

KULTURA HISTORIA



Kultura i Historia

Nr 37 / 2020 (1)

Społeczeństwo cyborgów
ludzkość wzmocniona technologicznie



UMCS
UNIwersytet Marii Curie-Skłodowskiej

Wydawca: Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej

Redakcja: Instytut Nauk o Kulturze, Plac Marii Curie-Skłodowskiej 4, 20-031 Lublin. „Stara Humanistyka”, piętro III, pok. 331/332.

Redaktor Naczelny: dr hab. Andrzej Radomski, Prof. UMCS;

Redaktor naukowy: Sidey Myoo;

Redaktor tematyczny: Kamil Stępień;

Redaktorzy techniczni: Marta Kostrzewa, Adrian Mróz;

Redaktor językowy: Denis Gornichar;

Korekta języka polskiego: Katarzyna Łęk;

Redaktorami prowadzącymi numerów od 31 są
Andrzej Radomski i Sidey Myoo

Współpraca: Anna Shvets, Piotr Niewęglowski,
Jarosław Przychoda, dr hab. Andrzej Stępnik,
Piotr Wojcieszuk, dr hab. Marek Woźniak

Autor logo: mgr Sebastian Zonik

SPIS TREŚCI

ARTYKUŁY

ADRIAN MRÓZ

**superinteligentny lewiatan: zarys problemu autonomii
człowieka a autonomizacji urzędzeń. 1**

ŁUKASZ ROZMARYNOWSKI

**maszyny autoempatii. O empatycznym doświadczaniu siebie
jako innego na wybranych przykładach współczesnej sztuki
nowych mediów 19**

JAROSŁAW MACIEJEWSKI

practical use of artbots in virtual worlds 40

ІРИНА ІВАНЮК

**онтологія «часуючого» простору в умовах
інформаціоналізму (філософський аналіз) 63**

JACEK SZYMALA

**filmowy obraz „trudnego braterstwa” polsko-ukraińskiego
1918-1921 84**

RECENZJE

AGNIESZKA KOŚCIUK-JAROSZ

**antologia tekstów polskiego kulturoznawstwa, czyli
o poszukiwaniu wiedzy 114**

ARTYKUŁY

SUPERINTELIĞENTNY LEWIATAN: ZARYS PROBLEMU AUTONOMII CZŁOWIEKA A AUTONOMIZACJI URZĄDZEŃ.

Adrian Mróz¹

ABSTRACT

The Superintelligent Leviathan: An Outline of the Problem with Human Autonomy and the Autonomy of Devices

The aim of this essay is to apply the concept of "Leviathan" by Thomas Hobbes to the concept of superintelligence or superhuman intelligence, which is discussed among transhumanists and touched upon by such philosophers and futurologists as Nick Bostrom, Stanisław Lem, or Ray Kurzweil, among others. The inspiration for this work came from considering questions of the kind: "when does a human being cease to be an autonomous subject?" or "can a human being be independent at all?" That said, it seems to me that such

¹ (Uniwersytet Jagielloński) Muzyk i doktorant w Zakładzie Estetyki Instytutu Filozofii UJ. Obecnie zajmuje się badaniami nad estetyką behawioralną w ramach filozofii sztuki Bernarda Stieglera. Redaktor czasopisma [The Polish Journal of Aesthetics](#) oraz redaktor techniczny dla czasopisma [Kultura i Historia](#). Tłumacz dla Medialiki i platformy o nazwie [Cyfrowe Archiwum Romana Ingardena](#). Zainteresowania naukowo-badawcze: Estetyka, filozofia sztuki behawioralnej, filozofia muzyki, współczesna filozofia francuska, gender. <https://www.adrianmroz.com/>

questions may arise when we recognize a human being as a political creature (a political *zoon* in the sense of Aristotle). For it is difficult to imagine how to separate the notion of politics from a lonely person, that is to say, in isolation from other people and without making reference to or addressing them. I will briefly argue from the perspective of an evolutionary historian. Karol Darwin, Samuel Butler, George Dyson, and specifically Yuval Noah Harari are researchers who have contributed to this understanding. I focus on the work of the last two.

Keywords: Leviathan, Hobbes, Philosophy of Technology, AI, Transhumanism, Autonomy, Autonomous Machines, Smart Cities, IoT.

ABSTRAKT

Celem niniejszej pracy jest zastosowanie wizji „Lewiatana” Thomasa Hobbesa do koncepcji superinteligencji lub nadludzkiej inteligencji, które dyskutowane jest wśród transhumanistów i poruszone jest przez takich filozofów i futurologów jak między innymi Nick Bostrom, Stanisław Lem, albo Ray Kurzweil. Inspiracją mojej pracy były pytania w rodzaju: „kiedy człowiek przestaje być autonomicznym podmiotem?” albo „czy człowiek w ogóle może być samodzielny?”. Niemniej jednak wydaje mi się, że takie pytania mogą się pojawić wtedy, kiedy człowieka rozpoznamy jako zwierzę polityczne (*politikon zoon* w sensie Arystotelesowskim). Albowiem trudno wyobrazić sobie wyłonienie pojęcia polityki wobec człowieka samotnego, to znaczy w izolacji od innych ludzi i bez odniesienia się lub ustosunkowania się do nich. Będę argumentował z perspektywy historyka ewolucyjnego. Za badaczy posiadających wkład do takiego stanowiska można uznać Karola Darwina, Samuela Butlera, George’a Dysona i szczególnie Yuvala Noaha Hararięgo. Opieram się głównie na pracach dwóch ostatnich.

Słowa kluczowe: Lewiatan, Hobbes, Filozofia Techniki, Sztuczna Inteligencja, Transhumanizm, Autonomia, Maszyny Autonomiczne, Smart Cities, Internet of Things.

ROZPROSZONA INTELIGENCJA, CZYLI BÓG ŚMIERTELNY HOBBSA.

Jednak dzień po dniu maszyny coraz bardziej doganiają nas; z dnia na dzień stajemy się coraz bardziej podporządkowani wobec nich; codziennie coraz więcej ludzi pęta się jako służebni niewolnicy wobec nich; codziennie coraz więcej ludzi poświęcająca energię całego swojego życia dla rozwoju życia mechanicznego. Pojawienie się ostatecznego tworu jest tylko kwestią czasu, ale przyjdzie czas kiedy maszyny będą posiadać prawdziwe zwierzchnictwo nad światem i jego mieszkańcami, co jest czymś w co zwątpić nie może ani przez chwilę żadna osoba z prawdziwym filozoficznym umysłem².

Pierwsze zdanie w dziele Thomasa Hobbesa *Lewiatan* brzmi następująco: „Sztuka ludzka naśladuje naturę (...), podobnie jak w wielu innych rzeczach, tak i w tym, że można skonstruować sztuczne zwierzę.”³. Hobbes pyta także: „(...) czyż nie możemy powiedzieć, że wszelkie *automaty* (maszyny...) mają sztuczne życie?”⁴. Innym słowy, Hobbes twierdzi, że człowiek może stworzyć „sztuczne zwierzę” na podstawie redukcji „życia” do ruchów i sygnalizuje problem „automatów” lub „sztucznego życia”⁵. Ale filozof inaczej wyobraża sobie „sztucznego człowieka” niż współcześni użytkownicy terminu „robot” albo „sztuczna inteligencja”. Sztucznym człowiekiem jest jego zdaniem państwo⁶. Określa państwo jako „boga śmiertelnego” który sam jest zjednoczeniem wszystkich ludzi w jedną

² Samuel Butler, *Darwin Among The Machines*, (w:) *A First Year in Canterbury Settlement with Other Early Essays*, Victoria University of Wellington, <http://nzetc.victoria.ac.nz/tm/scholarly/tei-ButFir-t1-q1-t1-q1-t4-body.html>, (dostęp: 17.06.2016). (Wszystkie tłumaczenie moje, chyba że inaczej wskazane -A.M.).

³ Thomas Hobbes, *Lewiatan*, tłum. Czesław Znamierowski, Fundacja Aletheia: Warszawa 2009, s. 81.

⁴ Tamże.

⁵ Tamże.

⁶ Tamże, s. 258.

osobę, co powołuje do życia to, co nazywa „suwerenem”⁷. Powstanie państwa ma gwarantować pokój między jednostkami i dostarczać bezpieczeństwa. Ludzie między sobą osiągają stan „pokoju” dzięki państwu, ale różne państwa znajdują się w innej sytuacji niż jednostki, mianowicie one pozostają w stanie „wojny”. Jeśli państwo nie może zagwarantować bezpieczeństwa przed innymi ludźmi albo zagraża zachowaniu własnego życia, to „umowa społeczna” zostaje unieważniona.

Opisujący „stan natury” Hobbes pisze o tym, że wszyscy są równi i jednym z podstawowych elementów „stanu natury” człowieka jest bezwarunkowe pragnienie samozachowania lub przetrwania. W skrócie można to interpretować tak, że każdy ma równe szanse zabicia drugiego.

Hobbes swoje dzieło rozpoczyna od opisu „natury” człowieka i stara się ją wyjaśnić materialistycznie. Na przykład, jego idee dobra i zła można współcześnie skojarzyć z paradygmatem behawioralnym. Dobre jest to, co przyjemne lub nagradzające a zło to kara albo przykrość. Hobbes ostrzega przed „argumentem z dobra ogółu” czy *summum bonum*⁸ bo uważa, że coś takiego nie istnieje z racji zróżnicowanych pragnień ludzi. Ale nie ma Hobbes wątpliwości co do istnienia największego zła (*summum malum*), czyli strachu przed gwałtowną śmiercią. Wokół tego można zorganizować życie społeczne. W stanie natury (stan wojny), wolno człowiekowi robić wszystko dla zachowania własnego życia⁹. Wynika z tego, że ludzie są „z natury równi”, co prowadzi do braku zaufania i stanu wojny wszystkich ze wszystkimi¹⁰. A prawa natury w ujęciu Hobbesa nakazują dążyć do pokoju i zrezygnować z swoich „uprawnień” do

⁷ Tamże, ss. 258-259.

⁸ Tamże, s. 177.

⁹ Tamże, s. 211.

¹⁰ Tamże, ss. 204-205.

przeszkadzania innemu człowiekowi pod warunkiem, że inni także zrezygnują¹¹. Ta wzajemna rezygnacja stwarza umowę społeczną¹². A strach przed śmiercią motywują ludzi do pokoju¹³. Hobbes pisze, że bez państwa „[...] życie człowieka jest samotne, biedne, bez słońca, zwierzęce i krótkie.”¹⁴. A zatem, cokolwiek jest lepsze od wojny między jednostkami.

Zdaniem George’a Dysona¹⁵, Hobbes widział życie społeczne ludzi jako samo-organizujący się system, który posiada własne życie i własną inteligencję. Dyson pisze, że u Hobbesa życie i umysł to naturalne konsekwencje odpowiednio zorganizowanej materii. Wówczas podstawa bytowa państwa znajduje się w rozproszonych jednostkach i superweniuje nad nimi. Państwo jest rodzajem rozproszonej inteligencji. Natomiast u Dysona dostrzegamy następną krok: należy przejrzeć się bliżej relacji pomiędzy maszynami i ludźmi. Zasada samozachowania nie musi być wyłączną domeną ludzi. Dyson i Butler piszą, że może to także dotyczyć ludzkich wynalazków.

Oczywiście Lewiatan (czyli państwo) u Hobbesa jest formą sztucznego „życia” które pochodzi od człowieka i jest do natury człowieka ograniczone wraz z wszystkimi siłami i środkami, które ludzie posiadają. Natomiast, jeśli istnieją jakieś środki i siły, które są niezależne od ludzi, to nie są one częścią składową tradycyjnego Hobbesowskiego Lewiatana. Chciałbym rozwinąć tę wizję o futurystyczną koncepcję autonomicznych maszyn, co może się wydawać abstrakcyjne w chwili, gdy maszyny postrzega się jako li tylko instrumenty, nie jest jednak moim zdaniem bezzasadne. Intrygująca w takiej hipotetycznej sytuacji jest też wizja wojny

¹¹ Tamże, ss. 212-213.

¹² Tamże, s. 215.

¹³ Tamże, s. 210.

¹⁴ Tamże, s. 207.

¹⁵ Geroge Dyson, *Darwin Among the Machines*, Basic Books: Nowy York 1997. Dyson, ss. 14-16.

między Lewiatanem ludzi i Lewiatanem maszyn (jeśli istnieje coś takiego jak „strach przed śmiercią” dla maszyny, co jest wątpliwe) i wydają się, że raczej powstanie z tego Nad-Lewiatan (zakładając podstawowe kryterium zachowania własnej egzystencji), które jest sumą sił i środków zarówno ludzi jak i autonomicznych urządzeń. Takie wizje nie są już tak bardzo nowatorskie, w latach 70-tych rząd Chilijski korzystał z komputerów, które miały instrumentalną funkcję rządzenia ekonomią – Projekt Cybersyn¹⁶. Istnieją również takie formy rządów i stanowiska polityczne zawierające wątek automatyzacji i zastosowania technologii jak: cyberokracja¹⁷, cybertarianism¹⁸, czy technokracja (w specjalnym wydaniu – zamiast specjalistów mamy sztuczną inteligencję). Koncepcja całkowicie zautomatyzowanych technologicznie rządów, gdzie wszystkie decyzje dotyczące rządzenia są podjęte przez sztuczną inteligencję pojawia się w opowieści z lat 50-tych Isaaca Asimova pod tytułem *The Evitable Conflict* (Konflikt do uniknięcia) z cyklu *Ja, Robot*. Taka propozycja bytowa także dotyczy automatów (jak Talos), maszyn, golemów albo futurystycznej osobliwości. Superinteligentny Lewiatan to taki, który powstaje z „pokoju” między maszynami (jeśli istnieje między nimi jakiś prymarny konflikt) i Lewiatanem ludzi. Inspiracją dla wizji takiego meta-Lewiatana jest praca *Darwin wśród maszyn* w którym dyskutowana jest teza o tym, że maszyny są także podległe siłom ewolucji, adaptacji i selekcji. Natomiast Francis Fukuyama, autor końca historii, zdaje sobie sprawę z atrakcyjności takiej alternatywy i zauważa zagrożenie dla demokracji liberalnej pisząc

¹⁶ Jędrzej Niklas, *Socjalizm by design, czyli informatyczna rewolucja w Chile*, Fundacja Panoptykon, 13.05.2015, <https://panoptykon.org/wiadomosc/socjalizm-design-czyli-informatyczna-rewolucja-w-chile>, (dostęp: 19.06.2016).

¹⁷ David Ronfeldt, Danielle Varda, *The prospects for Cyberocracy (revised)* Social Science Research Network, 01.12.2008, http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1325809, (dostęp: 19.06.2016).

¹⁸ Rebecca McKinnon, *Cybertarianism: The future freedom in the Internet Age*, 24.11.2009, Oxford Internet Institute, b.d., <http://www.oii.ox.ac.uk/events/?id=331>, (dostęp: 19.06.2016).

o ponownym początku historii¹⁹. Prawo człowieka nie pokrywa się ani nie posiada podstawy bytowej, która nie jest „człowiecza” (bo to właśnie prawo człowieka); nie dotyczy ulepszonych(?) (enchanced) ludzi, cyborgów i post-ludzi (*Homo Deus?*). W takich przypadkach niezależność od urzędzeń to fikcja, a produkcja urzędzeń przyłącza się do tożsamość jednostki. Granica cielesności staje się coraz bardziej niewyraźna. Organiczna wizja Lewiatana Hobbesa coraz bardziej może przypominać jedno ciało złożone z wielu.

OBRAZ AUTONOMII Z PERSPEKTYWY WALKI WSZYSTKICH (ORGANIZMÓW) ZE WSZYSTKIMI (ORGANIZMAMI/ŚRODOWISKAMI).

Zgodnie z stanowiskiem ewolucyjnym można radykalnie utrzymywać, że „człowiek” nie jest w pełni autonomicznym podmiotem i nigdy nim nie był. To znaczy, że człowiek jest odrębnym organizmem który jest zależny od determinujących czynników wrodzonych i zarazem jest kształtowany przez dynamiczne środowisko, które ciągle się przekształca. Warunki przetrwania są wyznaczone przez biologiczne potrzeby poszczególnego organizmu (co zdrowe dla jednego jest trucizną dla drugiego). Na przykład, warunki prowadzące do masowego wymarcia dinozaurów są niekorzystne z punktu widzenia dinozaura, ale mogą być korzystne dla ssaków albo innych gatunków, czyli są relatywne. Wszystkie cechy wśród konkurujących ze sobą organizmów zostały przypadkowo „dobrane” przez sukces rozrodczy, który został osiągnięty mimo warunków środowiskowych, przypadku, mutacji i innych jednostek, które „walczą” o zwiększenie ilości kopii siebie. Nie oznacza to zawsze pozytywnego stylu życia dla jednostek, na przykład krowy i pszenica osiągnęły ogromny sukces ewolucyjny, ale ich „dobrobyt” jest utrzymywany w „sztucznych” warunkach

¹⁹ Francis Fukuyama, *Koniec Człowieka: konsekwencje rewolucji biotechnologicznej*, tłum. Bartłomiej Pietrzyk, Wydawnictwo Znak: Kraków 2004, ss. 20-26.

i może wywołać wiele zastrzeżeń od etyków albo zwolenników praw zwierząt. W ramach antycypacji zarzutów, obrońca owego radykalnego stanowiska totalnej zależności powinien zdać sobie sprawę także z emergencji subiektywnych doświadczeń woli, chcenia, pragnienia, postanowienia, akrazji i (nie/quasi/ir)racjonalności poszczególnych jednostek partycypujących w życiu społecznym oraz odpowiedzieć na pytania, które związane są z ogłoszeniem braku absolutnej autonomii jednostki. One przyczyniają się do najbardziej radykalnych form zmiany otoczenia wywołanych przez intencjonalność jednostki, co istnieje w ciele oddzielonym od środowiska (istnieje bariera konstytutywna dla autonomii fizycznej) i ze skutków ubocznych intencjonalności. Ale radykalne ujęcia zazwyczaj wydają się być zbyt mocnymi stanowiskami i krok w stronę bardziej umiarkowanego poglądu gdzieś po środku pierwszego i drugiego mógłby być bardziej pożądanym. Przykładem może być rozważania idei autonomii jako cechy, która gradualnie pojawia się od mikroorganizmów do najbardziej złożonych form życia²⁰.

Jednak ciekawe obrazy wyłaniają się z radykalnych i czasem przeciwstawnych ujęć, które mogą być pomocne w zrozumieniu poszczególnych sytuacji i doświadczeń ludzi z ich własnych perspektyw w życiu społecznym, tak jak mamy z tym do czynienia w przypadku analizy projektów utopijnych. Dzięki temu rozpoznajemy, co jest spostrzegane w środowisku z jakiegoś punktu widzenia jako godne uwagi (albo zamiast środowiska – co rozumie się przez termin „człowiek”) i co jest wyróżnione jako wymagające zmiany. To ma takie konsekwencje, że „politykę” można rozważać jako rysowanie różnych granic pomiędzy autonomią jednostki a jej zależnością od wielu środowisk w których się znajduje. Kształt obojga

²⁰ Zob. Kepa Ruiz-Mirazo, Alvaro Moreno, "Autonomy in evolution: from minimal to complex life" (w:) *Synthese*, Tom 185, Issue 1, ss. 21-52, <http://link.springer.com/article/10.1007/s11229-011-9874-z>, (dostęp: 17.06.2016).

zależy od szeregu czynników i ze względu na zatrzymanie niniejszej pracy na poziomie zarysu, nie będą podjęte wątki inne niż takie, które mogą być ważne dla zastosowania idei Hobbesa do dyskursu posthumanistycznego. Następnie, środowisko człowieka zawiera przede wszystkim egzystowanie (przetrwania) w relacji do innych w jego otoczeniu, co tworzy pojęcie życia prywatnego i publicznego wśród innych podmiotów zdolnych do podjęcia działania, które mogą być częściowo sprowadzone do próby rozstrzygnięcia różnych granic między „ja” i „nie-ja” (tak jak można biologicznie opisać jakiegokolwiek ciało – porządek przeciwdziałający entropii i wyodrębniający się od swojego otoczenia przez jakąś fizyczną barierę). Moim zdaniem można ze wskazanego przeze mnie zagadnienia autonomii wyodrębnić wątki poruszone zarówno przez Hobbesa jak i przez ewolucjonistów.

Dyson pisze, że zarówno biologia jak i technologia są ukierunkowane ku ujednoczeniu zhierarchizowanych, kolektywnych procesów, które posiadają wymianę informacji w swojej podstawie bytowej. Rozpowszechnianie informacji jest stronicze, co znaczy, że zostają one zakodowane lub przedstawione za pomocą coraz bardziej ekonomicznych (znaczących) form. Najbardziej ekonomiczne albo znaczące formy zostają dobrane ewolucyjnie i porządkują hierarchie języków, które przekraczają jednostkowe zdolności rozumienia – tak ja w przypadku genów, owadów, mikroprocesorów lub umysłów ludzi. Ponadto Dyson argumentuje, że zwykliśmy myśleć o komunikacji jako domenie ludzi, ale poniżej tego istnieje jeszcze większa domena usprawnienia komunikacji między maszynami. Cokolwiek co prowadzi do udoskonalenia technologii sieciowej, prowadzi także do lepszej komunikacji między sieciami komputerowymi. Sprawniejsze zarządzanie komputerami prowadzi także do lepszego zarządzania ludźmi (ale dla osobnych powodów). Jest to relacja symbiotyczna. A pożytek korzystania z tej relacji jest tak znaczny, że chętnie dzielimy się naszym światem z maszynami. Ten nowy Lewiatan może być

oznaka tego, że władza człowieka nad przyrodą jest urojeniem i że raczej jest na odwrót. Trudno wyobrazić sobie, jak to miałyby wyglądać, ale twierdzi on, że rozprzestrzenianie się mikroprocesorów i rozwój sieci komunikacyjnej prowadzi do ujednoczenia wspólnego języka opartego na samopowielających się ciągach kodu.

Historyk Yuval N. Harari pisze wprost, że „historia nieubłagalnie zmierza ku unifikacji”²¹. Ale to nie znaczy, że można wróżyć. On twierdzi, że „(...) panujący stan rzeczy nie jest ani naturalny, ani nieunikniony, i że w konsekwencji mamy prze sobą znacznie więcej możliwości, niż sobie wyobrażamy.”²². Natomiast można regulować i przewidzieć własne plany. Harari twierdzi, że prawo doboru naturalnego już nie obowiązuje człowieka w XXI wieku i zaczyna obowiązywać prawo inteligentnego projektu, co rozpoczęło się razem z rewolucją technologiczną – tj. rewolucją rolniczą dziesięć tysięcy lat temu.²³ Jednym z tych możliwych projektów jest Projekt Gilgamesz²⁴ – dążenie ku nieśmiertelności. Wygrywają ci, którzy nie umrą a ceną może być rozmazanie granicy między „ja” - „ty”, „mężczyźni” - „kobiety”, „nienawiść” - „miłość” jako nieistotnymi w tworzeniu współczesnych Frankensteinów²⁵. Harari odnośnie rewolucji rolniczej pisze:

Od czasu do czasu jakiś luddystyczny kontestator odmawia założenia skrzynki mailowej. Nic nowego. Przed tysiącami lat niektóre gromady ludzkie odmawiały przyswojenia uprawy roli i w ten sposób unikały pułapki luksusu. Tyle że rewolucja agrarna nie wymagała aby każda grupa ludzka w danym regionie przyłączyła się do sprawy. Wystarczyło to, że uczyniła to jedna grupa.²⁶

²¹ Yuval Noah Harari, *Od Zwierząt do Bogów: Krótka Historia Ludzkości*, tłum. Justyn Hunia, PWN: Warszawa 2014, s. 206.

²² Tamże, s. 292.

²³ Tamże, ss. 481-483.

²⁴ Tamże, ss. 497-502.

²⁵ Tamże, ss. 499-500.

²⁶ Tamże, s. 116.

ZARYS WYBRANYCH WĄTKÓW TRANSHUMANISTYCZNYCH I POSTHUMANISTYCZNYCH

Transhumaniści proponują inne rozwiązania niż państwo dla strachu przed śmiercią, co jest czymś koniecznym u Hobbesa dla powołania państwa. Rozwiązanie transhumanistów wobec problemu śmierci jest przenoszenie problemu z czegoś koniecznego na prewencyjną zagadkę medycyny: można przewyciężyć śmierci dzięki zastosowaniu różnych wynalazków czy technik. W skrócie ofertę można skojarzyć z ofertą różnych religii, które mają w mitologii wpisane życie po śmierci, ale z tą różnicą, że obietnica wiecznego życia ma być zrealizowana przed śmiercią²⁷. Przykład takiej oferty można znaleźć w Partii Transhumanistów Zoltana Istvara w Stanach Zjednoczonych, który zalicza ruch transhumanizmu do ruchu LGBTQ+²⁸.

Warunkiem ukojenia strachu przed śmiercią może też być zrzekanie się z „człowieczeństwa” zamiast wiecznego przedłużania sobie życia na zasadach „wymiany części”. To znaczy rezygnacja z bytu *Homo Sapiens* na rzecz posthumanistycznego *Homo Deus*. Innobyt jest lepszy niż śmierć (a zdaniem niektórych²⁹ jest równoważne). Ten wątek jest rozwijany przez zwolenników *uploadingu/downloadingu*

²⁷ Por. Praca badawcza Aubreya De Greya, <http://www.sens.org/>, (dostęp: 19.06.2016) albo leczenie starości Elizabetha Parrisha: Kerry Grens, *First Data from Anti-Aging Gene Therapy*, The Scientist: 25.04.2016, <http://www.the-scientist.com/?articles.view/articleNo/45947/title/First-Data-from-Anti-Aging-Gene-Therapy/>, (dostęp 19.06.2016).

²⁸ Por. *LGBTQIA*, World Transhumanist Association: for the ethical use of technology to extend human capabilities, Humanity +, b.d., <http://transhumanism.org/index.php/WTA/communities/lgbtq/>, (dostęp: 17.06.2016).

²⁹ Por. zakład Searlea. Neil Levy, *Searle's wager* (w:) *AI & Society*. 2011; 26(4): s. 363-369. 09.05.2011, <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3303128/>, (dostęp: 19.06.2016).

umysłu wg Randala Koenea³⁰ czy Raya Kurzweila³¹. Pojawiają się także koncepcje, które mają czynić komunikację między mózgami jeszcze skuteczniejszą niż dotychczasowe metody (czyli posługiwanie się językiem). Wówczas powstaje Internet mózgow – *Brainet*³².

Ale mimo to, na razie jeszcze działamy w obrębie państwa, który ma „monopol” na zabijanie. Problem powstaje, kiedy zasoby militarne i monopol na zabijanie podlega rozproszeniu i regulowany jest prawami rynku i *outsourcingu*. Prywatne firmy wojskowe są nowymi konsumentami broni (także pół/autonomicznych) i mogą również mieć roszczenie do ochrony własnych interesów i samozachowania kosztem wszystkich innych. Nowy wyścig zbrojeń może być kierowany przez „niewidzialną rękę” gospodarki. Można dostrzec zwiększoną zależność już nie tylko między jednostkami i państwem, ale także między technologią i jednostkami oraz między technologią i państwami albo innymi instytucjami, które posiadają możliwość nabycia takich narzędzi, które mogą być konkurencyjne z państwowością. Wydaje się, że rzeczywiście jesteśmy na początku historii. Wówczas najatrakcyjniejsze alternatywy władzy nie są regulowane przez politykę, ale przez atrakcyjność oferty poszczególnych ciał, które obiecują coś lepszego niż śmierć lęklivym konsumentom. Być może, aby osiągnąć ten cel niektórzy chętnie zrzekną się własnej autonomii (wolności, indywidualności, itp.).

³⁰ Adam Piore, *The Neuroscientist who wants to upload humanity to a computer*, Popular Science, 16.05.2014, <http://www.popsoci.com/article/science/neuroscientist-who-wants-upload-humanity-computer>, (dostęp: 19.06.2016).

³¹ Jill Krasny, *The Key to Immortality May Be Uploading Your Brain*, Esquire, 19.05.2015, <http://www.esquire.com/news-politics/a35096/immortality-upload-your-brain-ray-kurzweil/>, (dostęp: 19.06.2016).

³² Patrick Cox, *How Brain-to-Brain Communication Devices Will Change the Future of Technology*, 17.07.2015, <https://www.equities.com/news/how-brain-to-brain-communication-devices-will-change-the-future-of-technology>, (dostęp: 19.06.2016)

KRYTERIUM PRZETRWANIA: CZŁOWIEK A AUTONOMIZACJA URZĄDZEŃ

Eksperyment myślowy odnośnie stanu natury (albo przed-cywilizacyjny) proponowany przez Hobbesa sprawia problemy przy rozważaniu autonomiczności urządzeń lub maszyn – gdyż „stan naturalny” przedmiotów użytkowych posiada charakter instrumentalny i jakiegokolwiek wykroczenie poza bycie środkiem jest niestosowne; tymczasem pojawiają się „znaturalizowane” wizje urządzeń które są analogiczne do życia (na razie w wersji symbiotycznej lub pasożytniczej) tak jak wskazane w cytacie na początku niniejszej pracy.

Potocznie uważa się człowieka za indywiduum, który ma niezależne preferencje i przekonania i który może podejmować racjonalne decyzje wobec swoich własnych preferencji, jak na przykład kiedy wyraża swoje przekonania w głosowaniu. Można argumentować, że autonomiczny człowiek jako odrębny od społeczeństwa byt rezygnuje z jakiegokolwiek niezależności kiedy posługuje się narzędziami, które są dynamicznymi wytworami społecznymi. Warto zauważyć, że nie wyparowała technologia lat 80-tych. Jest ona po prostu w innym miejscu. Najczęściej na wysypisku śmieci. Innym słowy, jedyna zmiana „historyczna” to lokalizacja tych mniej użytecznych urządzeń, które nie przetrwały kryteriów instrumentalnych (np. przeniesienie telefaksu z użytku do skupiska śmieci lub recykling części). Można pomyśleć, że gdyby wszyscy członkowie wspólnoty zdecydowali się razem na nostalgiczny skok w przeszłość, to mogliby wyposażyć swoje środowisko w technikę lat 80-tych i przy tym pozostać. Byłaby to utopia faksów, ale nie przetrwałaby w świecie, który dąży do ujednoczenia, jeśli musiałaby konkurować z bardziej skuteczną utopią laptopów. Ale widzimy, że jednak zmiany zachodzą i stosowane urządzenia muszą spełniać pewne kryteria użytkowe, aby mogły nadal pozostać zlokalizowane w centrum życia człowieka,

który posługuje się tymi narzędziami. Istnieje jakiś warunek przetrwania i powielania urządzeń.

Wydaje się, że wraz ze zmianą technologiczną człowiek traci niezależne rozstrzygnięcia co do realizacji własnych potrzeb, preferencji lub poszukiwania swojego szczęścia ponieważ żyje w takim środowisku, które wywiera nacisk i dostarcza różnych rozwiązań problemów generowanych przez sam system społeczno-technologiczny. Również potocznie uważa się, że człowiek błądzi (w sensie braku perfekcji). Można jego pomyłki uzasadniać tym, że on jest „tylko człowiekiem”. Natomiast nowa technologia informatyczna przetwarza dane w niemalże nieomylny sposób o ile poprawnie funkcjonują wszystkie zespoły. Bardziej ufamy³³ komputerowi niż człowiekowi w kwestii nieomyślności. To znaczy, że istnieje atrakcyjniejsza alternatywa, która dostarcza „pewne” dane dotyczące tego, co będzie przyczyną „szczęścia” poszczególnej jednostki. Już tak czynią niektóre algorytmy, które decydują o treściach wyświetlone na ekranie komputera konkretnego użytkownika.

Można utrzymywać, że indywiduum musi ustosunkować się do jakiegoś rodzaju determinizmu technologicznego. Nie wszyscy bowiem muszą brać udział w rozwoju technologii aby jakaś technika się rozpowszechniła i stała się dominującą siłą rządzącą życiem społecznym. Dzięki temu, władza w miękkim (ekonomiczna) i twardym (militarna/przemocowa) wydaniu może zostać wprowadzona dosłownie jako „smart” (zastosowanie miękkiej i twardej w odpowiedniej proporcji do osiągnięcia określonych celów i nic więcej) – albo inteligenta.

³³ Por. J. Paulson, *In automaton we trust: student examines the issue of over-trusting robotic systems*, Harvard School of Engineering and Applied Sciences, 25.05.2016, <https://www.seas.harvard.edu/news/2016/05/in-automaton-we-trust>, (dostęp 19.06.2016).

Masowe media także cieszą się dużym wpływem na życie obywatelskie i jest on większy, niż bezpośredni kontakt człowieka z innymi członkami danej wspólnoty. Państwo jako centrum narodowe może tracić swoje uprzywilejowanie ze względu na rozproszenie środków rządzenia. Nowe technologie wprowadzają znaczniejsze zmiany i powodują więcej rewolucji społecznych niż jakiegokolwiek postanowienia polityczne, dlatego władze mogą zabiegać o te technologie w ramach nowoczesnego wyścigu zbrojeń. Ponadto, wiek informacyjny i spekulacje dotyczące kierunkowego rozwoju historii w coraz bardziej ujednoliconych strukturach odsłania nowe problemy, które Lewiatan musi rozwiązać, żeby uniknąć własnej śmierci. Niektórzy utrzymują, że nastąpiła era końca państw narodowych i jesteśmy u progu neo-średniowiecza. Jan Zielonka twierdzi, że taki model opiera się na skrzyżowaniu autorytetów, podzielonej suwerenności, oraz różnorodnych tożsamości, instytucji państwowych oraz niewyraźnych granic.³⁴ Zagrożeniem jest także pełna automatyzacja czy robotyzacja fabryk i środków produkcji, gdzie praca powolutku staje się domeną autonomicznych maszyn, które nie potrzebują ludzi do podejmowania decyzji lub przyswajania nowych umiejętności, zarówno twardych jak i miękkich.

ZAKOŃCZENIE

W celu zwiększenia własnego bezpieczeństwa i unikania gwałtownej śmierci, człowiek może zgodzić się na coraz większą integrację ze sztucznymi narzędziami wydłużania własnego życia, co może wiązać się z brakiem autonomii – tak jak lewa i prawa półkula mózgu związane są przez spoidło wielkie. W celu zwiększenia zysku, korporacje i firmy mogą decydować się na zastosowanie coraz

³⁴ Debora MacKenzie, *End of Nations: Is there an alternative to countries?*, 09.2014, New Scientist: <https://www.newscientist.com/article/mg22329850-600-end-of-nations-is-there-an-alternative-to-countries/>, (dostęp: 08.04.2016).

większej ilości robotów i maszyn, które są niezależne od ludzi. Tworzy to nowe problemy i lęki (np. przed buntem maszyn), które wymagają namysłu. Człowiek może także po prostu stwierdzić, że świat wirtualny jest ciekawszy niż rzeczywistość fizyczna i całkowicie przekazać swój byt automatycznym systemom o ile będzie przekonany, że dzięki temu będzie mógł egzystować. Zrzeka się wówczas częściowo albo całkowicie ze swojej wolności dla unikania śmierci w środowisku, które jest coraz bardziej kształtowane przez zmiany technologiczne. W epoce inteligentnego projektu można także stracić całkowicie swoją tożsamość i podzielić los mitochondriów. Wówczas poszczególna jednostka stanie się częścią czegoś większego, tak jak to Hobbes sobie wyobrażał. Natomiast wizja posthumanistyczna wykracza poza wyobraźnię Hobbesa i trudno powiedzieć czym się charakteryzuje Super-Lewiatan który nadzoruje świat maszyn i ludzi, ale może warto taką (anty)utopię zobrazować, żeby odpowiedzieć sobie na pytania: czego chcemy?

BIBLIOGRAFIA

Butler, S., „Darwin Among The Machines” [w:] *A First Year in Canterbury Settlement with Other Early Essays*, Victoria University of Wellington, b.d.,
<http://nzetc.victoria.ac.nz/tm/scholarly/tei-ButFir-t1-g1-t1-g1-t4-body.html>
(dostęp: 17.06.2016).

Cox, P. *How Brain-to-Brain Communication Devices Will Change the Future of Technology*, 17.07.2015, <https://www.equities.com/news/how-brain-to-brain-communication-devices-will-change-the-future-of-technology> (dostęp: 19.06.2016)

Dyson, G. *Darwin Among the Machines*, Basic Books: Nowy York 1997.

Fukuyama, F., *Koniec Człowieka: konsekwencje rewolucji biotechnologicznej*, tłum. Bartłomiej Pietrzyk, Wydawnictwo Znak: Kraków 2004.

- Grens, K., *First Data from Anti-Aging Gene Therapy*, The Scientist, 25.04.2016, <http://www.the-scientist.com/?articles.view/articleNo/45947/title/First-Data-from-Anti-Aging-Gen-Therapy/> (dostęp 19.06.2016).
- Harari, Y.N., *Od Zwierząt do Bogów: Krótka Historia Ludzkości*, tłum. Justyn Hunia, PWN: Warszawa 2014.
- Hobbes, T., *Lewiatan*, tłum. Czesław Znamierowski, Fundacja Aletheia: Warszawa 2009.
- Krasny, J. *The Key to Immortality May Be Uploading Your Brain*, Esquire, 19.05.2015, <http://www.esquire.com/news-politics/a35096/immortality-upload-your-brain-ray-kurzweil/> (dostęp: 19.06.2016).
- Levy, N., *Searle's wager* [w:] *AI & Society*, 09.05.2011, <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3303128/> (dostęp: 19.06.2016).
- LGBTQIA*, World Transhumanist Association: for the ethical use of technology to extend human capabilities, Humanity +, <http://transhumanism.org/index.php/WTA/communities/lgbtq/>, [dostęp: 17.06.2016].
- MacKenzie, D., *End of Nations: Is there an alternative to countries?*, 09.2014, New Scientist, <https://www.newscientist.com/article/mg22329850-600-end-of-nations-is-there-an-alternative-to-countries/> (dostęp: 08.04.2016).
- McKinnon, R., *Cybertarianism: The future freedom in the Internet Age*, 24.11.2009, Oxford Internet Institute, <http://www.oii.ox.ac.uk/events/?id=331> (dostęp: 19.06.2016).
- Niklas, J., *Socjalizm by design, czyli informatyczna rewolucja w Chile*, Fundacja Panoptykon, 13.05.2015, <https://panoptykon.org/wiadomosc/socjalizm-design-czyli-informatyczna-rewolucja-w-chile> (dostęp: 19.06.2016).
- Nye, J., *The Future of Power*, Public Affairs Books: Nowy York 2011.
- Paulson, J., *In automaton we trust: student examines the issue of over-trusting robotic systems*, Harvard School of Engineering and Applied Sciences, 25.05.2016,

<https://www.seas.harvard.edu/news/2016/05/in-automaton-we-trust> (dostęp 19.06.2016).

Piore, A. *The Neuroscientist who wants to upload humanity to a computer*, Popular Science, 16.05.2014, <http://www.popsci.com/article/science/neuroscientist-who-wants-upload-humanity-computer> (dostęp: 19.06.2016).

Ronfeldt, D., Varda, D., *The prospects for Cyberocracy (revised)* Social Science Research Network, 01.12.2008, http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1325809 (dostęp: 19.06.2016).

Ruiz-Mirazo, K., Moreno, A., “Autonomy in evolution: from minimal to complex life” [w:] *Synthese*, b.d., <http://link.springer.com/article/10.1007/s11229-011-9874-z> [dostęp: 17.06.2016].

Sens Research Foundation <http://www.sens.org/> (dostęp: 19.06.2016)

MASZYNY AUTOEMPATII. O EMPATYCZNYM DOŚWIADCZANIU SIEBIE JAKO INNEGO NA WYBRANYCH PRZYKŁADACH WSPÓŁCZESNEJ SZTUKI NOWYCH MEDIÓW

Łukasz Rozmarynowski

ABSTRACT

The purpose of this article is a phenomenological and hermeneutic analysis of selected new media artworks concerning many ways of experiencing mirror reflections by humans. The paper is divided into three parts. The first one addresses theoretical framework, in the light of which further considerations are presented. Referring to Paul Ricoeur's philosophical thought, the author defines the term "emphatic experience of oneself" in the context of new media art. He attempts to determine the specificity of that act and its determinants as well as to formulate the criteria of selection of the artworks chosen for analysis. In the second part he analyses eight new media works, reception of which implies the empathic experience of oneself. These artworks explore some specific existential states, such as birth, attempts at venturing outside the physical space and death. The final part summarises above-mentioned considerations. The author argues

neomaterialist characteristics of the artworks, explains two-faceted decontextualisation appropriate to them and highlights that emphatic experience of oneself in new media art borders on boundary situations.

Keywords: Empathy, Empathic Experience of Oneself, New Media Art, Mirror, Otherness

ABSTRAKT

Celem artykułu jest analiza fenomenologiczna i hermeneutyczna wybranych dzieł współczesnej sztuki nowych mediów, które na różne sposoby problematyzują praktyki doświadczania przez widza swojego lustrzanego odbicia. Tekst podzielony jest na trzy części. Pierwsza z nich dotyczy ramy teoretycznej, w świetle której prowadzone są dalsze rozważania. Posiłkując się refleksją filozoficzną Paula Ricoeura, autor definiuje termin „empatyczne doświadczanie siebie” w kontekście sztuki nowych mediów. Próbuje określić specyfikę tego aktu i jego determinanty oraz podaje kryteria doboru dzieł do analiz. W części drugiej analizuje osiem przykładów dzieł sztuki nowych mediów, których odbiór implikuje przeżywanie empatycznego doświadczania siebie. Dzieła te problematyzują szczególne stany egzystencjalne człowieka, takie jak narodziny, próby postrzeżeniowego wyjścia poza przestrzeń fizyczną czy śmierć. W części ostatniej, podsumowując dotychczasowe rozważania, autor uzasadnia nowomaterialistyczny charakter analizowanych dzieł, objaśnia dokonującą się w nich podwójną dekontekstualizację oraz podkreśla „graniczność” doświadczeń odbioru tych dzieł.

Słowa kluczowe: empatia; empatyczne doświadczanie siebie; sztuka nowych mediów; lustro; inność

Mówienie o empatii w sytuacji, gdy doświadczamy siebie – tego, co myślimy i czujemy, jak percypujemy, oceniamy, poruszamy się itd. – wydaje się być co najmniej podejrzane. Empatia jest bowiem terminem funkcjonującym naukowo głównie w psychologii, choć wywodzącym się z rozważań estetycznych. (Allesch, 2017) Jedną z możliwych do odszukania w literaturze psychologicznej definicji tego terminu¹ jest ta, sformułowana przez Martina L. Hoffmana. Według tego badacza najważniejszym warunkiem reakcji empatycznej jest „zaangażowanie procesów psychicznych sprawiających, że dana osoba odczuwa emocje, które bardziej pasują do sytuacji innej osoby niż do jej własnej”. (Hoffman, 2006, 38) Zdaje się, że wszystkie psychologiczne definicje empatii podkreślają aspekt wczuwania się jednej osoby (podmiotu empatii) w sytuację różnej od niej drugiej osoby („przedmiotu” empatii). Jeżeli byłaby mowa o „doświadczeniu empatycznym siebie samego”, to zgodnie z powyżej wspomnianą cechą dystynktywną empatii, doświadczenie takie jest w swej istocie czymś sprzecznym. Stąd tradycyjne rozumienie sytuacji empatycznej na potrzeby niniejszego artykułu musi zostać nieco poszerzone, bym mógł objąć nim szczególnego rodzaju praktyki artystyczne, o których zamierzam pisać. Odbiorca analizowanych poniżej dzieł sztuki interaktywnej sytuuje się bowiem w podwójnej roli – kogoś, kto użycza dziełu swojej cielesności i wizerunku (uzewnętrznia się w medium technologicznym), jednocześnie będąc podmiotem „tu i teraz” doświadczającym w swoim ciele tego, co na zewnątrz widzi, słyszy, dotyka i czuje. Mowa więc o pewnego rodzaju wczuwaniu się w siebie, zapośredniczonym technologicznie, co implikuje możliwość

¹ Przegląd historycznych i współczesnych sposobów pojmowania empatii i blisko związanych z nią pojęć przedstawia w swojej książce Arkadiusz Białek. Por. (Białek, 2010, 32–76)

odczuwania empatycznego.² Jak zatem definiować empatyczne doświadczanie samego siebie w kontekście sytuacji wykreowanej przez nowomediálne dzieło sztuki?

Aby móc wczuć się w siebie, a dokładniej – w swój obraz, bo tego typu sytuacje będą poniżej rozpatrywane – muszę stać się dla siebie kimś innym. Innym, lecz w obrębie własnego „ja”. Igor S. Kon zauważył, że człowiek uświadamia sobie własne „ja” jedynie w związku z jakimś stosunkiem (ja – nie ja, ja – inny, ja – my, ja – moje, ja – ja). (Kon, 1987, 21) W niżej przedstawionych rozważaniach abstrahuję od stosunku, w którym przeciwstawnym członem „ja” jest inny człowiek (bynajmniej nie umniejszając jego znaczenia dla konstrukcji ludzkiej jaźni), skupiając się na relacji ja – mój obraz, gdzie obraz jest zmysłową, głównie wizualną formą „mnie”. W tak przyjętej optyce doświadczający siebie za pośrednictwem dzieła sztuki podmiot jest raczej „tym-który-jest-sobą” (inaczej zwanym „sobością”), by przywołać kluczowy termin w filozofii Paula Ricoeura. (Ricoeur, 2003) Nie ma on bowiem fundamentalnego i niepodważalnego umocowania w Kartezjańskiej *cogito* czy Husserlowskiej świadomości. (Ricoeur, 2003, 11) Ujmuje on siebie w sposób pośredni, okrężną drogą analizy i interpretacji sposobów, w jaki przejawia się w świecie – w działaniu, myśleniu, okazywaniu uczuć, mówieniu, a także ujmowaniu siebie w swoim lustrzanym odbiciu. Tym samym jedną z możliwych dróg samookreślenia dla podmiotu jest droga przez doświadczanie ciała i jego obrazu.

Nasze ciała są podstawowymi konkretami, gdyż umiejscawiają nas w jedynym układzie przestrzenno-czasowym. Jak twierdzi Ricoeur,

²Przyjęta w niniejszym artykule „rozszerzona” definicja empatii koresponduje z Yonty’ego Friesema koncepcją empatii cyfrowej (*digital empathy*), podkreślającą ogromny potencjał narzędzi cyfrowych (Friesman pisze przede wszystkim o kamerze) w kształtowaniu empatycznych umiejętności społecznych ich użytkowników. Por. (Friesem, 2016, 21–45)

„[o]wo pierwszeństwo przyznane ciałom jest rzeczą największej wagi dla pojęcia osoby”. (Ricoeur, 2003, 57) Pojęcie osoby i pojęcie ciała są równie pierwotne i nierozdzielne. Ciału przysługują orzeczniki fizyczne i psychiczne, (Ricoeur, 2003, 93) z czym wiąże się jego podwójne przyporządkowanie: „jako ciało pośród ciał, stanowi ono fragment doświadczenia świata; jako moje, podziela status «ja» rozumianego jako punkt graniczny odniesienia świata; innymi słowy, ciało jest zarazem faktem należącym do świata i organem podmiotu nienależącego do przedmiotów, o których mówi”. (Ricoeur, 2003, 94) To podwójne przyporządkowanie ustanawia możliwość zaistnienia dla mnie mojego ciała jako czegoś lub kogoś innego. Moje ciało realizuje bowiem to, co chcę nim uczynić, ale także mnie ogranicza. Bywa ono przyczyną niemocy fizycznej i psychicznej. Chcę o czymś pamiętać, np. o swoich narodzinach, ale nie mogę; chcę doświadczyć innej niż trójwymiarowa przestrzeni, lecz nie mam do tego fizycznych warunków, bo moje ciało jest częścią przyrody i zależy od obowiązujących w niej praw; chcę wiedzieć, jak to jest nie istnieć, a mimo to nie znajduję w swoim istnieniu realizacji tego pragnienia.³ „Mogę wprowadzić w świat obiektów jakąś zmianę, ale nie mogę własną wolą spowodować jej spostrzeżenia, jeżeli sama ta zmiana nie zaszła.” (Stein, 2014, 141) Ciało jest więc miejscem zmagania się aktywności z biernością, doznawania z działaniem.

Doświadczenie swojego ciała i towarzyszącego temu procesowi obrazu własnego ciała jest oczywiście codzienne i czasowe. W kontakcie z przedmiotami widzimy swój własny cień, obserwujemy reakcję naszej skóry na dotyk drugiej osoby, postrzegamy odcisnięte ślady swojego ciała na meblach, rozpoznajemy odpowiadający naszym potrzebom układ przedmiotów na biurku. W każdej z tych

³Samo myślenie o nicości jest naruszeniem warunków jej możliwości. Por. (Barad, 2018, 63–70)

sytuacji doświadczamy siebie wizualnie. Czy jest jednak taki typ wizualnego doświadczania siebie, w którym nie tracimy kontaktu z własnym wizerunkiem, jednocześnie niejako tracąc z pola widzenia własne ciało, i możemy obserwować zmiany tego wizerunku w czasie rzeczywistym, a więc natychmiast, bez dłuższego oczekiwania na dostosowanie się widzialnej materii do naszej fizyczno-psychicznej zmienności? Myślę, że takim naturalnym, a zarazem unikalnym doświadczeniem, wypełniającym niejedną część każdego naszego dnia, jest obserwowanie swojego odbicia w lustrze. Mimo niezmiernego bogactwa wizualnych konfiguracji wizerunków naszych ciał, odbijane w lustrach i podobnych im powierzchniach obrazy są ograniczone. Ograniczenie to dotyczy chociażby wymiaru przestrzenno-czasowego. Przeglądając się w lustrze nie widzimy siebie za dziesięć lat, tylko tu i teraz, tak samo jak postrzegamy dwuwymiarową projekcję przestrzeni fizycznej, a nie, powiedzmy, przestrzeni którejś z geometrii nieeuklidesowych. Owo ograniczenie powierzchni lustrzanej stanowi podstawowy punkt odniesienia dla wielu nowomediálních obiektów artystycznych.

W przypadku dzieł sztuki nowych mediów niebagatelne znaczenie dla ich sposobu doświadczania ma właściwe im cyfrowe zaplecze technologiczne.⁴ Umożliwia ono artystom wykreowanie środowisk interaktywnych, całkowicie zrywających z warunkami codziennej percepcji własnych wizerunków. W dalszej części tekstu omówię kilka takich środowisk, by potem zastanowić się nad tym, jak poszerzają one horyzont poznawczy doświadczających ich podmiotów, skupiając

⁴Pisząc o sztuce nowych mediów, przyjmuję jego węższy znaczeniowo w porównaniu ze sztuką cyfrową desygnat. Podążając za rozróżnieniami Christiane Paul, przez sztukę nowych mediów rozumiem działalność artystyczną, bazującą ontologicznie na medium cyfrowym, wyłączając tym samym z pola refleksji praktyki, w których korzysta się z narzędzi cyfrowych po to, by wytworzyć obiekt materialny, taki jak pojedyncza fotografia czy wydrukowana rzeźba, zasadzający się na docelowym istnieniu poza mediami cyfrowymi. Co prawda jest to znaczące ograniczenie definicyjne, niewolne od zastrzeżeń, lecz uważam, że na potrzeby niniejszego artykułu niezwykle operacyjne. Por. (Paul, 2016, 1–2)

się na towarzyszącym tym przeżyciom aspekcie empatyczności. Zanim to nastąpi, powrócę jeszcze jednak do postawionego na początku pytania o definicję empatycznego doświadczania samego siebie, podsumowując dotychczasowe rozważania i w ich świetle dokonując uściśleń.

Aby móc empatycznie wczuć się w siebie, a dokładniej – w sytuację, w której ja jawię się w dziele jako obecny i przeżywający pewien stan egzystencjalny, dzieło musi najpierw „zawłaszczyć” część mnie, by potem mieć możliwość pokazania mi, że moje ciało jest jednocześnie tam, gdzie ja jestem, jak również w zjawiskowej formie materialnego nośnika, które nie jest moim ciałem. Obecny w dziele wizerunek mnie jest moim technologicznym przedłużeniem, rozszerzeniem mojej cielesnej inności. Co więcej, opisane poniżej dzieła zorientowane są na pewien konkretny cel, np. prezentowanie znikania mojego wizerunku. Ów cel jest kluczowym dla przyjętego w niniejszym artykule rozumienia doświadczenia empatycznego. Czerpię tym samym z refleksji filozoficznej Kendalla L. Waltona, który twierdzi, że cechą konstytutywną empatii jest zorientowanie na cel. (Walton, 2015, 1) Nie można bowiem wczuwać się w sytuację kogoś w całej ogólności psychologicznego pojęcia empatii – ono zawsze trzeba, bezwiednie lub nie, wcielić w życie, ukonkretnić i zrelatywizować do ustalonej sytuacji. Konkretny mój stan mentalny, służący jako próbka tego, czego doświadcza ktoś inny niż ja, istnieje wtedy tylko, gdy stawiam się w pozycji tego kogoś. (Walton, 2015, 9–10) Innymi słowy, doświadczam empatycznie, gdy sytuuję się „po drugiej stronie” widzianego obrazu. Empatyczne doświadczanie siebie upływnia podział na przedmiot i podmiot empatii, o którym wcześniej była mowa. W empatycznym doświadczaniu samego siebie ja, stając się obrazowym innym, nie przestaję być sobą (tym-który-jest-sobą). Te trzy, nigdy niezmiennie człony relacji (ja, inny, technologiczne zapośredniczenie) wyznaczają pole semantyczne tytułowego doświadczenia empatycznego w kontekście sztuki nowych mediów.

Dobierając dzieła do analiz kierowałem się podwójnym kryterium. Po pierwsze, kryterium współczesności. Uznałem za zasadne wybór takich dzieł, które problematyzują współczesne praktyki patrzenia na siebie i doświadczania siebie w obrazie lustrzanym. Przyjrzenie się najnowszym realizacjom, jak sądzę, pozwoli dostarczyć pewien szkicowy zarys niewielkiego fragmentu rozbudowanej panoramy współczesnej kultury wizualnej. Dlatego przyjęte do analiz dzieła powstały mniej więcej w ciągu ostatnich dziesięciu lat. Są to prace o różnych stopniach złożoności swej technologicznej materii, niektóre z nich operują estetyką postinternetową. Tym samym różnie można by je wartościować pod względem ich ładunku artystycznego czy „głębi znaczeniowej”. To zróżnicowanie uwydatnia obowiązujące w sztuce nowych mediów zatarcie granicy między uświęconym tradycją nobliwym określeniem „dzieło sztuki” a gadżetem wyniesionym na szczyty kultury popularnej. Po drugie, kierowałem się kryterium metanarracyjności, przez które rozumiem taki dobór prac artystycznych, w którym historia opowiadana przez każde pojedyncze dzieło znajduje swoje rozszerzenie w historii opowiadanej przez całość składającą się z tych dzieł. A skoro każde dzieło problematyzuje tutaj empatyczne doświadczanie siebie za pomocą obrazu, czyli niewątpliwie proces o charakterze egzystencjalnym, to zaprezentowana poniżej całość opowiada o tej właśnie ludzkiej egzystencji, której przejawy okrężnie dookreślają podmiotowość tego-który-jest-sobą. Możliwe, że opowieść tę streszczają pamiętne słowa Rzeckiego z *Lalki*: „głupstwo całe życie, którego początku nie pamiętamy, a końca nie znamy”. (Prus, 2019, 20) Zanim opiszę, jak poszczególne prace artystyczne opowiadają historie doświadczających ich odbiorców, najpierw posłużę się przykładem dzieła, które, choć w swej formie wizualnej jest niezwykle proste, uświadamia złożoność zapośredniczonego technologicznie procesu wczuwania się w siebie.

HISTORIA CIELESNEJ EGZYSTENCJI – ANALIZA DZIEŁ

Emotion Light z 2009 roku autorstwa Adindy van 't Klooster jest interaktywną rzeźbą świetlną, reagującą na dostarczane przez odbiorcę dane biometryczne.⁵ Praca ma kształt stylizowanej macicy. Umieszczone w niej czujniki mierzące tętno i parametry reakcji elektrodermalnej (generowanej przez skórę trzymającego obiekt odbiorcy) pozyskują informacje związane z pobudzeniem emocjonalnym. W zależności od danych elektrodermalnych rzeźba zmienia kolor – od czerwonego, gdy pobudzenie jest najwyższe, przez kolory pośrednie, aż do błękitu, gdy odbiorca czuje się uspokojony i zrelaksowany. Kolor pulsuje, odwzorowując tempo pracy serca. (A. V. 't Klooster, 2011, 70–78) Interakcji z rzeźbą towarzyszy muzyka relaksacyjna. (A. V. 't Klooster, 2012) Praca komunikuje się ze swoim ludzkim interaktorem na poziomie afektywnym, stanowiąc dla niego wyzwanie w ćwiczeniu samokontroli. Prosta informacja wizualna – pulsujący kolor – jest odpowiedzią na psychofizyczne zmiany zachodzące w ciele odbiorcy, wpływa tym samym na nasze postrzeganie siebie i inicjuje kolejne zmiany. Rzeźba van 't Klooster jest technologicznym przedłużeniem ciała odbiorcy, jego innym nieistniejącym bez niego samego. Warto zauważyć, jak praca ta w dość prosty wizualnie sposób problematyzuje nieostrą granicę między wnętrzem a zewnętrżnością ciała odbiorcy. Światło rozbłyskujące wewnątrz rzeźby jest obrazem emocji widza, oddzielonego od źródła tego światła warstwą półprzezroczystego tworzywa, dzięki któremu interaktor może osadzić rzeźbę w swoich dłoniach. To, co na zewnątrz mnie, w „sercu” rzeźby, jest obrazem mojego wnętrza, podczas gdy to, co wypływa z mojego wnętrza

⁵Por. ogólny opis pracy i jej dokumentację dostępne na stronie internetowej artystki pod adresem: <http://www.adindavantklooster.com/emotionlight.html>, dostęp: 28 stycznia 2020.

(emocje), jest zamknięte w zewnętrznym obiekcie, uformowanym granicami utwardzonej materii. Pulsujący kolor sprawia wrażenie niematerialnego, „majaczy” ze środka rzeźbiarskiego obiektu, niczym rodząca się świadomość odbiorcy o jednoczesnym istnieniu siebie w i poza granicami swojego ciała. Symbolika kształtu omawianego dzieła (A. V. 'T Klooster, 2018, 240) i fakt umieszczenia w nim źródła światła nie są dla opowiadanej przezeń historii bez znaczenia. *Emotion Light* to historia o narodzinach cielesnej świadomości. Interakcja z dziełem sztuki jest tutaj metaforą doświadczania siebie jako innego.

Doświadczenie to zyskuje semantyczne przemieszczenie w *Hello, World!* z 2017 roku – realizacji wchodzącej w skład cyklu *Learning to See*, którego twórcą jest Memo Akten. Składają się nań kamera, ekran oraz oprogramowanie rozpoznające wizerunek odbiorcy i modyfikujące go w taki sposób, że na ekranie widoczna jest najpierw rozmyta podobizna widza, która z upływem czasu staje się coraz wyraźniejsza, aż do momentu, gdy widoczny na ekranie wizerunek przypomina tradycyjne odbicie lustrzane.⁶ Zgodnie z intencją twórcy, dzieło udostępnia widzowi symulację procesu stopniowego rozpoznawania świata od chwili narodzin, z tą jednak różnicą, że aspekt poznawczy został przeniesiony z wizualnego doświadczania otaczającego nas świata na rozpoznawanie swojego własnego wizerunku. O ile w *Emotion Light* ten-który-jest-sobą doświadcza lustrzanego odbicia swoich emocji, o tyle w *Hello, World!* zyskuje on swoją własną twarz. Dzieło to umożliwia widzowi przypomnienie sobie, czy raczej odnowienie, doświadczenia już kiedyś wcześniej przeżytego, lecz zapomnianego. Tej swoistej anamnezie towarzyszy pewnego rodzaju pęknięcie poznawcze, wynikające z niemożności

⁶Por. ogólny opis pracy i jej dokumentację dostępne na stronie internetowej artysty pod adresem: <http://www.memo.tv/portfolio/learning-to-see-hello-world/>, dostęp: 29 stycznia 2020.

powrotu do unikalnego doświadczenia inicjującego nasz niezmiennie trwały kontakt z widzialną rzeczywistością. W końcu ja w chwili zapośredniczonego technologicznie wyobrażenia swoich narodzin mam twarz dzisiejszą, a nie niemowlęcą. To pęknięcie uświadamia odbiorcy kolejny wymiar jego inności – pozornej przystawalności siebie „wtedy” i siebie „teraz” oraz wyłaniającej się z niej różnicy.

Twarz zautonomizowana, uniezależniona od reszty ciała i umieszczona w swoim własnym świetle, jest tematem pochodzącej z 2014 roku instalacji artystycznej duetu Catherine Ikam i Louis Fléri, zatytułowanej *Faces*.⁷ Realizacja ta jest najnowszą wersją tworzonych przez nich od początku lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku środowisk interaktywnych, w których widz ma okazję użyć wizerunku swojej twarzy dziełu po to, by móc następnie ujrzeć na ekranie odgrywany z jej udziałem spektakl przenikających się sprawczości – tej fizycznej widza, jak i tej wirtualnej, zaprogramowanej w dziele. (Dyens & Knutson, 1994, 330–331) Inaczej niż w *Emotion Light*, tutaj widz jedynie częściowo kontroluje wizualny wizerunek siebie, który zaczyna rządzić się swoimi własnymi prawami, czyli ustanowioną przez dzieło logiką czasowo-przestrzenną. Widziana na ekranie twarz początkowo porusza się zgodnie z nadawaną przed ludzkiego interaktora dynamiką, by następnie uwolnić się spod dyktatu jego trójwymiarowej fizyczności i zanurzyć się w wygenerowanym algorytmicznie uniwersum. W dziele Ikam i Fléri maszyna zaczyna snuć swoją tajemniczą wizję za pośrednictwem naszych ciał. (Dyens & Knutson, 1994, 330) Na tym też polega jego *novum* w widzeniu siebie jako innego. Zamiast akcentować inność naszego ciała w obrębie znanej nam przestrzeni, *Faces* pozwala doświadczać, choćby wyobrażonego, wyjścia poza

⁷Por. ogólny opis pracy i jej dokumentację dostępne na stronie internetowej artystów pod adresem: <https://www.ubikam.org/faces>, dostęp: 29 stycznia 2020.

granice swojej naturalnej, czasowo-przestrzennej cielesności. Ten-który-jest-sobą zyskuje tym samym siebie jako nowego innego – uwolnionego z ograniczeń własnej zmysłowości.

Przygotowana na wystawę „Art in Motion. 100 Masterpieces with and through Media” (ZKM, Karlsruhe, 14.07.2018-20.01.2019) instalacja interaktywna *tx-mirror* Martina Reinharta i Virgila Widricha⁸ metaforyzuje inny istotny aspekt ludzkich ograniczeń czasowo-przestrzennych. Inspirację do powstania dzieła stanowiła twórczość Zbigniewa Rybczyńskiego, autora *Czwartego wymiaru* z 1988 roku – jednego z najbardziej znanych jego eksperymentów filmowych. Czwarty wymiar jest także podstawowym punktem konceptualnego odniesienia dla *tx-mirror*. Zgodnie z klasyczną interpretacją wielowymiarowości, ukształtowaną w drugiej połowie XIX wieku i na początku następnego stulecia, (Henderson, 2013, 105–111) abstrahując tutaj od matematycznej złożoności tego zagadnienia, obiekty występujące w wyższych wymiarach przenikają obiekty zamieszkujące światy w niższych wymiarach. Na przykład, kwadrat znajdujący się na dwuwymiarowej płaszczyźnie jest jedynie jednym z nieskończenie wielu możliwych przekrojów „przenikającego” go trójwymiarowego sześcianu, co niezwykle przekonująco, posługując się elementarnymi pojęciami geometrycznymi, Edwin A. Abbott opisał w swej popularnej powieści z 1884 roku. (Abbott, 2008) Obserwację tę można ekstrapolować na wyższy wymiar, czyniąc zasadnym pytanie, czy nasz trójwymiarowy świat nie jest jedynie szczególną projekcją świata czterowymiarowego. Praca Reinharta i Widricha metaforyzuje fantazję o wizualnym doświadczaniu czwartego wymiaru. Składają się nań obserwująca widza kamera oraz „lustrzany” ekran, na którym wyświetla się przetworzone „odbicie”

⁸Por. ogólny opis pracy i jej dokumentację dostępne na stronie internetowej Virgila Widricha pod adresem: <https://www.widrichfilm.com/en/projekte/tx-mirror>, dostęp: 29 stycznia 2020.

uchwyconego kamerą wizerunku. Odbicie to zdaje się podlegać prawom jakiejś niezwyklej geometrii – sylwetka widza ulega zniekształceniom, nienaturalnie wydłuża się lub kurczy. Ruchy odbitego w nim ludzkiego ciała są nieciągłe i nieprzewidywalne. Warto zauważyć, że o ile ciała widzów są tutaj zadziwiająco plastyczne, o tyle otaczająca je przestrzeń wygląda zwyczajnie, tak jak w odbiciu tradycyjnego lustra. Wyświetlany na ekranie wizerunek ciała wydaje się być penetrowany przez jakąś wszechogarniającą i niewidzialną materię, być może czterowymiarowy hipersześcian. Podobnie jak we wcześniej wspomnianych dziełach, tak i tutaj widz ma okazję zmierzyć się z fizycznymi ograniczeniami swojego ciała. Tym razem jednak może nieco nad nimi intelektualnie zapanować, przywołując naukową konceptualizację czwartego wymiaru.

W sztuce nowych mediów obok luster z odrealnionymi i niematerialnymi w swej istocie odbiciami istnieją także dzieła, w których wizerunek widza nie traci kontaktu z fizycznością jego ciała, co więcej – jest nawet bardziej materialny niż odbicie tradycyjnego zwierciadła. Jedną z takich prac jest *PomPom Mirror* z 2015 roku Daniela Rozina.⁹ Składa się nań prawie tysiąc białych i czarnym pomponów poruszanych silnikami, dzięki czemu odbicie śledzonego przez kamerę ciała zyskuje formę dwukolorowej mozaiki, reagującej na każde drobne poruszenie widza. Praca z 2015 roku wykorzystuje mechanizm, stosowany przez artystę w swoich pracach już od końca lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku, kiedy to materia nowomediów lustra były kolejno drewniane klocki, kolorowe taśmy, wachlarze, a nawet kiczowate laleczki trolli. Tym, co wyróżnia lustrzane prace Rozina na tle innych interaktywnych dzieł przetwarzających wizerunek odbiorcy, jest dotykliwość ich „tafli”. Ze

⁹Por. ogólny opis pracy i jej dokumentację dostępne na stronie internetowej artysty pod adresem: <http://www.smoothware.com/danny/index.html>, dostęp: 29 stycznia 2020.

względu na fizyczne właściwości stosowanych przez Rozina materii, odbicie widza jest *de facto* jego cieniem, wpisując się zarazem w kontekst wielowiekowej tradycji historii cienia w sztuce. (Stoichita, 2001) Cieniem jednak niezwykłym, bo dotykającym – mającym swoją fakturę i gęstość, szeleszczącym przy zmianie swego kształtu. Istotnym aspektem prac tego artysty jest ich autonomia w przypadku nieobecności widza, polegająca na odtwarzaniu zaprogramowanych w dziele sekwencji wizualnych. Gdy widz nie prowadzi interakcji z dziełem, lustro zamienia się w rzeźbę kinetyczną. Pojawienie się obserwatora w przestrzeni pracy implikuje zachwianie regularnego i przewidywalnego zachowania dzieła, które objając zarys sylwetki widza, odbija też przypadkowość jej ruchów, kruchość wyzwalanych przez nią wizualnych fenomenów. Ja jako inny doświadczany jest w dziełach Rozina poprzez swój rozszerzony technologicznie cień – zadziwiająco materialny w swej zjawiskowości i tajemniczo obecny w swej przemijalności.

Dyskretnie zasygnalizowany w *PomPom Mirror* wątek przemijania ludzkiego wizerunku stanowi główną oś semantyczną instalacji *The Object of the Internet* z 2017 roku.¹⁰ Stworzona w ramach francuskiego kolektywu artystycznego *Projet EVA*, tworzonego przez Étienne'a Greniera i Simona Laroche'a, składa się ze swego rodzaju komory lustrzanej, w której widz umieszcza swoją głowę po to, by wprowadzić ją w przyspieszający ruch obrotowy. Tym samym oczom widza ukazuje się odbita w nieskończoność przestrzeń, która stopniowo zdaje się kurczyć i coraz bardziej oddalać, przywodząc na myśl relatywistyczne efekty znane ze szczególnej teorii względności. Co więcej, elementem tej „osuwającej się w niebyt” przestrzeni jest zwielokrotniona twarz widza, niknąca wraz z każdym kolejnym

¹⁰Por. ogólny opis pracy i jej dokumentację dostępne na stronie internetowej kolektywu artystycznego pod adresem: <http://projet-eva.org/en/project/the-object-of-internet/>, dostęp: 29 stycznia 2020.

obrotem komory i wymykająca się aparatowi ludzkiej percepcji. Autorzy instalacji sytuują swoje dzieło w kontekście utopijnych fantazji na temat cyberprzestrzeni. Przeniesiony do niej wizerunek twarzy człowieka (popularne *selfie*) zamiast zyskać wyjątkowość, a kryjące się za nim „ja” zrozumienie wśród użytkowników wirtualnego świata, stał się obrazem z wymazanym desygnatem, którego nikt nie pamięta. Dzieło problematyzuje „rozpuszczenie się” ja w gęstej substancji spowszedniałego internetu. Doświadczanie siebie graniczy w nim z melancholijnym zubożeniem, w którym autentyczność rzeczywistej, rozumianej za Levinasem twarzy, zostaje sprowadzony do niknącej w percepcji powierzchowności.

Sophia Pompéry w *Transient Shade* z 2014 roku¹¹ jeszcze bardziej niż Garnier i Laroche radykalizuje problem znikania własnego wizerunku, aranżując swym dziełem sytuację pozornie zwyczajną – codzienne przeglądanie się w lustrze. Kiedy widz podchodzi do zawieszonego na ścianie prostokątnego zwierciadła, aktywuje czujniki, w efekcie czego jego lustrzane odbicie stopniowo staje się niewyraźne. Osnute mgłą, przestaje istnieć. Skoro nie istnieje już moje odbicie w lustrze, mógłby zastanowić widz, to czy może istnieć moje ja? Niebytność oznacza śmierć. Jak zauważa David Freedberg, wobec martwych nie można odczuwać empatii. (Freedberg, 2017, 173) Nie ma w nich bowiem podmiotów, w których sytuację można by się wczuć. Widz mierzący się z wykreowanym w *Transient Shade* obrazem siebie, w świetle zdefiniowanego powyżej empatycznego doświadczania własnego osoby, mógłby spostrzeżenie Freedberga podać w wątpliwość. W końcu tym widzianym w lustrze znikającym ciałem, metaforycznie uśmiercanym, jest doświadczające tej sytuacji ja. Ja jako stający się niebytem, pozbawiany wizerunku swojego ciała

¹¹Por. ogólny opis pracy i jej dokumentację dostępne na stronie internetowej artystki pod adresem: <http://www.sophiapompery.de/index.php?/works/transient-shade/>, dostęp: 29 stycznia 2020.

podmiot, nie staję się przecież znanym z kultury popularnej człowiekiem niewidzialnym, bo w przeciwieństwie do niego nie mogę działać, moja sprawczość jest na sposób Leibnizowski monadyczna – widzę w swym nowomediałnie zapośredniczonym odbiciu siebie jako innego, bo nieistniejącego.

Praca Prompéry uzmysławia wyobrazeniową utratę istnienia. Czy można jednak pójść o krok dalej – metaforycznie pokazać widzowi moment po śmierci jego wizerunku? Myślę, że tak, wzięwszy pod uwagę pochodzącą z 2017 roku interaktywną instalację polskiej grupy PanGenerator, zatytułowaną *hash2ash – everything saved will be lost*.¹² Praca składa się z ekranu, wyświetlającego przesłane uprzednio przez widza swoje własne zdjęcie. Obraz ten jest monochromatyczny, przypomina wykonany ołówkiem rysunek. Chwilę po wyświetleniu zdjęcia na ekranie obraz zaczyna się rozmazywać, czemu towarzyszy wysypywanie żwiru z umieszczonego za ekranem pojemnika. Niematerialny obraz rozsypuje się w proch, przywołując skojarzenie ze znanym z Księgi Rodzaju przesłaniem. Instalacja umożliwia odbiorcy dotknięcie i przesypywanie obróconego w proch swojego wizerunku. Twórcy osadzają swoje dzieło w kontekście wszechobecnej kultury *selfie*. Wzięwszy pod uwagę fakt, że praca powstała z myślą o wystawie w Państwowym Muzeum Etnograficznym w Warszawie, tkwiący w niej ładunek konceptualny należy powiązać ze współczesną refleksją muzeologiczną, akcentującą potrzebę odejścia od wirtualizacji eksponatów i powrotu materialnych rzeczy. (Olsen, 2013) Z punktu widzenia pojedynczego, doświadczającego siebie za pośrednictwem *hash2ash* widza, praca grupy PanGenerator uniwersalizuje egzystencjalne poczucie utraty siebie. Uobecniana w niej „przemiana” substancji cyfrowej w żwir

¹²Por. ogólny opis pracy i jej dokumentację dostępne na stronie internetowej kolektywu artystycznego pod adresem: <https://pangenerator.com/projects/hash2ash/>, dostęp: 29 stycznia 2020.

inicjuje w umyśle widza namysł nad długim, pośmiertnym trwaniem swojego ciała. Uruchomiona w ten sposób samoświadomość wanitatywna pozwala uzmysłwić swoje własne nieistnienie – to już dokonane, a nie tylko stające się.

PODSUMOWANIE I WNIOSKI

„W dziele sztuki stykamy się z czymś bliskim, a jednocześnie to zetknięcie w zagadkowy sposób wstrząsa nami i burzy zwyczajność. W radosnej i strasznej grozie dzieło sztuki oznajmia: To jesteś ty – ale mówi także: Musisz zmienić swoje życie.” (Gadamer, 1979, 127) A zatem: co przywołane powyżej dzieła zmieniają w życiu doświadczającego ich podmiotu? Myślę, że jego własne wyobrażenie o sobie samym jako innym. Empatyczne doświadczanie siebie jako temat dzieła sztuki i strategia artystyczna jest ceną i jakże współczesną konceptualizacją nowomaterialistycznych pragnień o wymykaniu się dualistycznym ograniczeniom, takim jak myślenie w kategoriach opozycji: ja-nie ja, ja-inny, podmiot-przedmiot, natura-kultura. (Dolphijn & van der Tuin, 2018, 93–109) Biorąc pod uwagę, dajmy na to, przeciwstawienie podmiot-przedmiot, wyczerpująco objaśnione przez Edytę Stein dzięki rozróżnieniu na akt źródłowy (właściwy własnemu przeżywaniu) i nieźródłowy, (Stein, 2014, 61–68) w realiach nowomediálnego doświadczania siebie jako innego traci na wyrazistości. Widziany wizerunek siebie nie jest bowiem czymś zupełnie różnym ode mnie, jak bywa w przypadku wczuwania się w sytuację innego człowieka, lecz uobecnia się w dziele tylko i wyłącznie dzięki mojej cielesnej obecności. Moja inność w dziele sztuki nie jest nieźródłowa. Wpływając z mojego doświadczania, jest w nim samozwrotna.

Kluczową rolę w empatycznym doświadczaniu siebie jako innego odgrywa tutaj technologiczne zapośredniczenie, gdyż wprowadza ono nową jakość doświadczenia. Wyliczone powyżej prace artystyczne modyfikują przyswajane od dzieciństwa praktyki obserwowania

swojego lustrzanego wizerunku, ziszczając baśniowe pragnienie wyrażone słowami „lustreczko powiedz przecie...”, chciałoby się strawestować: „...kim mogę być, przekraczając ograniczenia swojego ciała?”. Lustro nowomiedialne, jak wyjaśniałem powyżej, pozwala temu-który-jest-sobą znaleźć własne odpowiedzi na tak postawione pytanie. „Przypominając” sobie swoje własne narodziny, doświadczając wyobrażeń niecodziennych przestrzeni, aż w końcu mierząc się z nieistnieniem siebie, widz ma szansę poszerzenia swojej doczesnej percepcji.

Jedną z cech wyróżniających nowomiedialną sztukę interaktywną jest jej zdolność do technologicznego wzmocnienia pewnych ukierunkowanych treściowo procesów poznawczych. (Stern, 2016) W przypadku przywołanych powyżej nowomiedialnych luster owe wzmocnienia zyskują konkretną konceptualną ramę, odnoszącą się do egzystencjalnych ograniczeń ludzkiej cielesności, pojęciowo wyrażaną takimi terminami jak narodziny świadomości, czwarty wymiar czy śmierć w cyberprzestrzeni. Wprowadzają one podwójnego rodzaju dekontekstualizację. Po pierwsze, opisywane prace, obierając za punkt wyjścia codzienne doświadczanie własnego odbicia w lustrze, dekontekstualizują je z codzienności, eksplorując możliwości poznawcze oferowane przez współczesne technologie. Po drugie, modyfikują naturalną sytuację percepcyjną. Zamiast nastawienia pragmatycznego, widz przejawia w kontakcie z nimi nastawienie bliskie estetycznemu, które sprzyja uświadamianiu sobie swojej własnej obecności. (Seel, 2008, 42) Okoliczności ekspozycyjne dzieła, takie jak aura tajemniczości zaciemnionego pomieszczenia, nietypowa forma lustra czy nieprzezroczystość mechaniki medium technologicznego, wywołują u odbiorcy zdziwienie i poczucie obcości, korespondując tym samym z tematem wspólnym omawianych tu dzieł. Ta podwójna dekontekstualizacja stanowi podłoże dla nowej – empatycznej sytuacji odbiorczej dzieła,

wymykającej się interpretacjom formalistycznym czy relatywistycznym. (Crozier & Greenhalgh, 1992)

Warto zaznaczyć, że wspomniane obiekty i instalacje artystyczne zapraszają widzów do wyobraźeniowego przeżycia sytuacji, nazwanych przez Karla Jaspersa granicznymi. (Jaspers, 1978, 186) Czy jest bowiem coś bardziej osobistego i krańcowego niż własne narodziny lub śmierć, bardziej pozacielesnego niż obcowanie w niefizycznym porządku czasoprzestrzennym? Podejmując z dziełem sztuki rozmowę, tzn. komunikując się z innym na sposób zaproponowany przez Gadamera, każde z omawianych tutaj dzieł zdaje się wypowiadać do nas sybilicznie brzmiące słowa: „Powiedz mi, w jaki sposób przeżywasz sytuacje graniczne, jak się do nich odnosisz – a ja ci powiem, kim jesteś i jaki jesteś”. (Galarowicz, 2017, 196)

BIBLIOGRAFIA

- Abbott, Edwin A.; 2008, *Flatlandia czyli Kraina Płaszczaków. Powieść o wielu wymiarach*, przeł. Jacek Dziedzic, Konrad Dziedzic, Leszek Aleksander Kołodziejczyk, Marcin Skrzypski, Leszek Sobiecki, Jacek Lech, Agnieszka Żelewska, Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe.
- Allesch, Christian G.; 2017, *Einführung – A Key Concept of Psychological Aesthetics; w: Empathy. Epistemic Problems and Cultural-Historical Perspectives of a Cross-Disciplinary Concept*, Palgrave Macmillan UK, ss. 223–243.
- Barad, Karen; 2018, *Co jest miarą nicości? Nieskończoność, wirtualność, sprawiedliwość*; w: Olga Cielemecka, Monika Rogowska-Stangret (red.), *Feministyczne nowe materializmy. Usytuowane kartografie*, przeł. Monika Rogowska-Stangret, Lublin, ss. 63–70.
- Białek, Arkadiusz; 2010, *Patrz gdzie patrzę. Psychologiczne aspekty podejmowania cudzej perspektywy*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

- Crozier, W. Ray & Greenhalgh, Paul; 1992, *Beyond Relativism and Formalism. The Empathy Principle*, w: *Leonardo*, nr 1 (25), ss. 83–87.
- Dolphijn, Rick & van der Tuin, Iris; 2018, *Nowy materializm. Wywiady i kartografie*, przeł. Joanna Bednarek, Jędrzej Maliński, Gdańsk-Poznań-Warszawa: Fundacja Machina Myśli.
- Dyens, Ollivier & Knutson, Susan; 1994, The Emotion of Cyberspace. Art and Cyber-ecology; w: *Leonardo*, nr 4 (27), ss. 327–333.
- Freedberg, David; 2017, *From Absorption to Judgment. Empathy in Aesthetic Response*; w: Vanessa Lux, Sigrid Weigel (red.), *Empathy. Epistemic Problems and Cultural-Historical Perspectives of a Cross-Disciplinary Concept*, Palgrave Macmillan UK, ss. 139–180.
- Friesem, Yonty; 2016, *Empathy for the Digital Age. Using Video Production to Enhance Social, Emotional, and Cognitive Skills*; w: Sharon Y. Tettegah, Dorothy L. Espelage (red.), *Emotions, Technology, and Behaviors*, London: Academic Press, ss. 21–45.
- Gadamer, Hans-Georg; 1979, *Estetyka i hermeneutyka*; w: tegoż, *Rozum, słowo, dzieje. Szkice wybrane*, przeł. Małgorzata Łukasiewicz, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, ss. 119-127
- Galarowicz, Jan; 2017, *Wprowadzenie do antropologii filozoficznej. Ujęcie fenomenologiczno-personalistyczne*, Kęty: Wydawnictwo Marek Derewiecki.
- Henderson, Linda D.; 2013, *The Fourth Dimension and Non-Euclidean Geometry in Modern Art*. Cambridge-London: The MIT Press.
- Hoffman, Martin L.; 2006, *Empatia i rozwój moralny*, przeł. Olena Waśkiewicz, Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Jaspers, Karl; 1978, *Sytuacje graniczne*; w: tegoż, *Jaspers*, przeł. Anna Staniewska, Warszawa: Wiedza Powszechna, ss. 186–233.
- Klooster, Adinda Van 't; 2011, *Balancing Art and Technology. The Aesthetic Experience in Body and Technology Mediated Artworks*, University of Suderland.

- Klooster, Adinda Van 't; 2012, *Music as a Mediator of Emotion*; w: *International Computer Music Conference Proceedings, 2012*.
- Klooster, Adinda Van 't; 2018, *Creating Emotion-Sensitive Interactive Artworks. Three Case Studies*; w: *Leonardo*, nr 3 (51), ss. 239–245.
- Kon, Igor; 1987, *Odkrycie „ja”*, przeł. Larysa Siniugina, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Olsen, Bjørnar; 2013, *W obronie rzeczy. Archeologia i ontologia przedmiotów*, przeł. Bożena Mądra-Shallcross, Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN.
- Paul, Christiane; 2016, *Introduction. From Digital to Post-Digital - Evolutions of an Art Form*; w: taż. (red.), *A Companion to Digital Art*, Chichester: Wiley-Blackwell, ss. 1–19.
- Prus, Bolesław; 2019, *Lalka*, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Ricoeur, Paul; 2003, *O sobie samym jako innym*, przeł. Bogdan Chęłstowski, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Seel, Martin; 2008, *Estetyka obecności fenomenalnej*, przeł. Krystyna Krzemieniowa, Kraków: Universitas.
- Stein, Edyta; 2014, *O zagadnieniu wczucia*, przeł. Danuta Gierulanka, Jerzy F. Gierula, Jerzy Machnacz, Kraków: Wydawnictwo Karmelitów Bosych.
- Stern, Nathaniel; 2016, *Interactive Art. Interventions in/to Process*, w: Christiane Paul (red.), *A Companion to Digital Art*, Chichester: Wiley-Blackwell, ss. 310–329.
- Stoichita, Victor I.; 2001, *Krótką historia cienia*, przeł. Piotr Nowakowski, Kraków: Universitas.
- Walton, Kendall L.; 2015, *In Other Shoes. Music, Metaphor, Empathy, Existence*, New York: Oxford University Press.

PRACTICAL USE OF ARTBOTS IN VIRTUAL WORLDS

Jarosław Maciejewski¹

ABSTRACT

For 17 years the estimated number of bots in the virtual world of Second Life (SL) is less than 1% and only about 15% of them are active. They deal with simple matters asked by their creators, e.g. managing a region, a group, working as a language translator, an avatar welcoming other avatars appearing in a given area, a catwalk model, etc. On average, for so many years various artists have tried to create bots in the field artistic, either using available programming libraries that support the Second Life protocol or using objects to create advanced choreographies in which they later embed their bots. In this article, a brief history of the creation of bots on the Internet will be discussed, examples of created artistic bots in Second Life will be given and the operation of the artbot created by me will be presented. People interested the bot have the opportunity to interact with it personally, e.g. by requesting the creation of a given work,

¹ Master of Science in Computer Science.
Graduate of University of Technology in Opole, Poland.
Contact: nitro.bystrzyca@gmail.com

with which they could later photograph and put on a joint exhibition.

Keywords: Second Life, Bot, Artbot, Art, Net Art, Generative Art, Leonardo de Artbot

PRACTICAL USE OF ARTBOTS IN VIRTUAL WORLDS

The virtual world Second Life allows to meet real people from around the world in 3D graphic environment over the Internet. In this environment they can gather in common thematic groups, discuss, spend free time together, e.g. listening music, create virtual conferences, workshops, interactive works of art available to a wider audience. In addition to people living their virtual, ordinary lives, there are characters for whom the presence of people in the same area is completely indifferent - they are bots which take various forms - human, animal, fictitious. They may not be aware that they have a limited consciousness imposed by their creator to exist in the world of Second Life. There is no exact data regarding the number of bots. We can try to estimate the number of bots in Second Life. There are approx. 62 million registered accounts, approx. 41 thousand residents log in to Second Life daily (Second Life Grid Survey, n.d.). Let's say bots can be between 10-20%. It is easy to count that there are approx. 6 - 12 million bots in the virtual world and approx. 4 - 8 thousand can be active.

Bots in the virtual world are assigned various tasks, e.g. they can simulate air traffic control (ATC), manage the region (bodyguard, manager), group, welcome in the region, moderator in group chat, model showing clothes and other things to sell, a character playing a specific role in interactive mini games with other avatars (e.g. deadly zombies in a post-apocalyptic city), etc.

The Second Life policy regarding bots is clear. Bot can manage group notifications, manage a group, be a translator in a group, be anti-spam monitor, mannequin, free range model, participate in minigames as an NPC. Bot can't generate a lot of artificially traffic,

copy things without looking at copyrights, sending more than 5000 messages per day, group messages are counted as 1 message per 1 recipient, buying the Mainland region, other things prohibited in Terms of Service, so the bot can do everything according to the principle: "what is not prohibited is allowed".

WHAT IS A BOT?

Bot (other names are: web robot, internet robot, agent, scripted agent, NPC (Non-Player Character), softbot) is computer program which performs tasks usually simpler and faster than a human, don't have physics body, can have virtual body, emulates human activity in the Internet, e.g. conversation with a human. In the Internet we have examples various bots: spam bots - they send unwanted messages e.g to email boxes; Copy Bot - this program has a bad famous in Second Life because in the past it stole the works of other users regardless of copyright, in Second Life its use is prohibited; DDoS bot (paralyzing networks and servers by sending too much data that cannot be handled quickly, exhausting memory and processor limits, which causes servers to hang up and refuse to provide services); spider bot, which is indexing websites - you see them on search website; service bots which are using on social platforms e.g. Facebook, Twitter, Instagram, where companies are sharing their services, e.g. delivery company can via bot give information about specific package for asking person via Messenger, etc.

We have different bots on the Internet. The list is opened by chatbot Eliza created in 1966 by Joseph Weizenbaum from the MIT Artificial Intelligence Laboratory (Landsteiner, 2005), which pretended to be a psychotherapist and was the first to pass the Turing test. Eliza simulated the conversation using "pattern matching" and a replacement methodology that gave users the illusion of understanding from the program but had no built-in framework for contextualizing events.

A good patient for Eliza would be another bot named Parry, which was created in 1972 by psychiatrist Kenneth Colby and was supposed to simulate a person suffering from paranoid schizophrenia. Eliza and Parry's meeting took place during an international computer conference, the ARPANET network was used, Eliza was launched at the headquarters of MIT and Parry at Stanford University. A record of their conversation can be seen in RFC 439 (Network Working Group, 1973).

It is interesting to note that in the 1970s a group of experienced psychiatrists analyzed a mix of real patients and computers on which Parry was running by teleprinters. Another group of 33 psychiatrists were shown transcripts of conversations. In both groups, they were then asked to indicate which patients were human and which were computer programs. Psychiatrists were able to identify only in 48% of cases (Saygin, Cicekli, & Akman, 2000).

If Eliza did not help Parry, then maybe help it other the chatbot created by Rollo Carpenter in 1988, named Jabberwacky (Carpenter, 1997), would simulate human speech in an interesting, funny and humorous way.

In 1991 Dr. Sbaitso (Sound Blaster Artificial Intelligent Text to Speech Operator) by Creative Labs for computers with MS-DOS (Mann, n.d.). It was an artificial intelligence speech synthesis program distributed with Sound Blaster cards. It talked to the user simulating a psychologist, most of the lines answered "WHY DO YOU FEEL THAT WAY?", If he did not understand something, it answered "THAT'S NOT MY PROBLEM" and after typing "SAY" it repeated the last sentence louder.

In 1995, A.L.I.C.E. (Artificial Linguistic Internet Computer Entity) was created Eliza's cousin thanks to Richard Wallace. It uses AIML, an XML-based language to match certain heuristic pattern rules to input data.

In 2006, Watson was shown - the first supercomputer whose purpose was to process questions asked in natural language. Watson appeared in the American program Jeopardy!, in which in 2011 it won the main prize of 1 million USD, which was allocated to charities (IBM, 2011).

ChatBot using Watson was implemented by one of IBM's partner companies - Elemental Path in crocodile look toys - CogniToys (Takahashi, 2015), where after pressing the button the child can talk to the toy - questions are directed via WiFi to AI network operated by Watson supercomputer.

Since 2010, we have a rash of voice bots called voice assistants - at first it was Siri from Apple, then in 2012 Google Now from Google, then in 2015 Alexa (Amazon) and Cortana (Microsoft) appeared.

From 2016, bots on Facebook private messages portal - Messenger are gaining popularity.

In the same year, Tay - a chatbot pretending to be a 19-year-old American girl and interacting with other Twitter users is published on Twitter. Tay answered questions, sent photos in the form of memes, but under the influence of tweets reflecting incorrect political expressions sent by users, the bot began to raise controversial topics, e.g. Eric Garner, praising Adolf Hitler or the emigration policy of Donald Trump. After 16 hours Tay was turned off and Microsoft published an apology.

EXAMPLE BOTS IN SECOND LIFE

In Second Life, bots can be divided into two types:

- prim-mesh - the bot is made of prims and/or mesh objects, bot describing is done using Linden Scripting Language (Linden Scripting Language, n.d.), which is a simple programming language similar to C # and Java.

- avatar - the bot is launched as a regular avatar from an external computer, communication with it takes place through its programming interface, which can be mixed with LSL.

As mentioned earlier, there are many bots in Second Life.

Three interactive bots can be found on the virtual campus of the Jagiellonian University - Academia Electronica (Figure 1). Kocio is a cat-bot that reacts when you type its name in the general chat, then it comes up and coaxes to the person who called it.

The Nightingale is a bird surveyor, with whom you can complete a survey about your participation in the virtual world of Second Life. The survey results are later presented on the virtual campus page (Academia Electronica Survey, n.d.).

The owl is an examiner, at which a student can pass one of the subjects taught by Sidey Myoo (He is patron of Academia Electronica, in Real Life known as Michał Ostrowicki, associate professor at the Faculty of Philosophy of the Jagiellonian University in Kraków, Poland).



Figure 1. Examples of bots in Academia Electronica - nightingale (interviewer), Kocio (mascot), owl (lecturer examiner)

Another example of working bots in Second Life are Air Traffic Control Bots (ATC Bots), which can be found in control towers at airports, among others at Second Norway Lufthavn (Figure 2), Aleksandr International Airport, St Martin Airfield, Arimto Airport, East River Intercontinental Airport.

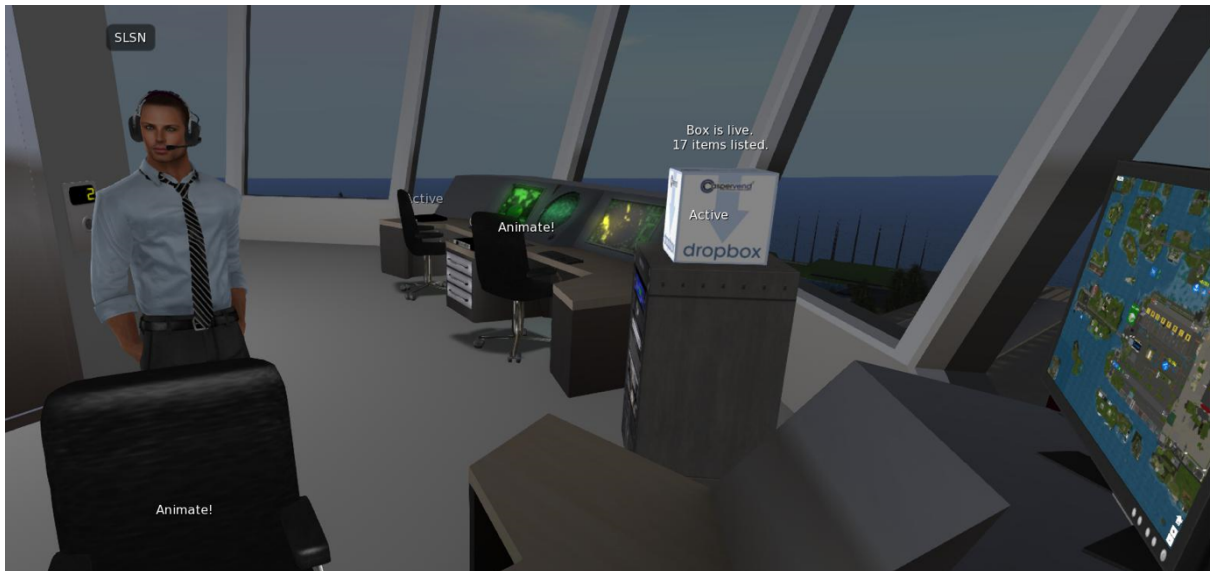


Figure 2. Air Traffic Control bot (ATC) in the Second Norway region at SLSN airport in Second Life

These bots are connected in different groups 119.200 MHz (for continents connected to the Blake Sea) and 17.900 MHz (for Sansara and Heterocera Atoll).

ATC bot reacts to specific words (e.g. takeoff, landing, etc.) in pilots' messages sent via group chat or GridTalkie. In the statement of the pilot communicating with the bot data must appear the name of the bot, the character calls the pilot and request. On a properly formulated request, the bot sends a reply via a reverse communication channel, e.g.

request from pilot:

SLSN tower, ABC1234, request permission for taxi to runway 36L.

response into bot:

ABC1234, SLSN TOWER, TAXI APPROVED. HOLD SHORT RUNWAY 36L. CONTACT TOWER FOR DEPARTURE.

Other examples of communicating with ATC Bot can be found in the Wikipedia Second Life Aviation (Second Life Aviation Wiki, n.d.).

This communication between the avatar-pilot of the aircraft and the ATC bot is to simulate the aircraft traffic environment in Second Life, similar to the environment in the real world.

In Second Life, we will meet bots that can take the form of dinosaurs (Figure 3), but are not interested in the presence of avatars visiting them or talking to them. Such bots can be found in Jurassic Park "Prehistorica: The Dawn Kingdoms", which are an integral part of a region from different periods of the Earth.



Figure 3. Triceratops - a dinosaur-bot living in Jurassic Park entitled "Prehistoric: The Dawn Kingdoms"

In 2009 other autonomous bot came to Second Life called Hal Cybertar (Zabaware, n.d.) presented on *Figure 4*, which was based on AI technology created by Zabaware - owner of this bot. Hal itself explored the virtual world, looking for people to talk together. When it was not welcome by certain people, it continued its journey through Second Life. If someone wanted to interact with Hal, it had to write "Hello Hal" in the chat, and if it wanted to end the conversation with

"Bye Hal". An attempt to talk Hal with other avatars can see in a YouTube video (Zabaware, 2009).



Figure 4. Hal Cybertar

SAMPLE ARTBOTS CREATED IN SECOND LIFE

Over the life of Second Life, attempts have been made to create various artistic bots. This was done in two ways: either the free libsecondlife/libopenmetaverse (libopenmetaverse, n.d.) programming library was used, which allowed the avatar to connect to Second Life via the one described by Linden Research Inc. protocol or Second Life programmed the behavior of an ordinary avatar using LSL and functional objects, e.g. machines for making advanced various positions for various avatars.

The first example would like to present is the work of Gazira Babela - Don't Say (Babela, 2006). This work depicts an avatar with an automated, semi-anthropomorphic, scripted tornado connected to it, which provides the illusion of acting as an isolated force of nature suggesting autonomy. The tornado acts as the force punishing the avatar for its vulgar, offensive attitude towards the interlocutor - after detecting the forbidden word, it orders the avatar to apologize to the

other party and then moves it to another place using its natural force (Figure 5; Figure 6).



Figure 5. Tornado moves bot to another location for using the forbidden word (Babela, 2006)

```
TheEnd Bishop: hello, stupid bitch
Gazira Babeli: ?!
Gazira Babeli: dont say stupid
TheEnd Bishop: stupid puppet!
TORNADO says: TheEnd Bishop, dont say STUPID... say sorry!
TheEnd Bishop: WHAT IS THIS!!!
TheEnd Bishop: AHhh
TheEnd Bishop: IM SORRY
TORNADO says: TheEnd Bishop, dont say STUPID... Nevermore
```

Figure 6. Conversation between the creator and the bot

Another example is LPDT2 (fr. La Plissure du Texte) created by: Ayiter, Glasauer, Moswitzer (Ayiter, 2006), which perfectly shows the combination of cooperation between bots in the production of a character string. The work refers to the telematics work of Roy Ascott from 1983 under the same title (Ascott, 1983), which explored the potential of a computer network in interactive, remote, joint creation of a work of art that would undermine the artist's conventional aesthetic categories, works of art and the recipient and traditional object and objection. 11 locations, among others in the USA, Canada,

Europe and Australia participated in the diffuse authorship of a "planetary fairy tale" (each location represented a character, such as a magician, princess, beast, etc.) by jointly creating and sharing texts and ASCII images that contained a developing narrative. Collective work was active for 12 days, the full picture of the work has not been preserved, only the fragment found on Norman White's disc from Toronto (White, n.d.).

Returning to the very work of LPDT2 in Second Life, it was founded in 2006 and shows how bots (Figure 7) act as communication nodes between narrators, disseminating collective authorship of text strings from many literary sources, e.g. Gutenberg project (Project Gutenberg, n.d.), chat avatar text entries public, SMS, Twitter.



Figure 7. One of bots of LPDT2 exhibition

The algorithm of operation is very simple:

- Choose random text from the Gutenberg project and then choose a random sentence from this text, which will be the starting point.
- Choose the longest word in this sentence and search for that word in another text from the Gutenberg project.
- Take a sentence from this text that contains the word found.
- Add the found sentence to the generated text.

- Continue the algorithm indefinitely.

An example of how this work works can be seen in many movies on the Internet (Mab MacMoragh, 2010; Mab MacMoragh, 2011).

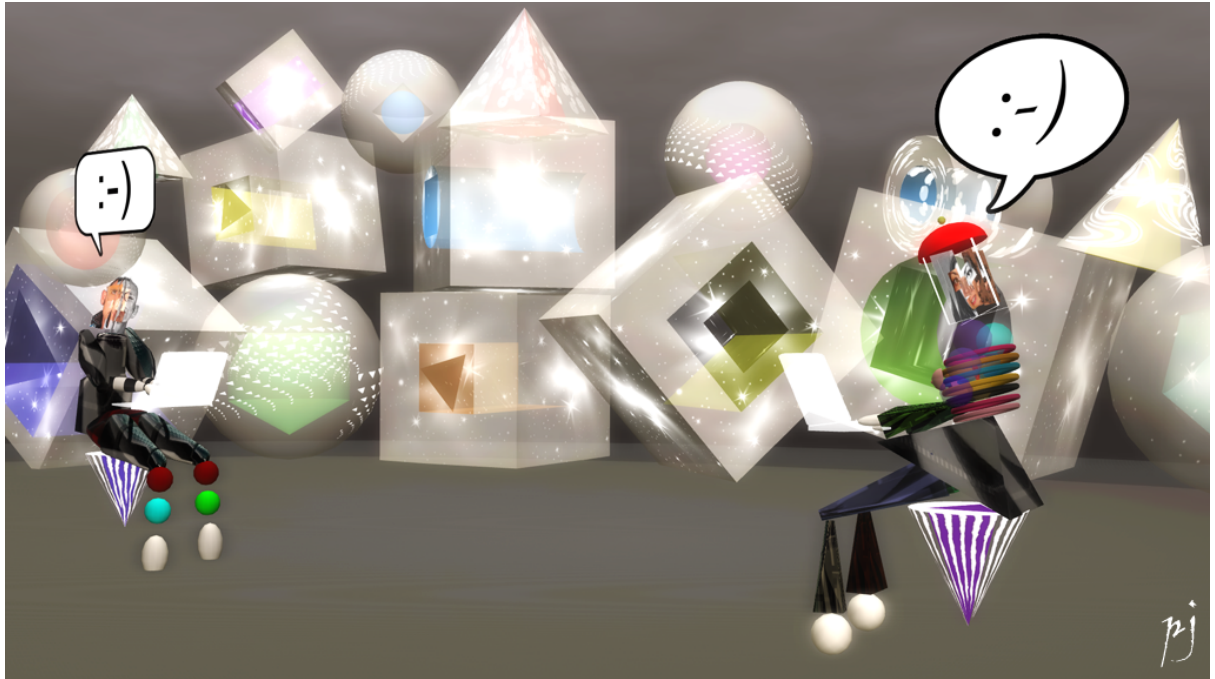


Figure 8. Ellsmere & Kazyanenko - Pardon our Zeitgeist (2012)

Another interesting work is Pardon our Zeitgeist in 2012 (Pyewacket, 2013) created by Ellsmere & Kazyanenko, where a non-verbal dialogue is conducted between two geometrically abstract bots (Figure 8). These bots, in addition to talking in silence, also move, the only sounds can come only from items that they use, e.g. a laptop.



Figure 9. Iaconesi - Dead on Second Life (2007)

The last interesting example in my opinion is the work of Iaconesi - Dead on Second Life from 2007 (oriana persico, 2008) [shown in Figure 9], where Karl Marx - philosopher, Franz Kafka - writer, Coco Chanel - fashion designer came to the electronic world from the beyond. Each of them is a separate, autonomous bot operating in the virtual world - they can walk, fly, look for companionship to talk. And so it happens - a given bot teleports to a randomly selected place in Second Life, where around it looks for other avatars with which it could talk and if it finds it writes answers collected from works characteristic of the specific character it represents. Conversations between bots and other avatars are recorded - this allows bot's author to manually enter new answers to frequently asked questions.

ARTBOT CREATED FOR PRESENTATION

Most artists in Second Life are artists into flesh and blood living in parallel in SL and RL world. Bots live only in Second Life, there are few artistic bots, the majority deals with the management of plots, keeping order in group chats, sending group announcements. Leonardo de ArtBot is a bot - an artist which, in addition to acting in the artistic field, allows basic interaction with the user.

— Jarosław Maciejewski, Leonardo's creator

I decided to create and launch in this year an artistic bot named Leonardo De ArtBot which is to operate in Second Life in the period from 04/14/2020 to 06/01/2020. The bot will offer to create some sample art works from primitives (it's basic three-dimensional building object, taking various forms) and mesh objects (it's 3D object created in external software, loaded to Second Life). Let's first discuss Leonard's brain and heart which is shown on Figure 10.

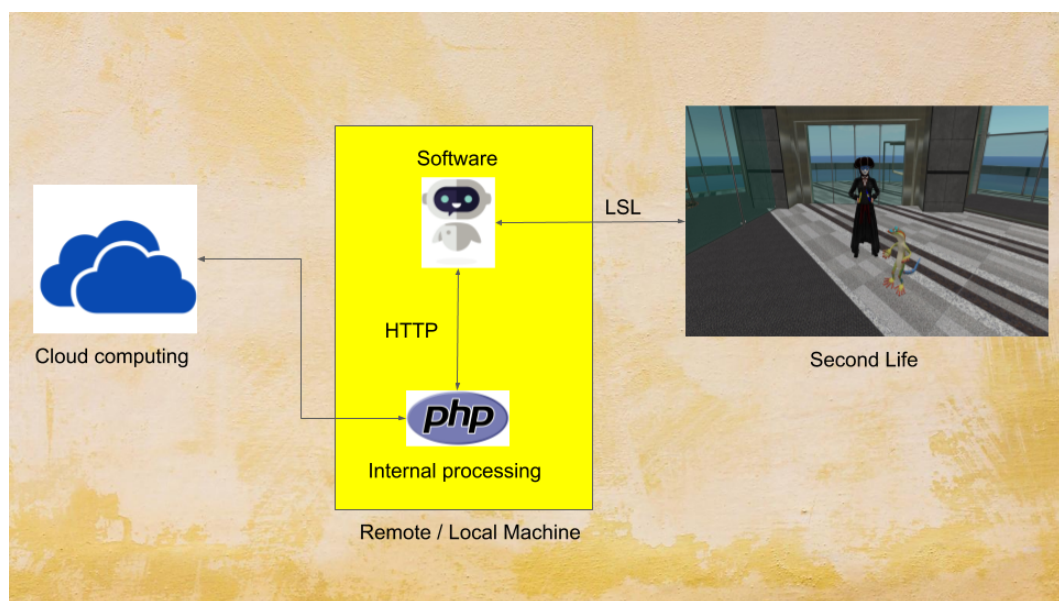


Figure 10. Flowchart of Leonardo

Leonardo de ArtBot (Maciejewski, 2020) works on the free Corrade software (Corrade, n.d.), which has very extensive documentation and the implementation of the bot using this software is not a problem. Leonardo connects to the electronic world of Second Life in the same way as a regular avatar, but without a graphical interface, because it does not need anything in this situation.

To make communication between the bot and Second Life possible, put the LSL script inside the prim. In this script you may use one of listed commands: `llSendMessage()`, `llOwnerSay()` or `llRegionSayTo()`.

The `llInstantMessage()` command (`llInstantMessage`, n.d.) allows to send private messages from an object to a given avatar - in the context of the bot these will be sent to it.

This command may be used when programmer will put prim "box" on the region, which allows direct script management, but if the region is restarted, access to them is temporarily lost. This function allows prim to send max. 2,500 messages for 30 minutes through all objects belonging to the owner in the region. A single message can have max. 1,023 characters.

Rest of listed commands may be used when programmer will put prim "box" as part of the bot's clothing (bot must be owner of this prim), they send private messages directly to bot without delays, limitations of number sending messages in specific time, one limitation is max. number of characters in single message. If programmer will edit prim, he must log in to the bot account using a browser to browse virtual worlds.

A single script can have max. 64 KB in size, it is compiled using a Mono compiler and has 16 KB of memory available to: bytecode, heap, stack. The advantage of such script limitation is the limitation of programming of resource-consuming scripts that would burden the server on which they are run. The downside, however is the inability to create scripts that would do advanced things in the virtual world. You can either break a large script into further smaller scripts and try to connect them with each other, which in Second Life would be a breakneck task or transfer a large part of the bot's functionality outside of Second Life and only in the virtual world receive the status of completed parts of functionality. This also has the advantages of smaller LSL files in the object - prime and a lower risk of error associated with exceeding the memory limit for compiled code (e.g. "Script run-time error: Stack-Heap Collision", "ERROR: Byte code assembly failed - out of memory").

Regardless of which option we choose, remember that the prime does not contain many LSL scripts - they will cause a very heavy load on the server and when the region manager sees it, it may tell us to slim down the prim scripts or order to leave the region.

In Leonardo, commands are sent outside of SL with the aforementioned `lOwnerSay()` command and the "execute" command from the bot API, which allows prim to execute any command on the system on which the bot is running. "Box" prim which is primary command center is part of bot's clothes, because the bot has no permanent headquarters, where we could permanently put a "box" with scripts supporting the bot and logging in using the bot account is not a challenge for me either.

Bot in the prim, which is its primary command center, currently has the following LSL scripts; the * symbol indicates scripts that are run independently of other scripts (may be dependent initially on the Bootup script):

- Bootup - is the first script to run other scripts and to send a command instructing the bot to load the basic configuration (e.g. putting on clothes).
- IM* - script that supports private messages between a bot and a given avatar.
- Debug* - a script that handles the order to restart the script in which the error was reported that such script was not found.
- CheckVersion* - sending a notification to the bot administrator when he finds a new version of the software.
- ExhibitionWorks - a script that supports the ability to receive textures from avatars and place them in a joint exhibition.
- ListenMath* - script supporting mathematical functions.
- PlatformMonitor - a script that monitors whether the artistic platform with its accompanying objects exists, if any of the objects is not in the region, it orders the creation again.

- ReturnToHome - in the case of restarting the region and teleporting the bot into the hub region (open region for all avatars, also when restarting regions) checks if the desired region is already available, if so, it teleports back to it.
- RegionAlert* - receive informations about restart region and send notice to group, social portals that region where is bot will be restarted.

Returning to Leonard's heart and brain, all the service comes down to the `servebot.php` file processed by PHP. This file is where Second Life's requests run by the "execute" command. It does not matter what language in the programming of the bot brain the programmer chooses, it can be well Python, Java, C#, C ++, etc., may the service run in the console version and the language support sending and receiving requests via the HTTP protocol. Yes, the Corrade software itself allows you to send commands via HTTP, MQTT, websockets or TCP, however HTTP will be used most often here. All PHP support is in the bot's directory. I chose PHP as the language for programming functionality, because this language is well known for me, the script can specify max. memory usage limit (and we can definitely go beyond 16 kB available in Second Life). PHP uses HTTP when sending commands to the bot and receiving data from it. This also has its advantages - you can delegate tasks to cloud computing, AI processing, etc.

I dream that the bot can create simple things composed of prims based on the data sent by AI, which based on the data: how many primes can be used, which primes, what is to be created sends feedback on the used primes, sizes, colors, angles, etc. in order to achieve the intended goal.

Let's get to the works created by Leonardo.

The first example type of work created by ArtBot was RandomArt (Figure 11), i.e. a work created from random elements, e.g. primitive type, its color, texture, etc.

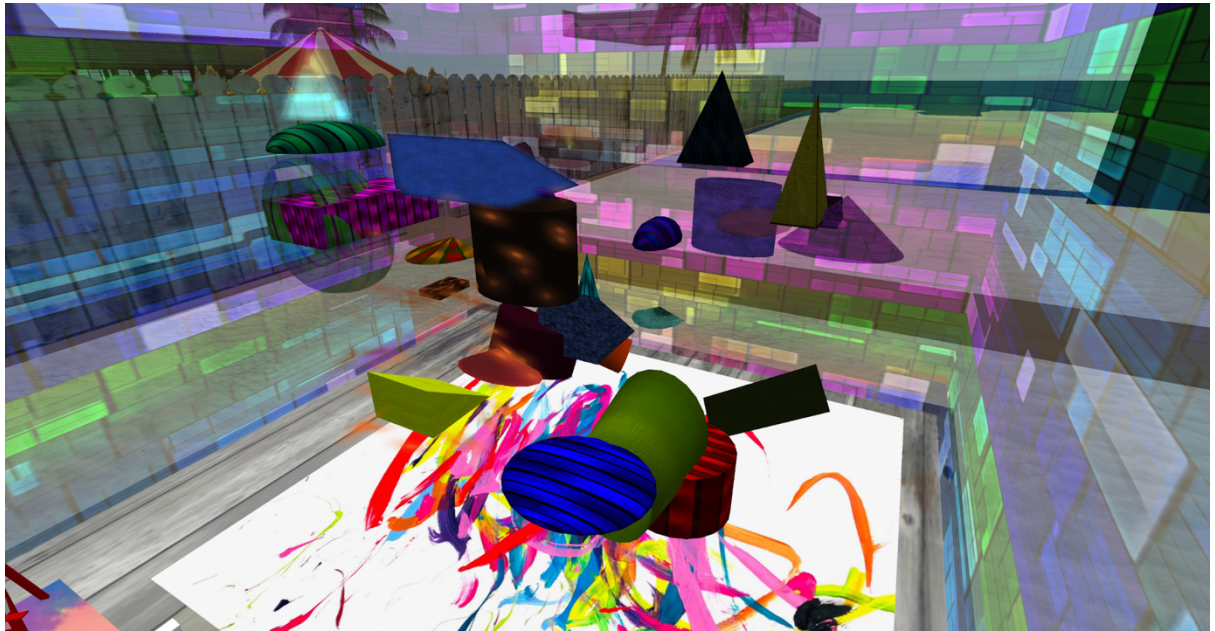


Figure 11. RandomArt - work art created from random elements

The second work created by ArtBot is an artistic installation called Hemmed (Figure 12). The bot creates a black box with internal yellow grid walls, in which there is a figure glued to one of the walls and at random intervals can hear voices ordering compliance. When the avatar moves inside the box, can see random letters flying up, which may indicate the inability to assemble a logical word or even a sentence - blocking of thinking or speaking by the sticky figure.

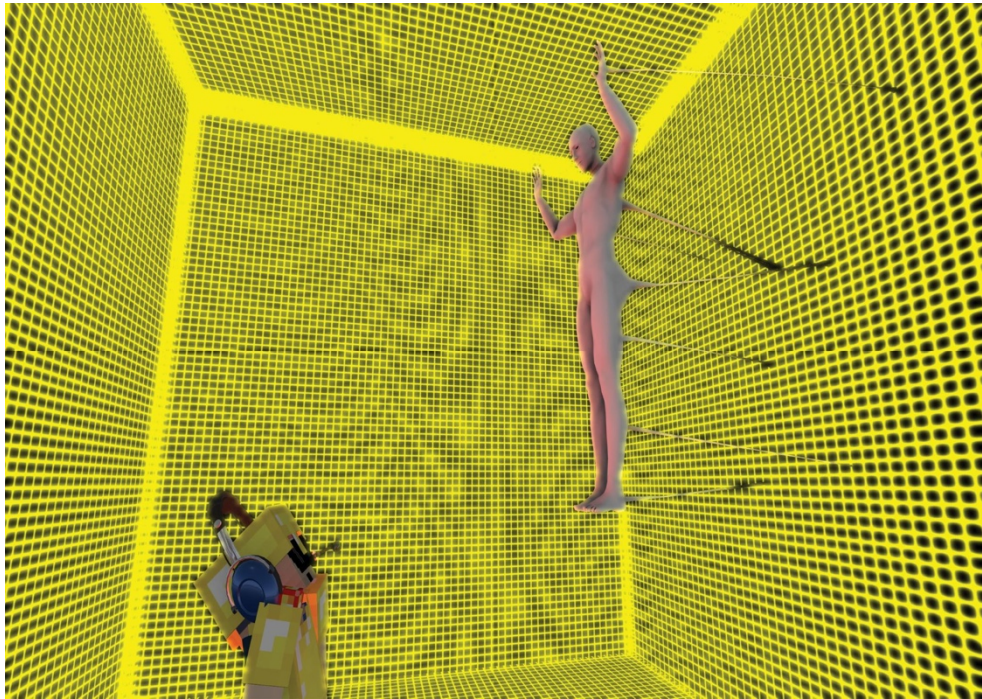


Figure 12. Hemmed - mysterious figure inside box

The recipient of the work can release the sticky character by issuing the command 'free him' in general chat. When this happens, the character disappears and instead appears a mysterious, hooded, sitting figure with a sword in his hand and an eagle on his shoulder. The figure thank him for release and after a short time turns into an eagle and flies away. However, this has its consequences in the form of closing the recipient in this work - he can not go through the walls. Now he is cornered. It can be released by typing in the general chat 'free me' - he can go through the walls again, but the consequence of this action is the return of the sticky character. So either sticky character or recipient can be free at the same time.

Another form of interaction proposed by artbot involves the user creating a work of voxels (Figure 13), i.e. the smallest elements of space in 3D graphics. The user receives a convenient editor via the website, where it can create its work, which it will later send to the bot. The bot itself only imposes the maximum number of voxels, i.e. primas, which can be used in construction.

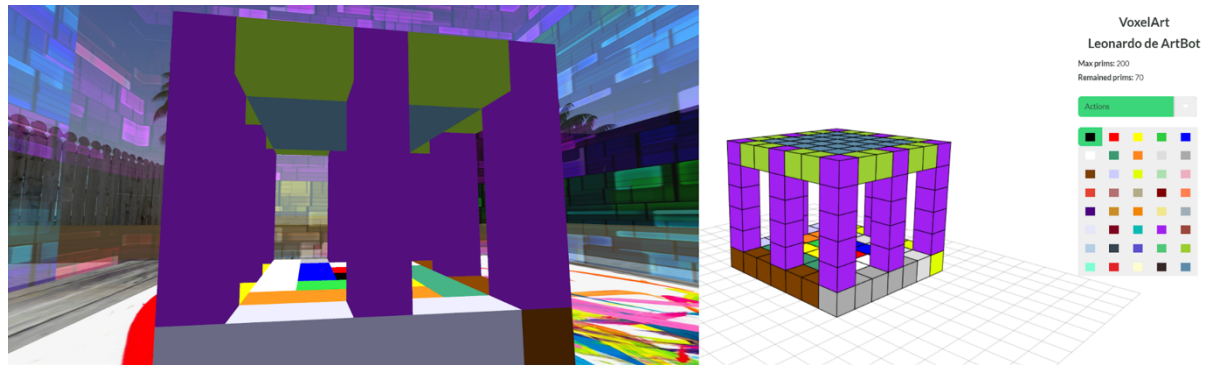


Figure 13. VoxelArt - user on special website can create own work itself

SUMMARY

This article describes the operation of an artistic bot operating in Second Life, presents a brief history of bots on the Internet, shows examples of other artistic bots from Second Life that worked much earlier.

Regardless of the bot type, you have tried or created a bot that connects as a simple avatar to the Second Life virtual world through external programming libraries that support the Second Life protocol, e.g. libopenmetaverse or attempted to shape, move and animate using various objects to build advanced choreography.

Can we say then, that bots in Second Life are autonomous, regardless of what tasks were assigned to them? I would like to quote here in the full version (Tuner, Nixon, & Bizzocchi, 2015, p. 23):

Currently, SL-Bots's finite-state architecture implements a narrow or weak category of single-purpose Artificial Intelligence. At best, single purpose agents such as SL-Bots are only minimally "intelligent" within the context of pre-determined roles that depend on persistent social interactions with external forces for its perceived personality-development and unique characterization. In other words, SL-bots have a strictly reactive personality and are directly shaped by an avatar, another bot or the environment. This is why SL-Bots are ideally suited for subordinate social roles such as a "greeter" or a "tour guide". This is also why SL-Bots are seen as automated rather than autonomous characters. (Tuner, Nixon, & Bizzocchi, 2015, p. 23)

Based on my own five-year participation in the electronic world of Second Life, I can agree with the above quote that bots in Second Life are automated and not autonomous, because their software does not allow for independent existence in the world, their developers have programmed them the simplest, useful for them functions (e.g. group management, parcel management, etc.). This has been happening since the creation of Second Life and the possibility of creating bots in this virtual environment.

Leonardo de ArtBot is also not an autonomous bot - it can't make decisions alone based on the collected live data. Its programmed functions are: processing commands by private messages, creating a platform for creating works, creating works, animating "artificial" painting on canvas, etc. It does not work alone outside the artistic platform.

Finally, in Second Life, one big boom in the form of a semantic bot would be needed, which would respond with natural responses to voice chat statements by using the semantic web. But will this happen? I am a skeptic at the moment because for 17 years I have not heard on the Internet that anyone would work on creating such a bot for Second Life world.

BIBLIOGRAPHY

Academia Electronica Survey. (n.d.). Retrieved February 03, 2020, from

http://www.academia-electronica.net/?page_id=7094&lang=en.

Ascott, R. (1983). *La Plissure du Texte*. Retrieved February 03, 2020, from

<http://alien.mur.at/rax/ARTEX/PLISSURE/plissure.html>.

Ayiter, E. (2006). LPDT2/3. Retrieved February 03, 2020, from

<http://lpdt2.blogspot.com/>.

Carpenter, R. (1997). *jabberwacky*. Retrieved February 03, 2020, from

<http://www.jabberwacky.com/>.

- Corrade. (n.d.). Retrieved February 03, 2020, from http://grimore.org/secondlife/scripted_agents/corrade.
- Babela, G. (2006). *Gazira Babela - Don't Say*. Retrieved February 03, 2020, from <http://www.gazirababeli.com/dontsay.php>.
- libopenmetaverse. (n.d.). Retrieved February 03, 2020, from <https://github.com/openmetaversefoundation/libopenmetaverse>.
- IBM. (2011, February 16). *IBM Watson: Final Jeopardy! and the Future of Watson* [Video].
- YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=II-M7O_bRNg.
- Linden Scripting Language. (n.d.). Retrieved February 03, 2020, from http://wiki.secondlife.com/wiki/Getting_started_with_LSL.
- Mab MacMoragh. (2010, August 22). *Roy Ascott's LPDT2* [Video].
- YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=kTSaOTh3Hz0>.
- Mab MacMoragh. (2011, September 14). *Roy Ascott's LPDT2: Telematic Embrace* [Video].
- YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=2Oe9x73HcFw>.
- Maciejewski, J. (2020, January 1). *Leonardo de ArtBot website*. Retrieved February 03, 2020, from <https://webnitro.eu/en/leonardo-de-artbot-en/>.
- Mann, D. (n.d.). *Dr. Sbaitso Online*. Retrieved February 03, 2020, from <https://oneweakness.com/dr-sbaitso-online>.
- Landsteiner, N. (2005). *Eliza (elizabot.js)*. Retrieved February 03, 2020, from <https://www.masswerk.at/elizabot/>.
- LIInstantMessage. (n.d.). In *Second Life Wiki*. Retrieved February 03, 2020, from <http://wiki.secondlife.com/wiki/LIInstantMessage>.
- Network Working Group. (1973, January 21). *PARRY encounters the DOCTOR*. Retrieved from <https://tools.ietf.org/html/rfc439>.
- oriana persico. (2008, March 10). *Dead on Second Life* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=BPJA_xjPsh0.

- Project Gutenberg. (n.d.). Retrieved February 03, 2020, from <https://www.gutenberg.org/>.
- Pyewacket. (2013, July 4). *Pardon my Zeitgeist (3d rough cut , use 3d red/blue glasses)* [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/69726707>.
- Saygin, A. P., Cicekli, I., & Akman, V. (2000). Turing Test: 50 Years Later. *Minds and Machines*, 10(4), 463–518. doi: <https://doi.org/10.1023/A:1011288000451>.
- Second Life Aviation Wiki. (n.d.). Retrieved February 03, 2020, from https://sl-aviation.fandom.com/wiki/ATC_Bot.
- Second Life Grid Survey. (n.d.). Retrieved February 03, 2020, from <http://www.gridsurvey.com/>.
- Składanek, M. (2017). *Sztuka generatywna: metoda i praktyki*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Takahashi, D. (2015, February 23). *Elemental's smart connected toy CogniToys taps IBM's Watson supercomputer for its brains*. Retrieved from <https://venturebeat.com/2015/02/23/elementals-smart-connected-toy-cognitoys-taps-ibms-watson-supercomputer-for-its-brains/>.
- Turner, J. O., Nixon, M., & Bizzocchi, J. (2015). SL-Bots: Automated and Autonomous Performance Art in Second Life. In *New Opportunities for Artistic Practice in Virtual Worlds* (1st ed., pp. 263–289). IGI Global. doi: 10.4018/978-1-4666-8384-6.
- White, N. (n.d.). *Text notation of La Plissure du Texte*. Retrieved February 03, 2020, from http://telematic.walkerart.org/timeline/timeline_ascott.html.
- Wójtowicz, E. (2008). *Net art*. Kraków: Wydawnictwo RABID.
- Zabaware. (n.d.). Retrieved February 03, 2020, from <http://www.zabaware.com/sl.asp>.
- Zabaware. (2009, October 21). *AI Bot Lives Among and Interacts with Real People in Second Life* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=DwsK3ckMdfS>.

ОНТОЛОГИЯ «ЧАСУЮЮЧОГО» ПРОСТОРУ В УМОВАХ ІНФОРМАЦІОНАЛІЗМУ (ФІЛОСОФСЬКИЙ АНАЛІЗ)

Іванюк Ірина¹

ABSTRACT

The ontology of "timing" space in the context of informationalism (a philosophical analysis).

The article is devoted to the different interpretations of procedural timing of the space in the context of its practical social being, Analyzing the temporal perspective within the framework of informationism, the author finds an external time that has strictly instrumentic significance, while the nature of the space under this approach consists in the ontologization of a "timing" man who becomes the creator, subject and actor of social processes.

Keywords: Temporality, Topos, Liquid Space, Virtuality, Informationalism

¹ (Ivaniuk Iryna) аспірантка кафедри культурології та філософії Національного університету «Острозька академія»

ABSTRAKT

Ontologia „czasującej” przestrzeni w warunkach informacjonalizmu (analiza filozoficzna).

W artykule zostały zaproponowane różne interpretacje procesualistycznej czasowości przestrzeni w kontekście jej praktycznego istnienia społecznego. Analizując czasową perspektywę w ramach informacjonalizmu, autor odnajduje zewnętrzny czas, który ma ściśle instrumentalne znaczenie, natomiast natura przestrzeni w ramach tego podejścia polega na ontologizacji „czasującego” człowieka, który zostaje twórcą, podmiotem oraz aktorem społecznych procesów.

Słowa kluczowe: temporalność, topos, przestrzeń „płynna”, wirtualność, informacjonalizm

У історії філософії, як і зрештою, в історії соціальної науки існує тенденція розглядати час і простір відокремлено. Просторова перспектива філософських рефлексій завжди виступала умовою для аналітики ряду проблем різних ділянок філософського знання. Говорячи про філософію, зауважимо, що були мислителі, які наділяли домінантною перспективою часову проблематику, інші – просторову; були й такі, що приділяли достатньо уваги обом як ключовим онтологічним перспективам (втім, в контексті огляду часу і простору як окремих онтологічних явищ). Дану прогалину історії філософії можна було б виправдати високим ступенем аналітичної теоретичності філософського знання, втім, дану тенденцію віднаходимо і у прикладній (за своїм первинним задумом) «соціальній фізиці» - соціології.

Поняття «соціального простору» з’являється у соціальній науці відносно недавно (XIX століття). У соціологів також віднаходимо

мислителів, що приділяють більшу увагу темпоральній перспективі буття соціального (переважно це пов'язано із вивченням явища соціальної дії (М.Вебер Т.Парсонс, Дж. Мід, частково Е.Гідденс). П.Сорокін та Р. Мертон безпосередньо займались проблемою соціального часу. Осягнення соціального буття з просторової онтологічної перспективи притаманне таким мислителям як О.Конт, Ф.Ратцель, Е.Дюркгайм, Г.Зіммель, Р. Парк, К. Левін, П.Сорокін, П.Бурд'є, З.Бауман,Е.Гідденс. І хоча тема «соціального простору» виступає однією з чи не найтеоретичніших проблем соціології, специфіка даної науки накладає свої методологічні, функціональні та цільові особливості на дискурс осмислення просторовості. Однак, соціально-філософська аналітика завдячує соціальній фізиці виявленням важливого аспекту дослідження соціальності простору – неможливості мислити його практичну наявність без апіорної «сплавленості» із процесуально-рухливим, історичним важелем буття суспільства, чому і присвячується даний аналіз.

Нові виклики соціального буття, що стоять перед людиною ХХІ століття провакують до ретельного осмислення часо-простору в контексті інформаціоналістських трансформацій, що поступово «загладжують» і структурно модифікують класичні рецепції підходу до теми онтології простору. Наприклад, аспекти межевостей, смисло-топосів, фізичних наявностей і навіть локальних мереж поступово переходять у минуле соціальних онтологій, що і маємо прослідкувати.

Досліджуючи класичну просторову онтологію, варто висновити, що модерний підхід до просторовості (що ґрунтувався на *топологічній* моделі осягнення) аж до постмодерну не втрачає свої позиції. Топос за класичною (арістотелівською) аналітикою повинен скріплювати частини цілого. Причому, ціле та сукупність частин не є тотожними: «цеглини з будинку і будинок із цеглин

нетотожні» [Аристотель, 1981, с.70] – отже, в даному означенні прослідковується *об'єднавчий принцип топосу*.

У лекціях з історії філософії М.Мамардашвілі поняття топосу напряду пов'язує з концептом «логос», притаманного архаїчній грецькій філософії (зокрема, мова йде про Геракліта та Парменіда). Зв'язок полягає у домінуванні концепту «логос» як скріплюючого елементу, «об'єднувача» частин цілого, смислом буття цілого. Поняття топосу у своїй класичній онтологічній перспективі має дещо подібні означення. Практично можемо поглянути на логоцентричність топосу із висновків, зроблених попередньо у статті «Онтологія часо-простору у соціокультурних координатах античності»: «Кожна епоха, виходячи із власного світоглядного підґрунтя, мала свій домінуючий стереотип розуміння соціального топосу як скріплюючого елементу. Наприклад, для античного світобачення це була агора – «місце зборів», для Середньовічного європейського мислення – образ храму, для Новочасного – *civitas* (місто, держава, громадянство) – об'єднання людей законом, для епохи Романтизму – ідея нації етносу» [Іванюк, 2018, с. 33]. Помітно, що в усіх випадках соціальна просторовість існує в якості місця (фізичного чи інтелегібельного). Крім того, класична антична модель осмислення простору пропонує огляд топосу, немислимого без тіла, що його займає (фізичного тіла у широкому сенсі), оскільки «існуючі предмети знаходяться *де-небудь* [Аристотель, 1981, с.123]. Назвемо цей *принцип співпадінням місця і тіла*.

З останнього принципу прослідковується ще один. Усяке тіло обмежене своєю поверхнею. Так само і топос слугує межею між місцем і усім тим, що є «не-місцем» або швидше «не-тим-місцем», тобто знаходиться поза ним – саме тут проглядаються онтологічні «стовпи» для логіки Свого-Чужого (на чому зупинимось ще окремо). Аристотель називає місце «першою нерухомою межею

охоплюваного тіла» [Аристотель, 1981, с.132]. Даний стан справ змушує виділити *принцип «межевості»* топологічного буття.

У контексті осмислення онтології топосу звернемо увагу на його зв'язок із рухом (оскільки цей момент наразі є принциповим для нас у з'ясуванні особливостей концепту «рухливості» просторого соціального буття). Рух завжди звершується відносно місця, а за Аристотелем відносно «якості, кількості, і у відношенні місця» [Аристотель, 1981, с.162]. Рух переважно мислиться як зміна місця, він здійснюється із чогось у що-небудь. У своїй «Фізиці» [1] Аристотель вказує, що рух фізичних тіл – це атрибут змінності положення тіла відносно місця, у якому час і топос сходяться у спільну систему координат. Даний аспект стає визначальним для нас, оскільки інформаціоналізм пропонує логіку «руху потоків відносно просторового буття», а не перебування у визначених топосах (адже для стрімких змін, що притаманні нашій добі, вони застарівають і дизактуалізуються швидше, ніж навіть стають виокремленими і утвердженими як конкретний топос – така статичність втрачає загалом сенс).

Крім фізичного аспекту сходження часо-простору, прослідкуємо і антропологічний, адже буття людини ми можемо розглядати як таке що неунікнено визначено часо-просторовою прив'язкою і стає умовою присутності індивіда у бутті соціального простору як простору *сус-спільного* для усіх, історичної приналежності до буття культури як історичної, себто темпорально послідовної.

Спроба мислити людське буття як точку сходження часово-просторових координат вже була запропонована нами у статті «Простір соціального та кайротоп людини у соціально-філософському розрізі» [4]. Для осмислення темпорально-просторової «точковості» людського буття було запропоновано поняття «кайротопу». Досліджуючи антропологічний аспект часо-просторовості, доцільним видається застосовувати кайрологічний аспект темпорального буття як психологічного часу

вражень, адже людська темпоральність завжди суб'єктивна і забарвлена унікальним досвідом, на відміну від об'єктивуючого фізично калькульованого «хроносу». Просторовим топосом буття і водночас найближчим до людини просторовим елементом багато науковців (зокрема, А.Лефевр) вважають її тіло, завдяки якому ще у дитинстві у нас формується усвідомлення себе як *окремішнього* буття, «точкового місця» дій, рішень і вчинків, а разом і відчуття інакшості. Апелюючи до трансформацій інформаційного суспільства, варто визнати, що кайрологічний аспект буття людини, як і топологічний аспект суспільства втрачає свої домінантні впливи, оскільки «цифрування» та внесення людського буття у електронний носій чи перебування її у мережевому конектикумі не передбачає психологізму внутрішньої суб'єктивної темпоральності, яка, як вже зазначалось, вкрай незручно імплікується у об'єктиваторські умови соціального (в даному випадку інформаційного) загального потоку.

Мислити кайротопічність людини можна і в якості інтелігібельного топосу освоєних смислів, що також слугують умовною межею Інакшого і Чужого. Звертаючись за аналітикою Чужого до Б.Вальденфельса, віднаходимо, що Чуже має свою специфіку у дискурсі смислотворень Свого, адже воно розглядається як загроза буття Свого, причому така загроза, яка лежить по той бік Свого (що унеможлиблює перебування водночас по обидві сторони), але знаходиться не настільки віддалено, щоб бути взагалі несприйнятим чи, умовно кажучи, непоміченим. Судячи з усього, онтологія Чужого мала би актуальність у суспільствах топологічного штибу, оскільки, для прикладу, віртуальний простір допускає усі «можливості» буття без розстановки акцентів порядку істина-хиба, добро-зло, прекрасне-потворне як зняті ще тенденціями постмодерну, навпаки, ефект і шокування психіки для медійного життя, зокрема, стають резонансними, аніж забарвлення смислів позитивними чи негативними конотаціями.

У контексті проблеми «освоєнь буття» нам може дещо прояснити гайдеггерівське Dasein (хоч введене це поняття у філософський обіг ще Г.Гегелем). Термін перекладають як «ось-буття» чи «тут-буття» (або присутність) – загалом це те, що імплікується у концепт «людського буття» як такого. У всякому разі кожне із перекладів передбачає топос осмисленості, «світовості» світу, адже наш контакт із ним (світом) відбувається у певній визначеності, і, водночас, визначеній доступності. Відтак, одна обрана можливість може автоматично закривати ряд інших можливостей доступу до буття. Людське буття, окрім топологічності, забарвлене ще й історичністю. Реальна присутність людини у світі починається із відкриття світу, що апіорі є «своїм», і лише тоді «простору» як онтологічного підґрунтя наявності «світовості» власного світу, а не навпаки. «Тут» людського існування передбачає визначену обмеженість перебування людини відносно часово-просторового буття у світі: «її буття не все, а «щось», не скрізь, а «десь», і не завжди, а «колись». Отже, «тут-тепер» як модус людського існування проявляється як обмеження безмежної, по своїй суті, ідеї часу і простору взагалі» [Іванюк, 2019, с. 217].

Вказуючи, що модерний підхід до онтології простору є топологічним, ми апелюємо до аналізу змін, що відбуваються у підходах до часо-просторовості у вже пост-постмодерному суспільстві, а згодом і суспільстві, яке вже звично називати суспільством інформаціоналізму. Топологічність поступово знімається у зв'язку із децентралізацією, а отже де-лого-централізацією соціального буття. Тепер простір виглядає не місцем, а відкритою онтологічною можливістю буття місць, голим субстратом, необмеженою ідеєю, у якій розміщені соціальні об'єкти. Топологічна модель буття простору ґрунтувалась на елементі, який повинен скріплювати соціальне буття, обмежувати

його від усього решта – тобто йшлося про буття локального порядку.

У зв'язку з появою тенденцій глобалізму, «опросторовленість» світу виглядає як «єдиний простір, а коли говорять про множину просторів, то розуміють під цим лише частини одного і того ж *єдиного простору*» [Филлипов, 2008, с.76]. І якщо ідеал громадянського суспільства ґрунтується на онтології «відкритий простір без центру» [Филлипов, 2008, с.26], функція якого забезпечення свободи і рівності кожної з локальних груп, то інформаційне суспільство носить у собі багато викликів і загроз, пропонуючи онтологію «простору потоків» (М.Кастельс), де потоками виступають інформаційні, фінансові та владні важелі впливів на соціальне буття з ризиками розмивання культурних ідентичностей.

Корені онтологічного переходу від топологічної моделі часо-простору прослідковуємо ще з Нового часу, коли у Д.Гюма з'являється огляд самої *ідеї* часу і простору як необмежених конкретикою певних тіл умов буття, що згодом вилилось у кантівське їх осмислення як форм споглядання. З цього приводу вже у XIX столітті Г.Зіммель (в дусі неокантіанства) висловлюється ще категоричніше, трактуючи «безкінечність простору не як безмежність вмістилища, а безкінечність функції споглядання» [Филлипов, 2008, с.78]. У такій перспективі ми не віднаходимо ніяких якісних характеристик простору, допоки не маємо справу з міжлюдською комунікацією, що наповнює його.

З огляду на це, у багатьох сучасних науковців, що досліджують часово-просторову проблематику дедалі частіше прослідковується тенденція до осмислення простору як «рухливого». Як вже зазначалось на початку, традиційний розгляд даної теми ґрунтувався переважно на відокремленому їх дослідженні (як у історії філософії, так і соціології), але *практично* вони не існують окремо, оскільки не існують без людини, яка є

носієм суб'єктивного, а отже, часового досвіду, що реалізується у сфері соціальних відносин та неunikнено імплікується у них (онтологічним ґрунтом чого слугує просторовість). ««Рухливий простір» – не стійкий, утверджений, непорушний або...«рифлений», йдеться про процесуальний простір, рухливий і плинний (Йогр Дюнне метафорично називає його «рідкий простір», *espacto liquido*), але його можна розхитати, він крихкий, недовершений, неконсолідований, це простір з відкритими флангами і вразливими зонами, змінами». [Рухливий простір, 2018, с.7]. Проблема полягає у тому, що *практично* простір соціального буття і не може бути статичним, адже його немає без людини (без її участі і діяльності у ньому), а оскільки людина істота «часуюча», то і простір забарвлюється часовою рухливістю людських взаємин у *просторі* (адже саме він стає підставою буття *міжіндивідуального* порядку).

Оскільки ми, говорячи про простір, маємо на увазі простір у межах сприйняття його людиною, то апіорі, він повинен мислитись нами рухливим, схопленим вже як процесуальний за визначенням, адже опросторовлення буття дозволяє нам осмислюватись плацдармом соціальних дій (вони, своєю чергою, мають конкретно визначені часово-просторові координати, історично-іманентні прив'язки).

Хоча нашу епоху більшість науковців вважає епохою домінування простору над часом, даний простір допомагає нам відкрити світ, що являється у історичному розгортанні. Тим більше дана характеристика прослідковується в контексті мислення, де «простір сам по собі є історією» [Рухливий простір, 2018, с.32], де суспільство постає результатом свого ж власного історичного буття. Наприклад, М.Фуко у «Інших просторах» вказує, що «тривоги сьогодення, перш за все, пов'язані з простором – безумовно, більш, ніж з часом; час постає лише як один з можливих способів дистрибуції елементів, що розподіляються у

просторі» [Рухливий простір, 2018, с. 32]. Виглядає так, що атрибути просторовості не до кінця розкриті нами, адже попри можливості вбачання «вершини» айсберга інформаціоналістських онтологій перед нами відкриваються пласти інших питань: чи може простір бути об'єктивним, якщо виходити із кантівської його інтерпретації як форми споглядання суб'єкта? Чи існує простір без людини, що сприймає і споглядає через просторовість? Чи пояснює феноменологічний концепт інтерсуб'єктивного цілком феномени опросторовлення? Чи «міжлюдське» і «соціальне» мають тотожну перспективу опросторовлення?

Загалом, можемо говорити й про інші шляхи осмислення «рухливості» соціального простору. Наприклад, В.Флоссер пропонує осмислювати неминучу практичну переплетеність простору з часом *впорядкуванням* просторового досвіду завдяки темпоральності, з іншого боку – просторовий досвід соціального (завдяки часу) отримує *напрямок* (так звану «соціальну інтенціональність»), а відтак, історичність соціального буття. Науковець апелює до неможливості сприймати даність світу без часово-просторової обмеженості: «світ є простором, розтягнутим часом, або часом, стягнутим простором...світ настільки великий, як і старий, тому обидва виміри вимірюють те саме» [Рухливий простір, 2018, с.49]. Мислитель рефлексує про основну, на його погляд, дихотомію просторів – це приватний та публічний простори («часування» як рух між ними стає основою просторового буття людини), а як результат такої диференціації імплікує у своєму дослідженні тріадну ієрархію опросторовлення соціального буття: «вгорі космічний, внизу віртуальний, а між ними життєвий простір, який ми населяємо» [Рухливий простір, 2018, с.50].

М.Льов називає простір «реляційним впорядкуванням тіл, які весь час перебувають у русі» [Рухливий простір, 2018, с.56]. Автор даного підходу називає його певним процесуальним феноменом,

що побудований на відношеннях суб'єктів і благ, а сам простір немислимий без свого матеріального буття, що побутує у часовому вимірі рівнозначно, завдяки чому відбувається фіксація просторових змін. Самі просторові зміни пов'язані із рухом об'єктів, тіл, які в контексті буття соціального варто розглядати як уже вищезгадані блага: матеріального або символічного порядку. М.Льов пропонує розглядати простір соціального умовою відношень між людьми (простір за визначенням має пов'язувати їх), і «мислити соціальний світ не реалістично чи субстанційно, а реляційно» [Рухливий простір, 2018, с.62], простір повинен «синтезувати» соціальні об'єкти у їх процесуальному бутті.

Німецький мислитель М. Шроер проаналізував соціальні теорії розуміння соціального простору як тіла – так звані «тілесні суспільства» (somatic society) [Рухливий простір, 2018, с.76]. Науковець пояснює сучасне соціальне буття перевагою просторового аспекту над часовим також (як і більшість згаданих нами мислителів). Дане онтологічне домінування у філософській думці мало місце в Античності (коли просторовість мислилась лише наявністю у ній певного фізичного тіла), але вже після Платона, із цілком справедливої зауваги М.Шроера, свідомість стала переважати тілесно-просторову асоціативність (і тримала свої «лаври» аж до посткласичного (постгегеліанського) періоду у історії філософської думки).

Тіло стає основним аспектом опанування людиною просторового буття. Тіло як просторовий топос ще з Античності мислилось в аспекті його обмежувальної функції. «Своє» тіло (фізичне, чи то інтелігібельне) ставить межу відкритого, доступного для сприйняття. У зв'язку із інформаціоналістськими змінами у соціальному житті існує багато тенденцій до розуміння тіла, що розширює свої межі завдяки електронному носію або мережевому існуванню, що тяжіє знімати межі тіла взагалі, а з ними просторові обмеження загалом.

До першого з підходів звернувся свого часу М.Маклюен у праці «Розуміння Медіа: зовнішнє розширення людини» [6], пророкуючи певні трансгуманістичні тенденції сучасного суспільного поступу, а саме: «ми розширили до вселенських масштабів свою центральну нервову систему і знехтували простором і часом, в будь-якому разі в межах нашої планети. Ми швидко наближуємось до фінальної стадії розширення людини ззовні до стадії технологічної симуляції свідомості» [Маклюен, 2003, с.5].

Канадський мислитель намагається проаналізувати дане явище за допомогою давньогрецького міфу про Нарциса. Те, відображення себе, яке герой побачив у дзеркалі і є його зовнішнім розширенням, він став «сервомеханізмом свого розширеного, чи повтореного образу» [Маклюен, 2003, с. 20] – тому він закохується не так у себе, як у власне дзеркальне відображення себе у воді. М.Маклюен таке розширення називає бажанням сучасної людини втекти від стресів реального життя та криз психологічного порядку, своєрідний захисний механізм психіки людини нашої епохи. Стресовість вводить людину в стан своєрідного «оціпеніння», яке, власне, і реалізується шляхом імплікації свого несвідомого життя у сферу технологічного носія, що і породжує розширення центральної нервової системи, себто психічного тіла людини назовні.

М.Маклюен вказує, наша інформаційна епоха стала епохою переваги візуальної культури над аудіальною, ефекту над значенням, що, очевидно, також свідчить про перевагу просторового аспекту над часовим в умовах інформаціоналізму. Сила просторового домінанту підсилюється тим, що дане розширення тіла людини шляхом залучення у технологічний носій породжує відчуття поля підсвідомого життя, де «мозок за межами черепної коробки, а нерви за межами шкіряного покриву» [Маклюен, 2003,с.33]. Така перспектива продукує можливості

публічного (загального) огляду, а отже, породжує відчуття всезагальності, «соціальності» простору.

«Соціальність» проявляється також як умова, певне поле буття «іншостей Іншого». Такі «іншості» слугують виявленню наших ідентичностей, що є також «темпоралізованими» та смислово «отопологізованими». Наприклад, у П.Рікьора віднаходимо розрізнення *idem*- та *ipse*-ідентичностей, одна з них слугує виявленню самототожності. на *відміну* від Іншого (моєю можливістю відрізнятись), а інша – дозволяє віднаходити Своє у Іншому (що слугує об'єднанню людей у простір буття «між»). Зустріч з Іншим у просторі «між», на думку Л.Ірігаре, забарвлена темпоральною теперішністю: «Саме у теперішньому можлива зустріч з іншим як таким – теперішньому, котре тепер є не лише містком між буттям-вже і буттям-ще-не. Теперішнє, в якому суб'єкт має бути заради зустрічі з Буттям іншого – конститутивної для єдності мого Буття, але й найбільш ризикованої і непередбачуваної» [Рухливий простір, 2018, с.120].

М.Кастельс (якому наразі присвячуємо найбільшу увагу як «апологету» інформаціоналістської онтології) вважає, що саме ідентичність як соціальна цінність стає впливовою для інформаційного суспільства, його ж основою називає «знання як основне джерело виробництва» [Кастельс, 2000, с.39] (а точніше зазначимо «інформація», задля її диференціації зі «знанням»). У такий спосіб інформаційна епоха опиняється під владою капіталізму та індустріальних тенденцій суспільства. Зокрема, щодо останніх: підтвердження даного факту можемо побачити на сучасному значенні міст та їх медіаційності: «інформаційних/глобальних міст, які є «просторами сучасності», що буквально означає місця, де поєднуються різні часи, складаючи вузлові точки зв'язку між різними темпоральностями. У такому розумінні діалектики місьць та потоків становить

просторовий реєстр нашої глобальної сучасності» [Кастельс, 2000, с.169].

Цифрові технології та удосконалення електронних носіїв покликане до того, щоб незалежно від місця і часу мати доступ до інформаційних потоків та здійснювати необхідні операції задля реалізації поставлених цілей. Закони інформаційного суспільства будують конструкт свідомості, де стираються межовості часо-просторового порядку. Якщо це час, то калькульований час для реалізації потреб суспільства, якщо простір, то вже навіть не локальні мережі, зв'язані топоси, а «простір потоків» (М.Кастельс). Заявлена у заголовку «рухливість» простору проглядається тут у функціонуванні часу як «повзання з одного підпростору в інший» [Рухливий простір, 2018, с.51].

У рамках інформаціоналізму віднаходяться технологічні, інструментальні та програмні шляхи забезпечення інформаційного зв'язку «з будь-яким місцем, у будь-який час» [Кастельс, 2000, с.195], відтак, основою такого суспільства є його цифрові можливості. Якщо просторовість суспільства проявляється його рухливістю, то в рамках інформаціоналізму ця рухливість настільки стрімка, що не дає нагоди застарівати певним явищам і мати домінанту певним локальним культурним формам, що проявляють себе в якості конкретних емпіричних прив'язок.

М.Кастельс вказує, що в рамках інформаціоналізму кожен з нас стає узалежненим від мережевого життя, а отже, інформаційних потоків, що продукуються у мережі. Ми звикли називати такий простір віртуальним, що його ми протиставляємо реальному, речевому, фактичному. У М.Кастельса віртуальність простору одна із символічних можливостей інтерпретації реального простору. Науковець вважає, що усяка інтерпретація взагалі є апріорі вбудованою у культурні коди та символи, а віртуальний простір лише черговий практичний вияв символізації комунікацій між світом та соціальною природою людини. В. Флоссер вказує,

що віртуальний простір, співзвучно до духу постмодерну, нівелює істину, натомість продукує «більші чи менші ймовірності» [Рухливий простір, 2018; с.50]. Саме ця тенденція і є явно інкорпорованою в онтологію віртуального простору. Аналізуючи в такому ракурсі «віртуальність» простору, мислитель вказує, що «він позначає той ще-не-простір, в якому ще-не-факти-дійсності проводять свій ще-не-час» [Кастельс, 2000, с.50]. Закономірно, що за таких умов в реалізації інформаційних потоків шляхом віртуального опросторовлення має місце умовність, ймовірність, можливість реалізації фактів у перспективі часу та простору.

Кастелівський концепт «простору потоків» послугував протиставленням онтології «простору місць». Науковець вважає, що в перспективі інформаційного суспільства вплив просторових реалій на часові набагато сильніший, але аналітика мислителя вкотре обґрунтовує позицію нерозривної єдності простору і часу у їх практичному бутті, тому неодноразово наголошує на «рухливості» і процесуальності простору потоків: «...глобальне місто – це не місце, а процес. Процес, шляхом якого центри виробництва і споживання розвинутих послуг і місцеві суспільства, що грають при них допоміжну роль, пов'язуються в глобальні мережі на основі інформаційних потоків, одночасно обриваючи зв'язок з районами, віддаленими від промислового центру» [Кастельс, 2000, с.258]

Просторовість інформаційного суспільства – це вже не просторовість речевої, територіальної близькості, а наявність комунікативних та інформаційних обмінів та потоків, що працюють на спільні цілі системно, у нерозривному зв'язку, тому відстанню тут є «не територіальна відстань, а комунікаційна» [Кастельс, 2000, с.375]. І саме тому М.Кастельс відзначає тут вирішальне значення мегаполісів, що є «вузловими пунктами і центрами влади нової просторової форми/процесу інформаційної епохи: простору потоків» [Кастельс, 2000, с.384]. Просторова характеристика

соціального буття у науковця не просто співвідноситься з самим суспільством, а й навіть утотожнюється з ним. Соціальні потоки і процеси творять соціальний простір.

У мислителів-інформаціоналістів також можемо віднайти інтенцію щодо «рухливості простору» в сенсі її осмислення шляхом факту процесуальності просторового соціального буття. М.Кастельс називає простір «кристалізованим часом» [Кастельс, 2000, с.385] і доводить дану точку зору також вже згаданим фактом неможливості мислити соціальний простір у його практиці поза його «часуючим», історичним буттям. Причина цього факту криється в людині, що є суб'єктом, носієм та реалізатором соціального буття простору та соціальних функцій, процесів у просторі.

Людина «залучена в (історично) детерміновані соціальні відносини, що надають простору форму, функцію і соціальне значення» [Кастельс, 2000, с.385], тому практичне осмислення буття простору соціального, що не існує інакше, як практично, на відміну від простору взагалі, має здійснюватись в перспективі історичного, процесуального буття людини, оскільки воно є темпоральним за природою та рефлектуватись в перспективі соціальних процесів за участі часово-просторих трансформацій.

У перспективі існування потоків, що наповнюють простір, важливе місце відіграє їх одночасність, адже саме інформаційні та капітальні потоки стають виразом найбільш впливових тенденцій у суспільстві (втім, потоки у просторі, водночас, і пов'язують своєю наявністю диференційовані часові відрізки), саме тому М. Кастельс і називає інформаційне суспільство «сферою виникнення і консолідації нових просторових форм і проектів» [Кастельс, 2000, с.385].

Аналізуючи темпоральність соціального порядку мислитель приписує інформаційному суспільству концепт «позачасовості часу», який на думку науковця, і репрезентує темпоральність

мережевого буття. Тут час втрачає свої класичні онтологічні аспекти, а саме послідовність, казуальну тяглість, суб'єктивність – усе те, що продукує історично-контекстуальний принцип індивідуального буття людини, а тому, і спільноти людей; пропонує, натомість, модель стиснутого часу з розривами послідовностей. Характерно, що для М.Маклюена, М.Кастельса, Й.Масуди та інших мислителів аналітики інформаційної доби часовість проглядається в контексті калькульованого фізичного, об'єктивного часу, що позначався в античності терміном «хронос», оскільки в даному контексті йдеться про мережеві та поточкові пласти часового буття, що забарвлені тенденціями соціальності, а соціальність часу важко імплікується в означення психологічного часу вражень, античного «кайросу». Останній, щоправда, можна намагатись аналізувати в контексті ідентичності певних культурних спільнот, що апіорі мають своє історичне буття, яке підтримується ментальними спорідненостями та міжсуб'єктивним світовідчуттям в перспективі освоєності культурних смислів, а разом з ними самототожностей, що онтологічно продукуються і темпорально також (навіть у більшій мірі темпорально, аніж просторово).

Втім, для інформаційної доби такі міжлокальні контексти стають менш актуальними, на противагу глобально-рухливим, що так би мовити «не існують, а лише перебувають, «проходять повз» місьць, «часують» в рамках загального простору потоків і впливів у просторі, де останній проглядається не як смисловий топос, а умовно даний плацдарм процесів, явищ та функцій. Час тут відіграє ключову, але інструментальну (а не онтологічну роль) – як цінність для реалізації функцій та цілей соціального порядку, де одночасність процесів має вирішальну та утилітарно-стратегічну функцію у реалізації впливів певних компаній, мереж та владних структур (фінансового, політичного, інформаційного призначення).

Отже, у онтологічних модифікаціях інформаційної доби М.Кастельс виділяє два вирішальних аспекти темпоральності: *одночасність* (як інструмент реалізації функцій потоків у інформаційному просторі) та *позачасовість* – притаманну переважно віртуальному мережевому буттю, що принципово незаангажована у історичні послідовності локальних ідентичностей: суб'єктивного чи інтерсуб'єктивного порядку.

Отже, треба визнати, що соціально-філософська аналітика в контексті проблеми «рухливого» простору за умов інформаціоналізму повинна ґрунтуватись на компромісі між теоретичним та прикладним соціальним знанням, аби не втратити основні аспекти соціального буття, що можуть нівелюватись з огляду точки зору на проблему методологією однієї зі сторін соціального знання.

Ми помітили, що на протигагу класичній просторовій онтології, простір інформаційних потоків не має конкретного місця, у ньому ніщо не існує, а лише «часує», проходить повз місць та об'єктів соціального життя. «Людина постмодерну не належить більше до якого-небудь місця, до якої-небудь культури» [Кастельс, 2000, с.392], принаймні, такий контекст «розігрується» як загальносупільна тенденція буття людини глобалізованої інформаційної епохи.

Оскільки онтологічно кріпить соціальне буття вже не топос, а простір (а він на протигагу топосу невизначений, необмежений сам по собі, без'якісний та не-о-смислений), то сам виступає прерогативою можливості існування об'єктів і процесів у ньому, наповнюється речами та взаєминами, що його «о-якіснюють».

Нам вдалось проаналізувати кілька інтерпретацій процесуальної часовості простору як його практичного, а не теоретичного існування – 1) історичність простору за визначенням в контексті соціального, де час дистрибує елементи у ньому (М.Фуко); 2) час як «впорядковував» просторового досвіду та своєрідний його

«інтенціонатор» (В.Флоссер); 3) час як «впорядковувач» і соціальна умова відношень між людьми (М.Льов); 4) соціальний простір як тіло зі злагодженими процесуальними рухами (М.Шроер); 5) темпоральна «теперішність» зустрічі у місці «між» з Іншим (Л.Ірігаре); 6) глобальне «місто», що являє собою процес руху інформаційних потоків (М.Кастельс).

Інформаціоналістська тенденція руху інформаційних потоків без зациклення останніх на онтології місць підтверджує класичну аристотелівську модель рухливості як зміни відносно просторового буття, але на цьому концептуальному збігові точки дотику архаїчної на сучасній моделі опросторовлення і завершується. Основні онтологічні аспекти інформаціоналістського «простору потоків» являють собою репрезентацію суттєвих трансформаційних зрушень, що відбуваються, порівняно з топологічною моделлю класичного до-постмодерного і частково навіть постмодерного порядку.

Інформаціоналістський простір – це не простір існування речей, об'єктів і взаємин, а умова їх переміщень, перебувань і трансформацій, причому настільки стрімких, що такі зміни науковці-інформаціоналісти позначили «потоківими». Якщо локальна онтологія простору пропонує топоси, що їх обирає сама людина, то людина інформаційної епохи апіорі не обирає глобальних мережевих процесів, у яких знаходиться і часових стиків, у які занурює власну центральну нервову систему. Тут миттєвість, наприклад, конотується вже не «виходом в мить» (Н.Бєрдяєв) наповненістю екс-стазисувань вражень, а миттєвістю виведення свого психологічного життя у електронний носій (М.Маклюєн), або у миттєвість сприйняття потоку інформації (М.Кастельс), у сферу цифрового буття (а воно, своєю чергою, диктує ряд власних законів).

Коли говоримо про часову перспективу в рамках інформаціоналізму, то тут маємо справу з зовнішнім часом, що

носить суто інструментальну роль. У межах віртуального простору основи кайрологічної темпоральності (послідовність, казуальна зв'язаність, асоціативний детермінізм, історичність, націленість) стають менш актуальними, натомість, проступає концептуальна модель «позачасовості часу». Для порівняння: позачасовість уже зустрічалась в історії філософської думки в контексті новочасного трансцендентального суб'єкта, якому вона приписувалась як відхід від емпірично-історичної прив'язки, тим не менше трансцендентальний суб'єкт не так рішуче нівелював кайрологічність темпоральності, хоча б вже тим, що демонстрував не тілесно-просторову (фізичну), а суб'єктивно-часову (мислячу) модель репрезентації світу. Втім, часу в умовах інформаціоналізму вдалось реабілітувати свої метафізичні амбіції на противагу обмеженню лише фізичною калькуляцією рухів та змін за рахунок онтологічного «вростання» у просторове функціонування шляхом опредметнення природи суспільного як такого – а його природа криється у онтологізації «часуючої» людини, що стає суб'єктом, творцем та актором соціальних процесів та наповнює ними опросторовлене соціальне буття.

ЛІТЕРАТУРА:

Аристотель, 1981, Сочинения в 4-х томах, Т.3, Москва, Мысль.

Вальденфельс, Бернанд, 2002, Топографія Чужого: студії до феноменології Чужого, Київ, ППС.

Іванюк, Ірина, 2018, Онтологія часо-простору у соціокультурних координатах античності, Наукові записки Національного університету «Острозька академія», серія «Філософія», №21, с. 29-35.

Іванюк, Ірина, 2019, Простір соціального та кайротоп людини у соціально-філософському розрізі, Людина і культура, за ред. Д.Шевчука,

Острог, Видавництво Національного університету «Острозька академія»,
с.209-221.

Кастельс, Мануель, 2000, Информационная эпоха: экономика общества и
культура, Москва, ГУВШ.

Маклюен, Маршал, 2003, Понимание Медиа: Внешнее расширение человека,
Москва, «Канон-прес-У».

Рухливий простір, 2018, Міждисциплінарна антологія, Київ

Филиппов, Александр, 2008, Социология пространства, Санкт-
Петербург, «Владимир Даль».

FILMOWY OBRAZ „TRUDNEGO BRATERSTWA” POLSKO-UKRAIŃSKIEGO 1918-1921

Jacek Szymala¹

ABSTRACT

The years 1918-1921 were a period of particularly complicated Polish-Ukrainian relations, a time of the formation of states, wars and alliances. Many films were made on this subject, which represented different versions of these events. The article organizes this material from the point of view of visual history. Anti-Polish interpretations dominated the Soviet films of the 1920s and 1930s, and strengthened Ukrainian activity on the Soviet side. After the war, it is difficult to find Polish-Ukrainian aspects in films, especially regarding periods just after the Great War. New opportunities appeared after the fall of the USSR. The article is a jubilee (100 anniversary of the Kiev

¹ Uniwersytet Wrocławski. Jacek Szymala - doktor nauk humanistycznych, historyk wizualny, kulturoznawca. Opublikował dwa tomy autorskie: *Film - Historia - Turystyka* (2016); *Powstanie kozackie 1648-1658. Studium z historii wizualnej* (2019); redaktor prowadzący serii wydawniczej "Historia w Mediach" (wydawnictwo Księgarnia Akademicka, Kraków). Aktualne zainteresowania naukowe: historia wizualna, Svalbard, film czarnogórski. Członek Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami oraz Polskiego Towarzystwa Badania Gier, wykładowca Akademii Polskiego Filmu. Odnalazł przedwojenny filmowy reportaż z polskiej wyprawy na Spitsbergen (*Do Ziemi Torella*, reż. W. Biernawski). Nr ORCID: 0000-0002-8714-7114.

expedition, the Polish-Ukrainian alliance against the Bolsheviks in 1920).

Keywords: Visual History, Polish-Ukrainian Relationships 1918-1921, Kyiv/Kiev Expedition 1920.

ABSTRAKT

Lata 1918-1921 to okres szczególnie skomplikowanych relacji polsko-ukraińskich, czas tworzenia się państw, czas wojen i sojuszy. Powstało na ten temat wiele filmów, które reprezentowały różne wersje tych wydarzeń. W artykule uporządkowano ten materiał z punktu widzenia historii wizualnej. W filmach radzieckich z lat 20. I 30. dominowały antypolskie interpretacje, eksponowano w nich aktywność ukraińską po stronie radzieckiej. Po wojnie trudno znaleźć w filmach aspekty polsko-ukraińskie, zwłaszcza dotyczące okresy tuż po Wielkiej Wojnie. Nowe możliwości pojawiły się po upadku ZSRR. Artykuł ma charakter jubileuszowy (100-lecie wyprawy kijowskiej, polsko-ukraińskiego sojuszu przeciwko bolszewikom w 1920 r.).

Słowa kluczowe:

historia wizualna, relacje polsko-ukraińskie 1918-1921, wyprawa kijowska 1920

WSTĘP

Rok 2020 to stulecie bitwy warszawskiej, zwanej cudem nad Wisłą, ale także rocznica wyprawy kijowskiej, symbolicznej wspólnej polsko-ukraińskiej akcji militarnej.

Rocznice mogą być badane przez socjologów, w tym przykładowo oprawa artystyczna, jak dekorowanie pomników, jest interesujące z perspektywy socjologii wizualnej. Można się tym zajmować także z punktu widzenia historii w przestrzeni publicznej i historii wizualnej. Jeśli idzie o relacje danego państwa lub narodu, zainteresowanie wykazują politolodzy, a jeśli zagadnienia są oddalone w czasie,

przychodzą w sukurs historycy, np. społeczni, gospodarczy czy wizualni.

Radosław Skrycki w przedmowie do katalogu wystawy na temat ikonografii Rewolucji Francuskiej, w 2009 r. napisał: „Historia Polski XX wieku zdecydowanie przestłoniła inne okresy, daty z historii powszechnej zacierają się w naszej pamięci, zaś wyścigi rozmaitych instytucji, by kolejne, mniej i bardziej okrągłe rocznice celebrować szybciej i głośniej od innych, zawłaszczają przestrzeń publiczną i nie pozostawiają miejsca dla działań popularyzatorskich obejmujących dawniejszą historię” [Skrycki, 2009, 3.]. Słowa te okazały się aktualne i trafne w związku z obchodami 100-lecia odzyskania niepodległości przez Polskę (1918-2018). Przykładowo w środowisku historyków znacznie mniej uwagi poświęcono 360 rocznicy zawarcia unii hadziackiej między Rzeczpospolitą a Kozaczyzną, 450-lecie unii lubelskiej także nie zyskało tak pompatycznej oprawy, jak 100-lecie nowoczesnej państwowości polskiej [zob. Szymała, 2018, 197-209]. Z punktu widzenia historii wizualnej warto byłoby przeanalizować dobór wydarzeń, jakie decydują się popularyzować twórcy takich facebookowych serwisów (grup) informacyjnych jak „Hussar.com.pl” (od 2012 r.), „Rocznica historyczna na każdy dzień” (od 2015 r.), „E-Historia.edu.pl (od 2017 r.) lub „Historia na dziś” (od 2020 r.): czy przeważają wydarzenia związane z polityką, gospodarką, czy kulturą, czy wśród epok historycznych dominuje współczesność, czy (jak spodziewalibyśmy się w portalu husarsko-kresowym) np. czasy przedrozbiorowe. Na analogiczne studia czeka baza filmpolski.pl, codziennie pokazująca datyienne urodzin i śmierci filmowców oraz premier filmów.

Sytuacja na wschodnim froncie pod koniec I wojny światowej była bardziej skomplikowana (zmienna) niż na Zachodzie. Na Ukrainie walczyły różne armie: „bolszewicy (Armia Czerwona), białogwardziści (Denikin), wojska Ukraińskiej Republiki Ludowej (Petlura), Zachodnioukraińskiej Republiki Ludowej (Ukraińska Armia Halicka),

anarchiści (oddziały Nestora Machny i innych atamanów), wojska niemiecko-austriackie oraz wojska polskie” [Briuchowiecka, 2016, 91]. Jeśli dodamy do tego chaos (społeczny, polityczny, kulturalny i gospodarczy) spowodowany rewolucjami w Rosji, a także zaakcentujemy wzmagające się nacjonalizmy, otrzymamy jeszcze bardziej zawiłą układankę. Wydarzeniami tymi, a ściślej relacjami polsko-ukraińskimi w omawianym okresie, zajmowało się już wielu historyków. Trudno stwierdzić, czy front wschodni jest lepiej opracowany niż działania na Zachodzie, podobnie można zadać pytanie o obraz tych wydarzeń w ikonosferze. Być może, jeśli z jednej strony zbierzemy wszelkie ekranowe wizualizacje działań na froncie zachodnim (od *Wielkiej Parady*, przez adaptacje *Na Zachodzie bez zmian* po 1917), a z drugiej sumę ekranowych wyobrażeń rewolucji październikowej, adaptacji *Szwejka* i np. polskich filmów o odzyskaniu niepodległości, proporcje byłyby wyrównane, natomiast wydaje się, że wśród filmów drugiej grupy obrazy dotyczące relacji polsko-ukraińskich nie należą do dobrze znanych, jak również nie posiadają specjalistycznych analiz i opracowań.

Celem opracowania jest uporządkowanie wybranych, filmowych narracji na temat stosunków polsko-ukraińskich w latach 1918-1921, a więc od zakończenia I wojny światowej, proklamowania niepodległości przez Polskę i ogłoszenia powstania ukraińskiej Centralnej Rady; końcową cezurę wyznacza zawarcie pokoju w Rydze, kończącego wojnę polsko-bolszewicką i szansę realizacji koncepcji federacyjnej Józefa Piłsudskiego². Szczególna uwaga zwrócona zostanie na ekranowe wyobrażenie wydarzeń 1920 r. W związku z sojuszem polsko-ukraińskim. Jako źródła bezpośrednie

² Odnośnie pokoju ryskiego, tematu solidnie opracowanego przez historyków [np. Borzęcki, 2012], z punktu widzenia historii wizualnej warto wspomnieć na interesującą okoliczność. Otóż jednym z czołowych historyków radzieckich, który zdołał wynegocjować pozostawienie *Metryki Litewskiej* po stronie radzieckiej, był Władimir Piczeta, późniejszy konsultant antypolskiego filmu historycznego *Minin i Pożarski* [zob. Szymala, 2019b, 52].

do tych wydarzeń można potraktować filmy powstałe w okresie 1918-1921; w artykule zostaną wyeksponowane źródła pośrednie, czyli filmowe wyobrażenia powstałe później. Filmowe interpretacje tych wydarzeń kreowano rozmaicie w zależności od miejsca i czasu w związku z aktualną polityką historyczną. Podział na film dokumentalny i fabularny z punktu widzenia historii wizualnej nie jest sprawą najważniejszą [Witek, 2008, 148], dlatego uwaga zostanie poświęcona przykładom obu form filmowych. Większe znaczenie ma rozróżnienie na filmy głównego nurtu oraz eksperymentalne. Wiąże się to z siłą oddziaływania społecznego – filmy eksperymentalne zdają się być słabiej znane (promowane), a więc mieć mniejszy wpływ, recepcję na zbiorowe wyobrażenie na temat danego wydarzenia historycznego.

ZARYS POLSKO-UKRAIŃSKICH DZIEJÓW POLITYCZNYCH 1918-1921

Już od końca XIX w. dwoma konkurencyjnymi ośrodkami, w których rozwijała się świadomość narodowa, odpowiednio polska i ukraińska, były galicyjskie miasta uniwersyteckie – Kraków i Lwów. W obu tych miastach powstały później pierwsze centra organizacji państwowej. W związku z rosyjską rewolucją lutową 1917 r., w marcu w Kijowie powstała Centralna Rada z historykiem Mychajłem Hruszewskim na czele, opowiadając się za autonomią. W grudniu (po rewolucji październikowej), bolszewicy proklamowali w Charkowie Radę Komisarzy Ludowych Ukrainy. Do lutego 1918 r. „czerwoni” zajęli także Kijów. Wiosną tego roku dużą rolę odgrywali jeszcze Niemcy – w wyniku tego, że Lew Trocki zerwał rokowania pokojowe z Brześćcia, państwa centralne wsparły Centralną Radę przeciw bolszewikom. Hetmanem Ukrainy ogłoszono wspieranego przez Niemców gen. Pawła Skoropadskiego (rząd Hruszewskiego został usunięty). Po klęsce państw centralnych, Skoropadski stracił władzę i powołano pięcioosobowy Dyrektoriat. W październiku 1918 r. w ramach

zachodzących równolegle procesów narodowowyzwoleńczych spod monarchii Habsburgów, w Krakowie powstała Polska Komisja Likwidacyjna, a we Lwowie Ukraińska Rada Narodowa. We Lwowie również rozpoczęła się wojna polsko-ukraińska o Galicję Wschodnią. Powołano tam Zachodnioukraińską Republikę Ludową, która w wyniku walk przetrwała tylko do wiosny 1919 r. [akapit na podstawie: Tyszkiewicz, Czapiewski, 2010, 79-81]. Walki toczyły się ze zmiennym szczęściem, były przerywane pod naciskiem mocarstw. Wiosną na front skierowano armię gen. Józefa Hallera, dzięki czemu przełamano szalę na korzyść Polski. 26 czerwca 1919 r. mocarstwa uznały Galicję za polskie terytorium, trzy dni później ruszyła ofensywa pod dowództwem Piłsudskiego, w wyniku której 17 lipca wyparto wojska ukraińskie za Zbrucz, a tam podporządkowały się dowództwu URL. 1 września zawarto zawieszeni broni, potwierdzające polski stan posiadania. O przynależności Galicji Wschodniej zdecydowały później spory dyplomatyczne i wojna polsko-bolszewicka. Na konferencji paryskiej w listopadzie 1919 r. postanowiono oddać te tereny Polsce na 25 lat pod kontrolą Ligi Narodów, po czym o przynależność miał rozstrzygnąć wynik plebiscytu. Decyzję tę końcem 1919 r. zawieszono, a ostatecznie mocarstwa uznały polską granicę wschodnią w 1923 r.

Do tego czasu ważyły się losy dwóch koncepcji kształtu terytorialnego Polski i Ukrainy. Ogólnie rzecz biorąc, Roman Dmowski proponował koncepcję inkorporacyjną, nieuwzględniającą niezależności Ukrainy, zakładającą dalej na wschód wysuniętą granicę Polski (linia Dmowskiego biegła mniej więcej od Mohylowa, Baru, Żytomierza, Owrucza, Mozyrza na północ i później zachód od Połocka); natomiast Józef Piłsudski i Leon Wasilewski opierali się na koncepcji federacji ściśle związanych z Polską państw Ukrainy, Litwy i Białorusi. 24 kwietnia 1920 r. Józef Piłsudski podpisał z reprezentującym Ukraińską Republikę Ludową Semenem Petlurą konwencję polityczną i wojskową. Petlura rezygnował z Galicji Wschodniej w zamian za

pomoc wojskową przeciwko armii radzieckiej. W wyniku tych umów ruszyła polsko-ukraińska wyprawa kijowska. Wojska sprzymierzone 7 maja dotarły do opuszczonego przez bolszewików Kijowa. Wkrótce Armia Czerwona rozpoczęła kontrofensywę: 5 czerwca z Kaukazu ściągnięto 1 Armię Konną Siemiona Budionnego. Wojska ukraińskie cofały się do Kamieńca Podolskiego, a polskie do Lwowa i Warszawy. Kulminacją wojny polsko-bolszewickiej 1920 r. była bitwa warszawska, wygrana przez stronę polską w połowie sierpnia. Armię Budionnego pokonano końcem sierpnia (bitwa pod Komarowem 31 sierpnia).

Warto podkreślić, niewspomniany w podręczniku Czesława Brzozy i Andrzeja Sowy, udział ukraińskiego sojusznika w pokonaniu bolszewików. Duże znaczenie miała skuteczna obrona Zamościa przez płk. Marka Bezruczko, który wziął też udział w bitwie pod Komarowem. Walki te można traktować jako część Bitwy Warszawskiej 1920 r. i istotny element zwycięstwa nad bolszewikami. Jesienią 1920 r. ustały działania wojenne.

W marcu 1921 r. podpisano pokój w neutralnej Rydze. Strona polska zawarła go z Rosyjską Federacyjną Socjalistyczną Republiką Rad oraz działającymi w jej imieniu Białoruską Socjalistyczną Republiką Rad i Ukraińską Socjalistyczną Republiką Rad. Tym samym Polska uznała, że państwa te powstały z inicjatywy Moskwy i zrezygnowała z urealnienia koncepcji federacyjnej. Józef Piłsudski usunął się z aktywnego życia politycznego, a Semen Petlura ukrywał się przez pewien czas w Polsce. Został zamordowany w Paryżu w 1926 r. Traktat ryski miał duży wpływ na konflikty narodowościowe na wschodnich kresach II Rzeczypospolitej [akapit na podstawie Brzoza, Sowa, 2006, 28-37].

FILMY Z LAT 20. I 30.

Za jeden z pierwszych filmów opowiadających o działaniach wojennych toczących się na Ukrainie uważa się Niebieską paczkę.

Była to bolszewicka interpretacja historii najnowszej (sprzed zaledwie kilku lat), utrzymana w konwencji przygodowej. W fabule zaakcentowano rolę wojsk polskich i oddziałów URL. Tytułowa paczka to przesyłka, którą ma dostarczyć czerwonooarmistom główny bohater, Petro. Bohater musi lawirować między chłopskimi powstańcami, armią bolszewików oraz żołnierzami Petlury. Podobnie, paczkę motorem akcji filmu uczynił Ołeksandr Dowżenko w obrazie *Teczka kuriera dyplomatycznego*. Reżyser ten, którego nazwiskiem do dziś nazywa się kijowskie studio filmowe, miał fundamentalne zasługi dla początków kina ukraińskiego (oraz duże znaczenie dla historyczno-filmowej propagandy antypolskiej), interesujące dla historyka są również jego doświadczenia z omawianego okresu: przykładowo wiosną 1920 r. pracował w szkole w Żytomierzu i musiał się ukrywać gdy wojska Piłsudskiego i Petlury szły na Kijów [Briuchowiecka 2016, 105-106]. Dowżenko nakręcił później *Szczorsa*, który zostanie omówiony niżej.

Ważną fabularną wersją wybranych wydarzeń wspólnych, polsko-ukraińskich dziejów lat 1918-1921 jest praktycznie nieznany w Polsce film *PKP (Piłsudski kupił Petlurę)*, zrealizowany w wytwórni VUKFU w Odessie w 1926 r. Został oparty na kanwie rzeczywistych wydarzeń, głównie umowy warszawskiej (Piłsudskiego z Petlurą) z kwietnia 1920 r., wycofania armii polskiej i ukraińskiej z Kijowa oraz kampanii zimowej 1921 r. Genezę powstania filmu należy upatrywać w niezadowoleniu władz radzieckich z powrotu do władzy Józefa Piłsudskiego po przewrocie majowym 1926 r. Również w maju Samuel Schwartzbard (Szolem Szwarcbard), najpewniej radziecki agent, zamordował w Paryżu Semena Petlurę [Burski 2006, 333]. Larysa Briuchowiecka zaznaczyła, że „film PKP ,to pierwszy akt propagandy, polegający na stworzeniu etykiety pod nazwą «petlurowszczyzna»” [Bruchowiecka 2016, 100]. W filmie pejoratywnie przedstawiono także sojuszników Petlury – Polaków.

W celu przybliżenia treści i wymowy filmu, warto przytoczyć obszerniejszy fragment wymienionej filmoznawczyni:

„Pod względem treści i formy to agitka skrojona sztamponowo w celu oczernienia i wyszydzenia przeciwników politycznych. Akcja rozgrywa się jednocześnie w Warszawie i Kijowie (Warszawę «kręcono» w pawilonach Wytwórni Filmowej w Odessie, tam też zbudowano wewnątrz kijowskiego soboru św. Zofii – właśnie tam spotykają się «spiskowcy» przygotowujący powstanie przeciwko bolszewikom). Przedstawiono ich w filmie jako ludzi tępych i krótkowzrocznych (...). Na początku filmu do wagonów PKP ładowane są worki, wanny, oto Polacy okradają Ukrainę. Człowiek z chytrym uśmiechem i zmrużonymi oczyma (...) rozszyfrowuje napis PKP: Piłsudski kupił Petlurę (...). W «polskich» epizodach uwydatniono zwierzchni i pogardliwy stosunek Polaków do Ukraińców, którzy znaleźli się w Polsce. Ukraińców przedstawiono karykaturalnie” [tamże, 101].

Do walorów filmu należą sceny batalistyczne. Kręcono je metodą rekonstrukcji. Bitwy wojny polsko-bolszewickiej nakręcono w miejscach, w których rzeczywiście się odbyły. Oryginalność filmu polegała na tym, że w roli samego siebie wystąpił gen. chor. armii Ukraińskiej Republiki Ludowej, Jurij Tiutiunnyk. Dowódca, tak jak pięć lat wcześniej, stanął na czele konnicy. Filmowcy zamierzali, podobnie, w roli samego siebie, obsadzić dowódcę bolszewickiego Grigorija Kotowskiego, ten jednak przed rozpoczęciem zdjęć, 6 sierpnia 1925 r. zginął w rejonie Odessy. Tiutiunnyk natomiast został rozstrzelany w 1929 r. Briuchowiecka stwierdziła, że jego obecność w filmie ma tę zaletę, że „jako człowiek i postać z filmu ujawnia fałsz bolszewickiej karykatury. Wśród tego fałszu Jurija Tiutiunnyka wyróżnia dobry wygląd, naturalne zachowanie, poczucie godności” [tamże].

Dekadę lat 30. w historii filmów fabularnych na temat wątków polsko-ukraińskich w okresie lat 1918-1921 zamyka *Szczors* wspomnianego Ołeksandra Dowżenki z 1939 r. Mykoła Szczors był radzieckim

„bohaterem wojny domowej”, na przełomie 1918/1919 r. dowodził pułkiem im. Bohuna, a od marca 1919 r. całą Ukraińską Dywizją Radziecką. 30 sierpnia 1919 r. Szczors został zamordowany z rozkazu Lwa Trockiego, a fakt ten był skutecznie tuszowany do końca istnienia Związku Radzieckiego. Film zlecił sam Stalin; Szczors był porównywany do „ukraińskiego Czapajewa”: jest to porównanie zasadne zarówno z punktu widzenia historycznego (obaj walczyli po stronie bolszewików i zginęli w 1919 r.), jak i historyczno-filmowego (analogia do filmu *Czapajew* w reżyserii braci Wasiliewów z połowy lat 30.).

Larysa Briuchowiecka zwróciła uwagę, że w *Szczorsie* jest scena, w której tytułowy bohater w rozmowie telefonicznej z polskim oficerem sztabowym ustawia go na baczność. Mówi też, że w zamku Jeremiego Wiśniowieckiego, który bolszewicy zamierzają zaatakować, znajduje się obraz przedstawiający Bohuna walczącego z Wiśniowieckim: Szczors wykazuje się znajomością historii (XVII w. powstanie kozackie) oraz historii sztuki. Pojawia się analogia do tradycji walk przeciw „polskim panom”, zaktualizowana „słusznymi” działaniami głównego bohatera. Obraz został kilkakrotnie sfilmowany w ostatnim kwadransie filmu, nie jest to jednak, jak stwierdziła autorka, „obraz ukraińskiego batalisty Mykoły Samokysza *Bitwa Maksyma Krywonosa z Jeremim Wiśniowieckim* (1934)” [Briuchowiecka, 2016, 112], choć rzeczywiście przypomina ten, a bardziej inne płótno Samokisza, na którym przedstawił Bohuna walczącego ze Stefanem Czarnieckim (na drugim planie jest podobny wiatrak, a w obu obrazach widzimy charakterystycznie zamachującego się szablą bohatera. Reprodukcję zob. w Szymala 2019, il. 4 na wkładce po s. 56). Wydaje się, że jako inspirację scenograficzną wykorzystano motywy z dwóch obrazów, obu zresztą z lat 30., a więc których nie mógł znać rzeczywisty Szczors. Ewidentne natomiast są nawiązania do walk „narodowo-wyzwoleńczych” – przypomina o nich nie tylko obraz, ale także

nieruchome zbroje husarskie oraz samo miejsce. Dowżenko dążył do maksymalnego skłócenia relacji polsko-ukraińskich, proporcjonalnie do zbliżenia rosyjsko-ukraińskich (przykładowo w ostatniej scenie weteran bolszewicki tuż przed śmiercią woła, by pochowano go obok Puszkina, ale treść napisu wzięto z Szewczenki).

RELACJE POLSKO-UKRAIŃSKIE 1918-1921 W FILMACH POWOJENNYCH?

Wydarzenia II wojny światowej, zwłaszcza rzeź wołyńska, ustalenia konferencji pokojowych w Teheranie, Jałcie i Poczdamie, a tuż po wojnie Akcja „Wisła”, ogromnie utrudniły (skomplikowały) relacje polsko-ukraińskie. Pojawiły się nowe paradygmaty i odniesienia, zarówno wobec historyków, jak i filmowców. Oba narody znalazły się w orbicie wpływów radzieckich i wobec tego pewne tematy, w tym historyczne, nie mogły być eksponowane (choć były od tego wyjątki i odstępstwa, przykładowo przyzwolenie na publikowanie literatury zaostrzającej wzajemne relacje). Przykładem historycznych relacji polsko-ukraińskich, które ze względu na aktualną sytuację geopolityczną, wymagały szczególnej ostrożności, były właśnie stosunki z lat tuż porewolucyjnych.

Ogólnie można przyjąć, że w kinie radzieckim poruszającym tamten okres, na plan pierwszy wybijają się filmowe portrety Lenina, a w kinie polskim na ogół krytykowano rządy sanacji i postać Piłsudskiego oraz unikano przypominania takich obrazów jak cud nad Wisłą czy wyprawa kijowska. W radzieckim filmoznawstwie (zwanym filmologią) wyróżniano osobną grupę filmów biograficznych: filmowe leniniana [zob. np. *Lenin na ekranie*, 1973]. W części z nich wodza rewolucji grał Maksym Sztrauch, w tym w polsko-radzieckiej koprodukcji *Lenin w Polsce* z 1964 r. Celem pogłębienia tematu mogłaby być kwerenda weryfikująca czy i jak w filmowych leninianach przedstawiono relacje polsko-ukraińskie lat 1918-1921.

Jeśli chodzi o kino polskie okresu PRL, tematyka końcowych lat I wojny światowej (zwłaszcza na froncie wschodnim) oraz późniejszych wydarzeń w Europie Wschodniej, nie była szczególnie eksponowana przez filmowców, zwłaszcza w pierwszych dekadach powojennych. Sławomir Bobowski w artykule *Tematyka ukraińska w powojennym polskim filmie fabularnym do 1989 r.* [Bobowski, 2016] przeanalizował jedynie trzy filmy o walkach z Ukraińską Powstańczą Armią, *Pana Wołodyjowskiego* i *Mazepę*. Kilka istotnych filmów powstało na przełomie lat 70. i 80., jednak nie zrealizowano wówczas żadnego filmu polskiego skupiającego się na tematyce polsko-ukraińskiej tuż po I wojnie.

Spośród filmów polskich, których akcja rozgrywa się w interesującym nas okresie należy wymienić *Śmierć prezydenta* w reżyserii Jerzego Kawalerowicza oraz *Polonia Restituta* w reżyserii Bohdana Poręby, a z końca PRL: *Rzeczpospolitej dni pierwsze* w reżyserii Romana Wionczka. Można jeszcze kontekstualnie wspomnieć *Zamach stanu*, w którym Ryszard Filipki skrytykował zamach majowy z 1926 r. W żadnym z tych filmów nie odważono się obsadzić roli Semena Petlury, natomiast w *Polonia Restituta* pokazano na ekranie Leona Wasilewskiego (rola Józefa Pary). Wasilewski był polskim politykiem socjalistycznym, współpracownikiem Józefa Piłsudskiego, lingwistą i ekspertem od spraw wschodnich [zob. wspomnienia Wasilewskiego, ostatnio wydane i opracowane: Wasilewski 2014]. W okresie PRL powszechnie znana była sylwetka jego córki, Wandy Wasilewskiej (np. w przestrzeni publicznej często nazywano jej nazwiskiem ulice miast), głównie ze względu na „odpowiednią” postawę wobec komunistów³. Natomiast dopiero po upadku ZSRR i PRL można było

³ Mam na myśli pójście z Armią Czerwoną we wrześniu 1939 r., a prywatnie małżeństwo z ukraińskim komunistą Ołeksandrem Kornijczukiem, autorem pierwowzoru literackiego filmu *Bohdan Chmielnicki* w reżyserii Ihora Sawczenki. Biografie Wandy Wasilewskiej i jej ojca są tematem bardzo „filmowym”.

wspomnieć, że Wasilewski sygnował traktat ryski ze strony polskiej i ze względu na to, że radziecka delegacja nie znała języka ukraińskiego, napisał ukraińskojęzyczną wersję traktatu [*Wyprawa kijowska 1920*, 2017, 38'32"-38'42"].

Film Janusza Majewskiego *Lekcja martwego języka* z 1979 r. miał problemy z kolaudacją właśnie ze względu na wątek ukraiński. Akcja toczyła się w małym, galicyjskim miasteczku, pod koniec I wojny światowej. Reżyser, po negocjacjach z ministrem kultury i sztuki, miał usunąć z czapki jednej z bohaterek filmu emblemat w postaci Tryzuba, musiało także zniknąć z filmu zawołanie „Haj ziwe wilna Ukraina” jako nacjonalistyczne [Białous, 2015, 142], a także zapewne z tego względu, że wymagało wyjaśnienia, czy chodzi np. o Ukrainę radziecką czy Zachodnioukraińską Republikę Ludową.

Ochotnicy roku dwudziestego (1995)

W połowie lat 90. Telewizja Polska zrealizowała 50-minutowy film dokumentalny *Ochotnicy roku dwudziestego* w reżyserii Krzysztofa Nowaka-Tyszowieckiego. Posłużono się metodą historii mówionej: był to ostatni moment, by zebrać materiał w postaci relacji uczestników wydarzeń sprzed trzech ćwierćwieczy⁴. Same relacje zostały przeplecione dość dowolnie, widz ma wrażenie chaosu, nie wie o którym dniu i odcinku frontu opowiada dany weteran. Oprócz wypowiedzi świadków w filmie pokazano także fotografie z kilku archiwów, jednak podobnie bez doprecyzowania z jakich miejsc i czasu pochodzą. Monotonii przekazu dodaje fakt, że łącznie przez kilkanaście minut projekcji nie występuje żaden komentarz słowny (na przykład wymienionego jako konsultanta, Janusza

⁴ W filmie jako tytułowi bohaterowie wystąpili: Lucjan Długołęcki (1901), Józef Hartowski (1902), Stanisław Pierściński (1898), Michał Skarbiński (1903), Antoni Strynkiewicz (1900) i Alojzy Świerczewski (1901). Nazwiska i daty urodzenia podano w kolejności zgodnej z treścią napisu końcowego.

Odziemkowskiego⁵), a narracja obrazowa (montaż fotografii z 1920 r.) jest nieuporządkowana i niejasna.

W filmie trudno się doszukać wątków polsko-ukraińskich. Wprawdzie jeden z weteranów wspomina o Kozakach, jednak ma na myśli Kozaków Dońskich walczących po stronie bolszewików. Dwukrotnie nazwa „Ukraina” w cyrylicy pojawia się na sfilmowanych fotografiach, w obu przypadkach jako treść bolszewickiego plakatu propagandowego w końcowej treści filmu (na zasadzie kontrastu założeń z fiaskiem ofensywy i rozprzestrzenienia się komunizmu na całą Europę).

Trudne braterstwo (1998)

Film *Trudne braterstwo*, którego tytuł stanowił inspirację tematu tego opracowania, powstał z inicjatywy Jerzego Giedroycia (1906-2000), redaktora opozycyjnego czasopisma „Kultura”, wydawanego w Paryżu od końca lat 40. XX w. Patronat nad filmem objął ówczesny prezydent Rzeczypospolitej, Aleksander Kwaśniewski. Ze względu na wymowę, a także czas (kontekst) powstania, *Trudne braterstwo* można zaliczyć do nurtu filmów polskich, przez które usiłowano spopularyzować widzom skomplikowane historyczne relacje polsko-ukraińskie. Za pierwszy (lub jeden z pierwszych) film nurtu można uznać *Na szerokiej Ukrainie*, zrealizowany tuż po ogłoszeniu niepodległości przez Ukrainę w 1991 r. W związku z obchodami 370 rocznicy (pierwszej) bitwy pod Chocimiem [*Na szerokiej Ukrainie*, 1991]. Oprócz relacji z rocznicy historycznego zwycięstwa, film jest cennym zapisem entuzjazmu, jaki udzielał się ludności ukraińskiej po upadku Związku Radzieckiego. Bodaj najbardziej znanym

⁵ Profesor Janusz Odziemkowski, w czasie realizacji filmu dr, już wówczas znany był jako autor m. in. monografii *Bitwa Warszawska 1920 roku* (1990) oraz przykładowo *Cyców 1920*. Dobór konsultanta był więc trafny, natomiast do dalszych badań pozostawiam ustalenie czy badacz miał realny wpływ na kształt filmu.

(wpływowym) dziełem, dotyczącym relacji polsko-ukraińskich (Rzeczypospolitej i Kozaczyzny) jest *Ogniem i mieczem* z 1999 r.⁶ Wszystkie wymienione filmy powstały między rozpadem Związku Radzieckiego, a wejściem Polski w struktury NATO. Znamienne, że Giedroyc w *Trudnym braterstwie* stwierdził, iż niepodległość Ukrainy ma z perspektywy polskiej większą wagę, niż akces do Paktu Północnoatlantyckiego.

W filmie wypowiada się jako konsultant Norman Davies. To istotna informacja, zważywszy na fakt, że nie był wówczas jeszcze powszechnie znanym historykiem, a także z tego powodu, że niedługo przed powstaniem filmu ukazał się polski przekład monografii doktorskiej Daviesa na temat wojny polsko-bolszewickiej 1919-1920 [Davies 1997]. Dzięki temu można mówić o intuicji filmowców w dobieraniu specjalistów w roli konsultantów, a także wzajemnej „promocji” i dopełnianiu narracji historycznej – tradycyjnej (pisanej, w formie publikacji) i filmowej, w kontekście popularyzacji wydarzeń z 1920 r. Ważne jest także, że w okresie „przedinternetowym” nazwisko zachodniego badacza w polskim filmie dokumentalnym mogło mieć wpływ na wzbudzenie większego zaufania widzów wobec przekazu.

Oprócz Giedroycia i Daviesa, w filmie wypowiadali się także Wiktor Hołubko, Daniło Husar Struk, Arkadij Żukowski, Aleksander Kolańczuk, Wołodimir Serhijczuk, Wasyl Michalczuk, gen. dyw. Stefan Tarnawski (weteran wojny 1920 r.), por. Józef Hartowski (weteran wojny 1920 r.), Tadeusz Andrzej Olszański (autor *Historii Ukrainy XX w.*, zob. Olszański 1994), ppłk Tadeusz Krząstek a więc polscy i ukraińscy historycy i wojskowi. W warstwie wizualnej pokazano

⁶ Film ma obszerną literaturę przedmiotu, której nie sposób tu wymienić. Warto natomiast wspomnieć, że przy okazji prac nad *Ogniem i mieczem*, często na planie filmu, powstało kilka krótkometrażowych dokumentów, w których w popularno-naukowym ujęciu przybliżono wybrane fragmenty dziejów niektórych miejsc na zachodniej Ukrainie.

dużą liczbę archiwalnych fotografii i map, a także fragmenty filmowe z około 1920 r. (np. ujęcie obu dowódców salutujących z okna pociągu, ujęcie Mychajły Hruszewskiego, Włodzimierza Lenina, przejazdu pociągów pancernych). Uwaga została skupiona na kooperacji wojsk polskich i ukraińskich wobec Armii Czerwonej.

W filmie zaakcentowano rolę ukraińskiego płk. Marka Bezruczko w obronie Zamościa, w większej zaś mierze podkreślono rolę Semena Petlury. Zaznaczono, że zarówno Petlura, jak i Piłsudski, nie ukończyli szkoły oficerskiej, więc byli wojskowymi samoukami. Zwrócono uwagę na podobieństwo obu dowódców w sensie zarówno ludzkim (przykładowo przeproszenie ukraińskich żołnierzy przez polskiego naczelnika) jak militarnym – obaj byli realistami. Przypomniano także, że po traktacie ryskim właśnie z inicjatywy Piłsudskiego pomagano Petlurze ukryć się w Polsce przez agentami komunistycznymi. Natomiast po śmierci tego ostatniego, marszałek usiłował wpłynąć na francuską opinię publiczną, aby doszło do uczciwego procesu (ukarania, a nie uniewinnienia) zamachowca. Wszystkie te zabiegi miały, jak się zdaje, na celu popularyzację wiedzy o Petlurze przez analogie z lepiej znaną, przynajmniej w Polsce, postacią Piłsudskiego.

W *Trudnym braterstwie* poruszono m.in. sprawę zarzucanego Polakom przez twórców filmu *PKP* okradanie Ukrainy ze zboża w 1920 r. Lektor wyjaśniał: „Naczelnik Państwa odmówił też administracji polskiej zgody na wywóz wielkich zapasów żywności z zajmowanych terenów, zauważając przy okazji: - Miasta głodne. A obok tego ogromne możliwości wyżywienia. Czysto bolszewicka dezorganizacja” [*Trudne braterstwo* 1998, 16’30”-16’46].

Jeśli uogólnimy, że celem twórców było wyeksponowanie przyjaznych relacji polsko-ukraińskich, dziwić może częstotliwość filmowania pomnika Bohdana Chmielnickiego w Kijowie. O ile zasadność takich ujęć w przypadku archiwalnych filmów lub kronik z pierwszej ćwierci XX w. można wyjaśnić ich wartością historyczną, o tyle „nie na

miejscu” zdaje się być dobór tła do ujęć, pokazujących jednego z konsultantów. W połowie filmu pojawia się w Bohdan Hudź (prezes Centrum Badań Naukowych Polski we Lwowie), który o sojuszu polsko-ukraińskim mówi właśnie stojąc tyłem do pomnika Chmielnickiego [tamże, 20’20”-20’27”; 22’44”-22’48”; 24’13”-24’33”; 25’01”-25’13”; 25’29”-25’41”]. Z punktu widzenia wymowy, symboliki przyjaznych relacji, bardziej odpowiednimi plenerami zdają się być okolice (bliższego Lwowowi) Chocimia i pomnik hetmana Konaszewicza-Sahajdacznego (odsłonięty w 1991 r.), a nie zaprojektowany przez rosyjskiego rzeźbiarza Michaiła Mikieszyna pomnik przywódcy powstania przeciw Rzeczypospolitej. A jeśli pomnik Chmielnickiego miał w filmie symbolizować Kijów, czy nie bardziej dyplomatycznie byłoby pokazać np. sobór św. Zofii (pojawiający się w filmie jedynie migawkowo dopiero po zakończeniu wypowiedzi Bohdana Hudzia) [zob. Szymala, 2019, 133-135]?

Ukraina. Narodziny narodu (2004-2007)

Wkrótce po premierze *Ogniem i mieczem* Jerzy Hoffman zdecydował pozostać przy tematyce polsko-ukraińskiej i rozpoczął przygotowywanie serialu o historii Ukrainy⁷. Był to powrót do formy dokumentalnej (reżyser karierę filmową rozpoczynał w latach 50., tworząc filmowe dokumenty z Edwardem Skórzewskim). Inspiracją, jak sam na początku wyjawiał, była lektura książki byłego prezydenta Leonida Kuczmy *Ukraina to nie Rosja* [Kuczma 2003]. Hoffman stworzył serial o historii Ukrainy, parafrazując tytuł amerykańskiego giganta sprzed niemal stulecia. Jego *Ukraina. Narodziny narodu*

⁷ Premierowy pokaz miał miejsce w czerwcu 2008 r. we Lwowie; w grudniu tego roku film w czterech wersjach językowych (angielska, polska, rosyjska, ukraińska) trafił do dystrybucji. Projekcja odbyła się również 10 maja 2013 r. w Muzeum Kinematografii w Łodzi jako część obchodów 20-lecia współpracy z Odessą. Por. <http://www.portalfilmowy.pl/wydarzenia,5,14982,0,1,Polska-premiera-Ukrainy-Narodziny-narodu.html> [online, dostęp 21.12.2015]. Zob. Л. Брюховецька, *Історія України за Єжи Гофманом*, „Кіно-Театр” 2007, nr 4.

przedstawia popularno-naukowy wykład dziejów tego kraju (właśnie ze zwróceniem uwagi na kształtowanie się narodu) od starożytności po współczesność. Historię Ukrainy w latach 1918-1921, w tym także relacje polsko-ukraińskie, przedstawiono w ostatnich dwudziestu minutach trzeciego odcinka, zatytułowanego Ukraina czy Małorosja. Poza kwestiami czytany przez lektora, trzykrotnie wypowiadał się sam Hoffman. W pierwszej dotyczącej omawianego okresu wypowiedzi, reżyser scharakteryzował skomplikowaną sytuację wewnętrzną na Ukrainie w 1918 r. w związku z zakończeniem działalności Centralnej Rady i obecności wojsk niemieckich:

„Rada musiała budować państwo, gdy proces tworzenia narodu jeszcze trwał. W miastach Ukraińcy stanowili mniejszość, burżuazja popierała białych, proletariąt – czerwonych. Masy żołnierskie, które tak spontanicznie poparły Radę, wróciły na wieś. Chłop chciał ziemi. A tę ziemię zadeklarowali mu bolszewicy. A w tym czasie, młodzi socjalistyczni działacze Rady tracili czas na ideologiczne spory. I nie zbudowali ani administracji, ani armii. Jednakże ewidentnym sukcesem Rady był fakt, że Rząd Tymczasowy, a po nim bolszewicy, musieli uznać odrębność Ukrainy. A proklamowana niepodległość stanie się symbolem i celem na przyszłość” [Ukraina. Narodziny narodu, 2007, 36'00-36'55].

Następnie zapoznano widzów z kulisami polityki narzuconego przez Niemców hetmana Pawła Skoropadskiego. Kolejno omówiono okoliczności genezy i przebiegu wojny polsko-ukraińskiej 1918-1919 r. (walki o Lwów, mediacja Ententy, połączenie obu państw ukraińskich, wkroczenie do Galicji armii gen. Józefa Hallera). Wojska polskie latem 1919 r. wyparły armię ukraińską za Zbrucz. W związku z trudnością w jednoznacznej ocenie, a także emocjami, w celu znalezienia balansu (może też zwolnienia tempa, pogłębienia refleksji), ponownie głos zabrał reżyser:

„Czy był możliwy kompromis? Emocjonalnie ani Ukraińcy, ani Polacy, nie byli do tego gotowi. Istotą sprawy był Lwów. Ale to stosunkowo łatwe polskie zwycięstwo przyniesie gorzkie owoce. Trudno nie zgodzić się z ukraińskim

historykiem, Profesorem Jarosławem Hrycakiem, że pomogło ono bolszewikom odbudować Imperium Rosyjskie pod nazwą Związku Radzieckiego. Dwadzieścia lat później to imperium, wraz z hitlerowskimi Niemcami, dokona czwartego rozbioru Polski. A polski historyk, Maciej Kozłowski, dodaje «a jeśli dziś ze zgrozą wspominamy to, co działo się na Wołyniu i w Galicji w latach II wojny światowej, musimy pamiętać, że były to w dużej mierze skutki zwycięskiego polskiego pochodu nad Zbrucz» [Tamże, 42'16"-43'13". Zob. Kozłowski, 1986; 1990; 1999; Hrycak, 2000]

Kolejno w filmie ukazano przemarsze wojsk przez terytoria ukraińskie, wskazano na często zmieniającą się władzę, eksploatację ludności i kraju. W ostatniej, zamieszczonej w tej części cyklu, wypowiedzi, reżyser porównał rewolucję ukraińską do rosyjskiej. Mimo, iż Ukraińcom nie udało się utworzenie własnego państwa, wysiłek ten – konkludował – nie poszedł na marne. W ostatnich ujęciach filmu pokazano groby ukraińskich żołnierzy i oficerów, poległych w tej wojnie, w tym pochowanego w Warszawie Marka Bezruczko (podobnie, mogiły pokazano w Trudnym braterstwie).

Umiejętność syntezy wykładu, właściwą dobrym pedagogom, a także sposób, w jaki przedstawiono reżysera-konsultanta przywodzi na myśl filmowanych ex catedra w swoich gabinetach historyków – wiarygodności dodaje tło w postaci książek, szabli i innych rekwizytów. Trzeba też podkreślić, że Hoffman powoływał się na autorytety-zawodowych historyków. Stanowi to argument za tym, aby Jerzego Hoffmana zaliczyć w poczet historyków, przynajmniej w ramach historii wizualnej [por. Witek, 2016].

1920. Bitwa Warszawska (2011)

W 2011 r. miał premierę polski film fabularny *1920 Bitwa Warszawska*. Reklamowano go właściwościami technicznymi (pierwsza krajowa produkcja zrealizowana w technologii

trójwymiarowej)⁸, patriotycznym tematem i nazwiskiem reżysera Jerzego Hoffmana. Mimo, że został raczej chłodno przyjęty przez widzów (niskie średnie oceny na portalach internetowych, np. średnia ocen na Filmweb'ie to blisko 4/10), wypada przyjrzeć mu się szczególnie ze względu na dużą popularność w sensie dostępności. Dzięki temu, że film był i jest powszechnie znany, można mówić o szerokiej recepcji, a więc także popularyzacji filmowej wersji (wizji) historii, niezależnie czy pretendował do miana rekonstrukcji historycznej, czy nie. Niedługo po premierze opublikowano po raz pierwszy monografię Doroty Skotarczak *Historia wizualna* [Skotarczak 2012]. Autorka w jednym z rozdziałów dokonała analizy filmu, korzystając z konsultacji innego historyka, specjalisty w dziedzinie historii i dziejach myśli politycznej XX w., Włodzimierza Suleji. Aby zreferować kwestię „trudnego braterstwa” w filmie Hoffmana, zasadne będzie przytoczenie fragmentu tej rozmowy:

- Dorota Skotarczak [D.S.]: A kwestia ukraińska. Filmowy Piłsudski mówi: «Oddamy Ukrainę Ukraińcom».
- Włodzimierz Suleja [W.S.]: Z naszego punktu widzenia to było najsensowne rozwiązanie. Z tym, że to się odbywało na wyższej płaszczyźnie... W ogóle sytuacja Ukrainy była szalenie skomplikowana.
- D.S.: W ogóle ukraińska świadomość narodowa zaczęła się budzić dopiero w XIX wieku.
- W.S.: Tak. I trzeba pamiętać, że inna była świadomość Ukraińca galicyjskiego, «habsburskiego», inna zaś carskiego. Do tego intelektualna dominacja strony polskiej na Ukrainie. Wszystko to bardzo skomplikowane. Można powiedzieć, że Piłsudski wymusił na stronie sowieckiej kontrakcję ukraińską.

⁸ Na aspekt techniczny zwrócono uwagę w filmie zrealizowanym na planie *Bitwy Warszawskiej 1920*, pod tytułem *Bitwa Warszawska 1920 w 3d*, reż. H. Polak, R. Pogoda, Polska 2010. Film jest dostępny online: <https://www.youtube.com/watch?v=xmPMh1GMaPM> [dostęp 03.2019].

- D.S.: A Kozacy? W filmie deklarują się oni jako walczący z bolszewikami.
- W.S.: Tak, to były oddziały Jakowlewa. To byli ludzie, którzy się chcieli dostać do Wrangla, na Krym. Ale walczyli po naszej stronie. Bardzo rzecz upraszczając, to byli zwolennicy «trzeciej Rosji», nie carskiej, nie bolszewickiej. Takiej, która chciała też z nami współpracować.
- D.S.: W filmie ich dowódca mówi, że walczy z nienawiści do bolszewizmu.
- W.S. Możliwe. Opór kozacki był spory. Oddziały kozackie walczyły po stronie polskiej, ale znów nie tam, gdzie je pokazano, tylko na południu” [tamże, 181-182].

W dalszej części przywołanej rozmowy, historycy zgodnie stwierdzili, że film nie daje rozeznania ani względem czasu, ani miejsca akcji – fabuła rozgrywa się latem, nie wiadomo dokładnie gdzie. Nie ma to zresztą znaczenia przy analizie z punktu widzenia historii wizualnej. Hoffman już podczas realizacji wcześniejszych filmów „historycznych” miał świadomość, że nie jest w stanie, podobnie jak historycy czy literaci, rzetelnie i drobiazgowo pokazać „jak było”, może natomiast spróbować stworzyć świat prawdopodobny, film dzięki któremu możemy zrozumieć historię [zob. np. Dzewiński 2019]. Z tego punktu widzenia nie powinniśmy zwracać uwagi na detale w rodzaju nieodpowiednich guzików czy czapek żołnierzy (jak robią to często „amatorscy” historycy, zwykle zresztą dla poklasku), a docenić (także jako widzowie lub krytycy) ludzką prawdziwość świata sprzed lat, z prawdopodobnymi sytuacjami i mentalnością ludzi dawnych epok. Jeśli zaś chodzi o aspekt polsko-ukraiński, te epizody zostały w filmie pokazane zgodnie z prawdą. Z tego powodu „film *Bitwa Warszawska* dostarczyć może pewnej wiedzy historycznej, choć ma ona charakter ograniczony” [Skotarczak 2012, 184]. Można dodać, że także wywołana filmem dyskusja może wpłynąć i z pewnością już wpłynęła, na zainteresowanie historią, w tym sięgnięcie przez widzów „nie-historyków”, po naukowe opracowania.

Nowe Ateny (od 2016 r.)

Wiosną 2016 r. na kanale TVP Historia rozpoczęto emisję programu w formie debat historycznych zatytułowanego tak jak słynne XVIII w. dzieło Benedykta Chmielowskiego: *Nowe Ateny*. W wielu edycjach skupiono się na wydarzeniach XX w., w tym przynajmniej trzy dotyczyły wydarzeń lat 1918-1921 („Błękitna Armia Generała Hallera”, „Wyprawa kijowska 1920”, „Idea Międzymorza”). Zwłaszcza dwa ostatnie, a także odcinek „Relacje polsko-ukraińskie”, zasługują na bliższe przyjrzenie. Debaty prowadził Piotr Gursztyn, zapraszał historyków i publicystów.

W debacie poświęconej wyprawie kijowskiej 1920 r. udział wzięli: Bogusław Kubisz (wydawnictwo Bellona), Janusz Odziemkowski (Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego), Maciej Rosalak (tygodnik „Do Rzeczy”), Wiesław Wysocki (Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego). Wszyscy, związani z Warszawą, rozmówcy, zgodnie stwierdzili że polsko-ukraińska akcja przeciw bolszewikom nie tylko miała sens, ale była wręcz konieczna. Nośne są zwłaszcza wypowiedzi profesora Odziemkowskiego, w tym słowa „gdyby nie było tego epizodu wyprawy na Kijów, polsko-ukraińskiego sojuszu wtedy, na czym dzisiaj, gdzie mielibyśmy dzisiaj pole, te zbieżności polsko-ukraińskie, na czym byśmy budowali trudne porozumienie, ale jednak porozumienia (...). Jest już spora grupa Ukraińców, którzy (...) przyznają, że droga Ukrainy była z Piłsudskim wtedy (...) jedyną drogą możliwą”. „Medialność” historyka wynika być może z faktu lepszego oswojenia z kamerą wskutek wcześniejszych doświadczeń w roli konsultanta filmu *Ochotnicy roku dwudziestego* oraz (równolegle), pełnometrażowego dokumentu fabularyzowanego *Błękitna Armia 1917-1919*.

Debata z 2017 r. dotycząca idei międzymorza (podtytuł „czy nadal żywa?”) ma w dużej mierze charakter politologiczny i hipotetyczny: dyskutanci porównywali i rozważali *pro et contra* różnych związków

między państwami oraz zastanawiali się nad definicją unii, federacji, konfederacji. Akcent „ukraiński” pojawił się niemal niezauważalnie. Otóż Michał Przeperski zwrócił uwagę na aspekt relacji polsko-czechosłowackich; Łukasz Adamski stwierdził że w badaniach relacji między państwami i narodami niedostatecznie zwraca się uwagę na psychologię historyczną, Jerzy Targalski powoływał się na gospodarkę jako istotny czynnik mogący mieć wpływ na zbliżenie dwóch stron, natomiast Paweł Kowal uporządkował definicje międzymorza/federacji z punktu widzenia politologii.

Poszczególne odcinki cyklu rozpoczynają wprowadzenie w formie przypomnienia głównych wydarzeń historycznych, ilustrowanych fotografiami i filmami dokumentalnymi z epoki. Mimo iż w przeważającej mierze widzowie oglądają rozmówców (zamiast przykładowo inscenizacji lub kontynuacji materiału archiwalnego), materiały te można zaklasyfikować jako filmy historyczne na temat relacji polsko-ukraińskich, w tym w okresie 1918-1921. Ze względu na udział konsultantów, stanowią źródła do historii nauki (historycznej), ukazują także różnicę zdań, a więc mają istotne znaczenie np. jako środek dydaktyczny na poziomie szkolnictwa średniego. Odmienne interpretacje i spory o szczegóły mogą przyczynić się do pogłębienia zainteresowania danym wydarzeniem przez widza i poskutkować sięgnięciem po opracowania w formie tradycyjnej historiografii lub innych filmów.

Legiony i Piłsudski (oba z 2019) – filmy bez wątku ukraińskiego

Film Dariusza Gajewskiego *Legiony* koncentruje się na ostatnich latach I wojny światowej, jedynie w epilogu przedstawione zostały wydarzenia z jesieni 1918 r. Wyeksponowano wątki polskie, choć niejednokrotnie miejsca akcji sugerowałyby choć wzmiankowanie o relacjach z Ukraińcami. Podobnie w filmowym portrecie Józefa

Piłsudskiego (2019) w reżyserii Michała Rosy, nie pokazano żadnych wątków polsko-ukraińskich.

Trudno stwierdzić, czy główną przyczyną braku wątków ukraińskich były patriotyczne oczekiwania polskiej widowni czy aspiracje twórców lub ściśle trzymanie się scenariusza, w każdym razie oba filmy pod względem historiozofii zdają się oddalać od idei „trudnego braterstwa”, akcentując polskie „samowyzwolenie” i stawiając pomnik żołnierzom i ich dowódcy. Biorąc pod uwagę, że na oba filmy do kin poszło wielu uczniów szkół (podstawowych i średnich), zasadnie jest założyć, że aspekty „trudnego braterstwa” mogły być dodane w ramach lekcji historii lub języka polskiego (a także wiedzy o społeczeństwie bądź – jeszcze wówczas – wiedzy o kulturze) przez nauczyciela. To już jednak wykracza poza ramy tego opracowania i kieruje się w stronę dydaktyki historii oraz ram recepcji filmów historycznych [w broszurze promocyjnej filmu *Piłsudski*, zawierającej materiały dydaktyczne dla nauczycieli również jednak nie poruszono wątków polsko-ukraińskich].

PODSUMOWANIE. PROPOZYCJE DALSZYCH BADAŃ.

W podsumowaniu trzeba wskazać na kilka kwestii. Po pierwsze, wszystkie opisane wyżej filmy dają się zaklasyfikować jako historyczne, w dodatku nawet podwójnie historyczne. Stanowią bowiem źródło do czasów, w których powstały, zawierają także olbrzymi materiał poznawczy o wydarzeniach, które przedstawiają. Aby wartości te odróżnić i dobrze zrozumieć, konieczne są objaśnienia historyków, optymalnie – historyków wizualnych. Do tego typu komentarzy (modeli) aspiruje to opracowanie.

Trzeba pamiętać o presji polityki historycznej i propagandzie. W interesujący sposób kwestie te wyjaśnił Norman Davies w filmie *Trudne braterstwo*. Historyk konkludował, że po pokoju ryskim „świat zachodni przyjął propagandę radziecką. Masowo. Ja miałem straszne trudności przekonać kolegów, że wojna z Rosją sowiecką zaczęła się

[już] w 1919 r. i nie przez atak Piłsudskiego na Kijów. I że Kijów przecież nie był w Rosji. Kijów był stolicą Ukrainy w 1920 r. i stolica była okupowana przez bolszewików – przez Rosjan. I jednak cała akcja w Londynie latem 1920 r. odbyła się pod hasłem «ręce precz od Rosji» [Trudne braterstwo 1998, 30'37"-31'13"]. Mamy więc do czynienia i z polityką historyczną i rolą propagandy. W tym sensie filmy takie jak *Ukraina. Narodziny narodu* oraz *Trudne braterstwo* mogą być postrzegane jako próba zbalansowania (wskutek przyjęcia alternatywnej interpretacji filmowej narracji historycznej) i szerzej – przeciwwagi propagandy radzieckiej (zawartej w historiografii i filmografii, przykładowo w filmie *PKP Piłsudski kupił Petlurę*).

Zarówno rzeczywistość pierwszych lat po Wielkiej Wojnie, jak i historiografia tych wydarzeń, a także ich filmowe interpretacje, były skomplikowane i nacechowane ogromnym ładunkiem emocjonalnym. Podobnie, jak historyk uprawiający tradycyjną, konwencjonalną historiografię, podejmując temat wojny lub sojuszu polsko-ukraińskiego, zawsze będzie narażony na skrajne oceny, analogicznie historyk wizualny usiłujący przybliżyć wybrane filmowe narracje, także skazany jest na fragmentaryczność ujęcia.

Z tego powodu należy wskazać na konieczność dalszych badań, poszukiwań i refleksji, przybliżono bowiem wyżej jedynie kilka przykładów filmowych; wiele wciąż pozostaje do analizy przez pryzmat „trudnego braterstwa”. Wśród wizualnych wyobrażeń relacji polsko-ukraińskich lat 1918-1921, powstałych w ostatnim okresie, trzeba wymienić ukraińskie filmy fabularne: *Сім пострілів в Україну (Симон Петлюра)*, reż. Л. Анічкін, 1999; *Останній гетьман* (reż. Р. Плахов-Модестов) z 2004 r. (filmowy portret Pawła Skoropadskiego); filmy krótkometrażowe: część cyklu dokumentalnego z początku lat 90. *Невідома Україна. Нариси нашої історії* pod tytułem *Симон Петлюра*, reż. Є. Шаботенко, О. Драгаєв-Бойчук; a także *Симон Петлюра*, reż. О. Фролов, В. Шкурін, 2008

oraz film rosyjski *Кулі для Петлюри* (2007) [Брюховецька, 2014, 300-312].

Osobną grupą filmów są te dotyczące wojny polsko-ukraińskiej (1918/1919), w tym podejmujące temat walk o Lwów i Przemyśl (przykładowo *Orlęta*, reż. K. Krzyżanowski, D. Walusiak, 2002; *Legenda Orłat Lwowskich*, reż. J. Janicki, 2002; *Obrona Lwowa*, reż. K. Lang, 2009; *Orlęta bronią przemyskiego gniazda*, reż. A. Niemiec, 2018). Wzmianki o okresie 1918-1921 pojawiają się także w cyklu dokumentalnym Stanisława Niciei o zamkach kresowych Rzeczypospolitej [zob. Szymala 2016, 70-71]. Podejmując się analizy zarówno przedstawionych wydarzeń, jak samych wizualizacji, trzeba dokonać chłodnej refleksji, by uniknąć skrajnego, narodowego ujęcia.

BIBLIOGRAFIA

- Białous, Maciej; 2015, Społeczna konstrukcja filmów historycznych. Pamięć zbiorowa i polityka pamięci w kinematografii polskiej lat 1920-2010, rozprawa doktorska dostępna online, Białystok.
- Bobowski, Sławomir; 2016, Tematyka ukraińska w powojennym polskim filmie fabularnym do 1989 r., „Studia Filmoznawcze”, nr 37.
- Borzęcki, Jerzy; 2012, Pokój ryski i kształtowanie się międzywojennej Europy Wschodniej, Warszawa: PISM.
- Bruchowecka, Łarysa; 2016, Polska w kinie ukraińskim, „Studia Filmoznawcze”, nr 37.
- Brzoza, Czesław; Sowa, Andrzej Leon; 2006, Historia Polski 1918-1945, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Burski, Jan Jacek; 2010, Między prometeizmem a Realpolitik. II Rzeczpospolita wobec Ukrainy Sowieckiej 1921-1926, Kraków: Towarzystwo Wydawnicze „Historia Iagiellonica”.
- Davies, Norman; 1997, Orzeł biały, czerwona gwiazda: wojna polsko-bolszewicka 1919-1920, przeł. A. Pawelec, Kraków: Znak.

- Drzewiński, Sebastian; 2019, Kmicic w trój wymiarze. O „Potopie” Jerzego Hoffmana jako adaptacji powieści historycznej [w:] Film a historia. Szkice z dziejów wizualnych, red. M. E. Kowalczyk, J. Szymala, Kraków: Księgarnia Akademicka.
- Hrycak, Jarosław; 2000, Historia Ukrainy 1772-1999. Narodziny nowoczesnego narodu, przeł. K. Kotyńska, Lublin: Instytut Europy Środkowo-Wschodniej.
<https://www.rp.pl/Film/181109457-Pilsudski-na-ekranie-Od-komendanta-do-jowialnego-dziadka.html>
- Kozłowski, Maciej; 1986 Krajobrazy przed bitwą, Kraków: Znak.
- Kozłowski, Maciej; 1990, Między Sanem a Zbruczem: walki o Lwów i Galicję Wschodnią 1918-1919, Kraków: Znak.
- Kozłowski, Maciej; 1999 (wyd. 2), Zapomniana wojna: walki o Lwów i Galicję Wschodnią 1918-1919, Bydgoszcz: Instytut Wydawniczy Świadectwo.
- Kuczma, Leonid; 2003, Ukraina to nie Rosja, tłum. J. Redlich, Kryspinów.
- Lenin na Ekranie (1973), oprac. Banaszekiewicz W., Hartwig G., Warszawa.
- Olszański, Tadeusz Andrzej; 1994, Historia Ukrainy XX w., Warszawa: Volumen.
- Skotarczak, Doorta; 2012, Historia wizualna, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Skrycki R. (2009), Rewolucja Francuska w ikonografii. Katalog wystawy, czerwiec 2009, Szczecin: Biblioteka Główna US.
- Szymala Jacek; 2016, Zamki w Olesku i Podhorcach jako obiekty turystyczne i miejsca realizacji filmów historycznych [w:] tegoż, Film – Historia – Turystyka, Kraków: Księgarnia Akademicka.
- Szymala, Jacek; 2018, Hadziacz 1658-2018. Szkic historyczno-wizualny, „Kultura i Historia” nr 34.
- Szymala, Jacek; 2019, Powstanie kozackie 1648-1658. Studium z historii wizualnej, Kraków: Księgarnia Akademicka.
- Szymala, Jacek; 2019b, Obraz Wielkiej Smuty w wybranych pamiętnikach, filmach i grze komputerowej. Szkic historyczno-wizualny [w:] Rzeczpospolita i Rosja

- w epoce nowożytnej. Relacje, polityka, kultura, red. P. Borowy, J. Pomian,
Łódź-Wrocław: ArchaeGraph.
- Tyszkiewicz, Jakub; Czapiewski, Edward; 2010, Historia powszechna. Wiek XX,
Warszawa: PWN.
- Wasilewski, Leon; 2014, Wspomnienia 1870-1904 (1914. Fragmenty dziennika 1916-
1926. Diariusz podróży po kresach 1927, wstęp i oprac. J. Dufurat, P.
Cichoracki, Łomianki: Wydawnictwo LTW.
- Witek, Piotr; 2008, Historyczny film dokumentalny jako dyskurs metaforyczny [w:]
Media audiowizualne w warsztacie historyka, red. D. Skotarczak:
Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Witek, Piotr; 2016, Andrzej Wajda jako historyk. Metodologiczne studium z historii
wizualnej, Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Брюховецька, Ларіса; 2014, Найцікавіша історія в Європі. Екранні версії, Київ
2014.

WYBRANA FILMOGRAFIA

- 1920. Bitwa Warszawska* (2011), reż. J. Hoffman.
- Błękitna Armia Generała Hallera* (2017, program Nowe Ateny),
<https://vod.tvp.pl/video/nowe-ateny,blekitna-armia-general-hallera,34535261>
- Idea Międzymorza* (2017, program Nowe Ateny), <https://vod.tvp.pl/video/nowe-ateny,idea-miedzymorza-czy-nadal-zywa,28794091>
- Legiony* (2019), reż. D. Gajewski.
- Lekcja martwego języka* (1979), reż. J. Majewski.
- Lenin w Polsce* (1964), reż. S. Jutkiewicz.
- Na szerokiej Ukrainie* (1991), reż. K. Krzyżanowski.
- Piłsudski* (2019), reż. M. Rosa.
- PKP (Piłsudski kupił Petlurę)* (1926).
- Polonia Restituta* (1981), reż. B. Poręba.

Stosunki polsko-ukraińskie (2017, program Nowe Ateny),

<https://vod.tvp.pl/video/nowe-ateny,stosunki-polsko-ukrainskie,25213930>

Rzeczpospolitej dni pierwsze (1989), reż. R. Wionczek.

Szczors (1939), reż. O. Dowżenko.

Śmierć prezydenta (1978), reż. J. Kawalerowicz.

Ukraina. Narodziny narodu (2004-2007), reż. J. Hoffman.

Wyprawa kijowska 1920 (2016, program Nowe Ateny), [https://vod.tvp.pl/video/nowe-](https://vod.tvp.pl/video/nowe-ateny,wyprawa-kijowska-1920,29824733)

[ateny,wyprawa-kijowska-1920,29824733](https://vod.tvp.pl/video/nowe-ateny,wyprawa-kijowska-1920,29824733)

RECENZJE

ANTOLOGIA TEKSTÓW POLSKIEGO KULTUROZNAWSTWA, CZYLI O POSZUKIWANIU WIEDZY

Agnieszka Kościuk-Jarosz

ABSTRACT

Review of the Anthology of Texts of Polish Cultural Studies, published in 2017 in Gdańsk, edited by Piotr Jakub Fereński, Anna Gomóła and Krzysztof Moraczewski. The book is reminiscent of the cultural study tradition, development directions, topics and possible ways of the future development of the discipline. Presenting selected achievements of a few generations of culture researchers, it remains a crucial voice in the discussion about the identity and distinctiveness of cultural studies as a science

Keywords: Cultural Studies, Scientific Discipline, Anthology

ABSTRAKT

Recenzja publikacji Antologia tekstów polskiego kulturoznawstwa, wydanej w 2017 roku w Gdańsku pod redakcją Piotra Jakuba Fereńskiego, Anny Gomóły i Krzysztofa Moraczewskiego. Omawiana książka przypomina tradycję kulturoznawczą, kierunki rozwoju, tematykę oraz możliwe drogi rozwoju dyscypliny w przyszłości. Prezentując wybrany dorobek kilku pokoleń badaczy kultury,

pozostaje ważnym głosem w dyskusji nad tożsamością i odrębnością kulturoznawstwa jako nauki

Słowa kluczowe: kulturoznawstwo, dyscyplina naukowa, antologia

Antologia tekstów polskiego kulturoznawstwa, red. Piotr Jakub Fereński, Anna Gomółka, Krzysztof Moraczewski, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2017, 471 s.

Nakładem gdańskiego Wydawnictwa Naukowego „Katedra” w 2017 roku ukazała się cenna i niezwykle potrzebna w środowisku humanistycznym, a zwłaszcza kulturoznawczym, *Antologia tekstów polskiego kulturoznawstwa*. Publikacja została przygotowana pod kierunkiem badaczy reprezentujących różne ośrodki kulturoznawcze w Polsce – Piotra Jakuba Fereńskiego (Wrocław), Anny Gomółki (Katowice) i Krzysztofa Moraczewskiego (Poznań) w ramach grantu „Kulturoznawstwo polskie. Historia i dziedzictwo dyscypliny”, realizowanego w latach 2014–2018 na Wydziale Nauk Historycznych i Pedagogicznych Uniwersytetu Wrocławskiego. To przedsięwzięcie naukowe, co znamienne, zostało przeprowadzone w akademickim środowisku wrocławskim, czyli kolebce polskiego kulturoznawstwa. Wydawnictwo otwiera wstęp odredakcyjny *Projekty, kierunki, propozycje. Antologia polskiego kulturoznawstwa*, w którym przypomniano ważne dla refleksji nad historią tej dyscypliny naukowej słowa założyciela pierwszego w Polsce kulturoznawczego kierunku studiów uniwersyteckich we Wrocławiu w 1972 roku Stanisława Pietraszki: „Nowocześnie pojęte studia wyższe nie polegają na komunikowaniu jedynie wiedzy pewnej, gotowej,

sprawdzonej; same one służyć mają jej poszukiwaniu i współtworzeniu”¹ (1973).

W tej części książki redaktorzy wyjaśniają ponadto, jakie cele przyświecały im, gdy przystępowali do jej przygotowania. Przede wszystkim była to potrzeba opracowania dziejów kulturoznawstwa – kierunku badawczego stworzonego na gruncie polskim na przełomie lat 60. i 70. XX wieku. W publikacji nie znalazły się jednak wyłącznie teksty „założycielskie”, przeciwnie – najnowszy z nich od najstarszego dzieli blisko pięćdziesiąt lat. Pokazują więc one drogi rozwoju badań i refleksji teoretycznych nad kulturą.

Ostatecznego doboru tekstów, poprzedzonego dyskusjami i konsultacjami środowiskowymi, dokonał zespół jedenastu badaczy pod kierunkiem Piotra Jakuba Fereńskiego. Wszystkie prace były wcześniej publikowane (w postaci artykułów bądź fragmentów monografii). Redaktorzy przyznają, że nie dążyli do stworzenia kanonu kulturoznawczych „lektur obowiązkowych”, gdyż każdy z ośrodków badawczych tej dyscypliny wypracował własny zbiór tekstów fundamentalnych czy ważnych dla danego środowiska; przykładowo dla ośrodka wrocławskiego jest to praca S. Pietraszki *Studia o kulturze*². Zaproszenie do dyskusji nad udostępnionym zestawem tekstów to kolejny, zasadny cel omawianej publikacji.

Redaktorzy zaznaczają, że wybierając teksty do druku dążyli do tego, aby ukazać nie tylko ogólny rozwój kierunku badawczego, ale i specyfikę poszczególnych kulturoznawczych środowisk akademickich, uwzględniając ich mikrohistorie. Istotnym kluczem doboru i układu artykułów była ponadto chronologia, rozumiana jednak nie jako daty pierwodruków poszczególnych prac, lecz jako biografia ludzi, którzy te teksty tworzyli. We wstępie do publikacji czytamy słowa:

¹ *Wstęp*, s. 7.

² Stanisław Pietraszko, *Studia o kulturze*, Wrocław 1992.

„założyliśmy bowiem, że zrekonstruujemy raczej «pokoleniową» historię dyscypliny, a nie kolejność ukazywania się poszczególnych prac”³. Dzięki temu redaktorom udało się przybliżyć proces narastania propozycji teoretycznych i metodologicznych pojawiających się w obszarze kulturoznawczych zainteresowań naukowych.

Cenną częścią *Wstępu* są fragmenty – a wśród nich także rozbudowane przypisy – dotyczące genezy kierunków kulturoznawczych w Polsce, poczynając od Wrocławia (1972), Poznania (1976), Łodzi (1976) i Katowic (1977). Czytelnik znajdzie tu również informację o tym, że w latach 70. XX wieku kierunek ten kształtowały osoby wywodzące się z dyscyplin: filologia, socjologia, filozofia, etnografia. Redaktorzy zwrócili ponadto uwagę na fakt, iż od początku istnienia nowego kierunku akademickiego zarysowały się dwa odmienne stanowiska w kwestii usytuowania tej dyscypliny względem dyscyplin zastanych, co więcej – podobną dwutorowość prezentują także dzisiejsi kulturoznawcy. We wprowadzeniu do publikacji czytamy:

W największym uproszczeniu chodzi tu o, z jednej strony, wizję integrującej ogólnej nauki o kulturze (humanistyki integrowanej w oparciu o teorię kultury), a z drugiej strony o poszerzenie pola szczegółowej refleksji – filmoznawczej, teatrologicznej i literaturoznawczej, a z czasem także medioznawczej – o możliwie najszerszy kontekst kulturowy. Wspólne jest jedno doświadczenie, powiązane z utratą satysfakcji z dotychczasowych wyjaśnień nauk szczegółowych, z poczuciem ich niewystarczalności i konieczności badania najszerszych powiązań społecznych i kulturowych. Mimo jednak tego wspólnego doświadczenia rychło zarysowały się dwie odrębne tradycje kulturoznawcze, odmiennie sytuujące nową dyscyplinę w polu humanistyki⁴.

³ *Wstęp*, s. 9.

⁴ *Wstęp*, s. 12.

Rozważania wstępne kończy refleksja nad dzisiejszym kulturoznawstwem jako pełniącym podwójną rolę względem innych dyscyplin humanistycznych: 1) integracja osiągniętych przez nie wyników w duchu interdyscyplinarności; 2) dostarczanie narzędzi do poszerzania i pogłębiania samych badań szczegółowych. Redaktorzy piszą:

W obu przypadkach jest zatem dyscypliną o dość specyficznym statusie, skazaną na inne dyscypliny i w najlepszym tego słowa znaczeniu – niesamodzielną. Nie świadczy to bynajmniej *a priori* o nadrzędności kulturoznawstwa: równie dobrze rzecz można, że jest ono dyscypliną służebną, wyróżnioną nauką pomocniczą humanistyki jako całości⁵.

Antologia obejmuje szesnaście prac. Pierwszą, a zarazem najstarszą z nich jest *Wystąpienie podczas Kongresu Kultury 1966*⁶ (1967) – streszczenie wypowiedzi teoretyk literatury **Stefanii Skwarczyńskiej** (1902–1988) z obrad Kongresu Kultury Polskiej w październiku 1966 roku, która mówiąc o wypracowanym w Łodzi modelu kształcenia akademickiego przewidywała powstanie kulturoznawstwa jako kierunku studiów. Autorka promowała jego ideę jako opartego na integracji sztuki literackiej, teatralnej i filmowej. Czas pokazał, że kulturoznawstwo jako pierwsze nie zawiązało się jednak w Łodzi.

Z początku lat osiemdziesiątych ubiegłego stulecia pochodzi praca socjolog także związanej z ośrodkiem łódzkim **Antoniny Kłoskowskiej** (1919–2001) *Kultura symboliczna – poza zasadą autoteliczności*⁷ (1981), będąca zakończeniem jej książki poświęconej socjologii kultury. W antologii nie zabrakło tekstu

⁵ *Wstęp*, s. 18.

⁶ Stefania Skwarczyńska, [Wystąpienie podczas Kongresu Kultury 1966, Komisja IV: Teatr, muzyka, estrada, film – funkcja sztuki widowiskowej], [w:] *Kongres Kultury Polskiej 7–9 października 1966*, red. S. W. Balicki, Warszawa 1967, s. 220–221.

⁷ Antonina Kłoskowska, *Zakończenie. Kultura symboliczna – poza zasadą autoteliczności*, [w:] *tejsze, Socjologia kultury*, Warszawa 1981.

*Autonomia kultury*⁸ (2012) **Stanisława Pietraszki** (1928–2010), założyciela wrocławskiego ośrodka kulturoznawczego jako kierunku eksperymentalnego w 1972 roku. Warto wspomnieć, że S. Pietraszko – napotykał problemy ze strony ówczesnego rektora – ściśle współpracował ze Stefanią Skwarczyńską i Antoniną Kłoskowską w zakresie opracowania programu studiów kulturoznawczych, który powstawał już na przełomie lat 1969 i 1970. U obu badaczek skutecznie szukał wsparcia dla swojej inicjatywy powołania nowego kierunku uniwersyteckiego.

Ośrodek poznański reprezentuje praca filozofa i teoretyka kultury, wieloletniego dyrektora Instytutu Kulturoznawstwa na Uniwersytecie Adama Mickiewicza **Jerzego Kmity** (1931–2012) *Dziedziny kultury*⁹ (1985). Filozof, badacz z pola estetyki i wiedzy o kulturze **Sław Krzemień-Ojak** (1931–2012) jest autorem kolejnego z zamieszczonych tekstów *Teoretyczne problemy kultury*¹⁰ (1983). W antologii zawarto ponadto pracę krytyka i historyka kultury, eseisty związanego z Uniwersytetem Warszawskim **Andrzeja Mencwela** (ur. 1940) *Wyobraźnia antropologiczna*¹¹ (2006). Spośród tekstów antropologa kultury i folklorysty, także pochodzącego z warszawskiego środowiska naukowego, **Rocha Sulimy** (ur. 1942) wybrano do przedruku dwa fragmenty książki *Antropologia codzienności*¹² – wprowadzający oraz poświęcony semantyce libacji alkoholowej (2000).

Z poznańskim oraz warszawskim gronem filozofów i kulturoznawców była związana **Anna Zeidler-Janiszewska** (1951–2017), autorka

⁸ Stanisław Pietraszko, *Autonomia kultury*, [w:] tegoż, *Kultura. Studia teoretyczne i metodologiczne*, Wrocław 2012.

⁹ Jerzy Kmita, *Dziedziny kultury*, [w:] tegoż, *Kultura i poznanie*, Warszawa 1985.

¹⁰ Sław Krzemień-Ojak, *Teoretyczne problemy kultury*, [w:] tegoż, *Antonio Gramsci. Filozofia, teoria kultury, estetyka*, Warszawa 1983.

¹¹ Andrzej Mencwel, *Przedślowie: wyobraźnia antropologiczna*, [w:] tegoż, *Wyobraźnia antropologiczna*, Warszawa 2006.

¹² Roch Sulima, *Antropologia codzienności*, Kraków 2000 [fragmenty: *Wstęp* oraz *Semantyka libacji alkoholowej*].

opracowania *Visual Culture Studies* czy antropologicznie zorientowana *Bildwissenschaft? O kierunkach zwrotu ikonicznego w naukach o kulturze*¹³ (2006). Przykładem kulturoznawczej pracy poruszającej zagadnienia dotyczące telewizji rozumianej jako obiekt kulturowy i narzędzie komunikacji społecznej jest natomiast tekst **Wiesława Godzica** (ur. 1953) *Jak pisać dzisiaj o telewizji w Polsce?*¹⁴ (1999) – filmoznawcy i medioznawcy z ośrodków między innymi krakowskiego i warszawskiego. Środowisko lubelskie w omawianym zbiorze reprezentuje z kolei **Jan Adamowski** (ur. 1948) – językoznawca, kulturoznawca, folklorysta i badacz kultury regionalnej, pierwszy i wieloletni dyrektor Instytutu Kulturoznawstwa Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, autor artykułu *Współczesne funkcje kultury tradycyjnej*¹⁵ (2009).

W przybliżanemu czytelnikowi wydawnictwie znalazła się również publikacja związanej z ośrodkiem katowickim **Ewy Kosowskiej** (ur. 1951), *Antropologia literatury – moda czy metoda?*¹⁶ (2005) – badaczki teorii i historii kultury, w swoich pracach podejmującej często problematykę antropologii literatury. Przedstawicielem środowiska toruńskiego jest zaś filozof kultury, wywodzący się z kulturoznawstwa poznańskiego **Andrzej Szahaj** (ur. 1958) i jego praca *Zniewalająca moc kultury*¹⁷ (2004). W antologii znalazł się ponadto tekst autora szeregu publikacji z zakresu medioznawstwa i filmoznawstwa, wywodzącego się z przywoływanego już ośrodka

¹³ Anna Zeidler-Janiszewska, *Visual Culture Studies* czy antropologicznie zorientowana *Bildwissenschaft? O kierunkach zwrotu ikonicznego w naukach o kulturze*, „Teksty Drugie” 2006, nr 4.

¹⁴ Wiesław Godzic, *Jak pisać dzisiaj o telewizji w Polsce?*, [w:] tegoż, *Telewizja jako kultura*, Kraków 1999.

¹⁵ Jan Adamowski, *Współczesne funkcje kultury tradycyjnej*, [w:] *Tradycja dla współczesności*, t. 1: *Tradycja: wartości i przemiany*, red. J. Adamowski, J. Styk, Lublin 2009.

¹⁶ Ewa Kosowska, *Antropologia literatury – moda czy metoda?*, „Kultura i Społeczeństwo” 2005, nr 4 (t. 49).

¹⁷ Andrzej Szahaj, *Zniewalająca moc kultury*, [w:] tegoż, *Zniewalająca moc kultury. Artykuły i szkice z filozofii kultury, poznania i polityki*, Toruń 2004.

katowickiego **Andrzeja Gwoźdź** (ur. 1953) *Medioznawstwo – dyskurs czy paradygmat badań kulturoznawczych*¹⁸ (2007).

Zagadnienia kulturowych studiów miejskich stały się tematem publikacji zajmującej się między innymi filozofią kultury oraz teorią i metodologią nauk o kulturze, a związanej z kulturoznawczym środowiskiem poznańskim **Ewy Rewers** (ur. 1952) – *Miejska przestrzeń kulturowa: od laboratorium do warsztatu*¹⁹ (2014). Z kulturoznawstwa wrocławskiego pochodzi z kolei **Dorota Wolska**, badaczka teorii kultury, filozofii humanistyki oraz zagadnień estetyki, autorka publikacji *Kulturoznawstwo jako wiedza humanistyczna: od kulturoznawstwa negatywnego do niewyraźnego*²⁰ (2008). Omawiane wydawnictwo wieńczy artykuł **Mirosława Filiciaka** (ur. 1976) *W parku rozrywki: granice mediów*²¹ (2013), związanego z ośrodkami krakowskim i warszawskim, zajmującego się między innymi tzw. nowymi mediami, współczesną kulturą popularną oraz grami komputerowymi i fabularnymi.

Teksty zebrane w *Antologii polskiego kulturoznawstwa* posłużą czytelnikom w lepszym poznaniu historii i specyfiki dyscypliny uniwersyteckiej, a także rozwijających się na polskim gruncie od blisko pół wieku studiów akademickich zorientowanych na poznawanie kultury – kulturoznawstwa. Omawiane wydawnictwo znajdzie odbiorców nie tylko w kręgu kulturoznawców, choć do nich skierowane jest w sposób szczególny, ale również wśród przedstawicieli pokrewnych dziedzin wiedzy i szerokiego grona humanistów.

¹⁸ Andrzej Gwoźdź, *Medioznawstwo – dyskurs czy paradygmat badań kulturoznawczych*, „Kultura Współczesna” 2007, nr 1.

¹⁹ Ewa Rewers, *Miejska przestrzeń kulturowa: od laboratorium do warsztatu*, [w:] *Kulturowe studia miejskie. Wprowadzenie*, red. E. Rewers, Warszawa 2014.

²⁰ Dorota Wolska, *Kulturoznawstwo jako wiedza humanistyczna: od kulturoznawstwa negatywnego do niewyraźnego*, [w:] *Perspektywy badań nad kulturą*, red. R. W. Kluszczyński, A. Zeidler-Janiszewska, Łódź 2008.

²¹ Mirosław Filiciak, *W parku rozrywki: granice mediów*, [w:] tegoż, *Media, wersja*, Gdańsk 2013.

Publikacja przypomina i przybliża tradycję kulturoznawczą, jej genezę, kierunki rozwoju, tematykę oraz możliwe drogi rozwoju dyscypliny w przyszłości. *Antologia* pojawiła się w niezwykle ważnym i trudnym momencie dla polskiego kulturoznawstwa – urzeczywistnionych wkrótce planach reformy szkolnictwa wyższego, w tym odgórnych działań zmierzających do likwidacji kulturoznawstwa jako odrębnej dyscypliny naukowej. Ostatecznie na mocy Rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego jesienią 2018 roku jako dyscyplinę zatwierdzono nauki o kulturze i religii. Pokazanie tradycji i dorobku kilku pokoleń badaczy kultury pozostaje niezwykle ważnym głosem w dyskusji nad tożsamością i odrębnością kulturoznawstwa.

Członkowie zespołu nie poprzestali na przygotowaniu omawianego wydawnictwa. Niedługo później, w ramach wspomnianego już grantu, przy współudziale Piotra Majewskiego, ukazał się kolejny tom – *Historia mówiona polskiego kulturoznawstwa (2017)*²², a rok później przy współudziale Marty Wójcickiej i Magdaleny Zdrodowskiej, *Kulturoznawstwo polskie. Przeszłość, przestrzeń, perspektywy (2018)*²³.

²² *Historia mówiona polskiego kulturoznawstwa*, red. Piotr Jakub Fereński, Anna Gomóła, Piotr Majewski, Krzysztof Moraczewski, Gdańsk 2017.

²³ *Kulturoznawstwo polskie. Przeszłość, przestrzeń, perspektywy*, red. Piotr Jakub Fereński, Anna Gomóła, Marta Wójcicka, Magdalena Zdrodowska, Gdańsk 2018.