

Opowiadać (z) przestrzenią i sieciami – paradoksalne materializacje narracji lokacyjnych

Anna Nacher

Opowiadać (z) przestrzenią i sieciami – paradoksalne materializacje narracji lokacyjnych

Anna Nacher

Wnienowym już tekście poświęconym propozycji „archeologii narracyjnej” Jeremy Hight wskazuje na dwubiegunowość literatury lokacyjnej. Jedna z trajektorii oznacza wzbogacenie literatury tworzonej za pomocą tradycyjnych mediów (głównie w kulturze druku), druga zaś wiedzie w stronę – jak to określił artysta – „radikalnego przełomu związanego z ekscytującym, nowym obszarem, w którym tekst i narracja (z wszystkimi swoimi rozlicznymi znaczeniami i konotacjami) będzie tworzona za pomocą/dla fizycznego świata doświadczanego/czytanego jako nierozdzielnie złączony z tą narracją, a zatem także osłabiony”¹. Tę drugą trajektorię (i oferowany przez nią „radikalny przełom”) można rozumieć jako osłabienie narracji w jej fikcyjnym i fikcjonalizującym wymiarze – w ten sposób działa włączenie przestrzeni fizycznej i doświadczanej w momencie wydarzania się literatury lokacyjnej. Z tego punktu widzenia stanowi ona interesujące pole badań także

Anna Nacher – dr, adiunkt w Instytucie Sztuk Audiowizualnych UJ, sekretarz redakcji „Przeglądu Kulturoznawczego”, członek Zarządu Głównego Polskiego Towarzystwa Kulturoznawczego. Zainteresowania naukowe: media nowej generacji, praktyki dyskursywne Internetu drugiej generacji, sound studies, związki miasta z mediami. Ostatnio opublikowała książkę *Rubieże kultury popularnej. Popkultura w świecie przepływów* (2012). Pełna lista publikacji i blog naukowy: <http://nytuau.wordpress.com/>

1 J. Hight *Locative Narrative, Literature and Form*, w: *Beyond the Screen: Transformations of Literary Structures, Interfaces and Genres*, ed. J. Schaeffer, P. Geddie, Transitions, New Brunswick 2010, s. 323.

dla narratologów i literaturoznawców²; ja jednak chciałabym przyrzeć się tym formom z nieco innej perspektywy. Zamierzam prześledzić niektóre formy narracji lokacyjnych i przemyśleć konsekwencje sygnalizowanego przez Highta zwrotu w odniesieniu do tradycyjnego, socjologicznego i komunikologicznego rozumienia mediów jako pośredników między światem społecznym (światem kultury) i strefą wartości. Echa tego podejścia, mocno utrwalone w naukach o komunikacji i badaniach socjologicznych, są dostrzegalne także w konceptualizacji kategorii mediatyzacji, terminu, który ma już swoją historię, ale wzmożonym zainteresowaniem cieszy się stosunkowo od niedawna³. Najogólniej rzecz ujmując, chodzi tutaj o paradygmat oznaczający wyraźne rozdzielenie reprezentacji, medium i świata społecznego, w którym cyrkulują. To dosyć paradoksalny efekt, zważywszy, że kategoria mediatyzacji narodziła się m.in. z potrzeby weryfikacji takich podejść i uwzględnienia mocniejszego nasycenia rzeczywistości społecznej mediami, które w coraz większym stopniu stają się mediami codzienności (w takim sensie, że dotyczą najbardziej banalnych, codziennych czynności, jak zakupy, pobieranie prądu czy kupno biletu)⁴.

- 2 Jak podkreśla Roberto Simanowski, tekst w środowisku elektronicznym jest zawsze w pewnym stopniu wydarzeniem – za N. Katherin Hayles Simanowski przypomina, że nawet jeśli „wydaje się statycznym tekstem na ekranie, jest efektem procesów komputacji” – to zaś oznacza, że zawsze „wydarza się” na ekranie (R. Simanowski *Text as Event: Calm Technology and Invisible Information as Subject of Digital Arts*, w: *Throughout. Art and Culture Emerging with Ubiquitous Computing*, ed. U. Ekman, MIT Press, Cambridge–London 2013, s. 193). To mógłby być interesujący punkt wyjścia, gdyby podążyć w kierunku iteraturoznawczej analizy fenomenu narracji lokacyjnych – zwłaszcza gdyby sięgnąć jednocześnie do Barthesowskiego doświadczenia tekstu i lektury procesualnej, inkorporującej wrażenia psychosomatyczne czytającego (R. Barthes *S/Z*, przeł. M. P. Markowski, M. Gołębiowska, KR, Warszawa 1999) oraz teorii próbujących oddać specyfikę swoistych narracji „wykonywalnych” w grach komputerowych (na czele z klasyczną propozycją tekstu ergodycznego E. Aarsetha: tegoż *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przeł. M. Pisarski, D. Sikora i in., Korporacja Ha!Art, Kraków 2014), uwzględniając dodatkowo problematykę przekraczania przestrzeni fikcji i rzeczywistości w grach typu alternate reality games (ARG), por. M. Montola, J. Stenros, A. Waern, *Pervasive Games. Theory and Design. Experiences on the Boundary Between Life and Play*, Morgan Kaufman Publishers and Elsevier, Burlington 2009. Wszystkie wspomniane wyżej wątki można odnaleźć także w doświadczeniu oferowanym przez narracje lokacyjne, co musiałoby jednak być przedmiotem oddzielnego (innego) tekstu.
- 3 Historię pojęcia, sięgającą użycia tego terminu przez niemieckiego socjologa Ernsta Manheima w latach 30. XX wieku, przywołuje Andre Jansson, por. tegoż *Mediatization and Social Space: Reconstructing Mediatization for the Transmedia Age*, „Communication Theory” 2013 no. 23.
- 4 Wszystkie te dylematy i aporie rodzącej się teorii mediatyzacji są widoczne jak na dłoni np. w tekstach zawartych w numerze specjalnym czasopisma „Communication Theory” z 2013

Przedmiotem moich rozważań będzie weryfikacja takich założeń nie tylko z punktu widzenia teorii niereprezentacjonistycznej, ale także w perspektywie podejścia, które można by było uznać za element „nowego materializmu”. W jego ramach istotne stają się materialne aspekty i formy technologii medialnych; w tym m.in. ich zróżnicowane afordancje, czyli rodzaje fizykalnego ich ukształtowania, które zachęcają do pewnych zastosowań (w przypadku przedmiotów wytworzonych przez ludzi – zazwyczaj określonych przez projektantów), a inne wykluczają bądź utrudniają⁵. Nie oznacza to jednak powrotu do determinizmu technologicznego, gdyż relacje mobilizowane za sprawą czynników materialnych reprezentują bardzo złożoną sieć związków, w której nie ma mowy o wyjaśnieniach monokausalnych. Czy rzeczywiście rodzaj konceptualizacji, który chcę tutaj przyjąć, oznacza – jak chce Nick Couldry w bardzo ogólnikowym zdaniu, krytycznym wobec teorii niereprezentacjonistycznych, zamieszczonym we wstępie do książki *Media, Society, World: Social Theory and Digital Media Practice* – „teorię społeczną, która nie jest pomocna w zrozumieniu roli mediów w życiu społecznym”⁶? Zaryzykuję zdanie, że jest zupełnie inaczej: przyjęcie konserwatywnej wizji wpisującej się w artykułowaną *explicite* bądź (częściej) *implicite* tezę „wpływu mediów” (czyli ich ontologicznego oddzielenia od świata kultury) zupełnie uniemożliwia zrozumienie złożonych społecznych form wytwarzania miejsc za pomocą opowieści rozgrywających się w technologiach medialnych nowej generacji, nierozzerwalnie związanych ze światem fizycznym i przenikających go. Problemem staje się już choćby próba określenia, co właściwie jest zasadniczym medium opowiadania lokacyjnego? Jak zobaczymy – odpowiedź na to pytanie jest utrudniona nie tylko ze względu na transmedialny i multimodalny charakter takich narracji, ale także ze względu na sieciową naturę dzisiejszej

roku, poświęconego właśnie mediatyzacji. Do tego wątku powrócę w dalszej części tekstu. Por. „Communication Theory” 2013 no. 23.

- 5 Pojęcie afordancji – choć często przypisywane głównie lub prawie wyłącznie Donaldowi Normanowi – zawdzięczamy w gruncie rzeczy amerykańskiemu psychologowi Jamesowi Jerome Gibsonowi, dla którego było jednym z głównych terminów oznaczających stopień zanurzenia organizmu w środowisku życia oraz konieczność weryfikacji ostrej dychotomii przedmiot – podmiot. Por. J.J. Gibson *The Ecological Approach to Visual Perception*, Psychology Press, New York 1986, D.A. Norman *The Design of Everyday Things*, Currency Doubleday, New York–London–Toronto–Sydney–Auckland 1988. Por. także: A. Nacher *Tkanie świata: obrazy w świecie Internetu ludzi i rzeczy*, „Kwartalnik Filmowy” 2014, nr 85.
- 6 N. Couldry *Media, Society, World. Social Theory and Digital Media Practice*, Polity Press, Cambridge 2012, loc. 118 (wersja Kindle).

ekologii mediów w dobie postbiurkowej technologii komputerowej. Z drugiej strony chciałabym także wskazać na bardzo interesujące oblicze narracji lokacyjnych, wymykające się analizom skoncentrowanym głównie na aspektach estetycznych czy literackich: wiele z takich projektów pozwala nasycać konkretne lokalizacje opowieściami wewnątrznie konfliktowymi, ujawniającymi społeczne i kulturowe antagonizmy w sposób wcześniej prawie niemożliwy w podobnym zakresie. Są to bardzo często opowieści multimodalne (jeśli trzymać się terminu wypracowanego na gruncie krytycznej analizy dyskursu), odwołujące się do zróżnicowanych reżimów percepcji zmysłowej: słuchowego, wizualnego, dyskursywnego i taktylnego. Trudno zarazem nie przywołać przy tej okazji znanego pojęcia habitusu – pozostawię ten wątek na boku, sygnalizując jedynie, że może on być obiecującym przedmiotem badań, o ile uwzględnić zastrzeżenia wyrażone wobec Pierre’a Bourdieu (i szerzej: wobec tradycyjnej teorii społecznej) przez Brunona Latoura⁷. Pewnym problemem pozostaje bowiem nacisk owej teorii na użycia znormalizowane, powszechne i zestandaryzowane. W przypadku projektów narracji lokacyjnej (oraz wielu innych projektów sztuki mediów) często mamy do czynienia z tym, co Richard Grusin nazywa premediacją⁸, a co Anne Galloway postuluje ująć w ramy socjologii oczekiwań i co także skłania do weryfikacji założeń wstępnych (często niewypowiedzianych wprost) teorii mediatyzacji⁹.

Środowisko narracji lokacyjnych: media włączone w przestrzeń

Należy rozpocząć od konstatacji, że narracje lokacyjne oznaczają bardzo szczególne środowisko technologiczne: nie można traktować go jako elementu „przezroczystego”, nawet jeśli często zachęcają do tego współczesne interfejsy. Na przestrzeni zaledwie kilku lat podlegały one zresztą dynamicznym zmianom: od zestawu urządzeń mobilnych połączonych z turystycznymi wersjami nadajników GPS po łatwy w obsłudze i prawie całkowicie

7 Bruno Latour pozostaje krytyczny wobec Bourdieu, jak się wydaje, głównie z jednego, zasadniczego powodu – ze względu na fakt, że propozycja autora *Dystynkcji* stanowi egzemplifikację teorii społecznej biegunowo przeciwnej do propozycji ANT. Pojęcie habitusu ma jednak dla Latoura pewną użyteczność i właśnie ją – być może po pewnej modyfikacji oryginalnej propozycji Bourdieu – warto byłoby wydobyć. Por. B. Latour *Splatając na nowo to, co społeczne. Wprowadzenie do teorii aktora-sieci*, przeł. A. Derra, K. Abriszewski, Universitas, Kraków 2010.

8 Por. R. Grusin *Premediation. Affect and Mediality After 9/11*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2010.

9 A. Galloway *Sytuowanie przyszłości mediów w teraźniejszości*, przeł. J. Argasiński, „Kultura Popularna” 2010 nr 3-4 (29-30).

„przejrzysty” smartfon wyposażony w aplikacje lokalizacyjne i aplikacje rzeczywistości augmentowanej, jak popularny Layar. Stanowią one dzisiaj element i jednocześnie zapowiedź ubicompu¹⁰, czyli środowiska postbiurowej technologii komputerowej, cechującej się mobilnością, prawie niezauważalnym włączeniem w codzienność oraz nasycaniem przestrzeni fizycznej danymi. Ze względu na tę specyfikę trudno bezkrytycznie uznawać tradycje badań wypracowanych w odniesieniu do klasycznych mediów reprezentacji XX wieku: fotografii, filmu, telewizji czy wczesnej fazy mediów cyfrowych. Trudno także zmieścić się w ramach refleksji nakreślonych we wspomnianej książce Couldry’ego, który twierdzi, że jest zainteresowany przede wszystkim procesami społecznymi, a dopiero później mediami. Problem polega na tym, że w środowisku technologicznym, o którym mowa, są one szczególnie trudne do oddzielenia.

Chcę jednak zastrzec, że terminem narracji lokacyjnych określam przede wszystkim projekty realizowane z wykorzystaniem wiązki technologii składających się m.in. z GPS, aplikacji umożliwiających cyfrowe oznaczanie przestrzeni fizycznej (geotagowanie) oraz odczytywanie znaczników, które dostarczają odbiorcom cyfrową zawartość osiągalną wtedy, kiedy ich urządzenia zostaną zlokalizowane w odpowiednim miejscu (co w praktyce oznacza znalezienie się w punkcie przecięcia geokoordinatów). Geolokalizacja pozostaje dla mnie najważniejszym wyznacznikiem decydującym o specyfice sztuki lokacyjnej ze względu na genezę samego terminu, co wyjaśnię za moment. Z tego względu pomijam projekty realizowane wyłącznie za pomocą tzw. kodów QR i innych markerów wizualnych „uprzestrzeniających” i usieciwiających zawartość. Choć są one techniką wzbogacania rzeczywistości fizycznej cyfrowymi danymi o charakterze sieciowym, to jednak nie wykorzystują GPS i geolokalizacji. Jak już wspomniałam, pozostawiam także na boku zarówno szczegółowe rozważania problematyzujące kwestię narracji w mediach interaktywnych oraz narracji transmedialnej¹¹, jak i bardziej złożone kwestie

10 Zapowiedź wobec śmiałej wizji wyartykułowanej niegdyś przez Marka Weisera i – jak się wydaje – wciąż nie do końca spełnionej. Por. M. Weiser *The Computer for the XXIst Century*, „Scientific American” 1991 nr 3 (256); tegoż *The World Is Not a Desktop*, „ACM Interactions” 1994 vol. 1, no. 1. Por. także *Throughout. Art and Culture Emerging with Ubiquitous Computing*, ed. U. Ekman, MIT Press, Cambridge–London 2013.

11 To oczywiście obszerny temat, którego nie sposób wyczerpać w krótkim opracowaniu. Dostyc szczegółowo omawia tę kwestię Katarzyna Prajzner, por. teje *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Wydawnictwo UŁ, Łódź 2009. Rozważając narracje lokacyjne w kontekście „nowej materialności”, nie sposób też uciec od dyskusji wokół tradycyjnych

historyczne narracji „opowiadających (z) przestrzenią”¹². W tym ostatnim przypadku można bowiem sięgać prawie do początków cywilizacji, jak czyni to Francesco Careri w swojej książce poświęconej sztuce chodzenia¹³; można przywołać interesujące z tej perspektywy przykłady wcześniejszych narracji typu *site-specific* w rodzaju pielgrzymek śladami świętych (z najsłynniejszą z nich do Santiago de Compostela) czy ważnej dla katolików drogi krzyżowej¹⁴; w bliższej perspektywie geneza takich projektów musi zaś uwzględniać dadaistyczne i surrealistyczne antyspacery paryskie, sytuacjonistyczny dryf czy wreszcie projekty artystyczne land artu oparte na chodzeniu¹⁵. Istotna będzie dla mnie zatem przede wszystkim szczególnie ekologia medialna, w której funkcjonują narracje lokacyjne.

Próbowano to środowisko opisywać za pomocą zestawu pojęć, wysuwając na pierwszy plan przede wszystkim możliwość zautomatyzowanej lokalizacji obiektów w przestrzeni, możliwości jej cyfrowego oznaczania oraz rozmycia granicy między danymi cyfrowymi a przestrzenią fizyczną. Lev Manovich w artykule z 2006 roku poświęconym estetycznym aspektom tego środowiska posłużył się pojemną formułą przestrzeni wzbogaconej (augmentowanej), wskazując jednocześnie na fakt, że augmentacja przestrzeni fizycznej ma znacznie dłuższą genealogię i żadną miarą nie może być zrównywana

interfejsów literackości w dobie kultury konwergencji, por. A. Przybyszewska *Książkowe interfejsy. Liberatura – przekaz graficzny w postmedialnym świecie konwergencji?*, w: *Liberatura, e-literatura i... Remiksy, remediacje, redefinicje*, red. M. Górską-Olesińską, Wydawnictwo UO, Opole 2012; tejsze *Między materialnością a wirtualnością. Przypadek książek rzeczywistości rozszerzonej*, „Teksty Drugie” 2014 nr 3.

12 Por. także E. Rybicka *Geopoetyka. Przestrzeń i miejsce we współczesnych teoriach i praktykach literackich*, Univesitas, Kraków 2014.

13 Por. F. Careri *Walkscapes. El andar como practica estetica. Walking as an aesthetic practice*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona 2002. Warto odnotować, że Careri związany był z włoskim kolektywem artystów Stalker/ON – Osservatorio Nomade – posługujących się chodzeniem jako narzędziem badania i projektowania miasta, zwłaszcza eksploracji miejsc opuszczonych, niewykorzystanych, skrawków pozostawionych przez deweloperów. Kolektyw zaproponował dla takich praktyk pojęcie transurbancji (*transurbance*), nawiązujące do terminu transhumanacja, którym określa się nomadyczne lub sezonowo nomadyczne pasterstwo. Transurbancja jest jednak w ujęciu artystów przede wszystkim ćwiczeniem z partycypacji: często służy poznaniu miejsc widzianych przez pryzmat znaczeń, opowieści i miejskich legend kultywowanych przez mieszkańców rejonów defaworyzowanych.

14 Por. R. Riley *Walk This Way. Mobile Narrative as Composed Experience*, w: *Beyond the Screen...*

15 Por. A. Nacher *Land art i geograficzne haiku, czyli sztuka wiązania*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2014 nr 1 (19).

z dzisiejszymi możliwościami technicznymi. Warto o tym zastrzeżeniu pamiętać, choć jednocześnie – jak staram się to pokazywać – współczesne techniki geolokalizacji są związane z pewną istotną zmianą¹⁶. Kilka lat później Manovich wspólnie z Tristanem Thielmannem zaproponował pojęcie geomedio¹⁷, kreśląc jednocześnie interesujący obszar refleksji na skrzyżowaniu teorii mediów, cyberkartografii i geografii humanistycznej. Pojęcie miałyby łączyć, zdaniem autorów, paralelne nurty refleksji. Z jednej strony mamy namysł nad hybrydującym się za sprawą geograficznych systemów informacji pojęciem miejsca (będącym, jak to ujmuje Thielmann za Markiem Grahamem i Matthew A. Zookiem, mieszanką „kodu, danych i przestrzeni fizycznej”¹⁸), z drugiej – widoczne zainteresowanie kulturoznawstwa i badań nad mediami problematyką przestrzeni nasyconej informacją.

Terminologiczny zawrót głowy w przypadku tego nowego typu przestrzeni (głównie miejskiej), którą można nazwać gęstą informacyjnie, wzmacnia mnogość pojęć wypracowanych również na gruncie geografii humanistycznej: mamy więc z jednej strony cyber-miejsca (*cyber place*¹⁹, *digital place* czy wręcz *digi-place*²⁰), z drugiej media oparte na lokalizacji (*location-based media*) czy wreszcie lokalizację sieciową (*net locality*). To ostatnie pojęcie jest propozycją Adriany de Souza e Silva i Erika Gordona²¹. Jednym z celów, jakie posta-

16 L. Manovich *Poetyka powiększonej przestrzeni*, przeł. A. Nacher, w: *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, red. E. Rewers, Universitas, Kraków 2010. Manovich inspirował się także działaniami artystycznymi spod znaku rzeczywistości rozszerzonej (*augmented reality*), które nieodmiennie komplikowały rozróżnienie na rzeczywistość doświadczalnych miejsc oraz lokalizacji znajdujących się poza zasięgiem bezpośredniego doświadczenia.

17 Por. L. Manovich, T. Thielmann *Geomedien: Raum als Neue Medien-Plattform? Ein Interview mit Lev Manovich*, w: *Mediengeographie: Theorie – Analyse – Diskussion*, Hrsg. J. Döring, T. Thielmann, Transcript, Bielefeld 2009. W polskich warunkach bardzo interesującą analizę tzw. zwrotu przestrzennego w humanistyce (choć nie w obszarze przestrzeni rozszerzonej informacyjnie) oferuje wspomniana już książka E. Rybickiej, *Geopoetyka...*

18 T. Thielmann *Locative Media and Mediated Localities*, „Aether. Journal of Media Geography” March 2010 vol. 5A, s. 5. Por. M. Zook, M. Graham *Mapping DigiPlace: Geocoded Internet Data and the Representation of Place*, „Environment and Planning B: Planning and Design” 2007 vol. 34 (3).

19 Por. B. Wellman *Physical Place and Cyberplace: The Rise of Personalized Networking*, „International Journal of Urban and Regional Research” June 2001 vol. 25, no. 2.

20 Por. zwłaszcza wspomniana już propozycja M. Zook, M. Graham *Mapping DigiPlace...*

21 E. Gordon, A. de Souza e Silva *Net Locality. Why Location Matters in a Networked World*, Wiley-Blackwell, Oxford 2011.

wili sobie autorzy, wprowadzając to pojęcie, jest „dokumentowanie procesu zlewania się Internetu z przestrzeniami fizycznymi oraz transformacji, jakim w związku z tym podlegają nasze codzienne interakcje ze światem i innymi”²². Wskazują poza tym na niezwykle istotny fakt: lokalizacja jest „jedną z najważniejszych form usieciowionej tożsamości”²³. Dodatkowo „dosłownie decyduje o warunkach interakcji i dostarcza kontekstu, w którego ramach informacja jest używana i interpretowana”²⁴. Lokalizacja sieciowa oznacza nie tylko nowy sposób wizualizacji przestrzeni, ale przede wszystkim – „odmienny sposób [jej] doświadczania i poznawania”²⁵. Byłaby to kontynuacja perspektywy, którą zaproponowała Adriana de Souza e Silva we wcześniejszym o kilka lat artykule: jej pojęcie przestrzeni hybrydowej²⁶ (na określenie tego, co Manovich nazywał przestrzenią augmentowaną) zakładało przede wszystkim włączenie w konceptualizację zmiany technologicznej aspektów społecznych i kulturowych.

Pisząc o ekologii medialnej narracji lokacyjnych (będącej bodaj najważniejszą postacią jej afordancji), trzeba uwzględnić także terminologię wypracowaną na gruncie sztuki mediów, gdzie przynajmniej od roku 2002 funkcjonuje określenie „sztuka mediów lokacyjnych” (*locative media art*). Było ono zresztą wynikiem ożywionej debaty środowiskowej. Po raz pierwszy pojęcie to pojawiło się w środowisku artystów, kuratorów i badaczy zgrupowanych wokół łotewskiego ośrodka RIXC The Centre for New Media Culture w Rydze, powstałego w 2000 roku w wyniku przeobrażenia wcześniej istniejącego ośrodka sztuki elektronicznej, E-lab. To właśnie w tym środowisku, w 2003 roku zorganizowano – przy współpracy z kanadyjskim badaczem Markiem Tutersem w ramach festiwalu Art+Communications – pierwsze międzynarodowe sympozjum *Locative Media*, które odbyło się w Karoście, byłej bazie wojskowej z czasów Związku Radzieckiego, zbudowanej w łotewskiej Liepajii²⁷. Rok wcześniej grupa inicjatorów zdarzenia, do których można zali-

22 Tamże, s. 4.

23 Tamże, s. 12.

24 Tamże.

25 Tamże, s. 21.

26 A. de Souza e Silva *Mobilne technologie jako interfejs przestrzeni hybrydowych*, przeł. A. Nacher, w: *Miasto w sztuce – sztuka miasta*.

27 R. Smite *Creative Networks in the Rearview Mirror of Eastern European History, Theory on Demand #11*, Institute of Network Cultures, Amsterdam 2012; L. Dudareva *Potential of Locative Media in*

czyć artystów związanych zarówno z RIXC, jak i z wcześniejszą siecią Xchange, m.in. właśnie Marc Tuters, Karlis Kalnins, Raitis Smits i Raita Smite, prowadziła ożywioną debatę na temat wyłaniających się właśnie zatosowań cyberkartografii, GPS oraz technologii bezprzewodowych i mobilnych. W tych dyskusjach – prowadzonych zarówno podczas spotkań, jak i za pomocą listy dyskusyjnej – pojawia się termin *locative media*, który później wejdzie w szersze użycie. Niektóre opracowania przypisywały autorstwo terminu Karlisowi Kalninsowi (tak relacjonuje również Marc Tuters w poście zamieszczonym na liście CRUMB²⁸), jednak wydaje się – na podstawie świadectw uczestników i dostępnej dokumentacji – że równie istotną rolę odegrały w tym przypadku dyskusje środowiskowe²⁹.

Pierwotne znaczenie terminu „media lokacyjne” na początku XXI wieku dotyczyło zatem głównie realizowanych wówczas projektów artystycznych oraz wspomnianej już, poświęconej im konferencji³⁰. Podczas seminarium w 2003 roku koncentrowano się głównie na artystycznym potencjale technologii lokalizacyjnych (wraz z łącznością bezprzewodową), który pozwoliłyby dogłębniej zbadać związki z przestrzenią. W trakcie *Locative Media Workshop* powstała np. mapa, na której zwizualizowano wzory przemieszczania się mieszkańców tego szczególnego łotewskiego miasteczka, a także artystów biorących udział w warsztatach³¹. Do jej stworzenia wykorzystano GPS oraz oprogramowanie pozwalające na wizualizację danych w czasie realnym,

Practice of Landscape Architecture (2005-2008), w: *Inclusiva-net #2. Digital Networks and Physical Space*, ed. J.M. Prada, Madrid 2009, dostępne online http://medialab-prado.es/article/documentacion_2_encuentro_inclusiva-net (20.11.2012).

28 M. Tuters, post na liście dyskusyjnej CRUMB, obecnie New Media Curating Archive, <https://www.jiscmail.ac.uk/cgi-bin/webadmin?A2=indo4&L=new-media-curating&F=&S=&P=60532> (19.12.2012).

29 Tak ujmuje to zarówno Rasa Smite w przywołanej książce poświęconej środowisku RIXC w Rydze, jak i autorka interesującego artykułu poświęconego genealogii (w rozumieniu Nietzscheńskim i Foucaultowskiem) mediów lokacyjnych: por. R. Smite *Creative Networks...*; A. Zefirro *A location of one's own: A Genealogy of Locative Media*, „Convergence. The International Journal of Research Into New Media Technologies” 2012 no. 18 (3).

30 R. Smite *Creative Networks...*; M. Tuters, K. Varnelis *Beyond Locative Media. Giving Shape to the Internet of Things*, „Leonardo” 2006 vol. 39, no. 4, s. 357-363.

31 Por. relacja z warsztatów autorstwa Bena Russella, z której wynika, że podczas warsztatów w Karoście lewa luzina i Esther Polak zainicjowały jedno z najśłynniejszych i najczęściej opisywanych projektów artystycznych w nurcie mediów lokacyjnych, *MILKProject*: B. Russell *Karosta Workshop Notes*, <http://www.rixc.lv/ram/en/publico6.html>, (11.10.2012).

stworzone przez Waag Society z Amsterdamu, jedną z głównych organizacji zaangażowanych w artystyczne projekty w tym nurcie. Podobną formę miał zresztą wcześniejszy projekt, AmsterdamREALTIME, realizowany przez Waag Society między październikiem a grudniem 2002 roku, przy współpracy z Esther Polak i Jeroen Kee, w ramach wystawy „Maps of Amsterdam 1866–2000”³². Eksperymentalny charakter przedsięwzięcia dotyczył zarówno oprogramowania (wykorzystano aplikację, nad którą wtedy w ośrodku wciąż trwały prace, KeyWorks), jak i platformy sprzętowej (uczestnicy projektu zostali wyposażeni w opracowane przez zespół Waag Society urządzenia przenośne PDA wyposażone w GPS). W ten sposób rejestrowano przemieszczanie się uczestników po mieście, a dane były przesyłane bezpośrednio do galerii, gdzie przybierały kształt animacji: stopniowo rysujących się jasnych linii na ciemnym tle mapy z siatką ulic, w miarę jak mieszkańcy zmieniali swoje położenie. W trakcie projektu najczęściej odwiedzane miejsca zmieniały swoje zabarwienie: od białego przez jasno- i ciemnożółte, pomarańczowe aż po czerwone. Można powiedzieć, że w pewnym sensie miasto rodziło się prawie na oczach widzów, stając się strukturą zmienną w czasie, płynną i ucieleśnioną. Poświęcam tej ostatniej propozycji terminologicznej tyle uwagi nie tylko dlatego, że narracje lokacyjne często są opisywane także jako przynależące do sztuki mediów lokacyjnych. Warto także zwrócić uwagę, że w pierwszej dekadzie XXI wieku powstały prace i działania, które później stały się wręcz modelowymi sposobami poszukiwania odpowiedzi m.in. na pytania o kwestie lokalizacji, namierzania i naszych medialnie wzbogaconych związków z przestrzenią fizyczną, a zarazem były to projekty mocno eksperymentujące z ówczesnymi możliwościami technologicznymi. Wykorzystywały bowiem nie urządzenia dostępne w zwykłych obiegach konsumenckiej elektroniki, a raczej wymagały pewnej inwencji, sporego nakładu energii, przekształcania już istniejących układów komunikacyjnych bądź budowania nowych zestawów (np. kalibracja dostępnych w tamtym czasie odbiorników GPS wcale nie była łatwym przedsięwzięciem). W tym szczególnym momencie rozwoju aktualnych technik lokalizacji ogniskują się procesy nazwane przez Anne Galloway socjologią oczekiwania (o czym wspominałam na wstępie) – a to jeden z punktów, gdzie konieczna wydaje się modyfikacja założeń teorii mediatyzacji. Technologie medialne nie są bowiem ani gotowym, ani od

³² Dokumentacja projektu AmsterdamREALTIME: <http://waag.org/en/node/321>, (11.10.2012); Por. także A. Greenfield, M. Shepard *Urban Computing and Its Discontents. Situated Technologies Pamphlets 1*, Architectural League of New York 2007.

razu ukształtowanym obiektem – procesualność ich krystalizacji (często wewnętrznie sprzeczna i będąca wynikiem negocjacji, w której zacierają się także różnice między projektowaniem mediów a ich kontestacją) jest jednym z widocznych powodów, dla których nie można ich traktować jako przezroczystych. Nie inaczej było w przypadku znanej pracy *34 North, 118 West*, która ujawniła „zagubione opowieści” pewnego wycinka Los Angeles: w 2001 roku artyści wykorzystali samodzielnie zbudowaną platformę sprzętową składającą się z laptopa wyposażonego w słuchawki i popularnego wówczas, turystycznego modelu odbiornika GPS.

Narracyjne archeologie i opowieści ciała

Dlaczego ta ekologia mediów i kontekst jej ewolucji wydają mi się istotne? Otóż choć Jeremy Hight widzi w narracjach lokacyjnych przede wszystkim „literaturę działania, ruchu, momentu i miejsca”³³, „otwartą sieć, której węzły mogą być za każdym razem inne”³⁴, a także kolejną egzemplifikację śmierci nowoczesnego autora, to jednak należy pamiętać o tym, że w istocie mamy do czynienia z usieciowieniem narracji co najmniej na kilku poziomach. Tylko niektóre z nich rozgrywają się w obszarze komunikacji intencjonalnej i to rozumianej zarówno jako forma zaplanowana przez autorów, jak i jako świadome działanie odbiorców/interaktorów. W przypadku procedur geolokalizacji za pomocą urządzeń GPS towarzyszy im jeszcze inny rodzaj tekstu, w którym inicjatywa pozostaje po stronie zautomatyzowanych protokołów określających warunki łączności z siecią. Mamy zatem – równoległe wobec opowieści rozgrywającej się „na powierzchni” – inny tekst (rozumiany tutaj jako zestaw danych), nieustannie działający „w tle”, mobilizujący złożoną sieć odpowiedzialną za komunikację satelitarną. W tych warunkach przemieszczanie się w przestrzeni i aktywowanie narracji lokacyjnej samo nieuchronnie pozostawia cyfrowy ślad. Trzeba przy tym wiedzieć, że lokalizacja za pomocą GPS oznacza wiele kalkulacji matematycznych, w których odbiornik GPS na ziemi określa własną pozycję na podstawie przeliczenia czasu, w jakim sygnał emitowany przez przynajmniej 4 z 24 satelitów krążących wokół Ziemi na sześciu orbitach dociera doń w jego aktualnej lokalizacji. Dla autorów wspomnianego już projektu *34 North, 118 West* (uznawanego za pierwszą narrację lokacyjną) – Jeremy’ego Highta, Naomi Spellman i Jeffa Knowltona – ten aspekt nie był

33 J. Hight *Locative Narrative, Literature and Form*, s. 321

34 Tamże.

pierwszoplanowy: kiedy w 2000 roku projektowali swoje dzieło, GPS był stosunkowo nową technologią³⁵. Dla Highta był czymś w rodzaju „wczesnej sieci kolejowej” – w tym sensie, że umożliwił rozmieszczenie pakietów danych w odpowiednich korelatkach przestrzennych³⁶. Znajduje to pewne odzwierciedlenie w tytule projektu. Zawierają się w nim po prostu koordynaty długości i szerokości geograficznej, odnoszące się do fragmentu dzielnicy byłych magazynów kolejowych w Los Angeles z początku XX wieku; miejsca, które zdaniem autorów rezonowało wieloma utraconymi opowieściami – wraz z tym, jak kolejne magazyny były wyburzane i zmieniała się funkcja tej części miasta. Napisane przez Highta opowieści, odnoszące się do konkretnych miejsc w tym kwartale (np. do fragmentu nieczynnych już torów kolejowych, do opuszczonego parkingu, ogrodzenia pod prądem elektrycznym czy nieistniejącego już budynku dworca pasażerskiego), nagrane przez aktorów, stanowiły ścieżkę audio osadzoną w określonych lokalizacjach – mogli jej wysłuchać wędrujący po okolicy uczestnicy-odbiorcy posługujący się GPS-em. W ten sposób zasadniczym wyznacznikiem narracji lokacyjnych stała się „integracja przestrzeni fizycznej i narracyjnej”³⁷, a w tym procesie „świat jako taki i jego szczegóły nierozzerwalnie zostały splecione z tekstem i pisaniem”³⁸. Fakt zacierania granicy między przestrzenią fizyczną a fikcyjnymi światami staje się tym bardziej

35 Warto tutaj także wspomnieć, że właśnie od 2000 roku używanie GPS-u do zastosowań cywilnych na szerszą skalę stało się w ogóle możliwe. 2 maja tego roku zdecydowano o zaprzestaniu zniekształcania sygnału GPS przez armię amerykańską (co stosowano na mocy polityki użycia systemu znanej jako *Selective Availability*, która umożliwiała uzyskanie dokładności lokalizacji w zastosowaniach wojskowych do 5 a nawet 2 metrów, natomiast w zastosowaniach cywilnych – do 100 metrów). Od tego momentu datuje się gwałtowny rozwój sektora technologii lokalizujących wraz z rosnącym rynkiem usług opartych na GPS (por. A. Maj *Media w podróży*, Exmachina, Katowice 2010). W 2000 roku technologia GPS liczyła sobie zaledwie pięć lat, jeśli przyjąć za decydującą datę umieszczenia na orbicie 24 satelitów typu BLOCK-II. System budowano jednak od 1985 roku, kiedy umieszczono pierwszego satelitę w ramach systemu nazywanego wówczas NAVSTAR, poprzedzonego satelitami wcześniejszej generacji, z lat 60. i 70. XX wieku, które miały umożliwić budowę globalnego systemu lokalizacji. Taką potrzebę amerykański Departament Obrony widział już w latach 50. Por. M. Sample *Location is not Compelling (Until it is Haunted)*, w: *The Mobile Story. Narrative Practices with Locative Technologies*, ed. J. Farman, Routledge, New York–London, 2014. Nieco inne daty i inne punkty węzłowe podaje Laura Kurgan, dla której faza badań i eksperymentów trwała od 1973 do 1991 roku, kiedy system mógł być wykorzystany w związku z pierwszą wojną w Zatoce Perskiej. Por. L. Kurgan *Close Up at a Distance. Mapping, Technology and Politics*, Zone Books, New York 2013.

36 J. Hight *Locative Narrative, Literature and Form*, s. 324.

37 Tamże, s. 326.

38 Tamże.

wyrazisty, jeśli uwzględnić ów ukryty, wspomniany wcześniej tekst określający procedury wymiany danych w komunikacyjnej sieci. Komentarz Jeremy'ego Highta dotyczący poziomu interfejsu i mówiący o tym, że „nieliniarna narracja zawierała się teraz w fizycznym miejscu oraz w ruchu kogoś podążającego za mapą, miejsce formowało ją samo”³⁹, można znakomicie odnieść także do tego głębiej ukrytego cyfrowego śladu, przechowującego logikę infrastruktury komunikacyjnej. W tym sensie Highta propozycja archeologii narracyjnej, jaka przybrała ostatecznie kształt *34 North, 118 West*, pozwalającej przywoływać wielość głosów, kontekstów i interpretacji (często o konfliktowym wobec siebie charakterze), obejmuje także ową ukrytą tkankę komunikacyjną stanowiącą nieoczekiwany składnik wielowarstwowej przestrzennie i temporalnie opowieści.

Interesującym przypadkiem wpisania takich wewnętrznie konfliktowych narracji w to samo miejsce jest projekt Bio Mapping brytyjskiego artysty Christiana Nolda⁴⁰. Chodzi o zainicjowaną w 2004 roku serię działań zrealizowanych m.in. w Londynie i okolicach, w San Francisco i Paryżu. Nold zaprojektował specjalnie do tego celu skonstruowane urządzenie z sensorami biometrycznymi, Galvanic Skin Response, wyposażone w moduł GPS i działające na podobnej zasadzie, jak tzw. wykrywacz kłamstw, czyli rejestrujący zmiany fizycznych parametrów świadczących o silnym pobudzeniu emocjonalnym (np. pocenie dłoni czy wzrost tętna). Takie mikrowydarzenia psychosomatyczne mogły być automatycznie lokalizowane w określonych punktach miasta za sprawą GPS, a zebrane dane posłużyły do wygenerowania specjalnej warstwy wizualizującej przebieg projektu w Google Earth⁴¹. Powstały zatem zapisy trajektorii będące efektem zagospodarowania danych biometrycznych, które domagały się jednak dodatkowych adnotacji na temat charakteru impulsu emocjonalnego wywołującego reakcję – powstały w ten sposób narracyjne mapy obrazujące miasto afektywne. Zdaniem samego artysty:

39 J. Hight *Locative Narrative, Literature and Form*, s. 327.

40 Por. red. Ch. Nold *Emotional Cartography*, wydawnictwo dostępne on-line <http://emotional-cartography.net/> (5.08.2009). Pełna dokumentacja projektu: <http://www.biomapping.net/what.htm>. Por. także: A. Nacher *Bio Mapping Christiana Nolda – transmedialna retoryka wędrawna*, w: *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, red. T. Załuski, Akademia Sztuk Pięknych im. W. Strzemińskiego w Łodzi, Łódź 2010.

41 Spacer Davida Smitha, opisany w The Guardian <http://technology.guardian.co.uk/news/story/0,,1754838,00.html>, można „ściągnąć” w postaci „warstwy” Google Earth.

Urządzenie do *Bio Mappingu* działa jak dokładna odwrotność wykrywacza kłamstw, który zakłada, że ludzkie ciało mówi prawdę, słowa natomiast – kłamią. W tym projekcie interpretacje ludzi oraz publiczna dyskusja na temat pozyskanych danych staje się prawdziwym zapisem ich doświadczenia i pozwala mu nadać znaczenie. Mówiąc o informacjach, jakich dostarczyły ich ciała, wytwarzają nowy rodzaj wiedzy, łącząc „obiektywne” dane biometryczne i pozycję geograficzną z „subiektywną historią” jako nowym rodzajem psychogeografii.⁴²

W przypadku Greenwich Emotion Map (prowadzonego między październikiem 2005 a marcem 2006 roku projektu, który był częścią dyskusji nad rewitalizacją tej dzielnicy) stworzono mapę, łącząc 80 pojedynczych zapisów, powstała w ramach projektu w dzielnicy Mission w San Francisco końcowa mapa była wynikiem 98 spacerów. W przypadku San Francisco realizowany w 2007 roku projekt trwał pięć tygodni, na zaproszenie prowadzonej przez artystów galerii Southern Exposure, zlokalizowanej w dzielnicy Mission, cieszącej się dwuznaczną sławą okolicy zamieszkałej przez artystów i boheme, ale także przez wszelkiego rodzaju grupy mniejszościowe (blisko stąd do słynnej dzielnicy Castro), bezdomnych kocujących wprost na ulicy, dealerów narkotyków i prostytutek, których tradycyjnym „rewirem” była Valencia Street. Powstałe w ten sposób mapy pokazały także, jak swoiste nisze oficjalnej struktury miasta: parki, skwery, pustostany, gromadzą społeczną energię, wytwarzając palimpsestową strukturę miejskiej opowieści, w której zacierają się granice między tym, co somatyczne, społeczne, kulturowe i technologiczne. Można także zobaczyć, jak działa narracja ujęta przez Michela de Certeau jako chodzenie. W istocie narracyjna archeologia Jeremy’ego Highta sięga bowiem znacznie głębiej: gdyby odwołać się do słów Michela de Certeau, że „każda opowieść jest opowieścią o podróży – praktyką przestrzeni”⁴³, to można byłoby wręcz zaryzykować twierdzenie, że idzie tutaj o archeologię sięgającą samych podstaw opowiadania, rozumianego przy tym jako praktyka ugruntowana społecznie.

Jest to przy tym archeologia płynna, zmienna i tymczasowa. Choć narracja ma w tym przypadku oczywiste granice (nawet przy założeniu, że nie podlega autorskiej kontroli, bo trudno kontrolować rodzaj dodatkowych bodźców

⁴² Ch. Nold Introduction, w: *Emotional Cartography*, ed. Ch. Nold.

⁴³ M. de Certeau *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, przeł. K. Thiel-Jańczuk, Wydawnictwo UJ, Kraków 2008, s. 115.

plynących z otoczenia – pisanie przestrzeni nie jest tym samym, co poruszanie się wewnątrz znakowych systemów semiotycznych⁴⁴), określane przez zawartość lokalizowalną przez GPS, to jednak jej ostateczny kształt jest każdorazowo odmienny, bo odmiennie performowany przez odbiorców/interaktorów. Tymczasowość jest zaś związana z tym, że ma charakter wydarzenia – narracja lokacyjna jest w pełni dostępna tylko wtedy, kiedy jest projektem realizowanym. Projekt Bio Mapping ma obszerną dokumentację, natomiast w przypadku projektu Highta, Knowltona i Spellman jest zupełnie odwrotnie – brakuje całościowych materiałów, które pozwalałyby uchwycić doświadczenie *34 North, 118 West*. Jednak w obu przypadkach doświadczenie nie istnieje poza realizacją i poza wydarzeniem. Żaden z jej składników potraktowany oddzielnie nie oferuje odpowiedniego obrazu zdarzenia. Ani konkretne miejskie pejzaże, ani warstwa opowieści z nimi związanych autorstwa Jeremy'ego Highta, ani zapisy trajektorii uczestników dostępne jako seria wymiany danych GPS nie dają wglądu w całość narracji lokacyjnej – w tym projekt zbliża się z kolei do wielu realizacji sztuki konceptualnej oraz projektów land artu opartych na przemieszczaniu: choć dokumentacja takich działań była sprawą kluczową, to jednak samo dzieło nie ograniczało się tylko do dokumentacji. Mówiąc wprost – w przypadku narracji lokacyjnej nie mamy do czynienia ze skończonym medium (w podwójnym rozumieniu: ani w sensie pojedynczej platformy czy pojedynczej technologii, ani – podążając za propozycją N. Katherine Hayles – w sensie określonej formy materializacji znaczenia), które mogłoby powodować jakikolwiek efekt ani nawet które można byłoby empirycznie badać. Za to na każdym etapie tej paradoksalnej materializacji narracji lokacyjnych mamy do czynienia z amalgamatem interakcji społecznych, form kulturowych i komponentów technicznych (tych ostatnich – jak to pokazuje przypadek GPS – nie sposób traktować jako oddzielnych od sfery tego, co społeczne).

Socjologia oczekiwań, zacieranie granic i mediatyzacja

W przypadku obu przywołanych tutaj projektów mamy do czynienia z innowacyjnymi, niestandardowymi rozwiązaniami technicznymi, dalekimi od zastosowań na szeroką skalę. Często bywa to powód do lekceważenia ze strony tradycyjnych socjologicznych badań nad mediami, zainteresowanych przede

44 O związanych z tym wyzwaniach, przed jakimi stoją projektanci, pisze Jeff Ritchie, por. tegoż *The Affordances and Constraints of Mobile Locative Narratives*, w: *The Mobile Story*.

wszystkim normatywnością, regularnością i tym, co wchodzi w główny nurt użytkownika. W tym przypadku trzeba uwzględnić także fakt, że to, co było projektem artystycznym w początkach XXI wieku, po ponad dekadzie rozwoju konsumenckiej wersji technologii lokacyjnych stało się chlebem powszednim dzisiejszych użytkowników miasta – pokazuje to sfera popularnych aplikacji lokalizacyjnych, najczęściej będących formą systemów rekomendacyjnych. Całe zestawy mikronarracji można odnaleźć, przyglądając się zarówno praktykom użytkowników Foursquare'a (choć bardziej było to widoczne w wersji aplikacji sprzed 2014 roku, zanim pojawiła się partnerska aplikacja tej samej firmy, Swarm), jak i aplikacji noszącej wyraźne piętno reklamowe, Yelp (nawet przy założeniu, że znakomita część zawartości jest tam tworzona przez osoby zatrudnione przez firmę i nie może być bezkrytycznie traktowana jako typowy przykład zawartości wygenerowanej przez użytkowników). Warto zatem bliżej przyjrzeć się procesowi formowania technologii medialnych, bo – jak wskazuje Anne Galloway – można zobaczyć w tym prawdziwe społeczne laboratorium działania w świecie wyobraźni, rozumianej jako fakt społeczny (niegdyś przypominał o tym w nieco odmiennym kontekście Arjun Appadurai). Galloway precyzuje zadanie tego, co nazywa socjologią oczekiwań, która „przygląda się afektywnej roli wyobraźni pożądania (np. zdolności do wywoływania ruchu) w kształtowaniu technologicznej zmiany”⁴⁵. Powołując się na podejście wypracowane w ramach ANT (i cytując zwłaszcza artykuł Mads Borup, Nika Browna, Kornelii Konrad i Harro van Lente⁴⁶), kanadyjska badaczka podkreśla performatywny, produktywny charakter wyobrażeń na temat technologii: „Performatywność oczekiwań polega na przyciąganiu zainteresowania ze strony potencjalnych sojuszników, definiowaniu ról i «budowaniu obopólnie wiążących obligacji i agend»”⁴⁷. Moment, w którym dochodzą do głosu wyobrażenia i fantazje dotyczące przyszłości określonej technologii medialnej, jest porównywany przez Galloway do placu budowy – kiedy stają się one elementem praktyk codzienności, plac budowy i ślady konstruowania dawno uległy zatarciu, a my padamy ofiarą efektu naturalizacji technik przekazu. Innymi słowy, jawią się one wtedy jako wynik naturalnego procesu ewolucji i postępu technicznego. Nic bardziej ludzkiego;

45 A. Galloway *Sytuowanie przyszłości mediów w teraźniejszości*, s. 12.

46 M. Borup, N. Brown, K. Konrad, H. Van Lente *The Sociology of Expectations in Technology and Science*, „Technology Analysis & Strategic Management” July-September 2006 vol. 18, no. 3, wersja online <http://www.utwente.nl/mb/steps/people/scientific/konrad/editorial.pdf> (25.08.2014).

47 A. Galloway *Sytuowanie przyszłości mediów w teraźniejszości*, s. 13.

związki mediów ze światem społecznym nie zaczynają się w momencie ich powszechnej dystrybucji – nie chodzi tutaj także o ekscytację nowinkami technicznymi i badanie tzw. first users. Idzie raczej o to, jak działa wyobrażenie jako fakt społeczny i w jaki sposób jest włączona w to, co Latour (i inni przedstawiciele ANT) nazywają translacją. Zdaniem Galloway każe to postawić pytanie o „interesujące związki między wyobraźnią, materialnością i ucieleśnieniem w odniesieniu do innowacji technologicznych oraz wobec poddanych rekonfiguracji relacji socjoprzestrzennych”⁴⁸. Ten rodzaj podejścia znacznie zatem pogłębia możliwość zrozumienia „roli mediów w życiu społecznym”, ale za cenę rezygnacji z pewnych ugruntowanych przesłanek – jak to nazywa Latour – socjologii krytycznej.

Wydaje się bowiem, że jest to jeden z najsłabszych punktów teorii media-tyzacji – traktowanie technologii medialnej jako stałego obiektu o wyraźnie zakreślonych granicach, nie zaś jako fenomenu, który jest nieustannie negocjowany w wielu działaniach społecznych. Należy do nich zaliczyć także te afektywnie motywowane i rozgrywające się na niewielką skalę. Pomińnięcie tych aspektów technologii medialnych jest szczególnie ryzykowne w przypadku mediów lokacyjnych – kształtowały się one w dosyć złożonym procesie, na styku technologii militarnych, polityk biznesowych przemysłu IT oraz interwencji artystycznych. Opis całej hybrydowości tego procesu znacznie wykraczałby poza ramy niniejszego tekstu; dość powiedzieć, że często przywoływane, istotne projekty artystyczne w tym obszarze, takie jak *Urban Tapestries* firmy Proboscis czy gry w rzeczywistości hybrydowej grupy *Blast Theory* często były elementami szerszych polityk korporacyjnych nakierowanych na uzyskanie nie tylko interesującej zawartości, ale także wygenerowanie interesujących sposobów wykorzystania komercyjnych mediów lokacyjnych (co jednak nie jest w tym kontekście zarzutem)⁴⁹. Nie można także lekceważyć faktu, że społeczne oczekiwania i wyobrażenia odgrywają być może znacznie poważniejszą rolę, niż zwykle się uważa – interesującym przykładem byłyby choćby losy *Google Glass* w świecie post-PRISM (wbrew działaniom promocyjnym i zapowiedziom Google’a urządzenie – póki co – nie stało się kolejnym hitem)⁵⁰.

48 Tamże.

49 Por. K. O'Rourke *Walking and Mapping. Artists as Cartographers*, MIT Press, Cambridge 2013.

50 Określenie świat post-PRISM oznacza wzmoczoną ostrożność odbiorców sieci oraz lęk przed nieuzasadnionym przechwytywaniem danych przez agendy rządowe, będące skutkiem ujawnienia materiałów zgromadzonych przez Edwarda Snowdena.

Oddzielną kwestią pozostaje powidok tradycyjnej socjologicznej teorii mediów, w której media są traktowane jako jedna z instytucji społecznych oraz są obdarzane często nadmiernym zaufaniem co do możliwości wpływu na zachowania użytkowników. Nick Couldry i Andreas Hepp, przybliżając kategorię mediatyzacji, dystansują się wprawdzie od modelu „wpływu” mediów (tak charakterystycznego dla socjologii mediów od czasów Paula Lazarsfelda i jego Princeton Radio Project), niemniej jednak wciąż pozostają w orbicie tego rodzaju myślenia, czasem wbrew wyrażanym *expressis verbis* deklaracjom. Widać to zwłaszcza w proponowanej przez nich definicji, według której „mediatyzacja jest pojęciem używanym do krytycznych badań nad wzajemnymi związkami między mediami i komunikacją z jednej strony, a kulturą i społeczeństwem z drugiej”⁵¹.

Nawet jeśli (co często jest przez obu badaczy podkreślane) uwaga przesuwana się na proces mediacji, a media traktowane jako wiązki wzajemnie na siebie wpływających technologii – to jednak takie zdefiniowanie tego ważnego terminu jest w odniesieniu do mediów lokacyjnych oraz aktywowanego przez nie procesu wytwarzania miejsca (w sensie proponowanym przez de Certeau) za pomocą serii działań narracyjnych właściwie bezużyteczne. Nie sposób w tym przypadku traktować technologii, świata społecznego i wyobraźni jako zjawisk zupełnie oddzielnych, nawet jeśli pozostających w relacjach. Przywołanie jeszcze jednego ważnego argumentu przemawiającego za sceptycyzmem kulturoznawcy wobec koncepcji mediatyzacji, mianowicie nadmierna koncentracja na komunikacji jako akcie intencjonalnym i zakładającym zawsze źródło w dyskursywnym akcie świadomości aktorów ludzkich (a więc przy prawie zupełnym pominięciu czynników świata pozaludzkiego i szczególnej materialności sieci), otworzyłoby zaś zupełnie nowe pole dyskusji. Taka dyskusja będzie jednak konieczna wobec przemian zachodzących w pejzażu medialnym. Nie chodzi tutaj tylko o kulturę konwergencji⁵². Coraz ważniejsze stają się bowiem formy komunikacji sieciowej, w których partnerami naszych wymian stają się inteligentne obiekty – przedmioty wyposażone w możliwości komunikacyjne, technologie typu smart, wzmożony obieg danych, zdolne

51 N. Couldry, A. Hepp *Conceptualizing Mediatization: Contexts, Traditions, Arguments*, „Communication Theory” 2013 no. 23, s. 197.

52 Na marginesie, dostrzega te słabe punkty koncepcji mediatyzacji wspomniany już Andre Jansson, zajmujący się właśnie zagadnieniem wytwarzania przestrzeni społecznej przez i za pomocą mediów, a także transmedialnością współczesnej kultury sieci – jego podejście jest zdecydowanie warte rozważenia. Por. A. Jansson *Mediatization...*

do uczenia się algorytmy i wszelkie formy sztucznej inteligencji. Już jednak przyjrzenie się przepływowi zawartości i praktyk na styku zróżnicowanych platform medialnych każe mocno zweryfikować założenia teorii mediatyzacji. Dla Janssona oznacza to zainteresowanie tym, jak „procesy społeczne w szerokiej gamie obszarów i na rozmaitych poziomach stają się nieodłączne od procesów technologicznych i zasobów mediacji oraz od nich zależne”⁵³. To zaś radykalnie zmienia sposób patrzenia i pozwala zbliżyć się (a także lepiej zbadać) światy, w których opowiada się zawsze (z) przestrzenią i sieciami.

Abstract

Anna Nacher

JAGIELLONIAN UNIVERSITY (CRACOW)

Storytelling with Space and Networks – Locative Narratives and their Paradoxical Materializations

This article analyses the specificity of locative narratives that transgress the boundary between representation and the physical world – a phenomenon that is here conceptualized as the titular storytelling with space and networks. Nacher argues that when it comes to locative media, a traditional understanding of the media is inadequate, since it is grounded in social theory and communication studies – fields that emphasize the interconnectedness between the social world and representation while at the same time insisting on their clear separation. Nacher focuses her critical attention on the theory of mediatization, which, existing within a paradigm that assumes an actual separation between social life and the media, offers an interesting point of departure.

Keywords

locative narrative, locative media, mediatization, hybrid space, augmented space

53 Tamże, s. 281.