

Karina Banaszkiewicz

Media i geopoetyki późnej nowoczesności : naturalizacja i nostalgia jako horyzont wspólnot wyobrażonych

Kultura Popularna nr 3 (57), 88-98

2018

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Karina
Banaszkiewicz

**Media
i geo-
poetyki późnej
nowoczesności**
*Naturalizacja
i nostalgia jako
horyzont wspólnot
wyobrażonych*

Co łączy dziś człowieka, geopoetyki¹ i media? Najprościej powiedzieć, że ich wzajemność określa zmiana kulturowa wynikająca z wdrażania technologii cyfrowych w kolejne dziedziny życia. Historia numeryzacji – jak każdego wynalazku – obejmuje powstanie nowego rozwiązania, testowanie jego możliwości, upowszechnianie osiągnięcia jako przydatnego z punktu widzenia interesów grupy, a wreszcie niezbywalność, która decyduje o zachowaniu innowacji poprzez jej dziedziczenie i utrwalanie tradycją. Fazy zmiany prowadzą ku rejestrom życia i istnienia człowieka porządkowanym przy udziale technologii aleatorycznej, zastosowania zaś tej technologii do wytworów, które stanowią jej ucieleśnienie (materializację, konkretyzację, aktualizację). Zasięg użytkowania numerycznych urządzeń, nośników, mediów w skali globu ogniskuje uwagę na przestrzeni (poddanej z ich pomocą modernizacji i/lub modernizowaniu). Z kolei los społeczny cyfryzacji orientuje badania nad współczesnością względem ciągłości kultur(y) i empirii. Dla oglądu rewolucji cyfrowej w kontekście długiego czasu istotny pozostaje każdorazowo etap transformacji: moment przesuwania technologii (i jej wytworów) w stronę tradycji. Droga prowadzi z naukowych laboratoriów ku wymiarowi tego, co dla danej społeczności powszechnie znane i poprzez swoją powszechność dominujące ilością lub jakością. W praktyce cyfryzacji peryferia oznaczają pracownie prototypów Uniwersytetu Stanforda i MIT², studia badaczy i artystów, elity zaś to wszechstronnie wykształceni i zaangażowani w sprawy społeczne erudyci stanowiący forpocztę trzeciej kultury (Brockman 1996: 15–36). Centrum budują za to egalitarnie rekrutowani użytkownicy technologii: biurowi pracownicy, gracze komputerowi, e-sportowcy, streamerzy, cyberaktywiści, goście hoteli obsługiwani przez automaty i androidy... Zasięg trwającej zmiany charakteryzują wytwory dominującej techniki (szeroko rozumiane media numeryczne), stan ich upowszechnienia jako *novum* i *datum*, obrazy świata wytwarzane przy ich udziale i modelowane pod ich wpływem zbiorowe zachowania i wyobrażenia. Ludzka kreatywność, technologia i przestrzeń nie pozwalają zamknąć wzajemnych zależności proklamacją globalnej ekumeny wszystkich ludzi i podmiotów nieantropocentrycznych. Miast jednoznacznych rozstrzygnięć przekażniki cyfrowe, medialne (re)prezentacje rzeczywistości, kolektywne ideały w zestawieniu ze sobą otwierają dyskusje o współczesności. Pytanie brzmi: jakie (re)prezentacje przestrzeni³ oferuje dzisiejsza mediasfera⁴ i w jakim stopniu przekraczają one typowe dla kultur wzory proksemiczne, w tym sposoby użytkowania przestrzeni niejednorodnych onto-ontologicznie?

Karina Banasziewicz – kulturoznawca i mediolog, autorka monografii *Człowiek – kultura – audiowizualność* (2000), *Audiowizualność i mimetyki przestrzeni. Media – narracja – człowiek* (2011) i ponad 60 artykułów. Zajmuje się głównie antropologią mediów i przestrzeni

- 1 Na użytek tekstu geopoetyka rozumiana jest jako relacja między mediasferą (formami medialnymi) a przestrzenią geograficzną. Koncentruję uwagę na doświadczeniu antropologicznym, jakim staje się użytkowanie przestrzeni medialnych, ich odczuwanie (sposoby ich lektury i zapis reakcji na nie) oraz wytwarzanie przy udziale technologii (numerycznych) miejsc, krajobrazów, okolic i geografii wyobrażonej (wirtualnej) upowszechnianych w kulturze.
- 2 W Uniwersytecie Stanforda w 1969 roku wysłano testowy e-mail o treści „Lo...”, w 1971 roku Raymond Tomlison wysłał z sieci Arpanet nieprzerwaną wiadomość testową, w roku 1990 odebrano pierwszą wiadomość w Polsce przesłaną z Kopenhagi – przez Tadeusza Węgrzynowskiego do Andrzeja Smerczynskiego – na serwer PLEARN w Uniwersytecie Warszawskim.
- 3 Koncentruję uwagę na przestrzeni, przyjmując (za M. Heideggerem i H. Léfèbvre'm), że spotkanie człowieka i przestrzeni rodzi przestrzenność, a ta decyduje jako prymarna wartość antropologiczna o uznaniu otoczenia (okolności) za świat (a potem okolice, strony rodzinne) i że przestrzeń pojmowana jako świat wytwarzana jest społecznie, stanowi produkt grupy i oddaje jej specyfikę (typowe dla grupy treści kulturowe).
- 4 Mediasfera to techno-technologiczny system transmisji informacji i ludzi w przestrzeni (Debray 1997: 157–196).

Próba naszkicowania problemu w kategoriach techniki, geopoetyki, późnej nowoczesności zorientowana na antropologiczne doświadczenie (i kulturowy kontekst) wymaga i uściśleń, i definicji. Zacznę od ustalenia pola, w którym analizować przychodzi przebieg potopu cyfrowego (Lévy 2002: 373–390).

Ruch wytworów cyfrowych między elitami i obiegiem powszechnym kultury należy przede wszystkim do codzienności wspólnot euroatlantyckich. Liczba realizacji aleatorycznego kodu pozwala kulturoznawcy uznać oparte na nim technologie za dominującą w tym kręgu treść kulturową. Jednocześnie pole technologii numerycznych (związanych z nimi rzeczy, zachowań i ideacji) stanowi zjawisko charakterystyczne dla późnej nowoczesności. Cyfryzacja niesie bowiem postęp (czytaj: to, co obecnie uznawane za postęp) i stanowi obecnie narzędzie zaawansowanych procesów globalizacyjnych.

Przesłanek, by obecność nośników cyfrowych w kulturze postrzegać w kontekście nowoczesnych wspólnot i postępu, dostarcza w pierwszym rzędzie komunikacja. Oparta na możliwościach internetu mediasfera organizuje przepływ informacji coraz częściej za pomocą mediów 3 i 4.o. Wymianę w modelu 3.o cechuje konwergencja. W klasycznym wydaniu daje ona dostęp do tej samej wiadomości za pośrednictwem różnych przekazańników (np. gazety, radia, telewizji, e-prasy). Od połowy xx wieku zjawisko dotyczy nie tylko informacji, lecz także samych urzędzeń. Współcześnie budowane na „mostach” przekazy proponują wędrówkę i między wariantami informacji, i między mediami⁵. Użytkownicy sami kompletują całość narracji z jej elementów zamieszczonych w różnych przekazańnikach (Daly 2010: 81–98). Korzystają przy tym z możliwości bezpośredniego przekierowania od jednego przekazu (i przekazańnika) do innego, które w postaci odsyłaczy (choćby linków) stanowiących część samego przekazu proponuje jego nadawca. W przeciwieństwie do książki papierowej dzięki „mostom” przechodzenie między tekstami i mediami może odbyć się automatycznie na monitorze bądź wyświetlaczu jednego urzędzenia. W dobie inteligentnych domów, mobilnych sprzętów, miniaturyzacji nośników konwergencja oznacza najczęściej ogniskowanie w ramach tego samego aparatu funkcji wielu urzędzeń (konwergencja funkcjonalna) (Jenkins 2006: 9). Wprowadzenie platform wielomediálních wiążących geolokacyjne możliwości fali świetlnej z cyfrową obróbką danych pogłębia wskazane procesy. Wymiana 4.o powiększa ofertę – współdziałających dzięki „mostom” – wielofunkcyjnych przekazańników o podwojone adresowanie. Termin ten na użytek form cyfrowych oznacza przekazy oferujące użytkownikom opcje wyboru zaprogramowane w sposób, za sprawą którego decyzja podjęta w cyberprzestrzeni znajduje kontynuację w przestrzeni fizycznej. W efekcie postępuje proces określony przez Lva Manovicha jako powiększanie przestrzeni i wzrasta ilość przestrzeni powiększonych (2010: 596–612). Fenomeny powstające w tym trybie wiążą augmenty sztuczne (wytworzone przez media) i augmenty należące do świata dostępnego empirycznie. Ich trwanie ma charakter temporalny i związany najczęściej z sytuacją komunikacyjną, lecz sprzyja tworzeniu hybryd onto-ontologicznych. Jako uczestnik gier wideo w typie *Pokemon Go* człowiek doświadcza przestrzeni powiększonej o widzialne fenomeny wytworzone przez program i stopione z fizycznym otoczeniem (w założeniu bez zauważalnych granic). Brak wspólnej źródłowości w ramach fizyczno-cyfrowych hybryd mocniej niż kiedykolwiek otwiera kwestie realnego i wirtualnego jako rejestrów sztuki (Kluszczyński

5 Telewizja HBO odsyła do internetowego archiwum zawierającego odcinki serialu „Gra o tron” z sezonów poprzednich i odcinki wyprzedzające emisję telewizyjną, każe szukać dodatkowych informacji w komiksach, blogach.

2011: 6–22) i codziennego życia (Banaszkiewicz 2017: 322–332). Rzecz we wzorach przestrzeni powstających z nietożsamyh rekordów rzeczywistości i sposobach jej doświadczania, które przypada w udziale uczestnikom komunikacji (gier wideo, laparoskopowej operacji chirurgicznej, użytkownikom systemów geolokacji, współpracownikom androida).

Medialne przestrzenie są wynikiem celowych działań i jako takie ucieleśniają treści kulturowe zbiorowości, która je stworzyła. Rekordami przestrzeni – w toku mapowania terytoriów społecznych – stają się materialne krajobrazy, reprezentacje przestrzeni i mentalne przestrzenie wspólnoty, w których kreowane są konceptualizacje świata (modele jego reprezentacji) (Léfebvre 2000: 32–33). Produkowana po Léfebvre'owsku przestrzeń wydaje się bez względu na swój status bytowy powstać jednak i niezmiennie w toku życia grupowego. Świat fizyczny, światy wirtualne (wyobrażenia, literacką diegezę, cyberprzestrzeń), formy mieszane ontologicznie dzieli różnica środków wykorzystywanych w celu ich konstruowania (tworzywa materialne / kod matematyczny) i wirtualizacji przedstawionej w nich rzeczywistości. (Ikona ucieleśniająca oświecenie jako przejście między *profanum* i *sacrum* przy udziale świętego wizerunku pisanego na desce wiąże ze sobą inne sektory rzeczywistości niż bitcoiny, e-konto bankowe, laparoskopowy zabieg medyczny, ale jej cyfrowa wersja może zachować dla grekokatolika funkcję religijne materialnego pierwowzoru). Numeryzacja wchłania obraz, słowo, pismo, ale i polaryzuje ich materialne nośniki wobec własnego – immaterii. Droga przebyta wielokroć przez pielgrzymów pozostawiła na szlaku do Copostelli ślad w formie pielgrzymkowych kościołów z kamienia (krajobrazu materialnego). Wycieczka do lasów Aruwimi w Google Earth zostawia znaki w formie cyfrowych historii wyszukiwania, ścieżek dostępu, zrzutów ekranu (krajobrazu wirtualnego). Zmiana nośnika wpływa na zakresy doświadczenia (ludzką cenestezję) okrojone w podróży z przeglądarką Google do aktualnych możliwości jej aplikacji. Otwarta natomiast pozostaje kwestia modyfikacji – poprzez wykorzystanie kodu cyfrowego – samej idei drogi i wiązanych z nią treści kulturowych (przedmiotów, zachowań, afektów, sensów, wartości, w tym modyfikacji zbiorowych wyobrażeń drogi i przestrzeni zdolnych kreować reprezentacje drogi w poszczególnych kontekstach kulturowych).

Jak zatem badać sytuację egzystencji zawieszoną między obrazami medialnymi (2–3–4–5D) i światem fizycznym doświadczanym na miarę pełni ludzkich zmysłów, wrażliwości i kreatywności? Obiecujących narzędzi dostarcza geopoetyka⁶. Stawia ona na relacje człowieka i przestrzeni, a za materiał badawczy bierze fikcyjne i niefikcyjne przedstawienia miejsc, krajobrazów, terytoriów, planety... zatem także obrazy medialne. Tak pojęte źródła wspierają analizy przestrzeni nakierowane zarówno na związane z nią przeżycia podmiotowe, jak i zmierzające do opisu doświadczeń proksemicznych poprzez powstające w kulturze przedmioty (czytaj: konkretyzacjami przestrzeni). W zgodzie z antropologicznym rozumieniem zmiany kulturowej (re)prezentacje otoczenia unaocniają i wpływ konwencjonalnych modeli przestrzeni na sposoby jej przedstawiania, i wpływ samych przedstawień na wyobrażenia zbiorowe o miejscach, krajobrazach i miarach definiujących przestrzeń. Ku esencji miejsc prowadzą przedstawienia zdolne ucieleśnić spotkanie człowieka z jego środowiskiem. Chodzi o zawarte w reprezentacjach przestrzeni ludzkie reakcje na miejsce. Przedstawienia ziemi dają dostęp do utrwalonego ich środkami poczucia miejsca i zapis miejsca w kluczu ludzkiego odczuwania

6 Zob. przyp. 1.

(Wyatte 1986: 15 i n.). Cyfrowe (re)prezentacje przestrzeni są również reakcją na miejsce i jej ucieleśnieniem. W interpretacji obrazów, obiektów, medialnych zdarzeń (VR) (Banaszkiewicz 2011: 197–198) sposób odczuwania miejsca wydaje się problemem źródłowym, ponieważ za pośrednictwem i w kategoriach miejsca doświadczany jest świat. Poczucie zmysłowe i conceptualne stron rodzinnych stanowi istotę wielu przedstawień numerycznych, a także drogę ku treści kulturowej znaczącej i rozpoznawalnej dla uczestników danej wspólnoty. Pora zatem na wzory przestrzeni władne modelować wyobrażenia przestrzeni, sposoby jej odczuwania i przedstawiania.

Poetyka ziemi Kennetha Whita otwiera uwagę właśnie na związki ludzi z miejscami realnymi, miejscami wyobrażonymi i tworzonymi przy użyciu narzędzi sztuki (2014: 8 i n.), a – jak sądzę – również technologii. Od fabularyzacji i medialnych przedstawień przestrzeni krok do pytania o tożsamość i udział przekazników w jej kształtowaniu. Dla spójności człowieka liczy się doświadczenie miejsca i jego treści. Idzie o jego moc integrowania wspólnoty i wpływ na jej trwanie w czasach ponowoczesnej mobilności. Idzie o wyobrażenia miejsca, które towarzyszą emigrantom za sprawą pamięci i środków komunikacji. W życiu wiedzionym poza *orbis interior* wizerunki ojczyzny pozostają przy nich w postaci wspomnień, fotografii i wskazanych przez Arjuna Appadurai krajobrazów medialnych (*medialandscapes*)⁷. Idzie nareszcie o horyzont, w którym możliwe względem przestrzeni stają praktyki „oddalenia” na przykład poczucie bycia wykorzenionym lub doznanie zakorzenienia na odległość (Todorov 1996: 21–28). Perspektywą zdolną mocować wszystkie te postawy pozostaje dom i domovina. Jako przestrzeń wiązana z kręgiem rodzinnym i rozszerzony dom – daje domovina poczucie „bycia u siebie”. Bliskość stron rodzinnych, znanych i kochanych krajobrazów jest warunkiem odczuwania przynależności do miejsca, zakorzenienia w ziemi. Niczym groby ojców wszystko to, co odczuwane jako „swojskie” i własne, przesądza o spójności człowieka wpisanego w ojczystą ziemię, krajobrazy, miejsca. Decyduje o jego jedności z antycznym czworobokiem ziemi, nieba, bogów i śmiertelnych. Oddalenie czyni tym samym dom przedmiotem tęsknoty i źródłem ładu. Tęsknoty za domem doświadczają turysta i emigrant (Bauman 1995: 15–17), a także bezdomny (Morley 2011: 126–142) i człowiek wspominający dawne czasy. Doświadczenia każdego z nich mają inny charakter. Uczestnictwo w sytuacjach obcości (Wandelfels 2009: 11–30) oscyluje między przynależnością do wyobrażonego ‘my’ i dystansem względem obcych symbolizowanych przez wyobrażone ‘oni’. Od znużenia nadmiarem wrażeń i trudem rozumienia obcości turysta umyka w przestrzeń znaną, kieruje myślą ku domowi. Emigrant przywołuje dom najczęściej w kontekście powrotu do bliskich i ojczyzny. Powrót odroczony nastąpić ma w lepszych czasach, wizje powrotu i ich autor żyją zatem nadzieją, że kiedyś będzie to możliwe. Owa możliwość przyjmuje inny kształt u człowieka odartego z nadziei i tego, który lęka się przyszłości.

Poczucie bezsensu obecnej egzystencji odczuwane w konstelacji utopijnych prób wskrzeszenia minionych czasów wedle Zygmunta Baumana pozostaje efektem „życia ku przyszłości” (Bauman 2018: 7–49). Tymczasem zawiera ono dobro, którego źródło płynie z nieograniczonego i ustawicznego postępu. Świadectwem tej ufności stały się w XX wieku I moderna wsparta na doktrynie ewolucjonizmu i II moderna technologiczna, której owocem pozostaje

7 Przykład stanowi islamski kierowca niemieckiej taksówki uczestniczący za sprawą samochodowego radioodbiornika w mszy transmitowanej z Mekki. Sytuacja często przywoływana także w pracach Régis Debraya, Dawida Morleya.

cyfryzacja. Wiara w rozwój, a raczej jej utrata, niesie metakryzys krojonego nim sposobu „bycia w świecie”. Rozczarowanie rzeczywistością powoduje, że ludzie wymyślają sobie lepszą przeszłość. Lepsza od terażniejszości przestaje być przeszłość jedynie momentem rozwoju i nadejścia przyszłości (Bauman 2018: 14), która uczyni życie łatwiejszym, a człowieka szczęśliwszym. Przeszłość zyskuje walory *mnemotopos* (Assman 2008: 75–76). Wiązany z miejscem czas idealnego życia i istnienia – na euroatlantyckim zachodzie bardziej niż w kulturach prehistorycznych – pozostaje efektem imaginacji, który Bauman określa go mianem retrotopii (2018: 7–49). Znamionami *mnemotopos* i retrotopii obdarzyli współcześni Amerykanie – pionierską drogą na Zachód, historię zbrojnej granicy i amerykański sen, Anglicy – angielską wieś niosąca od wieku XVIII ład i wartości cywilizowanej egzystencji (*gentle way of living*, Orwell), Niemcy – *Heimat* wraz z jego pochwałą wspólnoty, natury i godnego niemieckiego życia, Francuzi – Wersal Króla Słońce i światło kultury jego epoki, Polacy – szlachecki dworek ze złotym okresem polskiej sarmacji i Rzeczypospolitej Obojga Narodów. Ucieleśniony w krajobrazie domowiny model trwania postrzegany jest jako dobrodziejstwo dla człowieka i natury. Nie może zatem dziwić, że w czasach kryzysu powraca on w postaci wyobrażenia. Jawi się jako antidotum na rzeczywistość, w której człowiek, z posiadaną wiedzą i umiejętnościami, zaczyna czuć się niepotrzebny. Stanowi także wzorzec egzystencji i istnienia, który inspiruje do działania na rzecz zmiany terażniejszości (Bauman 2018: 49–73). Ten, kto czuje lęk wobec przyszłości, na przykład dominowanej przez maszynę cyfrowe, przywołuje złotą erę zbiorowości i chce czuć się uczestnikiem tego chronotopu. Ucieka ku arkadii nawet wtedy, gdy nie zna jej z bezpośredniego przekazu członków rodziny (assmanowskiej pamięci komunikatywnej) (Assman 2008: 81–92). Dystans czasowy sprzyja legendalizacji faktów historycznych, tracą one stopniowo ostrość i kontekst, wyobrażenie przestrzeni ucieleśniającej wspólnotową arkadię nabywa zaś własności mitu. Wizja dawnego lepszego świata staje się figurą topograficzno-narracyjną (Dèumezil 1968: t. 1), która migruje razem z ludźmi i przedstawieniami. Łącznie ze swymi wariantami (re)prezentacja oddalonego w czasie *universum* idealnego funkcjonuje na kształt postprawdy. Otwiera sytuacje, w których obiektywizm i fakty mają mniejszy wpływ na kształtowanie opinii publicznych niż odwołania do emocji i osobistych przekonań (Dictionary Oxford 2016). Dla diagnozy oddziaływania cyberprzestrzeni na egzystencję i istnienie zbiorowości współczesnych ustalenia dotyczące kanonicznych wzorów przestrzeni są konieczne. Nie tłumaczą jednakże ani mocy, ani natury człowieczej tęsknoty za ziemią rodzinną. Tymczasem tęsknota ta jest władna rewitalizować wyobrażenie domu i domowiny na warunkach powtarzania kultury, odczuwania miejsca i postprawdy. Tyleż odległy w historii co utopijny czas idealnego życia i istnienia grupy jest zamknięty temporalnie i niemożliwy do praktykowania w aktualnych realiach (Bauman 2018: 28). Retrotopia, inaczej niż figura domu w wyobrażeniach turysty i emigranta, nie stwarza szansy powrotu. Świetlana przeszłość żyje w pamięci i przekazach wspólnoty, a aktywne wizje retro każą funkcjonować jej w roli mitu i kompendium wiedzy o „byciu w świecie”. Przedmiotem wyobrażeń zbiorowych i popularnych narracji medialnych czyni złotą epokę (rodzimej ziemi, planety ludzkiej, świata japońskiego, niemieckiego, polskiego...) – nostalgia. Bywają nostalgie duże i małe. Są niezależne od woli i jako stan uczuć odległy od reakcyjnej utopii nie niosą konsekwencji. Jej istotę oddać mogą i fikcja, i wywiad dotyczący nastrojów w państwach postsowieckich. „Kto nie tęskni za ZSRR, musi nie mieć serca. Kto chce jego powrotu musi nie

mieć rozumu” (Hugo-Bader 2010: 67). Podobnie rzeczy się mają z modą na PRL i jej nostalgicznymi idealizacjami, które sygnują czasy młodości własnej lub dziadków ocalone z chaosu fragmentaryzacji i dystopii.

Treści kulturowe powtarzane w przekazach medialnych pozwalają widzieć w nostalgii i nostalgiczne odczuwanie przeszłości, i horyzont spotkania. Pozostaje on udziałem atomizowanych jednostek, ludzi i kontynentów o wykorzenionej tożsamości (Todoov 1996: 21–28), a wreszcie tożsamości dwuznacznych (Balibar 2007: 302–316) i migrujących w poszukiwaniu jedności z innymi. Spotkanie filozofia dialogu charakteryzuje jako źródłową scenę moralną. Tam egoistyczne ‘ja’ zarówno dostrzega twarz drugiego i czuje trwogę przed zamkniętą w niej tajemnicą, jak i bierze na siebie za drugiego jego twarz i tajemnicę odpowiedzialności (Lévinas 1991: 187–212). Tam też tylko może zaistnieć współczesność dzięki temu, że współobecne w relacji ze mną staje się ‘ty’ (Buber 1991: 43) i w spotkaniu zjawia się międzyludzkie. Nawet tak skrótowo uogólniona filozofia człowieczej wspólnoty uzmysławia właściwy wymiar komunikacji. Dzisiejsze praktyki wymiany 2–3–4.0 każą lokuować coraz częściej spotkanie i to, co (między)ludzkie w horyzoncie języka matematyki, cyfrowej technologii i ich wytworów. Należą one do kultury i profilują w przestrzeni objętej wymianą zarówno sytuacje życiowe, jak i spotkania z Innym. Współtworzą pole wiedzy – władzy (czytaj: warunki) zdolne wytwarzać podmiotowości (Foucault 2002: 79) na przykład, internauty, członka grupy fanowskiej, polityka, streamera *versus* wspólnoty internautów, fanów, partie, drużyny e-sportu. A wreszcie przesłaniają ilością procesów informacyjnych, przekazów, przepływów danych sytuację spotkania nie tylko Innego, ale nawet Obcego. Wirale, intermedialne narracje i serie, top-przeboje z list rankingowych zyskują powodzenie, ponieważ zawarte w nich treści odpowiadają na ludzką potrzebą ciągłości, przynależności, celowości własnego trwania – pozwalają na spotkanie. Mocowanym w historii lub micie światom w typie powieści Henryka Sienkiewicza czy Andrzeja Sapkowskiego, filmowej sagi o drużynie pierścienia, serii wideo gier o Wiedźminie towarzyszą fanfics, *sequels*, rekonstrukcje historyczne, figurki bohaterów, reklamowe gadżety... Na planie mediów współtworzą one narracje synergiczne (Jenkins 2006: 260), na planie kultury spójne, samozwrotne, ciągłe światy otwarte na aktywność uczestnika kultury i treści międzyludzkie, na planie człowieczeństwa sytuację spotkania.

Potrzebę oglądu związanej z cyfryzacją zmiany poprzez różne stopnie uogólnienia tego w kulturze międzyludzkiej uzmysławia także inne zjawisko współczesności. Chodzi o rekonstrukcję w przestrzeni fizycznej miejsc związanych z życiem postaci fikcyjnych. Kwestia skansenów, *quasi*-muzeów i baudrillardowskich Disneylandów dotyczy choćby Sherlocka Holmesa, Heidi (*HeidiLand*, *Heidi's Alp Hut*), Greka Zorby, bohaterów filmowej sagi *Gang Olsena*, polskiego kapitana Kłosa czy rekonstrukcji scen z Matriksa i wielu innych narracji synergicznych, w tym Sienkiewicza. Związane z literaturą, filmem, telewizyjnym serialem, grą wideo... lokacje i lokalizacje dają powód, by myśleć o innej niż nostalgia strategii „bycia w świecie” i geopoetyce doby postmediów. Rzecz w praktykowaniu kultury w trybie naturalizacji. Polega ona na oswojeniu światów przekraczających aktualną zawartość wyobraźni wspólnotowej. Proces naturalizacji to lektura tego, co obce w medialnym przekazie, poprzez wiedzę i doświadczenia nabyte – przez czytelnika, widza, użytkownika – na drodze udziału w kulturze. Gwarantem powodzenia naturalizacji – na przykład Dniestru, Siczy, Rzeczypospolitej Szlacheckiej w grze wideo *Ogniem i mieczem: Dzikie Pola* pozostają kolektywna wyobraźnia i pamięć

(Assman 2008: 64–101) o przedstawieniach tych krajobrazów u Sienkiewicza, Styki, Hoffmana (Banaszkiewicz 2018: 274–298).

Obrazy medialne wyrastają i modelują wspólny dla dużej grupy (przed)językowy i (przed)teoretyczny porządek podzielanych spostrzeżeń opisowych i normatywnych. Cornelius Castoriadis za Benedictem Andersonem dostrzega w nim strefę mediacji przenikającą wszelkie zjawiska kontekstu socjokulturowego. Owe wspólne dla szerokiego grona ludzi poglądy (i wyobrażenia) są kulturowane i powtarzane w kulturze (jako zapisy reakcji na świat i w formie rytuałów, spektakli, performansów). Motywują one jednostki do udziału we wspólnotach i procesach wykraczających poza ich bezpośrednie doświadczenia (Castoriadis 1975: 339 i n.). Poczucie uczestnictwa we wspólnocie wyobrażonej dotyczy nie tylko jednostek, lecz także grup. Wymiar symboliczny życia wspólnotowego, o którym mowa, skłania społeczności nuklearne, by postrzegały siebie jako część społeczności większych. Rasa, naród, zachód, ekumena chrześcijańska, ludzie cywilizowani... wytwarzają scenę świata i wytwarzają historię. Widzieć siebie w gronie członków takich grup to brać udział w kształtowaniu świata i historii. Wśród wspólnot wyobrażonych od roku 1992 – kiedy Lee Berns stworzył prototyp internetu – znalazły się również wspólnoty internetowe. Późna nowoczesność przy udziale cyfryzacji powołała ponadto nowe elity technologiczne, elity władzy, net-obywateli cybermiast, net-pracowników... W kontekście nostalgii, naturalizacji i medialnych przestrzeni pytania są dwa. Dlaczego wspólnoty cyberprzestrzeni wyłaniają się tak szybko i równie szybko rozpadają? Jakie treści konsolidują je w nadmiarze obrazów i limitują ich trwanie w informacyjnym szumie?

Dom i domowina zdolne zrodzić nostalgię determinują na planie grupy kulturowej rekordy „bycia w świecie”, w tym sposoby odczuwania miejsca i sposoby zapisu reakcji na miejsce. Idzie o warunki, na których w danym polu można po foucaultowsku być szaleńcem, kobietą, cyberfanem Sapkowskiego, neti-zenem. Retoryka kapitalizmu stojącego algorytmami i inwigilacją głosi, że w internecie można być każdym. Oznacza to mobilność cybertożsamości, ich pluralizację i łatwość, z jaką można je porzucić. Migotanie, ambiwalencja, migracje e-osób każą uczestnikom internetowej diaspory nieustannie nawigować między światem fizycznym i przestrzeniami internetowymi. Technologia stwarza możliwość wyboru przestrzeni, w której się jedynie bywa, i przestrzeni, w której się jest –realizuje swoją egzystencję i istnienie (Lévy 1994: 129–308). W perspektywie wspólnoty wyobrażonej poczucie odpowiedzialności za Innego i „bycia dla Innego” (Bauman 1995: 28–34) zastępuje współobecność (bycie obok). Wielu teoretyków wiąże ten typ bycia z urlopem od własnej indywidualności i wycieczką w przestrzeń wspólnotowego „my”. Zygmunt Bauman łączy go z urlopem od rzeczywistości i pomieszkiwaniem w dionizyjsko-orgiastycznym zbiorowisku (1995: 18–23). Wakacje tam spędzone wymagają stałej gotowości. Przypadkowe częstokroć spotkania niosą treści wymagające naturalizacji i zagrożenie przerwaniem kontaktu. Nade wszystko jednak ogrom bodźców daje możliwość unikania kontaktu, czasowo zwalnia z budowania własnego istnienia i poczucia powinności względem drugiego. Odpowiedzialność i zanurzenie w źródłowej sytuacji moralnej staje się w orgiastycznym zbiorowisku kwestią indywidualnego wyboru. Media na kształt labiryntu odraczają spotkanie i fundują bycie obok drugiego.

Przy naturalizacji, jak w wypadku nostalgii, wypada wskazać wymiar odpowiadający każdej z tych strategii bycia na skali geopoetyki. Media przewidziane do komunikacji w skali globu fundują człowiekowi wykorzenie. Nie idzie tym razem jednak o wykorzenie z domowiny, narodu, ojczyzny,

rasy, za którym stoi nostalgia. Wykorzenienie to wyrasta z nietzscheańskiego ducha monadyzmu. Bycie zakorzenione niewoli jednostkę w określonej przestrzeni, myśleniu, pamięci, powinnościach. Medialna poetyka wykorzenienia z ziemi własnej i rodzinnej otwiera bycie na wolność (Lévinas 1991: 217). Tworzy warunki dla jedności podmiotu ze światem wszystkich ludzi, przyrodą i kosmosem. W ujęciu Lévinasa sytuacja wykorzenienia z miejsca staje się dobrodziejstwem techniki (Zejdler-Janiszewska 1995: 113–115). Media uniwersalizują stan wykorzenienia, wymuszają permanentną kreatywność i wrażliwość etyczną wobec twarzy Innego, która może powić się przed człowiekiem, wzbudzić trwogę i stworzyć uczucie odpowiedzialności. Pochwała samego wykorzenienia i techniki władnej wytworzyć warunki wykorzenionego „bycia” pozostają w sprzeczności z egzystencjałem Heideggera. W jego ramach fundamentem człowieczego „bycia w świecie” pozostają najpierw przestrzenność i bliskość rzeczy (po-ręczność), potem zamieszkanie i przywiązanie do stron rodzinnych (Heidegger 1994: 144–161). Technika doby mechanizacji niweczyła wartości *Heimatu* i wpisane w krajobraz prowincji wartości pracy i pocziwego życia. „Rolnictwo jest obecnie zmotoryzowanym przemysłem żywnościowym [pisał Heidegger] tym samym w istocie, co fabrykacja trupów w komorach gazowych i obozach zagłady, tym samym co blokada i skazanie kraju na głód, tym samym, co produkcja bomb wodorowych” (2000: 26). Drugą modernę charakteryzował apologeta niemieckiej prowincji nie w kategoriach fabryki i taśmy produkcyjnej, lecz w wymiarach języka matematyki. Mówiące nim maszyny skazują człowieka na nieludzkie przyspieszenie i nadmiar. Na każdym etapie kulturowej zmiany konieczne staje się ponawianie pytania o technikę i doświadczenie antropologiczne.

„W przeciwnym razie sytuacja przedstawia się tak, że człowiek bez filozoficznego wykształcenia – a przeważnie będzie to taki człowiek, który trzyma w swym ręku rzeczy (choć o nich nie decyduje) i sam jest w rękach rzeczy – wyprowadza fałszywe wnioski, prowadzące niekiedy do straszliwych spięć” (Heidegger 1976: 389).

Nie idzie o krytyków postępu i techniki, lecz o nadmiar obrazów medialnych przesłaniających rzeczywistość. Umykające sprzed oczu obrazy kina, płynące telewizyjnym strumieniem, nakładane na siebie w internecie niczym palimpsesty, hybrydy, labirynt ścieżek – ujawniają formy medialne brak mittchellovskiej mocy oddziaływania. Kryzys mediów w tym względzie skłania do poszukiwania wizji obdarzonej prawdą władną organizować wokół siebie zbiorowość i modelować jej trwanie w długim czasie na prawach wspólnoty (Sławek 2008: 43) i na drodze *humanitas* (czytaj: w trosce o to, co międzyludzkie) (Heidegger 1999: 276). Oznacza to poszukiwanie medialnych kreacji na miarę foucaultowskich obrazów-map dających wykładnię epistemologiczną epoki numerycznej. Oznacza poszukiwanie (re)prezentacji zdolnej objąć bogactwo ludzkich doświadczeń od opuszczenia domu, przez zapis uczuć otwierających przestrzeń krajobrazów i miejsc, po nostalgiczne spojrzenie skierowane ku przeszłości. Geopoetyki mediów późnej nowoczesności – internetu i cyborgów – nasycone nostalgią i naturalizacją obejmują wszystkie ze wskazanych sposobów ludzkiego „bycia w obrazach” i „bycia z obrazami”. Pytanie dotyczy (re)prezentacji istotnych dla życia i istnienia człowieka ery cyfrowego mediocenu... „Nasza epoka nie dlatego jest [bowiem – k.B.] techniczna, że jest epoką maszyn, raczej jest ona epoką maszyn, ponieważ jest techniczna” (Heidegger 2000: 64).

BIBLIOGRAFIA

- Assman, J. *Formy pamięci zbiorowej. Pamięć komunikatywna i kulturowa. Pamięć kulturowa. Pismo zapamiętywanie i polityczna tożsamość w cywilizacjach starożytnych*. Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, 2008.
- Ballibar, É. Dwuznaczne tożsamości. Idem. *Trwoga mas. Polityka i filozofia przed Marksem i po Marksie*. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie Dialog, 2007.
- Banaszkiewicz, K. (2017). *Reality and Virtuality in the Era of Digital Images. Proceeding of ICA 2016. Aesthetics and Mass Culture*. e-book. ISBN 978-89-951895-2-8. <http://www.iaaesthetics.org/item/176-aesthetics-and-mass-culture-proceedings-of-ica-2016-seoul-korea> [12.06.2017],
- Banaszkiewicz, K. *Sienkiewicz utracony i Sienkiewicz odzyskany w mediach i krytyce. Henryk Sienkiewicz w literaturze i krytyce literackiej*. Red. D. Samburska-Kukuć, T. Sobieraj. Warszawa: DIG, 2018.
- Castoriadis, C. *L'institution imaginaire de la société*. Paris, 1975.
- Brockman, J. *Powstaje trzecia kultura. Trzecia kultura*. Red. J. Brockman. Warszawa: CiS, 1996.
- Bauman, Z. *O sposobach bycia razem. Trudna ponowoczesność. Rozmowy z Zygmuntem Baumanem*. Część I. Red. A. Zeidler-Janiszewska, Poznań: Wydawnictwo fundacji Humaniora, 1995.
- Bauman, Z. *Globalizacja*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 2000.
- Culler, J. *Presupozycja a intertekstualność*, „Pamiętnik literacki”. 1980, z. 3.
- Daly, K.. (2010). *Cinema 3.0: The Interactive-Image*. “Cinema Journal”, 50, (81-98). DOI: 10.2307/40962838.
- Foucault, M. *Porządek dyskursu*, przeł. M. Kozłowski. Gdańsk: słowo/ obraz terytoria.
- Debray, R. (1997). *Transmettre*, Paris: Odile Jacobs, 2002.
- Heidegger, M. (1976). Nur noch ein Gott kann uns retten. *Der Spiegel* 30 (Mai, 1976): 193-219. (W. Richardson, Trans.). Retrieved from <http://www.dixtext.com/heidegger/interview.html>
- Heidegger, M. *Bycie i czas*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 1994.
- Heidegger, M. *Co zwie się myśleniem?*. Warszawa, Wrocław: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2000.
- Heidegger, M. (2002). *Schöpferische Landschaft: Warum Bleiben wir in der Provinz? Gesamtausgabe, I. Abteilung*, XII. Ed. H. Heidegger. Frankfurt a. Men, 2002.
- Heidegger, M. *Znaki Drogi*. Warszawa: Spacja, 1999.
- Hugo-Bader, J. *W rajskiej dolinie wśród zielska*. Wołowiec: Wydawnictwo Czarne, 2010.
- Jenkins, H. *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i profesjonalne, 2006.
- Kluszczyński, R. art.@science. *O związkach między sztuką i nauką. W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii*. Red. R. Kluszczyński. Gdańsk: Narodowe centrum Kultury, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, 2011.
- Lévinas, E. Ślad Innego. Red. B. Baran. *Filozofia dialogu*. Kraków: Znak, 1991.
- Lévy, P. *Drugi potop*. Red. M. Hopfinger. *Nowe media w komunikacji społecznej XX w. Antologia*, Warszawa: Oficyna Naukowa, 2002.
- Lévy, P. *Propositions. Cyberculture. Rapport au Conseil de l'Europe dans le cadre DU PROJET «Nouvelles technologies : coopération culturelle et communication»*. Paris: Odile Jacob, 1997.

- Manovich, L. *Poetyka powiększonej przestrzeni*. Red. E. Rewers. *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, Kraków: Universitas, 2010.
- Morley, D. *Przestrzenie domu. Media, mobilność, tożsamość*. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury, 2011.
- Sławek, T. „Zastanówmy się nad tym jak żyjemy” Henry Dawid Thoreau i praktyka wspólnoty. *Wizerunki wspólnoty. Studia i szkice z literatury i antropologii porównawczej*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2008.
- Todorov, T. *L'homme dépaycé*. Paris: Édition du Seuil, 1996.
- Waldenfels, B. *Podstawowe motywy fenomenologii obcego*. Warszawa: Oficyna Naukowa, 2009.
- White, K. *Geopoetyki*. Olsztyn: Centrum Polsko-Francuskie Côte D'Amor – Warmia i Mazury, 2014.
- Wyatt, D. *The fall into Eden. Landscape and imagination in California*, Cambridge: University Press, 1986.
- Zeidler-Janiszewska, A. *O koncepcji nowoczesności, humanizmie, nihilizmie i śladach nowej antropologii. Trudna ponowoczesność. Rozmowy z Zygmuntem Baumanem*. Część I. Poznań: Wydawnictwo fundacji Humaniora, 1995.