33

Widok. Theories and Practices of Visual Culture

tytuł:

Czy cyborgi śnią o aplikacjach iPhone'a? Ciało i narracja w cyfrowych wizualnościach

autorka:

Illya Szilak

źródło:

Widok. Theories and Practices of Visual Culture 2022 nr 33

odsyłacz:

https://www.pismowidok.org/pl/archiwum/2022/33-nowe-narracje-wizualne/czy-cyborgi-snia-o-aplikacjach-iphonea

doi:

https://doi.org/10.36854/widok/2022.33.2579

wydawca:

Widok. Fundacja Kultury Wizualnej

afiliacja:

Uniwersytet SWPS

Uniwersytet Warszawski

słowa kluczowe:

cyfrowa wizualność; baza danych; cyborg

streszczenie:

Polski przekład eseju Illyi Shilak "Do Cyborgs Dream of Iphona Apps? The Body and Storytelling in the Digital Imaginary" z tomu "The Digital Imaginary. Literature and Cinema of the Database" pod redakcją Rodericka Coovera, Bloomsbury Academic (oddział Bloomsbury Publishing) 2019. Opublikowany dzięki uprzejmości autorki i wydawnictwa.

Illya Szilak - Pisarka, artystka, reżyserka i producentka kreatywna interaktywnych i transmedialnych opowieści. W swojej praktyce artystycznej bada śmiertelność, żywotność, tożsamość i wiarę w świecie zalewanym przez media i coraz bardziej wirtualnym. Poza tworzeniem historii w nowych mediach, praktykuje medycynę na pół etatu w Rikers Island Correctional Facility w Nowym Jorku. Jej wieloletnim partnerem twórczym jest Cyril Tsiboiulski. Razem tworzą multimedialne, interdyscyplinarne projekty, które obejmują pisanie, taniec, fotografię, performance na żywo, film, fizyczne i wirtualne instalacje oraz tkaniny. Wśród ich prac znajdują się: Reconstructing Mayakovsky i Queerskins, powieść (2013), VR experience Queerskins (2018); In My Own Skin, wirtualna wystawa fotografii w VRChat (2021). Otrzymali granty od The Jerome Foundation, The Sundance Institute/Arcus Foundation oraz The Tribeca Film Institute /MacArthur Foundation i The Peter S. Reed Foundation.

Czy cyborgi śnią o aplikacjach iPhone'a? Ciało i narracja w cyfrowych wizualnościach

Wizualności cyfrowe stanowią strefę, którą zamieszkują i w której tworzą cyborgi, „chimer[y]… wymyślon[e] i sfabrykowan[e] hybryd[y] maszyny i organizmu"[1]. Wraz z rozprzestrzenianiem się cyfrowych technologii komunikacji cyfrowe wizualności stały się podstawą dla cyborgicznej produkcji narracyjnej. Co więcej, wraz z poszerzeniem granic ludzkiego ciała o maszynowe ekstensje doszło do zmiany świadomości. Niegdyś umiejscowione w fizycznym ciele, indywidualne poczucie jaźni przeistoczyło się w sieciową, cyfrową jednostkę działającą w wielu przestrzeniach i czasach naraz.

Idąc tropem Marshalla McLuhana, który pisze, że „umieszczając nasze fizyczne ciała wewnątrz rozgałęzionych układów nerwowych przy pomocy mediów elektrycznych, ustanowiliśmy dynamikę, dzięki której […] wszystkie takie rozszerzenia naszych ciał, w tym miasta, zostaną przetłumaczone na systemy informacyjne"[2], w tym eseju utrzymuję, iż dla ciał cyborgów zmiana ta jest bardziej epistemologiczna niż materialna i dotyczy tego, jak przetwarzamy informacje oraz jak piszemy i odczytujemy świat i nasze tożsamości.

Emotikony, awatary, kciuki w górę i w dół, przesunięcia, ściśnięcia, zasięgi i serduszka – wszystko to są sposoby na skomercjalizowanie, standaryzację i uczytelnienie tych skomplikowanych aspektów ludzkiej komunikacji, których komputery nie są w stanie dokładnie przeanalizować ani łatwo przeliczyć na zysk. Chociaż nie wszystkie omawiane tu dzieła sztuki są jednoznacznie polityczne, poprzez wykorzystanie afordancji cyfrowych technologii ukazują jednak ograniczenia systemów komunikacji maszynowej, które kreatywnie współtworzą. Dzieła sztuki to hybrydy: człowieka i maszyny, prawdy i fikcji, treści i formy. To czytelniczka, poruszona przez pragnienie, wspomnienie albo po prostu określone zasady gry,

poprzez interakcję puszcza prądnicę w ruch. Obrazy cyfrowe stanowią zatem przestrzeń wewnętrznie polityczną. Jak w swoim manifeście sugeruje Haraway, „związek między organizmem i maszyną to swoista wojna przygraniczna. Stawkami w tej wojnie są terytoria produkcji, reprodukcji oraz wyobraźni"[3].

To, co w tym przypadku stoi na szali, jak oznajmia David Clark w swoim *The End: Death in Seven Colors*, to ni mniej, ni więcej, lecz pojęcie „człowieka". Osoba, której śmierć opisuje *The End*, to informatyk Alan Turing. Tak zwany test Turinga, szukający odpowiedzi na pytanie, „czy maszyny potrafią myśleć", nie definiuje sztucznej inteligencji w sposób jednoznaczny. Traktuje za to wyszukaną logocentryczną *mimesis* jako papierek lakmusowy. Turing nie wymagał, żeby komputer „był" człowiekiem, a jedynie żeby mógł za takiego uchodzić. Człowieczeństwo to relacja między nadawcą i odbiorcą, zdefiniowana przez umiejętność udawania rozpoznawalnych wzorców „ludzkiej" komunikacji. Gdy Turing stworzył swój test, oparł go na tekście wpisywanym na klawiaturze komputera. Dzisiejsi artyści, jak ci, o których tu piszę, eksplorują szersze modalności cyborgicznej komunikacji[4].

Aby poznać rodzący się język wyobrażeń cyfrowych, należy zrozumieć, co kryje się za pojęciem „informacja". Poświęcone cybernetyce konferencje Macy, które odbywały się w latach 1946–1953, miały na celu stworzenie podstaw dla „ogólnej nauki o działaniu ludzkiego umysłu": dostarczyły podstaw dla tego, co dziś znamy jako teorię informacji. Zwyciężyła wówczas definicja informacji zaproponowana przez Claude'a Shannona, która całkowicie odrzucała istotność procesu tworzenia znaczeń. Shannon wyjaśnia:

> Podstawowy problem komunikacji polega na tym, jak w jednym punkcie dokładnie lub w przybliżeniu odtworzyć wiadomość, którą wysłano w innym punkcie. Często te wiadomości mają znaczenie; to znaczy, że odnoszą się lub są

> skorelowane z tym samym systemem z pewnymi fizycznymi lub pojęciowymi bytami. Te semantyczne aspekty komunikacji są nieistotne dla problemu inżynierskiego[5].

Ponieważ Shannon zajmował się głównie zwiększaniem stosunku sygnału do szumu w komunikacji, przedkładał inteligencję maszynową nad konwencjonalną inteligencję ludzką. Brytyjski fizyk Donald MacKay, inny wybitny uczestnik konferencji Macy, sprzeciwił się temu, argumentując, że informacja była związana ze zmianą, jaka nastąpiła w odbiorniku po otrzymaniu wiadomości. Innymi słowy, sygnał i szum są względne. Informacja zależy od charakterystyki działania odbiornika i wpływu, jaki ma na nią komunikat. Można tu zacytować słynne słowa Donalda MacKaya: „Informacja to rozróżnienie, które ma znaczenie"[6]. Wiele z tych rozróżnień zachodzi w ciele i jego zmysłach.

Chociaż najczęściej omawiana w odniesieniu do wirtualnej rzeczywistości, „obecność", czyli odczucie bycia w określonym czasie i przestrzeni, jest istotna dla wszystkich prac emanujących z cyfrowego wyobrażenia. Pod wieloma względami jest ona pierwotnym procesem epistemologicznym, sposobem organizowania odbieranych danych zmysłowych w użyteczną wiedzę. Chociaż organizacja owych danych jest zależna od stymulacji sensorycznej, wiąże się również z tworzeniem znaczeń i emocji. Proces ten może być modyfikowany, a może nawet nadpisywany przez pamięć. Według neurobiologów obecność to w rzeczywistości rdzenna świadomość, która pomaga zwierzętom odróżnić siebie od innych, to, co wewnętrzne, od tego, co zewnętrzne. Znacząco ułatwia to interaktywność, zwłaszcza rozumianą jako działanie w świecie. Poczucie obecności, poprzez interaktywność, umożliwia organizmowi stworzenie motorycznej mapy wszechświata. Pozwala to planować przyszłe działania w oparciu o wiedzę z przeszłości[7].

Sto lat przed pojawieniem się tych teorii francuski filozof Henri Bergson w podobny sposób podkreślał rolę ciała w przetwarzaniu informacji:

> Wówczas wszystko potoczy się dla nas tak, jak gdybyśmy odbijali na powierzchniach światło, które emanuje z otaczających przedmiotów, światło, które – wciąż rozchodząc się – nigdy się nie ujawniło. Otaczające nas obrazy będą jakby zwracały się w kierunku naszego ciała, w stronę, którą to ciało jest zainteresowane, ale tym razem oświetloną; owe obrazy oddzielą od swoich substancji to, co w przejściu zatrzymaliśmy, to na co jesteśmy zdolni wpływać[8].

Jak wykazali lingwiści George Lakoff i Mark Johnson, przynajmniej w angielszczyźnie język pisany i mówiony same w sobie są zorientowane przestrzennie i wywodzą się z ucieleśnionej egzystencji. Twierdzą oni, że metafory orientacyjne zawierające takie wyrażenia jak „góra / dół", „przód / tył", „jasno / ciemno" oraz „ciepło / zimno" to najbardziej podstawowe metafory ugruntowane w fizycznym, sensualnym doświadczeniu. Dodatkowo wiele kultur ma również tendencję do korelowania tych sensoryczno-motorycznych konceptów z emocjami, na przykład wiążąc smutek z „dołem". Badacze zauważają więc, że metafory orientacyjne stanowią najbardziej podstawowy sposób, w który ludzie organizują swoje konceptualne myślenie o świecie[9].

Ale co się dzieje z językiem na skutek nastania teleobecności oraz telekomunikacji? Co się dzieje, kiedy ciało może stać się wirtualne lub zmienić swoją formę i punkt widzenia? Innymi słowy, jak cyborgiczne ciała organizują informację, jeśli nie poprzez fizyczne ciało i jego zmysły?

Nie jest zaskakujące, że w miarę jak zmieniają się nasze wzorce komunikacji oraz nasza własna czytelność, pojawiające się kształty immersyjnej, narracyjnej i opartej na bazach danych sztuki odzwierciedlają tę radykalną zmianę epistemologiczną.

Eseje i wywiady zawarte tomie *The Digital Imaginary. Literature and Cinema of the Database*, wysuwają na pierwszy plan różne sposoby, w jakie artyści tworzą nowe formy przetwarzania informacji i opowiadania historii, w tym:

- zmiana z logocentryzmu na przestrzenność;
- przejście od linearnej narracji do baz danych;
- zmiana narracji z fabułą i rozwojem postaci na alternatywne asymetrie, które zaspokajają pragnienia konsumentów;
- przejście od historii do gry z naciskiem na formę oraz raczej proces niż treść;
- zmiana z pojedynczego głosu autorskiego na współtworzoną, wieloperspektywniczną opowieść.

Chociaż cyborgiczne ciała poluzowały pęta wiążące je z rzeczywistością materialną, a ludzie spędzają coraz więcej swojego życia online, indywidualne ciało, nawet jeśli czasem jest wirtualne lub abstrakcyjne, zachowuje centralną pozycję. To nie wydaje się zaskakujące. Zależą od tego same pojęcia człowieka i świata. Jak sugeruje geograf Yi-Fu Tuan:

> Człowiek i świat to złożone pojęcia. W tym miejscu musimy również przyjrzeć się prostszym pojęciom, wyłączonym z pojęć „świat" i „człowiek", takim mianowicie jak „ciało" i „przestrzeń", musimy jednak przy tym pamiętać, że ciało nie tylko zajmuje przestrzeń, ale poprzez swoje intencje rządzi nią. Ciało jest „ciałem żyjącym", a przestrzeń jest przestrzenią skonstruowaną przez człowieka[10].

W kontekście obrazów cyfrowych następuje przejście od czytania rozumianego jako przetwarzanie takich słów jak „człowiek" i „przestrzeń" do czytania jako doświadczenia, szczególnie doświadczenia poruszania się w przestrzeni.

Sharon Daniel otwarcie się do tego odnosi – unikając narracji opartych na postaciach, obrazuje dzieło jako przestrzeń, którą czytelniczka przemierza:

> Widzę zestaw problemów społecznych, takich jak masowe osadzanie w więzieniach jako terytorium obejmującym około 100 mil kwadratowych[11], i chcę je zmapować, wypełniając je świadectwami osób najbardziej dotkniętych tym zjawiskiem. Następnie chcę zapewnić dostęp do tego terytorium i świadectw, ale zamiast przenosić odbiorców z punktu A do punktu B i dalej do C, posługując się rodzajem łuku narracyjnego, chcę wrzucić was na to terytorium, pozwolić wam odnaleźć własną drogę i, miejmy nadzieję, doświadczyć transformującego przeżycia, które przypomina przemiany, jakich sama doznałam w trakcie spotkań z ludźmi, którzy podzielili się ze mną swoimi historiami[12].

W kontekście obrazów cyfrowych to właśnie podróż maszynowo przedłużonego ciała stanowi „historię", a nie indywidualny zestaw uporządkowanych w czasie wydarzeń zawieszonych jedno po drugim jak perły w naszyjniku albo słowa ułożone w zdaniu. Stuart Moulthrop podsumowuje to następująco:

> przemiana cybertekstualna zdaje się sugerować przejście od pewnej logocentryczności – reżimu definitywnego zdania – do tego, co możemy nazwać lococentryzmem: wejściem w przestrzeń historii, kompozycję utworzoną nie ze stwierdzeń, ale map i terytoriów.
>
> W rzeczy samej lococentryzm nie jest tu jednak odpowiednim słowem, gdyż główny efekt tej transformacji polega nie tyle na recentracji, ile raczej na decentracji, na przynajmniej pozornym wyrzekaniu się hierarchii[13].

Podstawowe pytania, na które muszą odpowiedzieć twórcy cyfrowych narracji, dotyczą tego, kto – czy też co – przekracza te terytoria, jakie mechanizmy poruszają zwiedzających, jak „osoba zwiedzająca" przetwarza otrzymane informacje oraz jakie silniki

(świadome i podświadome, wewnętrzne i zewnętrzne) kierunkują oraz napędzają tę podróż.

Moulthrop zastępuje pojęcie „perilokalności", rozumiane jako „sugerujące nie tyle dominację skupienia, ile nieograniczoną dystrybucję", słowem „lococentryzm", które nawiązuje do teorii baz danych Lva Manovicha:

> Baza danych jako forma kulturowa reprezentuje świat jako listę przedmiotów i odmawia jej uporządkowania. Narracja, w przeciwieństwie do niej, tworzy przyczynowo-skutkową trajektorię pozornie nieuporządkowanych przedmiotów (zdarzeń). Dlatego baza danych i narracja są naturalnymi wrogami. Konkurując o ten sam obszar ludzkiej kultury, każda z nich rości sobie wyłączne prawo do nadawania znaczenia światu[14].

Encyclopedia Håkana Jonsona i Johannesa Heldena, która „pasożytniczo" karmi się istniejącą w internecie bazą danych w celu tworzenia i doprowadzania do wyginięcia chimerycznych stworzeń, stanowi dobry przykład tego przejścia od linearnej narracji do bazy danych. Negocjując napięcia pomiędzy materialnym i wirtualnym, prawdziwym i fikcyjnym, dzieło to sugeruje, że materialność sama w sobie stanowi dynamikę porządkującą, która nierozerwalnie wiąże się z ekologią Ziemi i jej mieszkańców oraz która opiera się demokratyzującej logice bazy danych.

Tworzący swoją teorię w tym samym czasie co Manovich badacz kultury Hiroki Azuma opisuje zmianę z konsumpcji narracyjnej na konsumpcję baz danych jako przejście od repozytorium „wielkich narracji" czy też poglądów na świat do „wielkich nienarracji", czyli popularnych postaci i kontekstów. Chociaż w okresie modernizmu osobiste historie fikcyjne mogły być blisko związane z wielkimi podniosłymi historiami o sensie ludzkiego życia, obecnie zachodzi mniej oczywista zmiana, w ramach której wiele pomniejszych historii powstaje z tej samej bazy danych. Te pomniejsze narracje nie odnoszą się do tych

samych większych lub uniwersalnych tematów, ale są po prostu środkami, za pomocą których wzbudza się silne emocje oraz realizuje pragnienia konsumentów. Azuma twierdzi, że „nie istnieje już narracja na głębszym poziomie niż praca i produkt – tylko postaci łączą różne działania i produkty. Tutaj poszczególne produkty stanowią symulakra, za którymi stoi baza danych postaci i kontekstów"[15].

W *The Anime Machine* Thomas Lamarre krytykuje teorię konsumpcji baz danych Azumy, dowodząc, że autor *Otaku Japan's Database Animals* jest tak skoncentrowany na niehierarchicznym spłaszczaniu danych, że zapomina o materialności, która jest inherentna dla powstawania baz danych i ich interfejsów. Dla Lamarre'a afektywne asymetrie produkują również subiektywne asymetrie, w rezultacie wytwarzając pojęcie „postaci", w której ogólnie rozumiana forma ludzka utrzymuje się jako wizualny / emocjonalny marker. Co więcej, powtórzenie czy też zwyczaj mediowane przez sposób, w jaki informacja jest odbierana, konsumowana, puszczana w obieg i reprodukowana, tworzą asymetrie formy i autopojezy. Lamarre traktuje bazy dany nie jako statyczne repozytoria, ale jako maszyny dystrybucyjne, które tworzą i reprodukują asymetrie poprzez swoje własne działania[16].

Pod tym względem szczególnie interesująca wydaje się struktura pracy *Pry* Samanthy Gorman. W swojej eksperymentalnej książce Gorman wytwarza napięcie pomiędzy wolnością / chaosem / szumem a strukturą / historią / znaczeniem, czego najdobitniejszym przykładem jest połączenie automatycznego pisania, pisania opartego na scenariuszu oraz nagrania wideo. Co więcej, wskazując na multimedialne bazy danych, z których korzystają użytkownicy, autorka dowodzi, że istnieje ustrukturyzowana, ale przeważnie niewidzialna asymetria.

Wyjaśnia:

> Segmenty różnych filmów, których szanse na włączenie się po każdym poprzednim filmie są ustrukturyzowane, także przełączają się i jakby po prostu znikają. Proces ten ma starannie opracowane i spreparowane punkty styczne, więc jest zarówno losowy, jak i w pewien sposób przez kogoś stworzony. To pytanie również dosłownie odnosi się do archiwum, jako że sam ten jeden rozdział zawiera łącznie 45 minut wideo, które są archiwizowane jako różne klipy o różnej wadze i preferencjach[17].

Pry pokazuje zatem, że baza danych, nawet jeśli jest kolektywna lub multimodalna, nigdy nie jest neutralna, lecz odwzorowuje pewne estetyki czy wartości. Co więcej, przetwarzanie informacji jest zawsze polityczne. Gorman pisze o tym tak: „Sądzę, że pisanie i czytanie są bardzo brutalne [...] zapisując coś, narzucasz się światu i ty sam/a każesz czytelnikowi spróbować pogodzić się, zrozumieć oraz stworzyć własne znaczenia dla tego, co piszesz"[18].

Autorka sugeruje, że ciało przedłużone o maszynę nie jest odporne na ataki. Jak dowodzą gesty szczypania i ciągnięcia, których czytelniczka używa, by uzyskać dostęp do informacji, w *Pry* „cały proces pisarski i czytelniczy jest formą przemocy, jest rodzajem zmuszania kogoś do wejścia w tę bardzo intymną przestrzeń"[19].

Choć wielu artystów potrafi napisać własny kod, większość (jak Gorman) nie wystrzega się konwencji komercyjnych interfejsów. Można traktować *software* jako gramatykę cyfrowych obrazów. To nadaje informacji pewną formę.

Chociaż, jak to pięknie demonstruje *Pry*, cyfrowe obrazy uwalniają narrację od ograniczeń narzuconych przez „stronę"; inaczej mówiąc, większość komercyjnych platform takich jak Facebook czy Twitter normalizuje i ogranicza dostęp do informacji i sposobu jej przetwarzania.

> Software rzeczywiście „ukrywa się" w niezwykle bezpośredni sposób. Algorytmy, które kontrolują, jakie informacje na temat twoich przyjaciół zobaczysz na Facebooku, stojące za wyszukiwaniem Google'a czy te kontrolujące GPS w twoim samochodzie – żadne z nich nie są łatwo dostępne. W ciągu ostatnich kilku lat media i badacze akademiccy zaczęli dyskutować nad politycznością wybranych algorytmów (choćby tych używanych w wyszukiwarkach Google'a) – ale istnieją miliony innych miejsc, w których algorytmy kontrolują rzeczy, a my po prostu przyjmujemy je za pewniki, bo „wszystko działa". *Software* również „ukrywa się" w nieco bardziej pośredni sposób. Nawet kiedy kod jest dostępny, może być zbyt obszerny, by móc go przeanalizować i przedyskutować jego „polityczność" w jakikolwiek sensowny sposób. No i w końcu – jak mówiłaś – *software* też „się ukrywa" bo niektóre „gatunki" (czyli techniki i konwencje interfejsowe) uznajemy za całkowicie oczywiste. Zostają zneutralizowane i wtedy dla większości ludzi stają się niewidzialne[20].

Ciało przedłużone o maszynę nie wymaga już fizycznego panoptykonu, aby regulować swoje zachowanie. Przeżywamy swoje życia online, dzieląc się tym, co jemy, jak dużo śpimy, co robimy zarówno z naszymi przyjaciółmi, jak i z wielkimi korporacjami. Panoptykon istnieje nie tyle jako fizyczna przestrzeń, ile w sposób cyfrowy – w takich miejscach jak Instagram czy popularne w Google'u strony do przesyłania informacji.

Jak już dekady temu proroczo zauważył Michel Foucault, panoptykon to

> kapitalne urządzenie, bowiem automatyzuje i dezindywidualizuje władzę. Jej źródłem staje się nie tyle persona, ile planowe rozmieszczenie ciał, powierzchni, świateł, spojrzeń – aparatura, której wewnętrzne mechanizmy stwarzają zależność wciągającą jednostki w swe tryby[21].

Front Donny Leishman zarówno naśladuje, jak i burzy ograniczenia współczesnych systemów informacyjnych, szczególnie Facebooka. Tworząc swoje dzieło, Leishman ostatecznie postanowiła podrobić stronę zamiast naprawdę użyć Facebooka, bo „niektóre z rzeczy, które chcę zrobić, mogłyby być sprzeczne z zasadami i przepisami Facebooka i mogą zostać zdjęte, mogą się zmienić lub wypaść z ich systemu. Krótko mówiąc, moja kreacja byłaby zbyt ograniczona"[22].

Wybór Leishman wydaje się wymowny. *Front* odzwierciedla nowe sposoby przetwarzania informacji przez technologie komputerowe, ale jednocześnie zakłóca mechanizmy, za pomocą których informacja jest przetwarzana i rozprowadzana, albo stara się ujawnić udział czytelniczki w tym procesie.

Jak podkreślają osoby prowadzące wywiad z Håkanem Jonsonem i Johannesem Helde, ich praca *Encyclopedia* nie tylko pokazuje ograniczenia „naszych technicznych możliwości wyjaśniania, opisywania i katalogowania gatunków, w tym nas samych", ale też pokazuje, że „interaktor również bierze lub potencjalnie bierze w tym udział, albo przynajmniej ponosi pewną odpowiedzialność zarówno za konstruowanie pracy, jak i za eksterminację gatunków"[23].

Dzieła Sharon Daniel wykorzystują inną taktykę. *Inside the Distance* daje użytkowniczce dostęp do wielu punktów widzenia i w ten sposób, jak mówią osoby przeprowadzające wywiad, „baza danych konstruuje fikcję, która niekoniecznie jest narracją skoncentrowaną na jednostce, ale pozwala na tworzenie wielopunktowych historii, które w pewien sposób mają polityczną

wartość"[24]. Również strukturalnie Daniel unika indywidualnej postaci, używając tego samego aktora do wcielania się w różne postaci w rozmowie; jak zauważają osoby, które go przeprowadzają, „skłania nas to do myślenia o właściwych pozycjach w systemie, a nie o sposobie, w jaki identyfikujemy postać jako aktora"[25]. Łącząc stylizowane inscenizacje z niuansami oraz paralingwistycznym realizmem historycznych nagrań dźwiękowych i wykorzystując powracający motyw stołu, aby ustrukturyzować te inscenizacje, Daniel nie tylko ujawnia swoją pozycję jako autorki, lecz także sugeruje, że istnieją reguły, systemy i struktury osadzone w abstrakcyjnym pojęciu „sprawiedliwości".

Stół Daniel można rozpatrywać w kategoriach swego rodzaju magicznego kręgu. To miejsce, w którym granice są wyznaczone i nieprzesuwalne, forma, która utrzymuje się i dyktuje, jaki rodzaj treści (dialogu) pojawia się w trakcie procesu mediacji. Owa neutralność form umożliwia czytelnikom wielowartościowy dostęp do informacji zgodnie z mechanizmami interakcji, które zapewnia autorka. Chociaż rozważanie różnicy pomiędzy regułą (gry) a prawem ma szczególne zastosowanie w przypadku tej pracy, jest również istotne dla ogólniejszej dyskusji dotyczącej przetwarzania informacji i tworzenia narracji w kontekście wyobrażeń cyfrowych. Ludyczne narracje wyłaniające się z cyfrowego wyobrażenia nie roszczą sobie dostępu do prawdy absolutnej – raczej dopuszczają wiele punktów dojścia.

Jean Baudrillard sugeruje, że to, co odróżnia reguły gry od prawa, to fakt, że reguła nie próbuje uniwersalizować znaczenia i wartości: „Dopiero przekroczenie Prawa ustanawia odwracalność sensu i wartości. Zaś immanentność reguły, jej arbitralność i ograniczoność prowadzą, każde we własnej sferze, do odwracalności sensu i obalenia Prawa"[26].

Encyclopedia to kolejna praca pokazująca ludyczny zwrot w cyfrowej wizualności. Jak w swoim komentarzu zauważa Lisa Swanstrom, to właśnie absurdalność niektórych stworzeń

ustanawia zasady gry leżące u podstaw ich tworzenia. Co więcej, „to właśnie ich specyfika sprawia, że są czytelne, że oferują pewien zakres porządku i kontroli – i, co może najważniejsze, niewielką dozę lekkości – w rozmowach o wyginięciu, które często są przytłaczająco ponure w swoich wizjach przyszłości"[27]. Co ciekawe, definiując informację, Donald MacKay sugeruje, że jej przetwarzanie jest z natury procesem rządzonym przez pewne reguły:

> Informację można teraz zdefiniować jako to, co wykonuje logiczną pracę, by zorientować organizm (poprawnie lub nie, czy to przez dodawanie, wymienianie czy też potwierdzanie funkcjonalnego powiązania systemu orientacji). W ten sposób pozostawiamy otwartym pytanie o to, czy informacja jest prawdziwa czy fałszywa, świeża, korygująca czy potwierdzająca, i tak dalej[28].

Znaczenie informacji ma charakter relatywny i zależy od jej kontekstu oraz od pamięci osoby, która ją odbiera, jej pragnienia i orientacji. Ta utrata absolutnego znaczenia i ograniczenie hegemonii „wielkich narracji" oznaczają, że forma, proces i efekty stają się równie istotne dla użytkowniczki, a nawet mogą zastąpić znaczenie treści w projektowaniu narracji.

Zacytowana powyżej definicja informacji MacKay staje się jeszcze bardziej interesująca, jeśli wymienimy „informację" na „obiekt". W cyfrowym wyobrażeniu rzeczy zachowują się jak dziwne atraktory. Mogą przeorganizować nie tylko pole widzenia, ale też znaczenie. Cytując prace Clarka i Daniel, Stuart Moulthrop sugeruje, że „zataczając się w agorafobicznej cyberprzestrzeni, nasza wrażliwość nieuchronnie obraca się obecnie w stronę obiektów"[29]. Ale jak zauważa N. Katherine Hayles,

> aby informacja zaistniała, musi być zawsze skonkretyzowana w medium [...]. Chodzi nie tylko o to, że wyabstrahowanie informacji z materialnej bazy jest aktem wyobrażeniowym, ale także, co bardziej fundamentalne, o to, że pojmowanie

> informacji jako rzeczy odrębnej od medium, które je urzeczywistnia, jest wcześniejszym aktem wyobrażonym, który konstruuje holistyczne zjawisko jako dualizm informacji / materii[30].

Obiekty są więc specyficznymi typami informacji, bliżej związanymi z sensualnym, ucieleśnionym doświadczeniem, „prawdziwym życiem", którego cyfrowa egzystencja do pewnego stopnia się wyrzeka:

> zatniesz się w palec kartką papieru, potkniesz się o jakąś zabawkę, uderzy cię w głowę spadający orzech. To są zdarzenia spoza sceny fenomenologicznej uwagi, które mimo wszystko uczą cię, że „zaplątałeś się w rzeczy" i że „ciało jest rzeczą pomiędzy rzeczami"[31].

Przedmioty nie tylko są markerami naszego ulatującego doświadczenia świata materialnego, lecz także ich bezpośredniość oraz ich *haecceitas* pozwalają oprzeć się taksonomiom i ujarzmieniu. Pięknie ilustruje to wczesna scena z *Pry*. W tym utworze wideo główny bohater, James, zbiera i porządkuje swoje osobiste przedmioty przed wyjazdem do wojska, co Lisa Swanstrom następująco tłumaczy w swoim komentarzu:

> Traktuje album jako wizytówkę okazów taksonomicznych, świadectwo swojego życia [...]. Album ze zdjęciami stanowi archiwum jego teraźniejszości, pozwalając mu na kolekcjonowanie fizycznych obiektów, do których będzie chciał się odnieść, w celu utrzymania więzi z domem, gdy będzie z dala od niego. [...] To wzruszająca próba kontrolowania poprzez porządkowanie tego, co okaże się niestabilnym i brutalnym środowiskiem[32].

Gdy nasze ciała rozszerzyły się o maszyny i zostały usieciowione oraz rozbite na fragmenty, rozszerzyło się również pojęcie jaźni, które powstaje w procesie postrzegania sposobu, w jaki ciało wchodzi w reakcję ze światem.

W podjętą przez Jamesa próbę porządkowania wpisana jest potrzeba naprawienia wizji siebie w miejscu zwanym „dom", nawet wtedy, gdy z niego odchodzi. W cyfrowym wyobrażeniu ciało jako stała przestrzeń zostało zastąpione przez podróż, którą wędrowiec oznacza lub wspomina za pomocą artefaktów – to pamięć mięśniowa prawdziwego przeżytego życia oraz „dowód" jego istnienia i tożsamości. „«Ja» tu byłam. «Ja» to zrobiłam".

Równolegle z tym ewoluującym pojęciem „ja" w cyfrowym wyobrażeniu odnajdujemy prace, które choć mogą utrzymywać konwencjonalne narracje z naciskiem na fabułę i rozwój postaci, oferują użytkownikom wolność w formie autorstwa crowdsourcingowego lub zbiorowego. Dla Kate Pullinger postać i fabuła oferują strukturę, wokół której operuje wraz ze swoimi licznymi współpracownikami. Jak zauważa Anastasia Salter,

> To nie jest model pisarza jako inicjatora, nieobecnego w procesie tworzenia: zamiast tego Pullinger jest obecna w czasie, gdy jej praca jest wyobrażana i ucieleśniania, pozwalając na znaczące, międzydyscyplinarne współtworzenie. To współobecne, wspólne podejście stanowi esencję tego, jak Pullinger przedefiniowuje autorski głos w multimodalnym kontekście elektronicznych fikcji[33].

W tym eseju starałam się przedstawić niektóre sposoby, w jakie głos autorski i forma narracyjna wyłaniają się z cyfrowego obrazowania. Chociaż różne w kształcie i treści, wymienione tu prace odzwierciedlają zmiany dotyczące tego, jak maszynowo przedłużone ciała przetwarzają informacje oraz jak w wyniku tych procesów [maszynowo przedłużone ciała] uwalniają się od ciała fizycznego.

Jak w swoim komentarzu poetycko sugeruje Stuart Moulthrop: „Dawno, dawno temu opowiadaliśmy sobie historie. Śniliśmy o magicznym miejscu zwanym cyberprzestrzenią. A potem wywróciliśmy je na lewą stronę, rozprowadziliśmy po sobie i teraz bawimy się w różnych piaskownicach, w świecie jako bazie danych"[34]. Wraz ze spłaszczeniem informacji w bazie danych,

sam interfejs nadaje swego rodzaju tempo, wyznacza linie wzroku i trajektorie do przemierzania tego terytorium. Artyści są więc tymi, którzy tworzą nie tyle nową treść jako taką, ile nowe formy i sposoby przetwarzania informacji zawartych w tej bazie danych. To oni tworzą reguły dla tej gry – lub ich brak.

Tak jak informacja nie jest neutralna, również jej przetwarzanie tworzy asymetrie w bazie danych ludzkiej wiedzy, to zaś ma polityczne, społeczne i kulturowe implikacje. Jak sugeruje Geoffrey Bowker, zaprezentowane tu prace oddziałują tak silnie nie tylko dlatego, że znajdują „nowe sposoby, by powiedzieć stare rzeczy; ani nawet nowe sposoby na powiedzenie nowych rzeczy", lecz także dlatego, że mogą zmieniać, reprodukować i dystrybuować „to, kim jesteśmy w świecie". Wyjaśnia:

> Trudno wyjrzeć spoza Płaskiego Świata i wyobrazić sobie świat kul. Podobnie trudno sobie wyobrazić, jakie nowe formy przybrałyby czas i przestrzeń, jeśli mielibyśmy radykalnie nowe technologie wiedzy. Jedyne, co jest pewne, to że ich potrzebujemy i że będziemy innymi ludźmi, gdy je zdobędziemy[35].

Jak słusznie zwraca uwagę Bowker, przetwarzanie informacji i światotworzenie są ze sobą blisko związane. Co więcej, w kontekście nowych technologii takich jak wirtualna rzeczywistość z jej niespotykaną zdolnością do imitowania i wywoływania efektu prawdziwosci istnieje niebezpieczeństwo, że wykraczając poza zapisany język w celu przekazania niektórych odczuć, zatarciu ulegną materialne warunki leżące u podstaw doświadczenia. Istnieje ryzyko, że świat i jego obiekty objawią się jako ustanowione w swojej „zmysłowej pewności"[36].

Jednym ze sposobów oparcia się tej zmysłowej pewności jest pisanie. Całe piśmiennictwo jest w pewnym sensie nadpisywaniem – projekcją słów na świat zmysłowego doświadczenia. Przy pisaniu i czytaniu obrazy nie pojawiają się natychmiast. Czynności te spowalniają nasze przetwarzanie

informacji. Tworzą przestrzeń, abstrakcję, pustkę pomiędzy postrzeganym podmiotem i przedmiotem. Chociaż obraz, a szczególnie wideo, z pewnością zyskało większą rangę w narracjach wyprodukowanych w cyfrowym wyobrażeniu, piśmiennictwo pozostaje istotne choćby tylko z tego powodu.

Jak pokazał Turing, definicja tego, co to znaczy być człowiekiem, jest relatywna, a nie stała. Co więcej, słowo pisane, które przez stulecia stanowiło kwintesencję ludzkiej komunikacji, nie jest tym, czym było niegdyś. Ale być może, jak sugeruje filozof Giorgio Agamben, „*Homo sapiens* [...] nie stanowi ani jasno zdefiniowanego gatunku, ani substancji; jest raczej maszyną lub urządzeniem produkującym dla człowieka rozpoznawalność"[37].

Być może również dzieła, które powstają z cyfrowej wizualności, nie są jasno zdefiniowane jako gatunek: sztuka wizualna, literatura czy film; wszystkie jednak są na swój sposób małymi maszynami, które pozwalają nam rozpoznać to, co ludzkie.

Tekst pochodzi z sekcji *Metacommentaries* **książki** *The Digital Imaginary. Literature and Cinema of the Database* **(red. Roderick Coover, Bloomsbury, New York 2020). Redakcja dziękuje autorce i wydawnictwu za zgodę na polski przekład.**
Oryginał dostępny w wolnym dostępie tu.

1 Donna Haraway, *A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century: Simians, Cyborgs, and Women*, *The Reinvention of Nature*, Routledge Press, 1990, s. 150. Polski przekład autorstwa Ewy Majewskiej i Sławomira Królaka ukazał się w kwartalniku „Przegląd Filozoficzno-Literacki" 2003, t. 3, nr 1, s. 49–87; cytowany fragment: s. 50 [przyp. red.].

2 Marshall McLuhan, *Understanding Media: the Extensions of Man*, MIT Press, Cambridge, Mass. 1994, s. 57.

3 Donna Haraway, *A Cyborg Manifesto...*, s. 150.

4 Alan M. Turing, *Computing Machinery and Intelligence*, „Mind" 1950, nr 49, s. 433–460.

5 Claude Shannon, *A Mathematical Theory of Communication: ACM SIGMOBILE*, „Mobile

Computing and Communications Review" 2001, t. 5, nr 1, s. 3.

6 Donald MacKay, *Information, Mechanism and Meaning*, MIT Press, Cambridge, Mass. 1969.

7 Wijnand Ijsselsteijn, Giuseppe Riva, *Being There the Experience of Presence in Mediated Environments*; www.effetsdepresence.uqam.ca/upload/files/articles/being-there.pdf, dostęp 4 września 2022.

8 Henri Bergson, *Materia i pamięć. Esej o stosunku ciała do ducha*, przeł. R.J. Weksler-Waszkinel, Zielona Sowa, Warszawa 2006, s. 149.

9 George Lakoff i Mark Johnson. *Metafory w naszym życiu*, przeł. T. Krzeszowski, Aletheia, Warszawa 2011.

10 Yi-Fu Tuan, *Przestrzeń i miejsce*, przeł. A. Morawińska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1987, s. 51–52.

11 Około 160 km^2 [przyp. red.].

12 *Emotional Proximity through Inside the Distance: A Conversation with Sharon Daniel*, w : *The Digital Imaginary. Literature and Cinema of the Database*, red. R. Coover, Bloomsbury, New York 2020, s. 40–41.

13 Stuart Moulthrop, *Now What: Sharon Daniel and David Clark on the Digital Imaginary*, w: *The Digital Imaginary...*, s. 45.

14 Lev Manovich, *Database as Symbolic Form*, „Millennium Film Journal" 1999, nr 34, www.mfj-online.org/journa1Pages/MFJ34/Manovich_Database_FrameSet.html, dostęp 7 stycznia 2019.

15 Hiroki Azuma, *Otaku Japan's Database Animals*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2009, s. 53.

16 Thomas Lamarre, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2009.

17 *Pry as a Cinematic Novel: A conversation with Samantha Gorman*, w: *The Digital Imaginary...*, s. 64.

18 Ibidem, s. 69.

19 Ibidem.

20 Illya Szilak, *Software Takes Command: An Interview with New Media Theorist Lev Manovich*, część 1, „Huffington Post", 16 grudnia 2013, www.huffingtonpost.com/illya-szilak/software-takes-command-an_b4449999.html, dostęp 7 stycznia 2019.

21 Michel Foucault, *Nadzorować i karać*, przeł. T. Komendant, Aletheia, Warszawa 2020, s. 300.

22 *The Metamorphoses of Front as a Narrative Told through Social Media Interface: A Conversation with Donna Leishman*, w: *The Digital Imaginary...*, s. 124.

23 *The Generative Archive of Encyclopedia: A Conversation with Håkan Jonson and Johannes Heiden*, w: *The Digital Imaginary...*, s. 84.

24 *Emotional Proximity through Inside the Distance: A Conversation with Sharon Daniel*, w: *The Digital Imaginary...*, s. 36.

25 Ibidem.

26 Jean Baudrillard, *O uwodzeniu*, przeł. J. Margański, Sic!, Warszawa 2005, s. 132.

27 Lisa Swanstrom, *The Taxonomy Is Imprecise*, w: *The Digital Imaginary...*, s. 89.

28 Donald MacKay, *Information, Mechanism, and Meaning...*, s. 95–96.

29 Stuart Moulthrop, *Now What...*, s. 46

30 Katherine N. Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, University of Chicago Press, Chicago 1999, s. 24.

31 Bill Brown, *Thing Theory*, „Critical Inquiry" 2001, t. 28, nr 1, s. 3.

32 Lisa Swanstrom, *The Taxonomy...*, s. 90.

33 Anastasia Salter, *Collaborative Voices: Kate Pullinger's Digital Authorial Voice*, w: *The Digital Imaginary...*, s. 133–134.

34 Stuart Moulthrop, *Now What...*, s. 49.

35 Geoffrey C. Bowker, *Reading the Endless Archive*, w: *The Digital Imaginary...*, s. 98.

36 Sara Ahmed, *Queer Phenomenology*, Duke University Press, Durham 2006, s. 163.

37 Giorgio Agamben, *The Open*, Stanford University Press, Stanford 2004, s. 26.