

# Roman Dziadkiewicz

---

## Diagramatyka ensemble : wprowadzenie

---

Sztuka i Dokumentacja nr 8, 53-57

---

2013

Artykuł został 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](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

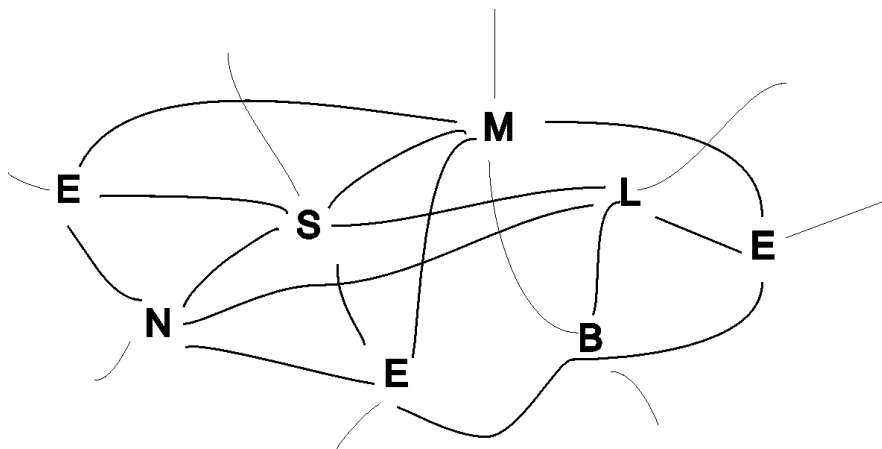
Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

# Diagramatyka ensemble. Wprowadzenie

Roman Dziadkiewicz

01. **Ensemble** to kategoria zapożyczona z *Kapitału* Marksa, którą otrzymaliśmy dzięki wnikliwej analizie dokonanej przez Étienne Balibara. Francuski filozof w *Filozofii Marksa* odkrywa, że w oryginalnej, niemieckiej wersji *Kapitału*, Marks użył francuskiego pojęcia „ensemble” dla opisanie kategorii „całokształtu” – **całokształtu** stosunków społecznych. Całokształt (*ensemble*) jako format, przestrzeń współobecności, zbiór kontekstów, środowisko działania i zanurzenia stał się w ostatnich latach wyzwaniem dla praktyk badawczych, eksperymentów artystycznych i społecznych realizowanych w grupie współpracujących ze sobą artystów, teoretyków, aktorów, dramaturgów, psychologów, muzyków, socjologów, kulturoznawców, studentów, *triksterów*, eksperymentatorów i innych osób wszelkich orientacji i płci, o interdyscyplinarnych warsztatach i otwartych na doświadczenia na styku tradycji indywidualnych i kolektywnych.

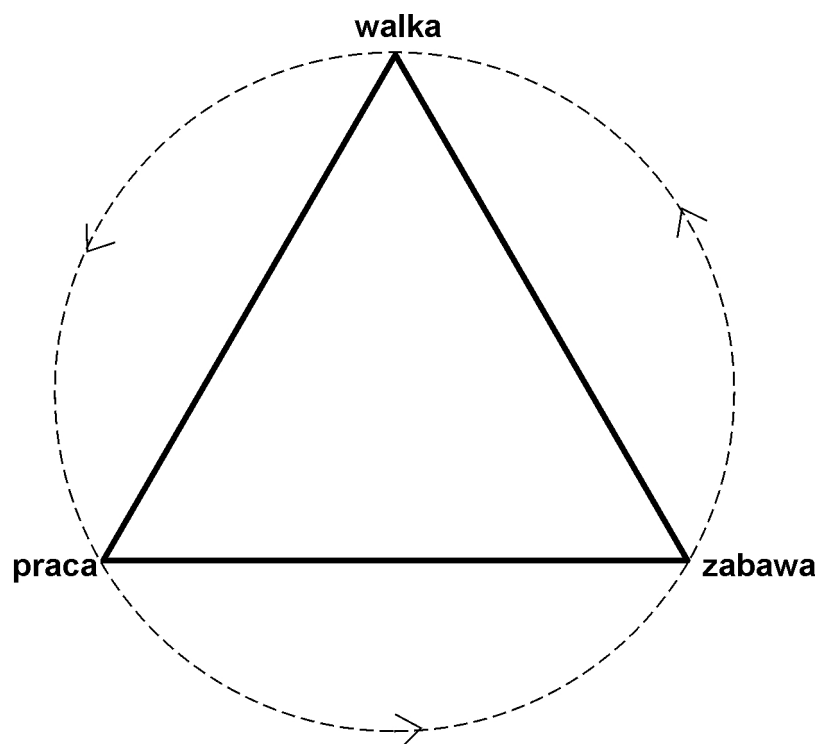
02. *Ensemble* nie jest więc grupą (jak powszechnie przyjmuje się np. w tradycji muzycznej czy teatralnej). Dla naszych poszukiwań *ensemble* to aktywnie oddziałujące **środowisko** wraz z aktywnymi (i pasywnymi) w nim graczami – osobami dramatu, ludźmi, nie-ludźmi oraz wszelkimi (rozpoznanymi lub nie) parametrami i zmiennymi. Kategoria żywego obrazu odwołuje się do języka wizualnego i obrazu (trójkątnego piksela, imaginacji) jako morfemu, podstawowej komórki, z której taki generatywny język tworzymy. Obraz żywy to obraz o potencjale reprodukcyjnym, pulsujący sensami, zmienny (w zależności od perspektywy spojrzenia), wymykający się jednoznacznej symbolizacji i petryfikacji w znaku.



03. *Ensemble* jest środowiskiem **zanurzenia**, imersji. Jest żywym obrazem, meta-hologramem, wytwarzającym swoje własne reprodukcje, multiplikacje i wielość perspektyw. Granice *ensemble* są płynne, możliwe do rozpoznania jedynie fragmentarycznie ponieważ *ensemble* percepuje się zawsze od wewnątrz. Percepcowanie *ensemble* jest jednocześnie uczestnictwem w nim. Próby tworzenie dystansu wobec *ensemble* poszerzają jego przestrzeń. Ostatecznie – niewiele ryzykując – można powiedzieć, że (w globalnym kapitalizmie kognitywnym) *ensemble* to cały świat.

04. Miejsca zagęszczenia aktywności w ramach *ensemble* nie są (nie powinny i nie mogą być) wyizolowanymi przestrzeniami laboratoryjnymi, enklawami kontestacji globalnego systemu czy hermetycznymi wyspami Utopii. Zagęszczenia aktywności (twórczej, badawczej, dydaktycznej, społecznej) mają charakter **fałdu**, wiru w przestrzeni społecznej (politycznej), pozostają ażurowe i organicznie, w sposób ciągły powiązane ze swoim najbliższym i dalszym otoczeniem.

05. *Ensemble* znosi podział na to, co indywidualne i to, co kolektywne narzecząc złonowej relacji indywidualne-transindywidualne-kolektywne. *Ensemble* wytwarza kondycję **wielości**, *multitude* i transindywidualności. Jest przestrzenią wielokierunkowego dialogu, odbywającego się w stanie ciągłym, policentrycznym i polirytmicznym, którego treścią jest sprzęganie i oscylacja pracy–zabawy–walki.



06. Władza w *ensemble* jest kategorią relacyjną, a stan równowagi, równo-władzy danej relacji nazywamy **wolnością**. Władzy nie posiada się, władza realizuje się poprzez przemieszczanie się po transindywidualnych połączeniach i dynamicznie równoważy w złożonym systemie. Chwile jej koncentracji zostają zazwyczaj rozładowane przez sumę oddziaływań innych elementów systemu. Zasoby władzy (i wolności) pozostają niewyczerpane, mają charakter odnawialny i wirtualny (multiplikowalny). Wszelkie (aktualne) kumulacje lub braki mogą być także uzupełniane (równoważone) poprzez dołączanie zewnętrznych zasobów i modułów.

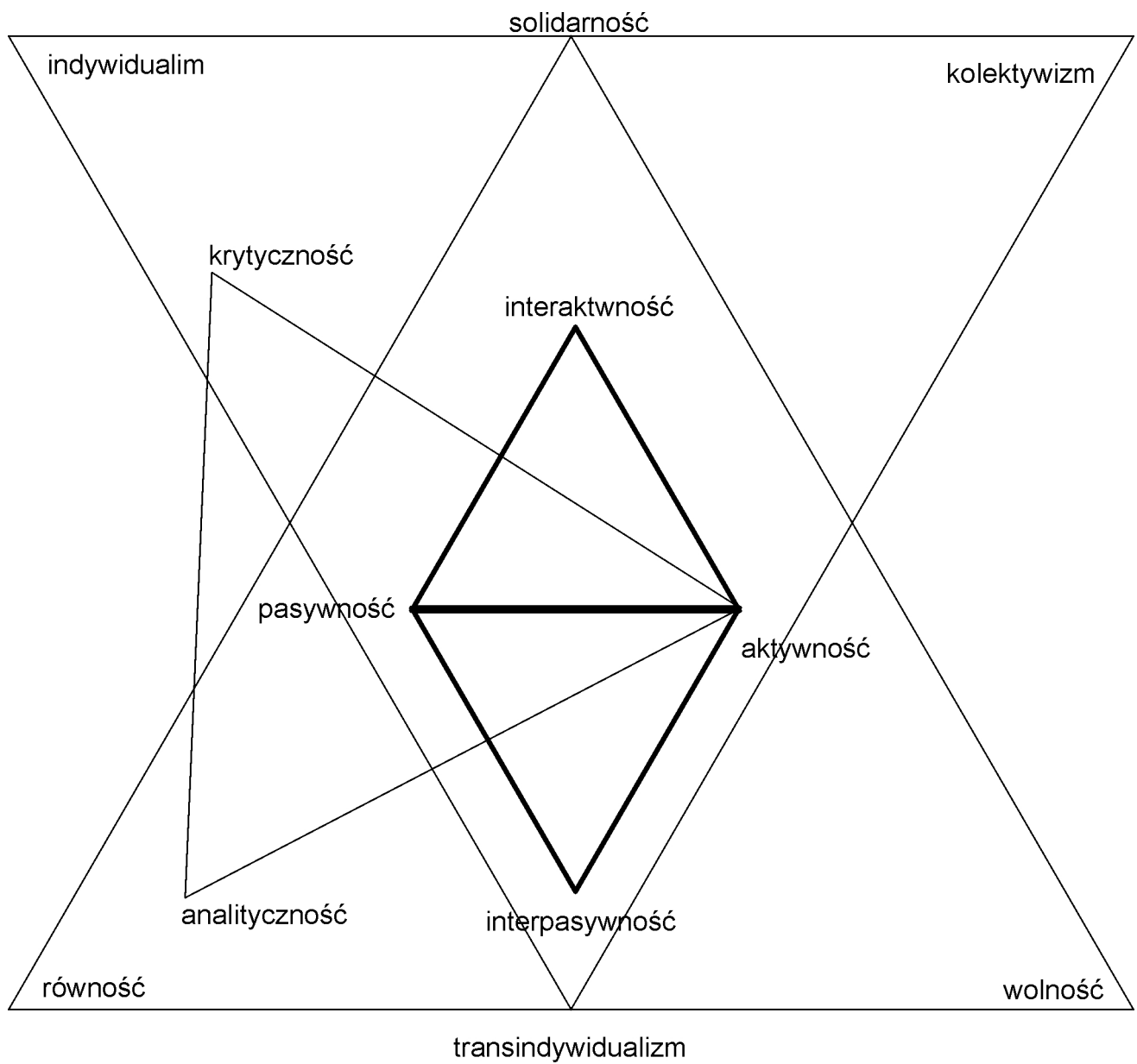
07. *Ensemble*, jako środowisko dynamicznych relacji, transindywidualności i płynnych, wielokierunkowych przepływów uruchamia, realizuje i dystrybuuje **jednocześnie** trzy tradycyjne postulaty rewolucji demokratycznej: wolność (twórczość, ekspresja, emanacja, afekt, efekt, wyrażanie sensów i emocji), równość (horyzontalny, sieciowy, dialogiczny charakter zbioru) i braterstwo (solidarność, siostrzeństwo, przyjaźń, miłość, afekt, obserwacja, czyli oparcie całego systemu na przepływach, relacjach i dialogach) wytwarza równość poprzez horyzontalność, wielokierunkowość, sieciowość, otwartość i zwrotność przepływów. Inaczej mówiąc: swobodny (wolność) przepływ (braterstwo) = transindywidualność (równość). Podstawy etyki *ensemble* można sprowadzić więc do akordu trzech analogicznych figur: rób wszystko co chcesz (wolność), nie krzywdź innych, nie oceniaj, nie uprzedmiotawiaj (równość), łącz a nie dziel, dodawaj, a nie odejmuj (braterstwo).

08. Policentryzm, polirytmia, polifonia, poliamoria, poligamia, polityczność, polimorficzność, *ensemble* wytwarza poligon hałasu (**noise**). *Noise* jest naturalnym, nieodzownym atrybutem *ensemble*. Nie chodzi o likwidację hałasu (masowego, energetycznego i informacyjnego), ale o umiejętność życia w nim i z nim jako z dobrem naturalnym, z zachowania harmonii między pracą, zabawą i walką. Do sprawnego i twórczego funkcjonowania w zanurzeniu (w hałasie *ensemble*) niezbędne jest wypracowanie zbioru narzędzi, technik, strategii i taktyk – o możliwie interdyscyplinarnym charakterze, uwzględniającym wielość perspektyw i możliwości jakie hałas i wielość dają.

09. Istotą projektu badawczego *Diagramtyka ensemble* jest wypracowywanie takich zestawów **narzędzi**, umożliwiających pełne, zintensyfikowane, twórcze, analityczne i krytyczne poruszanie się wewnątrz *ensemble* w kondycji: zanurzenia, *noise* i fragmentarycznej (ale jednocześnie wielokierunkowej, policentrycznej i ciągłej) percepcji. Narzędzia służyć mają do rozpoznawania środowiska oraz do aktywnego współtworzenia i przetwarzania go.

10. *Diagramtyka ensemble* odwołuje się do długiej tradycji pracy z mapą, diagramem i wszelkimi innymi wizualnymi i graficznymi technikami reprezentacji wiedzy (i władzy). Korzystamy z inspiracji, zasobów ikonograficznych i elementów formalnych wielu tradycji, takich jak: kartografia, diagramatyka, ikonologia, choreografia, zapisy nutowe (zwłaszcza partytury graficzne), ideogram, znak, gramatyka, gramatologia, grafologia, teoria i praktyka gier (rpg, larp, gry karciane, planszowe), praca na modelach, zbiorach, teoria zbiorów, logika, grafika bitmapowa i wektorowa, animacja, strategia i taktyka (tradycje militarne i sporty drużynowe), dramaturgia i performatyka. Istotą prac jest jednak wypracowanie zasadniczego przesunięcia w „myśleniu obrazem” w kierunku pracy z dynamicznymi archiwami, systemami baz danych, zbiorami i ich przetwarzaniem w miejsce liniowego przekładu danych na subiektywnie konstruowany, petryfikujący, martwy obraz (mapa zamknięta, estetyczna, *versus* mapa otwarta, **baza** danych, mapa performatywna).

11. *Diagramatyka ensemble* odwołuje się do idei diagramu dynamicznego, animacji, zapisu zmiany, ruchu, aleatoryki. *Diagramatyka ensemble* nie ma na celu petryfikacji znaczeń i obrazów w arbitralnych i statycznych formach reprezentacji. Celem jest wytwarzanie aktywności, zapisywanie zmiany, ruchu i programowanie go. *Diagramatyka ensemble* to projekt polegający ostatecznie na generowaniu **energii** poprzez pracę z materią i informacją.



12. Wielość zaczyna się od trzech. Najmniejszą jednostką poznawczą i wizualną ustanawiamy **trójkąt** i triadę jako morfem badanych i wytwarzanych znaczeń. Między „trzy” a „dwa” przebiega granica między życiem (ruchem), a śmiercią (petryfikacją), między prawdą o złożoności świata, a kłamstwem (antagonizującą manipulacją i redukcją złożonego świata do biegunowych napięć i uproszczonej logiki dwuelementowej, rządzonej zasadą wyłączonego środka).

13. Takie triady (i ich kombinacje) jak: sens – dyssens – nonsens, realne – symboliczne – wyobrażone, zaprzeczenie – nierozstrzygalność – potwierdzenie, pasywność interaktywność/interpasywność – aktywność, zaangażowanie – obserwacja – dystans, praca – zabawa – walka, energia – informacja – energia to wstępny wybór żywych trójkątów, z którymi rozpoczęliśmy pracę. W toku badań laboratoryjnych **pozwalamy** im na wiele, prowokujemy połączenia i zderzenia (wydarzenia). Wchodzą one w relacje ze sobą, wytwarzając niespodziewane skutki, o czym będziemy informować w kolejnych raportach.

14. Fantastyka naukowa i filozoficzne refleksje na jej temat to kolejna ważna inspiracja projektu. Fantastyka to próba wyobrażenia sobie innych logik, innej rzeczywistości (społecznej, kulturowej, biologicznej, między-gatunkowej i językowej). Nauka – do której odwołujemy się – to głównie współczesne, poszukujące wątki z nauk społecznych, socjologii, filozofii politycznej, estetyki, performatyki, teorii kultury, ale też nauki kognitywne, neurologia, neuroligwistyka oraz nauki ścisłe i **nowe** technologie produkcji i reprodukcji (zapisu) wiedzy i władzy.

Niniejszy tekst jest wprowadzeniem do badań, poszukiwań i eksperymentów, które rozpoczęliśmy (na sobie i na laboratoryjnie wypreparowanych trójkątach) w roku 2012 i kontynuujemy. W kolejnych numerach publikować będziemy bieżące raporty i dokumentację poszczególnych wątków projektu.