponsorów i dotacji, aby móc przeciwstawić się nadmiernej ingerencji swoich darczyńców.

Alek: *A co ze startupami? Tym też się zajmujesz. Pytam, ponieważ znam ludzi w Polsce, którzy w różny sposób inkubują w Polsce startupy internetowe. Robiąc to odwołują się do kultury sieciowej i ducha działania dość zbliżonego do idei przyświecających medialabom. Ale koniec końców mówią, że chodzi im o pieniądze: „liczymy zyski i używamy takich modeli działania, ponieważ wiemy, że sprawdzają się dla młodych ludzi”. Mówią niejako, „musimy do nich tweetować i organizować dla nich hakatony², ponieważ ich praca może być warta miliony. Czy kultura startupowa ma związek z medialabami, czy też to jest to czysto biznesowe zjawisko?*

Ito: Wydaje mi się, że spora część sceny startupowej jest głupia i płytka. Nie przepadam za wielkimi imprezami startupowymi, bo wygląda to tak, że spotykasz tam sporo chciwych ludzi, którzy nic nie wytwarzają. Najlepsze startupy gromadzą ludzi, którzy robią pewne rzeczy, budują coś, i którym nie jest potrzebne całe to startupowe współzawodnictwo. Procent ludzi biorących udział w startupach, którzy mi odpowiadają, jest naprawdę niewielki. Podobnie z inwestorami venture capital oraz przedsiębiorcami – to mniej niż 1% wszystkich osób. Więc pomimo tego że angażuję się w startupy, nie lubię większości ludzi zajmujących się tym obszarem. Mimo to uważam, że mechanizm inwestowania w rynek technologiczny jest istotny również dla tego rodzaju innowacji, które uważam za ważne. Pewne cechy tego środowiska, takie jak zdolność podejmowania ryzyka czy zręczność działania, są dobre. Ale po prostu nie utożsamiam się z ludźmi, którzy są tak mocno zorientowani na pieniądze. Problem polega na tym, że kiedy się je ma, to przyciąga się ludzi, którzy chcą zarabiać. Zazwyczaj więc wolę startupy powstające w miejscach, gdzie nie ma pieniędzy – jak na przykład Bliski Wschód. Albo, paradoksalnie, w samej Dolinie Krzemowej, gdzie znajdziesz ludzi, którzy tworzą pewne produkty, bo to uwielbiają. W takich okolicznościach lubię się angażować. Ale sytuacja, w której robi się tłoczno i wszyscy mają na uszach słuchawki na bluetooth, to jest koszarne.

Alek: *Użyłeś gdzieś słowa „build culture”, kultura budowania. Bardzo mi się ono podoba. Czy uważasz, że jest to coś w rodzaju nowej etyki? Coś, czego powinniśmy uczyć nasze dzieci?*

Ito: Tak, tak sądzę. Przyszłość jest na tyle złożona i zmienna, że teraz planowanie zabiera więcej energii, niż samo działanie, tworzenie, budowanie. To trochę, jak w reklamie Nike: „Just do it”, po prostu zrób to! A bardzo często: zamknij się, i po prostu zrób to. Chodzi mi o to, że omawianie, planowanie, przewidywanie problemów czy ocena ryzyka kosztują więcej niż „robienie”. Natomiast ryzyko z robieniem związane jest zazwyczaj niewielkie. Koszty produkcji i dystrybucji są naprawdę niskie, możesz zatrudnić programistę i projektanta i w ciągu jednego weekendu postawić stronę internetową. Więc dlaczego nie, dlaczego nie zacząć od budowania? Build culture bierze się z tego, że teraz tworzenie hardware'u czy software'u jest bardzo łatwe. Także umieszczanie narzędzi i produktów w Sieci, żeby ludzie mogli je przetestować. Nie ma więc powodu, dla którego nie można by najpierw czegoś wyprodukować.

2 ang. *hackathon* – sprint informatyczny, wydarzenie, w trakcie którego w szybkim tempie powstają rozwiązania informatyczne. Komercyjne hackatony często służą przyciągnięciu inwestorów do projektów we wczesnej fazie rozwoju.

Alek: *A co zrobić, jeśli mam pomysł, ale nie wiem, jak to coś wytworzyć? Pytanie, czy wszyscy powinni mieć kompetencje informatyczne?*

Ito: Tak. Albo przynajmniej mieć w pobliżu kogoś, kto wie, jak to zrobić. Poza tym, to naprawdę nie jest takie trudne. To powinno stać się częścią podstawowych umiejętności, jak czytanie i pisanie.

Alek: *Moje wykształcenie zasadniczo dawało dwie ścieżki rozwoju: albo teoria albo praca badawcza...*

Ito: Przykro mi.

Alek: *Teraz wkładam dużo wysiłku, żeby wydostać się z tego ograniczenia. Mam również poczucie, że budowanie coraz częściej równolegle dotyczy pracy manualnej, rzemiosła lub rękodziela.*

Ito: Są takie zajęcia w Media Labie – jedne z najpopularniejszych – na temat tego, jak zbudować właściwie niemal wszystko. Po zakończeniu cyklu tych zajęć masz poczucie, że jesteś w stanie zbudować samochód czy dowolną inną rzecz – co daje niesamowitą wolność. Tego typu edukacja potrzebna jest dzieciom – zajęcia, na których uczą się, jak napisać program komputerowy, ale też jak zrobić krzesło.

Agata: *Zapraszamy ludzi do tworzenia, do eksperymentowania, ale czy naszym celem jest stworzenie dużych grup lub nawet całego społeczeństwa twórców? Czy to coś zmienia? Każdy będzie chciał coś wytwarzać, coś zmieniać, produkować...*

Ito: Kreatywność rodzi się, kiedy osoba, która używa danego narzędzia, potrafi je sama modyfikować. Przykładem jest blogowanie wymyślone przez pisarzy, którzy potrafią pisać oprogramowanie. Obecnie twórcy i użytkownicy narzędzi są od siebie odseparowani. Powoduje to, że powstają dwie rozdzielne grupy: firmy, które korzystają z narzędzi, i firmy, które specjalizują się w ich produkcji i sprzedaży firmom, które tych narzędzi używają. Podobnie jest z pojedynczymi ludźmi. Ale gdyby wszyscy potrafili tworzyć narzędzia, swoje własne narzędzia, to byłoby o wiele więcej innowacji. Jak dla mnie ważne jest, żeby cofnąć się do dawnych czasów, kiedy nie było aż takiej specjalizacji pracy, aż takiego podziału. Ten podział jest dobry dla masowej produkcji, w okresie rewolucji przemysłowej. Ale to nie jest sytuacja szczególnie sprzyjająca kreatywności. Prawdziwa kreatywność pojawia się tam, gdzie po prostu chcesz coś stworzyć – zaczynasz więc od tworzenia swoich własnych narzędzi, od zaproszenia swoich przyjaciół. Języki programowania wysokiego poziomu są dziś dość proste, więc wystarczy, że znasz jakiś program do projektowania 3D, i już możesz korzystać z trójwymiarowych drukarek. Dziś budować jest dużo łatwiej niż powiedzmy dekadę temu – ten fakt uruchomi wiele procesów.

Alek: *Czy to oznacza, że cofamy się do czegoś w rodzaju manufaktur, do czasów sprzed rewolucji przemysłowej?*

Ito: Tak uważam. Nawet w kręgach wolnej kultury, związanych z Creative Commons, pojawiła się masowa produkcja kiepskich muzyków, którzy w swoim fachu nie są najlepsi, ale dobrze wyglądają na poziomie przedsiębiorzeń i inwestycji. Produkcja masowa przysłużyła się wytworzeniu pewnych podstawowych rzeczy w społeczeństwie, ale znacznie zmniejszyła innowacyjność i kreatywność w kulturze. Wydaje mi się, że konieczna jest próba ograniczenia produkcji masowej do tych rzeczy, które nie muszą się tak bardzo od siebie różnić. Sądzę, że pewne towary mogą być nadal produkowane masowo, ale mam poczucie, że w coraz większym stopniu wracamy do różnorodności.

Alek: *Te przemiany oznaczają, że będziemy potrzebować nowego rodzaju instytucji. Niedawno pisałeś o tym, że instytucje pracujące w zamkniętym modelu mają fundamentalny problem z przejrzystością. Myślę, że można tę wypowiedź odnieść do każdej teorii przemian instytucjonalnych i do kwestii otwartości.*

Ito: Pewnie nie dla wszystkich instytucji. Ale im większa instytucja, tym bardziej powinna być otwarta.

Alek: *Zatem które instytucje powinny być najbardziej otwarte?*

Ito: Państwo powinno być całkowicie przejrzyste. Ale wydaje mi się, że tu potrzebne są również organizacje, które interpretują tę przejrzystość. Takie jest zdanie Larry'ego Lessiga, który jest przeciwny pełnej i prostej otwartości. Uważa, że trzeba wykształcić ludzi i dziennikarzy, którzy będą potrafili wziąć publiczne informacje otwarte przez rząd i właściwie je zinterpretować. W przeciwnym wypadku będą interpretowane błędnie. Myślę, że potrzebna jest odpowiednia wiedza idąca w parze z otwartością.

Alek: *Pisałeś też, że tradycyjne instytucje są jak pojemniki, zaś nowe powinny funkcjonować jak platformy. Czy sądzisz, że to jest jakiś nowoczesny wzorzec działania instytucji? I co dokładnie rozumiesz przez platformę?*

Ito: Platforma ma bardziej przepuszczalne granice. Usiłujemy robić coś takiego w Creative Commons. Taką platformę w działaniu widać też na przykładzie firm produkujących gry wideo. W ich przypadku to gracze podsuwają pomysły na nowe rozwiązania. Co więcej, w dobrych platformach tego typu gracze stają się pracownikami, a pracownicy – graczami. Nie ma tam nieprzepuszczalnych granic pomiędzy tym, co w samym środku, a tym, co na zewnątrz. Platformę tworzą marka, działalność i wewnętrzne zasady, ale poza tym wszystkim naprawdę trudno jest powiedzieć, kto jest pracownikiem, a kto graczem. Wiele osób zatrudnionych to byli użytkownicy, poza tym zespół przez cały czas jest w kontakcie z graczami.

Alek: *Czy uważasz, że Media Lab MIT jest taką platformą?*

Ito: Jeszcze nie jest, ale pracuję nad tym.

Prawa autorskie do tekstów

Medialab – instrukcja obsługi, Mirek Filiciak i Alek Tarkowski, s. 11

Tekst dostępny na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa 3.0 Polska (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/>).

Niepokojący modus, Paweł Janicki, s. 19

Tekst dostępny na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa 3.0 Polska (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/>).

Tymczasowe miejsce spotkań, Geert Lovink, str. 29

distributed via <nettime>: no commercial use without permission
<nettime> is a moderated mailing list for net criticism,
collaborative text filtering and cultural politics of the nets
more info: majordomo {AT} bbs.thing.net and „info nettime-l” in the msg body
archive: <http://www.nettime.org> contact: nettime {AT} bbs.thing.net.

Kreatywność nie ma związku z przemysłem, Annelys de Vet, str. 35

Tekst opublikowany oryginalnie w zbiorze “My Creativity Reader: A Critique of Creative Industries”, wyd. Institute of Network Cultures, 2007, na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Bez Utworów Zależnych 3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.pl>).

Relacyjność peer-to-peer, Michel Bauwens, str. 37

Tekst opublikowany oryginalnie na stronie <http://www.barcelonametropolis.cat/en/page.asp?id=23&ui=424>, na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Na tych samych warunkach 3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.pl>). Tłumaczenie dostępne na tej samej licencji.

Procesy kulturowe w sieci, Maria Perez, str. 41

Tekst opublikowany oryginalnie w zbiorze “Inclusiva-net”, wyd. Medialab Prado, 2007, na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Na tych samych warunkach 2.5 Hiszpania (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/es/deed.pl>). Tłumaczenie dostępne na tej samej licencji.

Medialab: silnik nowego alfabetyzmu, Piotr Celiński, s. 57

Tekst dostępny na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa 3.0 Polska (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/>).

Obywatel w sieci, Howard Rheingold, str. 65

Tekst opublikowany oryginalnie w zbiorze “FreeSouls”, dostępny na stronie <http://freesouls.cc/>, na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa 3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/us/>).

Kochaj maszynę nienawidząc fabryki, Cory Doctorow, str. 71

Tekst oryginalnie opublikowany w zbiorze “Context: Further Selected Essays on Productivity, Creativity, Parenting, and Politics in the 21st Century”, dostępny na stronie <http://craphound.com/context/>, na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Na tych samych warunkach 3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.pl>). Tłumaczenie dostępne na tej samej licencji.

Instrukcja fablabu od podstaw, Harmen G. Zijp, str. 73

polskie tłumaczenie na CC-BY-SA 3.0.

Wprowadzenie do Open Source Hardware, Andrew Back str. 79

Tekst opublikowany oryginalnie przez Components publication, eTech, dostępny na stronie <http://www.rs-components.com/etech>.

Narodziny renesansu inżynierii, Andrew Back, str. 81

Tekst opublikowany oryginalnie przez Components publication, eTech, dostępny na stronie <http://www.rs-components.com/etech>.

Karta Praw Ruchu Makers, Mister Jalopy, str. 85

Tekst opublikowany oryginalnie w magazynie „Make”, vol. 4, dostępny na stronie <http://makezine.com/04/ownyourrown/>.

Historia i przyszłość labu, Edward A. Shanken str. 89

Tekst oryginalnie opublikowany w zbiorze „The Future of the Lab”, wyd. Baltan Laboratories, 2010.

Sharism – mentalna ewolucja, Isaac Mao, str. 97

Tekst opublikowany oryginalnie w zbiorze „FreeSouls”, dostępny na stronie <http://freesouls.cc/>, na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa 3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/us/>).

Gościnność prototypu: technopolis w budowie, Alberto Corsín Jiménez, Adolfo Estalella, str. 105

Tekst opublikowany oryginalnie na stronie <http://www.prototyping.es/>, dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Na tych samych warunkach 3.0 Hiszpania (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/deed.pl>). Tłumaczenie dostępne na tej samej licencji.

Drukobrodnia, Cory Doctorow, str. 115

Tekst opublikowany oryginalnie w zbiorze „Overclocked. Stories of the Future Present”, dostępny na stronie <http://craphound.com/overclocked/>, na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 2.5 (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/deed.pl>). Tłumaczenie Luke’a Kowalskiego dostępne na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 2.5 Polska (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/deed.pl>).

Przyszłość labu, Horst Hörtner, str. 119

Tekst oryginalnie opublikowany w zbiorze „The Future of the Lab”, wyd. Baltan Laboratories, 2010.

Zamknij się i po prostu to zrób, str. 125

Tekst dostępny na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa 3.0 Polska (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/>).

