

Anna Paprzycka*

 <https://orcid.org/0000-0003-1340-6088>

Znaczenie praktyki dla badacza kultury cyfrowej

Streszczenie

Celem artykułu jest określenie kształtującego się nowego wizerunku humanisty badającego kulturę cyfrową. W artykule omówione zostało znaczenie praktyki dla prowadzenia badań nad cyfrową kulturą. Postawiono w nim pytania o to, czy chcąc opisywać współczesny świat należy posiadać techniczne kompetencje w sferze kultury cyfrowej i jakie korzyści mogą one przynieść humanistom. Ta problematyka zestawiona została z teorią trzeciej kultury Charlesa Percy'ego Snowa. Zaprezentowano tu również sylwetki badaczy reprezentujących różne strategie łączenia praktyki z teorią, takich jak: Lev Manovich, Alexander R. Galloway, Jan Stasieńko czy Mirosław Filiciak. W artykule podjęto próbę odpowiedzi na pytanie, czy praktyczne kompetencje w sferze kultury cyfrowej mogą być remedium na postępujący kryzys humanistyki.

Słowa kluczowe: humanistyka, nauki ścisłe, trzecia kultura, medialab

Panuje powszechne przekonanie, że humanista jest specjalistą od tak zwanych umiejętności miękkich, a więc dotyczących w głównej mierze komunikacji interpersonalnej. Ten rodzaj kwalifikacji stoi w opozycji do umiejętności twardej, wśród których wymienić można specjalistyczną wiedzę z danej dziedziny,

* Mgr, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Wydział Antropologii i Kulturoznawstwa, Instytut Teatru i Sztuki Mediów, Zakład Performansu i Sztuki Mediów, ul. Szamarzewskiego 89, 60-568 Poznań; e-mail: ap70298@amu.edu.pl

najczęściej umożliwiającą wykonywanie konkretnego zawodu¹. Stereotypy dotyczące tego, że humanista nie może znać się chociażby na programowaniu, utrwalają się już na poziomie edukacji szkolnej, gdzie myśli się o „humanach” jako o tych, którzy nie lubią matematyki.

Z drugiej strony należałoby zarysować jeszcze inną perspektywę – obraz technologii, który rozpowszechniany jest przez przemysł popkulturowy. Jak zauważył polski artysta medialny, Michał Szota, filmy często przedstawiają oprogramowanie jako piętrzący się szyfr znaków, który jest zupełnie nieczytelny dla przeciętnego człowieka i jedynie mistyczna postać hackera jest w stanie za pomocą niepojętych zdolności i niezrozumiałych czynności okiełznać cyfrowy bezmiar. Zjawisko to posiada również swój rewers. Często, kiedy bohaterem filmu jest zwykły człowiek korzystający z komputera, jego interfejs zostaje możliwie uproszczony, wręcz zinfantylizowany. Oba skrajne przykłady nie oddają codziennego doświadczenia użytkownika systemów operacyjnych. Taka strategia wizualnej redukcji modeluje zarówno bohatera, jak i odbiorcę filmu jako użytkowników zdolnych korzystać jedynie z najprostszych funkcji komputera².

Kultura przeniknięta tego typu sposobem myślenia z pewnością oddziałuje na środowisko akademickie, a co za tym idzie na wybór podejmowanych badań i metodologii przez reprezentantów uczelni humanistycznych. Należałoby tu zadać pytanie, jak humanista może wykorzystywać praktyczne umiejętności w swoich badaniach oraz jakie korzyści może czerpać z takiej metodologii. Celem tego artykułu jest przedstawienie znaczenia praktyki dla prowadzenia badań w obszarze kultury cyfrowej.

Kryzys dialogu pomiędzy naukami ścisłymi i humanistycznymi

Niefortunny podział na „miękkich” humanistów i „twardych” informatyków skutkuje tym, że żadna ze stron nie czuje się kompetentna do wypracowania krytycznych narzędzi, które pozwalałyby na analizę zjawisk, związanych ze współczesną kulturą cyfrową. Na problem ten zwracał już uwagę znany polski artysta medialny, Paweł Janicki, twierdząc stanowczo, że

1 Przykuwa uwagę fakt, że kategoryzowanie umiejętności na miękkie i twarde zostało sformalizowane w ramach szkolenia militarnego w USA w latach 70. Autorem koncepcji był psycholog, Paul G. Whitmore, który prowadził część szkoleń. Swoje rozpoznania zawarł później w książce: P. Whitmore, *Softskills. Definition, behavioral model analysis, training procedures*, National Technical Information Service, Springfield 1974.

2 M. Szota, *Magiczna sztuka programowania komputerów*, „Kultura Popularna” 2008, nr 4 (22), s. 37–38.

[...] w tej chwili politechniki tworzą ogromne rzesze niesamowicie dobrze wykształconych specjalistów, ale wykastrowanych intelektualnie; przykrawanych pod wymagania pracodawców – niezdolnych do podejmowania samodzielnych decyzji, nawet do bycia obywatelami. Jeżeli tworzy się jakieś „doliny przedsiębiorczości”, to skutki są mizerne, ponieważ nie ma tam ludzi samodzielnych – a są niemal wyłącznie tacy, którzy czekają na dyrektywy od pracodawcy³.

Janicki opisał tu istotny problem braku nauki kreatywnego, ale przede wszystkim krytycznego myślenia na uczelniach o profilu ścisłym, które nie uwzględniają w swoim programie przedmiotów poszerzających wrażliwość na kwestie społeczne, polityczne czy filozoficzne. Te atuty wymienia się natomiast wśród walorów kształcenia akademii humanistycznych. Nasuwającym się wobec takiej sytuacji rozwiązaniem jest potrzeba wprowadzenia interdyscyplinarnych badań, które polegałyby na pracy w zespołach o różnorodnych kompetencjach.

Koncepcja nawiązania dialogu pomiędzy naukami ścisłymi i humanistycznymi zyskała na popularności już w połowie XX wieku dzięki przemówieniom i artykułom Charlesa Percy’ego Snowa – fizyka, który na pewnym etapie zawodowego życia poświęcił się karierze w państwowej administracji, a także dał się poznać jako utalentowany pisarz. Snow poruszony dychotomicznym doświadczeniem zawieszenia pomiędzy dwoma różnymi środowiskami, określił to zjawisko terminem dwóch kultur⁴. Badacz tak opisał swoje wnioski:

Miałem bowiem przez cały czas wrażenie, że poruszam się między dwiema grupami ludzi o porównywalnym poziomie inteligencji, należących do tej samej rasy, pochodzących ze środowisk społecznych, których nie dzieliły drastyczne różnice i mających podobne dochody – którzy niemal całkowicie utracili ze sobą kontakt⁵.

Najmocniejszym postulatem Snowa wobec tak zarysowanej sytuacji stał się pomysł na zainicjowanie dialogu pomiędzy dwoma środowiskami, ponieważ jak uczy wcześniejsze doświadczenie najbardziej przełomowe odkrycia miały zawsze miejsce na pograniczu tych dwóch przeciwstawnych światów⁶. Jasno sprecyzowana potrzeba odejścia od binarnych podziałów sugeruje działanie na rzecz wytworzenia przestrzeni kompromisowej, otwartej na komunikację, którą określa się mianem trzeciej kultury. Zdaniem Snowa na przeszkodzie do nawiązania dialogu pomiędzy tymi dwoma środowiskami stoi fakt, że badacze reprezentujący

3 O. Drenda, *Kuratorzy są bezradni wobec C++* (wywiad z Pawłem Janickim), <http://www.dwutygodnik.com/artykul/5909-kuratorzy-sa-bezradni-wobec-c.html> [dostęp: 11.09.2018].

4 C. P. Snow, *Dwie kultury*, przeł. T. Baszniak, Pruszyński i S-ka, Warszawa 1999, s. 78.

5 Tamże.

6 Tamże, s. 91.

dziedzinę nauk ścisłych zwykle nie czytają literatury i nie są wcale zainteresowani kwestiami wykraczającymi poza ich obszar pracy⁷, natomiast humaniści, niejednokrotnie przekonani o własnym geniuszu, często wyrażają się kpiąco o tych pierwszych. Anegdota, którą w tym kontekście przytacza Snow, opowiada o pewnym spotkaniu, w trakcie którego wymieniano pogardliwe uwagi na temat nauk ścisłych. Wtedy obecny przy tym Snow poprosił zgromadzonych o charakterystykę drugiego prawa termodynamiki. Okazało się, że przedstawiciele humanistyki nie potrafili udzielić właściwej odpowiedzi, chociaż wiedza ta należy do podstaw edukacji szkolnej⁸.

Współcześnie rozwój trzeciej kultury jest hamowany przez kryzys humanistyki, na który zwraca uwagę coraz więcej badaczek i badaczy. Wśród nich wymienić można Rosi Braidotti, filozofkę skupiającą się przede wszystkim na wątkach posthumanistycznych. Zauważa ona, że

panujący obecnie w większości liberalnych demokracji neoliberalny klimat każe umieszczać humanistykę nawet poniżej poziomu nauk „miękkich” i postrzegać ją jak coś w rodzaju luksusowego wykształcenia dla klas próżniaczych. Uznawana bardziej za prywatne hobby niż za poważną dziedzinę naukową, humanistyka XXI wieku jest moim zdaniem zagrożona zniknięciem z uniwersyteckich rozkładów zajęć⁹.

Zgodnie z założeniami badaczki, nauki ścisłe i humanistyczne powinny funkcjonować we wzajemnej zależności. Osiągnięcia naukowe i technologiczne stanowią wyzwanie dla humanistyki i poszerzają jej horyzonty poznawcze. Zadaniem badaczy kultury jest analiza tych zjawisk w kontekście społecznym i politycznym oraz wypracowanie języka do ich opisu. Współzależność tych dziedzin widać dobrze, na przykład rozpatrując proces nadania obywatelstwa robotowi Sophia przez Arabię Saudyjską, który wywołał duże kontrowersje. Akt ten miał przede wszystkim wymiar wizerunkowy i promocyjny, jednak przyciągnął uwagę prawników, filozofów czy antropologów, analizujących zagadnienia, na których zwykle nie skupiają się wytwórcy technologii: jak obiekt robotyczny może funkcjonować w przestrzeni polityczno-społecznej i na nią wpływać. Kwestią sporną okazał się w tym przypadku fakt, że ucharakteryzowany na płęć żeńską robot zyskał nagle więcej praw niż kobiety żyjące w Arabii Saudyjskiej¹⁰.

7 Tamże, s. 82–84.

8 Tamże, s. 89.

9 R. Braidotti, *Po człowieku*, przeł. J. Bednarek, A. Kowalczyk, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2014, s. 59.

10 *Robot Sophia otrzymuje obywatelstwo Arabii Saudyjskiej*, <https://www.wirtualnemedial.pl/artykul/robot-sophia-otrzymuje-obywatelstwo-arabii-saudyjskiej> [dostęp: 11.09.2018].

Ryszard Kluszczyński zwracał uwagę na to, że współcześnie żywa jest tendencja do hybrydyzacji i wynikającej z tego pluralizacji zachodzących procesów¹¹. Badacz mediów wskazywał na to, że „żyjemy w świecie o niezliczonej ilości kultur”¹², przez co możemy wyobrazić sobie, że struktura kultury ma charakter fraktalny, rozwijający się wielotorowo w powtarzalny sposób. Kluszczyński podkreślał również, że idea trzeciej kultury jest realizowana na gruncie sztuki, w której rola technologii i kontekst refleksji humanistycznej są równoważne, co oznacza, że żadne z nich nie jest dominujące. Przy tym istotny pozostaje także fakt, że sztuka (Kluszczyński odwoływał się tu szczególnie do praktyk *art&science*) jest płaszczyzną krytycznej refleksji, a nie afirmacji omawianych zjawisk¹³.

Niejasna granica pomiędzy biernym użytkownikiem a kompetentnym krytykiem kultury cyfrowej

Wypowiedź sformułowana już w latach dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku przez Friedricha Kittlera, dotycząca tego, że każdy, kto chce mówić o kulturze, powinien znać co najmniej dwa języki programowania¹⁴, była od tego czasu wielokrotnie cytowana, przywoływana i omawiana przez badaczy zainteresowanych kwestią kulturowej roli oprogramowania¹⁵. Niemiecki profesor zwrócił uwagę na istotną problematykę tego, że po przełomie cyfrowym, kiedy oprogramowanie wpływa na niemal każdy element rzeczywistości, nie uwzględnianie tak znaczącego czynnika jest niewybaczalnym pominięciem. Wobec takiej tezy, można zadać pytanie o wartość współczesnych badań nad kulturą, które przeprowadzane są przez osoby nieposiadające kompetencji programistycznych. Dlatego pojawia się kolejna trudność z wartościowaniem umiejętności komputerowych: w jakim stopniu należy poznać tajniki najnowszego oprogramowania, żeby móc bez wyrzutów sumienia wypowiadać się na temat współczesnej kultury? W opozycji do radykalnej tezy Kittlera można przywołać opinię Alexandra R. Galloway’a, który zauważył, że każde użycie komputera jest rodzajem programowania¹⁶. Opinia badacza mediów stanowi przeciwagę wobec mocno zawężonego stanowiska naukowych techno-entuzjastów, jednak w żaden sposób nie różnicuje zarysowanej wcześniej

11 R. W. Kluszczyński, *Wstęp*, w: *W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii*, red. tenże, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2016, s. 10.

12 Tamże.

13 Tamże, s. 12.

14 F. Kittler, *Technologies of Writing/Rewriting Technology*, „New Literary History” 1996, nr 27 (4), s. 731–742.

15 Wśród nich wymienić można: Alexandra R. Gallowaya, Lva Manovicha, Piotra Celińskiego, Mirosława Filiciaka, Andrzeja Gwoździa czy Jana Argasińskiego.

16 M. Halawa, *Ręce ubrudzone kodem* (wywiad z Alexandrem R. Gallowayem), „Kultura popularna” 2008, nr 4 (22), s. 21.

problematyki, dotyczącej relacji pomiędzy kompetencjami technicznymi a jakością prowadzonych badań. Takie podejście słyca problem, ponieważ stawia na równi wszystkich użytkowników komputerów – i tych programujących, i tych ograniczających się jedynie do najprostszych aktywności związanych z obsługą sprzętu cyfrowego.

Wśród badaczy kultury cyfrowej nie jest trudno wymienić przedstawicieli wielu różnych dyscyplin i reprezentantów rozmaitych metodologii, których można by kategoryzować zgodnie ze stereotypowo pojmowanymi umiejętnościami miękkimi lub twardymi, co jednak nie sprawdza się jako metoda wartościująca. Rozwiązaniem problemu nie jest bowiem wyznaczenie zakresu kompetencji niezbędnych do badania kultury cyfrowej, ani tym bardziej wprowadzenie jakichkolwiek kategorii ich wartościowania. Należy podkreślić, że posiadane umiejętności przekładają się na specyfikę prowadzonych badań. Wielu badaczy kultury cyfrowej wymyka się jednoznacznym podziałom, ponieważ łączą w sobie kompetencje miękkie z twardymi, tak jak chociażby: Alexander R. Galloway¹⁷, oraz Marcin Składanek¹⁸. Warto różnicować rodzaj badań pod kątem profilu kompetencji badacza. Znajomość programowania jest niezbędna, jeśli przedmiotem dociekań stanie się samo oprogramowanie i to na głębokim poziomie. Nie znaczy to jednak, że analizy, które się na kulturze cyfrowej opierają należy postrzegać jako cenniejsze od tych, które zostały przeprowadzone przez teoretyków nie posiadających takich kompetencji.

Korzystanie z narzędzi cyfrowych mające na celu wsparcie nauk humanistycznych jest praktyką prowadzoną chociażby na gruncie cyfrowej humanistyki. Przedstawiciele tego nurtu nie tylko analizują świat wirtualny oraz uaktualniają stare metody z myślą o dostosowaniu ich do technologicznej rzeczywistości, ale również prowadzą badania wykorzystujące narzędzia informatyczne. Przykładem tego typu działalności może być Stanford Literary Lab¹⁹. Jest to kolektyw nauko-

17 Alexander R. Galloway pisał o sieciach, równolegle pracując nad aplikacją *Carnivore*, która powstawała w ramach działalności RSG (Radical Software Group). Aplikacja pozwalała na bieżącą analizę aktywności w sieci. Z tym samym zespołem pracował także nad oprogramowaniem opierającym się na mechanice gier. Z tych doświadczeń powstała w tym samym czasie publikacja *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Zob. M. Halawa, dz. cyt., s. 22.

18 Marcin Składanek to praktykujący programista i jednocześnie kulturoznawca związany z Uniwersytetem Łódzkim. Jest autorem kulturoznawczej analizy języka programowania *Processing*. Zob. M. Składanek, *Meta-design. Strategie, narzędzia i wspólnoty kreatywne na przykładzie Processing*, w: *Kody McLuhana. Topografia nowych mediów*, red. A. Maj, M. Derda-Nowakowski, Wydawnictwo Naukowe ExMachina, Katowice 2009, s. 251–264; M. Składanek, *Sztuka generatywna – obrazy kodu. Kilka przybliżeń*, w: *Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej*, red. R. W. Kluszczyński, D. Rode, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2015, s. 55–68.

19 Zob. <https://litlab.stanford.edu/> [dostęp: 30.12.2020].

wy, który za pomocą algorytmów przetwarza ogromne zbiory literatury określonych epok. Pozwala to stworzyć wizualne reprezentacje ogromnych zbiorów danych w postaci graficznych wykresów – np. przedstawić częstotliwość pojawiania się konkretnego słowa w literaturze różnych okresów. Połączenie narzędzi algorytmicznych z analizą literaturoznawczą daje sposobność do wyprowadzania wniosków na poziomie makro, co jest niemożliwe do osiągnięcia w tak dużej skali dla jednego badacza, czy nawet dla zespołu naukowców.

Należy podkreślić, że działalność wpisująca się w nurt cyfrowej humanistyki opiera się przede wszystkim na włączaniu narzędzi technologicznych w obszar własnej metodologii, nie obejmuje jednak krytyki wobec wykorzystywanego oprogramowania. Oznacza to, że nie przeprowadza się analizy dokonywanych wyborów – na przykład tego, czy wykorzystany software był narzędziem komercyjnym, czy wytworzonym na zasadach otwartej licencji (*freesoftware/opensoftware*). Cyfrowa humanistyka pokazuje, w jaki sposób dotychczasowe metody naukowe mogą być wspierane przez narzędzia cyfrowe, nie skupia się jednak na pochodzeniu i kulturowym znaczeniu owych narzędzi, tak jakby cechy te nie miały wpływu na efekty badań prowadzonych na tym gruncie. Brak takich rozważań może doprowadzić do złudzenia, że technologia i oprogramowanie są oczywiste, neutralne i obiektywne, jakby stanowiły przezroczyste tło dla działalności naukowej. Decyzja o tym, jakiego użyć software'u w żadnym razie nie pozostaje bez znaczenia, nie przypomina w tym wyborze papieru, na którym pisze się pracę naukową.

Od początku XXI wieku wielu badaczy kultury stara się propagować wrażliwość na kulturowe znaczenie oprogramowania, zbierając swoje postulaty w ramach kształtującego się nurtu *software studies*. Za założyciela tej dziedziny uznaje się Lva Manovicha, autora *Języka nowych mediów* i współzałożyciela Software Studies Initiative w Nowym Jorku. Zwrócił on szczególną uwagę na potrzebę rozwoju kulturowych badań nad oprogramowaniem. Jego koncepcja została rozwinięta w pięciu publikacjach wydanych z ramienia centrum badawczego SSI²⁰. Uznaje się je za cykl tekstów fundamentalnych dla tego nurtu badań. Podsumowuje je napisana przez Manovicha szósta publikacja – *Software Takes Command*. Praktyczne doświadczenie związane z programowaniem, do którego badacz często odwoływał się w swoich publikacjach²¹, skłoniło Manovicha do tego, aby przejść od teorii

20 Seria zawiera następujące pozycje książkowe: *Software Studies: A Lexicon*, pod redakcją Matthew Fullera (2008), *Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies* autorstwa Noaha Wardripa Fruina (2009), *Programmed Visions: Software and Memory* autorstwa Wendy Hui Kyong Chun (2011), *Code/Space: Software and Everyday Life* autorstwa Roba Kitchina i Martina Dodge'a (2011) oraz *Speaking Code: Coding as Aesthetic and Political Expression* autorstwa Geoffa Coxa i Alexa McLeana (2012).

21 Zob. L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2001, s. 57.

mediów w stronę teorii oprogramowania. Dorobek naukowy Manovicha stanowi ciekawy przykład tego, jak praktyka związana z obszarem nauk ścisłych może zostać przełożona na język nauk humanistycznych. Manovich, który sam siebie określa mianem pioniera nurtu *software studies*²², sytuuje się poza utrwalonymi w kulturze podziałami na umiejętności twarde i miękkie. Jego działalność naukowa dowodzi tego, że granica pomiędzy naukami ścisłymi a humanistycznymi nie jest jasno określona oraz że pomiędzy tak rozróżnionymi obszarami również zachodzi fluktuacja wiedzy.

W ramach podsumowania różnicy między cyfrową humanistyką a *software studies* można odwołać się do relacji pomiędzy sztuką *media art* a *software art* – ta druga wyodrębniła się z pierwszej z powodu braku krytycznego podejścia do wykorzystywanego medium²³. Celem sztuki medialnej jest tworzenie przekazu artystycznego za pomocą narzędzi technologicznych. Natomiast sztuka oprogramowania odsłania to, co ukryte, a więc oprogramowanie wraz ze związanymi z nim zagadnieniami kulturowymi. Podobnie *software studies* podejmuje krytykę oprogramowania na poziomie społecznym (Manovich, Galloway), językowym (Cox, McLean²⁴), politycznym (Hui Kyong Chun²⁵) czy ekonomicznym (Lessing²⁶, Terranova²⁷).

Medialab jako interdyscyplinarny ośrodek wymiany doświadczeń

Przestrzeni, w której laicy mogą nabyć technicznych kompetencji, a także rozważyć społeczne i kulturowe aspekty technologii dostarczają medialaby. Obecnie ich popularność zarówno w Polsce, jak i na świecie rośnie²⁸. Medialab może mieć charakter stałego ośrodka, ale może także przyjąć formę tymczasowego wydarzenia, jak na przykład znany Obóz Kultury 2.0 zorganizowany w Chrzelicach pod Opolem w 2010 roku. Zaproszono na niego przedstawicieli różnorodnych środowisk: programistów, artystów, projektantów, badaczy akademickich czy animato-

22 L. Manovich, *Software Takes Command*, Bloomsbury, New York 2016, s. 10.

23 M. Fuller, *How to be a Geek*, Polity Press, Cambridge, Mass. 2017, s. 56.

24 G. Cox, A. McLean, *Speaking Code. Coding as Aesthetic and Political Expression*, The MIT Press, Cambridge, Mass. 2012.

25 W. Hui Kyong Chun, *Programmed Visions. Software and Memory*, The MIT Press, Cambridge, Mass. 2011.

26 L. Lessing, *Free Culture: How Big Media uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*, The Penguin Press, New York 2004.

27 T. Terranova, *Free Labour: Producing Culture for Digital Economy*, „Social Text” 2000, nr 2 (18), s. 33–58.

28 Wśród przykładów zagranicznych medialabów można wymienić działający od ponad trzydziestu lat MIT MediaLab czy też MediaLAB Amsterdam, który przekształcił się w 2018 roku w Digital Society School.

rów kultury po to, aby stworzyć wspólną przestrzeń komunikacji i kreatywnego działania, które opierało się przede wszystkim na twórczym wykorzystaniu narzędzi technologicznych. Spotkanie ochrzczono mianem pierwszego medialabu w Polsce²⁹, choć jak wskazuje Mirosław Filiciak, tradycja ta jest już w naszym kraju mocno zakorzeniona dzięki specyficznej sytuacji ekonomiczno-społecznej występującej w latach dziewięćdziesiątych, kiedy przez wzgląd na trudność w kompletowaniu sprzętu technologicznego, wzrastała zbiorowa kultura „zrób to sam”³⁰. Spotkanie twórcze w Chrzelicach zainspirowało kolejne podobne wydarzenia, czego przykładem może być medialab zorganizowany w Lublinie w 2011 roku pod tą samą nazwą³¹.

Obecnie medialaby często współdziałają z ośrodkami uniwersyteckimi, przykładem czego może być UBU Lab, który powstał w 2016 r. przy Instytucie Kultury na Uniwersytecie Jagiellońskim. Inicjatorem i współtwórcą przedsięwzięcia jest Piotr Marecki, kulturoznawca łączący badania z praktyką cyfrową. Celem tego medialabu jest stworzenie miejsca, w którym będą ze sobą współpracować artyści, literaturoznawcy, kulturoznawcy, informatycy, fizycy i wszyscy zainteresowani problematyką polskiej demosceny, historii komputerów oraz ogólnie kulturą cyfrową. Efektem działania ośrodka jest nie tylko stworzona w nim biblioteka i pracownia, ale także warsztaty, czy prace badawcze i artystyczne³². W Krakowie również funkcjonuje Polska Akademia Umiejętności będąca uczelnią wyższą, prowadzącą zarówno wydziały humanistyczne, jak i przyrodnicze. O modelu badawczym tej uczelni pisał Andrzej Szczeklik, łącząc jej ideę edukacji właśnie z koncepcją dwóch kultur Snowa³³. Natomiast w Poznaniu na Wydziale Filologii Polskiej i Klasycznej powstało w 2018 r. Laboratorium Eksperymentalnych Mediów (LEM Lab), którego patronem jest słynny polski pisarz i filozof, Stanisław Lem. Głównym celem tego przedsięwzięcia było podniesienie kompetencji pracowników wydziału w sferze umiejętności związanych z obsługą sprzętu cyfrowego i oprogramowania, ale też umożliwienie prowadzenia nowoczesnych badań, związanych z kulturą cyfrową, w tym chociażby eksplorujących tematykę wirtualnej rzeczywistości. Z pracowni korzystają literaturoznawcy, językoznawcy, slawiści, filmoznawcy, medioznawcy,

29 *Medialab Chrzelice – obóz Kultury 2.0*, <https://www.dwutygodnik.com/arttykul/1465-medialab-chrzelice--oboz-kultury-20.html> [dostęp: 11.09.2018].

30 M. Filiciak, A. Tarkowski, *Medialab – instrukcja obsługi*, w: *Medialab. Instrukcja obsługi*, red. M. Filiciak, A. Tarkowski, A. Jałosińska, Fundacja Ortus, Chrzelice 2011, s. 12.

31 A. Słodownik, *Medialab w Lublinie*, <https://www.dwutygodnik.com/arttykul/2699-medialab-w-lublinie.html> [dostęp: 19.09.2018].

32 E. Drygalska, A. Marjanowska, *Software studies – co to takiego?* (wywiad z Janem Argasińskim), <http://www miesiecznik.znak.com.pl/software-studies-co-to-takiego/> [dostęp: 11.09.2018].

33 A. Szczeklik, *Dwie kultury*, „PAUza Akademicka” 2009, nr 55, http://pauza.krakow.pl/55_1_2009.pdf [dostęp: 11.09.2018].

teatrolodzy i wszyscy specjaliści związani z wydziałem³⁴. Działanie laboratorium wspierają członkowie interdyscyplinarnego centrum badawczego HAT Research Center realizującego badania z pogranicza sztuki, nauki i technologii³⁵.

Ciekawym przykładem łączenia idei medialabowej i edukacyjnej były warsztaty przeprowadzone przez kulturoznawczynię, Annę Nacher i programistę, Pawła Janickiego podczas Forum Nauczycieli i Filmowców @emigracja, zorganizowanego przez poznańskie Centrum Kultury Zamek w 2014 roku, podczas którego uczestnicy stworzyli dźwiękową instalację interaktywną z wykorzystaniem przygotowanego materiału dotyczącego edukacji. Nacher opisała to doświadczenie w następujący sposób:

Ta sytuacja była nie tylko twórcza, ale także bardzo owocna edukacyjnie. Pozwoliłaby – gdyby takie było moje zamierzenie – w mgnieniu oka wyjaśnić klasyczną już dzisiaj teorię języka nowych mediów Lva Manovicha, wszystkie pięć jego cech, które z taką trudnością przyswajają studenci, uważając je za wysoce abstrakcyjne³⁶.

W wypowiedzi tej opisana została wartość łączenia praktyki medialabowej z teoretycznymi rozważaniami – pozwala ona na obnażenie niestabilności technologii, dotknięcie jej materii, a to cechy, których nie da się doświadczyć, po prostu kupując nowy produkt na rynku. Możliwe, że sprawdza się tu zapowiedź Snowa, mówiącego tym, że największy wpływ na rozwój trzeciej kultury mogą mieć badaczki i badacze związani z naukami społecznymi³⁷.

Wymienione w artykule przedsięwzięcia wpływają na kreowanie nowego wizerunku badacza kultury. Badacz ten nie musi być specjalistą w dziedzinach ścisłych, ale poznaje przedmiot swoich badań poprzez eksperymentalną praktykę. Jest to humanista, który nie boi się „zajrzeć pod powierzchnię ekranu”³⁸ ani też

³⁴ LEM w *Collegium Maius*, <http://zycie.amu.edu.pl/nauka/lem-w-collegium-maius> [dostęp: 11.09.2018].

³⁵ HAT Research Center jest członkiem Leonardo/ISAST (The International Society for the Arts, Sciences and Technology), które jest międzynarodową organizacją realizującą i wspomagającą działania naukowe i artystyczne o tematyce bliskiej nowym technologiom i kulturze cyfrowej. Stowarzyszenie to prowadzi również czasopismo Leonardo, które zostało założone w 1968 r. przez Franka Malinę – postać wyjątkową w dziedzinie badań interdyscyplinarnych, ponieważ został on pionierem w świecie sztuki (rozwinął sztukę kinetyczną), jak również w obszarze inżynierii (w dziedzinie aeronautyki).

³⁶ A. Nacher, *Cyfrowa humanistyka. Na styku sztuki, nauki i technologii*, „Czas Kultury” 2015, nr 2, s. 20–26.

³⁷ R. W. Kluszczyński, dz. cyt., s. 8.

³⁸ Określenie użyte przez Filiciaka we wstępie do numeru „Kultury Popularnej” poświęconej w całości badaniom *softwarestudies*. Zob. M. Filiciak, *Zajrzeć pod powierzchnię ekranu*, „Kultura Popularna” 2008, nr 4 (22), s. 15–18.

„ubrudzić sobie ręk kodem”³⁹. Kiedy zorientuje się, że nie posiada wystarczających kompetencji, potrafi nawiązać dialog z przedstawicielami innych dyscyplin oraz łączyć się z nimi w twórcze zespoły badawcze. Tak sprofilowany badacz może posiadać realny wpływ na zażegnanie kryzysu humanistyki, ponieważ przez swoją działalność przypomina, że w szeroko pojętej nauce nie chodzi o rywalizację między dziedzinami, ale o współdziałanie i wzajemne wspieranie. Humanistyka uprawiana według takich założeń obala pułapkę myślową polegającą na traktowaniu metodologii i wyników badań naukowych jako narzędzi umożliwiających obiektywne poznanie rzeczywistości⁴⁰. Kulturę można rozważać jako problem technologiczny⁴¹, do czego potrzeba odpowiednio przygotowanych specjalistów będących humanistami, którzy podejmą się wypracowania języka do opisu ważnych współcześnie zjawisk.

Bibliografia

- Braidotti Rosi, *Po człowieku*, przeł. Joanna Bednarek, Aleksander Kowalczyk, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2014.
- Drenda Olga, *Kuratorzy są bezradni wobec C++* (wywiad z Pawłem Janickim), <http://www.dwutygodnik.com/arttykul/5909-kuratorzy-sa-bezradni-wobec-c.html> [dostęp: 11.09.2018].
- Drygalska Ewa, Marjanowska Anna, *Software studies – co to takiego?* (wywiad z Janem Argasińskim), <http://www.miesiecznik.znak.com.pl/software-studies-co-to-takiego/> [dostęp: 11.09.2018].
- Filiciak Mirosław, *Zajrzeć pod powierzchnię ekranu*, „Kultura Popularna” 2008, nr 4 (22), s. 15–18.
- Filiciak Mirosław, Tarkowski Alek, *Medialab – instrukcja obsługi*, w: *Medialab. Instrukcja obsługi*, red. Mirosław Filiciak, Alek Tarkowski, Agata Jałosińska, Fundacja Ortus, Chrzcielice 2011.
- Fuller Matthew, *How to be a Geek*, Polity Press, Cambridge, Mass. 2017.
- Halawa Mateusz, *Ręce ubrudzone kodem* (wywiad z Alexandrem R. Gallowayem), „Kultura popularna” 2008, nr 4 (22), s. 19–22.
- Internet, media, kulturoznawstwo, pasja* (wywiad z Mirosławem Filiciakiem), <https://www.swps.pl/miroslaw-filiciak> [dostęp: 11.09.2018].
- Kittler Friedrich, *Technologies of Writing/Rewriting Technology*, „New Literary History” 1996, nr 27 (4), s. 731–742.

³⁹ Sformułowanie Alexandra R. Gallowaya. Zob. M. Halawa, dz. cyt., s. 19–22.

⁴⁰ R. Braidotti, dz. cyt., s. 90–100.

⁴¹ M. Filiciak, dz. cyt., s. 17.

- LEM w Collegium Maius*, <http://zycie.amu.edu.pl/nauka/lem-w-collegium-maius> [dostęp: 11.09.2018].
- Manovich Lev, *Język nowych mediów*, przeł. Piotr Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2001.
- Manovich Lev, *Software Takes Command*, Bloomsbury, New York 2013.
- Medialab Chrzelice – obóz Kultury 2.0*, <https://www.dwutygodnik.com/artykul/1465-medialab-chrzelice--oboz-kultury-20.html> [dostęp: 11.09.2018].
- Nacher Anna, *Cyfrowa humanistyka. Na styku sztuki, nauki i technologii*, „Czas Kultury” 2015, nr 2, s. 20–26.
- Robot Sophia otrzymuje obywatelstwo Arabii Saudyjskiej*, <https://www.wirtualnemedia.pl/artykul/robot-sophia-otrzymuje-obywatelstwo-arabii-saudyjskiej> [dostęp: 11.09.2018].
- Składanek Marcin, *Meta-design. Strategie, narzędzia i wspólnoty kreatywne na przykładzie Processing*, w: *Kody McLuhana. Topografia nowych mediów*, red. Anna Maj, Michał Derda-Nowakowski, Wydawnictwo Naukowe ExMachina, Katowice 2009, s. 251–264.
- Składanek Marcin, *Sztuka generatywna – obrazy kodu. Kilka przybliżeń*, w: *Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej*, red. Ryszard Waldemar Kluszczyński, Dagmara Rode, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2015, s. 55–68.
- Słodownik Agnieszka, *Medialab w Lublinie*, <https://www.dwutygodnik.com/artykul/2699-medialab-w-lublinie.html> [dostęp: 19.09.2018].
- Snow Charles Percy, *Dwie kultury*, przeł. Tadeusz Baszniak, Pruszyński i S-ka, Warszawa 1999.
- Software Studies. A lexicon*, red. Matthew Fuller, MIT Press, Cambridge, Mass. 2008.
- Szczeklik Andrzej, *Dwie kultury*, „PAUza Akademicka” 2009, nr 55, s. 1.
- Szota Michał, *Magiczna sztuka programowania komputerów*, „Kultura Popularna” 2008, nr 4 (22), s. 37–40.
- W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii*, red. Ryszard Waldemar Kluszczyński, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2016.
- Whitmore Paul, *Soft skills. Definition, behavioral model analysis, training procedures*, National Technical Information Service, Springfield 1974.

Anna Paprzycka

The importance of practice for the digital culture researcher

Summary

The article discusses the importance of practice for conducting research on digital culture. It poses questions about whether one should possess technical competences in the field of digital humanities and in what way they can facilitate research attempting to describe the contemporary world. This issue is analysed using the theory of the third culture developed by Charles Percy Snow. The argument also focuses on other researchers representing various strategies for combining practice with theory, such as: Lev Manovich, Alexander R. Galloway, Jan Stasiński and Mirosław Filiciak. The aim of the article is to describe the emerging, new image of a humanist studying digital culture, whose new competence may be seen as a remedy for the ongoing crisis of the humanities.

Keywords: humanities, science, third culture, medialab

Anna Paprzycka, mgr, Doktorantka w Instytucie Teatru i Sztuki Mediów na Wydziale Antropologii i Kulturoznawstwa Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Członkini Interdyscyplinarnego Centrum Badawczego Humanities/Art/Technology Research Center. Interesuje się społecznymi aspektami oprogramowania. Przygotowuje pracę doktorską pod tytułem *Software jako narzędzie kontroli i oporu*. Prowadzi warsztaty z kreatywnego programowania i podstaw elektroniki. Autorka instalacji interaktywnych *Ping Sensors*, *EMMET*, *Well-Tempered*.