

Autoreferat

Jestem naukowcem, artystą i kuratorem, którego myśli i działania koncentrują się na osiach, jakie wytwarzają różnice, między innymi, pomiędzy sztuką, nauką, polityką, religią i reklamą. Szukam odpowiedzi na różnorodność pytań prowokowanych przez wprowadzenie w obieg technologii komputerowych. Zasadniczo bardziej niż sztuka zaczęło mnie interesować, w jaki sposób przekształceniom ulega codzienność. Zadaję pytania estetyczne, etyczne i aksjologiczne zanurzając się w zjawiskach, które mnie otaczają, stawiając wysoko w hierarchii metodologicznej obserwację uczestniczącą, ale uzupełniając ją o narzędzia semiotyczne, fenomenologiczne i pokrewne filozofii analitycznej. Przy każdej szerszej wypowiedzi naukowej staram się wskazać na egzemplifikacje, szeroką paletę przykładów.

Pierwszą moją książką naukową, jaką wydałem, była „Estetyka zakłóceń”, dysertacja jaka powstała na bazie doktoratu, który zatytułowany był „O szumach. Wielość praktyk wykorzystujących szum w twórczości artystycznej a ich odbiór estetyczny”. Po przeredagowaniu tekstu ukazała się ona w 2010 roku. Zawarłem w niej refleksję nad szumami wprowadzając odpowiednią typologię, która najogólniej mówiąc zawierała rozróżnienie na szumy epistemiczne, strukturalne i selekcyjne.

Pierwsze z nich powiązane są z wiedzą i szukają związków, na jakie napotykamy gromadząc opinie, koncepcje, starając się korzystać z literatury, bibliotek, baz danych. Szum jako korelat informacji pojawia się w sytuacji niepewności, często wtedy, gdy napotykamy na kontrastowe uzupełnienia, charakteryzujące się pęknięciami zestawienia, gdzie pewnym modelem jest kolaż.

Drugie związane są z budową danego artefaktu, rzeczy, przedmiotu, dzieła sztuki. Im obiekt bardziej skomplikowany tym więcej zawiera informacji, a każde przekształcenie naruszające tożsamość obiektu będzie traktowane jako szum. W skrajnej postaci, gdy obiekt zostaje podważony, zmierza ku neantyzacji, możemy mówić o skuteczności szumu. Tak dzieje się, na przykład, w sztuce autodestrukcyjnej Gustava Metzgera.

Trzeci rodzaj szumu wywiedziony jest z teorii informacji, gdzie jest mowa o wyborze, selekcji z różnych możliwości, komunikatów, słów, a nawet liter. Tutaj szum powstaje wtedy, gdy wybory są nieoczekiwane, gdy informacja przeobraża się w szum za sprawą niskich prawdopodobieństw wyjściowej struktury, jaka powstaje.

W książce tej analizowałem przykłady artystyczne zaczerpnięte z literatury, poezji, sztuk wizualnych oraz z zakresu muzyki. Pojawiają się tutaj John Cage, Hollis Frampton, Robert Rauschenberg, Kurt Schwitters, duet Jodi, Józef Robakowski, Witosław Czerwonka, Bridget Riley, Samuel Beckett, Bruce Conner i inni. Analizuję tutaj poszczególne dzieła pytając o ich doświadczenie po stronie odbiorcy, kładąc nacisk na aporetyczny, paradoksalny charakter dzieł.

W drugiej książce naukowej, zatytułowanej „Ewolucja i wartość”, wydanej w 2012 roku, wychodząc od rozważań Arystotelesa, w szczególności, biorąc pod uwagę jego *Metafizykę* i *Kategorie*, staram się udowodnić, że jego narracja, uwzględniająca szereg pojęć takich jak czas, przestrzeń, jedność i wielość, pozwala na mówienie o współczesności jako o świadku przemian spowodowanych zaistnieniem trzeciej substancji. Co istotne, na horyzoncie pojawiają się rozważania o umyśle i duszy, a obok nich o przyrodzie, gdzie stwarza się też miejsce na substancję, która odpowiadałaby platońskim intuicjom

dotyczącym matematyki. Trzecia substancja jaką jest informacja byłaby analogią do substancji parafrazującej byty matematyczne.

Omawiana książka jest także rewizją kantowskiej estetyki, przywołując jej krytyczne interpretacje takie jak ta Jacquesa Derridy i Pierre'a Bourdieu, a także Arnolda Berleanta. Ten aspekt jest do odnalezienia w drugim rozdziale, gdzie także postawiony zostaje problem brzydoty. W ostatnim rozdziale zadaję pytanie o równowagę, starając się przywołać Arystotelesa i Platona, odwołując się także do taoistycznej księgi *Druga*.

W 2014 roku ukazała się moja trzecia książka naukowa „Kultura cybernetyczna i jakość”. W pierwszym rozdziale, obok wskazań na ikony cyberkultury, takie jak naukowcy zajmujący się cybernetyką, w tym, Norbert Wiener i Ross Ashby oraz eksperymentujący na integralności psychofizycznej Kevin Warwick i Steve Mann, zaproponowałem model techniczny kultury współczesnej, gdzie kluczową rolę odgrywają takie jakości jak: kodowanie, regulacja i autoregulacja, sztuczne życie, sztuczna inteligencja i nadmysłowość. Starłem się nakłonić czytelnika do wykształcenia świadomości o wadach modelu artystycznego cyberkultury, który widzi sztukę jako zwornik między nauką i technologiami. Pisałem o tym, że w gruncie rzeczy technologia jest wytworem techniki jako nauki, więc trynarny model artystyczny okazuje się binarnym, znanym skądinąd i przyswojonym dobrze obrazem współpracy, ale i współzawodnictwa między nauką i sztuką. Charakterystyczne dla modelu artystycznego jest postrzeganie sztuki jako awangardy, przedniej straży, ale także jako pola eksperymentu, gdzie zdrowie, integralność cielesna, emocje, doświadczenie są wystawione na ryzyko.

W trzecim rozdziale starałem się wprowadzić trójpodział fenomenów jakie otaczają współczesnego człowieka. Pisałem o dziele sztuki, rzeczy oraz o fantomie, sugerując, że ten

ostatni egzemplifikuje trzecią substancję obok materii i umysłu. Sugerowałem, że rzecz jest czymś, co przywodzi na myśl kultury tradycyjne dlatego, że to właśnie rzecz jest indywidualna, cechuje ją ręczne wykonanie lub nacechowanie. Rzecz pod pewnymi warunkami przeobraża się w dzieło sztuki, w szczególności, plastycznej, blisko spokrewnione z rękodziełem i warsztatem.

W rozdziale czwartym przyglądam się krytycznym okiem teorii multimediów, ujmując ją w ramy podstawowego zagadnienia jakim jest podróżowanie. Staram się ująć namysłem sieć komputerową wraz z budowaniem, przy tym, teorii doświadczenia na tle wędrówek, nawigowania, nomadycznej predylekcji odnośnie internetu. Sugeruję, że zasadniczą wartością, jaka wyłania się z tych badań jest podróż widziana jako wewnętrzne porządkowanie samego siebie, tasowanie, odkrywanie i porządkowanie labiryntu, jaki jest już w nas, ale na jaki w radykalnej formie napotykaemy poprzez usługi internetowe.

Ostatnia część to krytyczne ujęcie możliwości konstruowania narracji folklorystycznej w odniesieniu do internetu i technologii komputerowych. Tutaj tematem przewodnim staje się obyczaj, zwyczaj, tradycja, a także moda cybernetyczna. W ramach tego rozdziału usiłuję przekonać odbiorców do wąskich i zawężonych możliwości dyskursu o folklorze, aczkolwiek staram się przywołać szereg przykładów sensowności takiego myślenia.

W 2019 roku rozpocząłem pracę nad książką „Stechnologizowana kultura”. Ukazała się ona w 2023 roku. Dzieło podzielone jest na cztery części. Pierwsza z nich dotyczy dźwięku oraz muzyki reprezentatywnej dla kultury cybernetycznej. Druga część koncentruje się na przedstawieniu nowych bohaterów, którzy wygenerowani zostali przez cyberkulturę: nomada, symulakr, pirat, haker, sieciobtnik, gracz i monstrum. Trzecia część odnosi się do współczesnych form zamieszkiwania, gdzie kontekstem są bycie na twardym dysku, w

architekturze systemów operacyjnych, bycie w chmurze obliczeniowej, w pobliżu sieci informatycznych, ale nie tylko oraz inteligentny dom, będący awangardą w codzienności. Czwarta część to rozważania na temat cyberobywatela z pozycji etycznych, choć nie tylko, rozstrzygnięć na temat powinności i cnót współczesnego człowieka. Ujmując sprawę dokładniej, książka proponuje szereg klasyfikacji, sortowanie i akcentowanie materiału naukowego poprzez style muzyczne, typologię jednostek zmediatyzowanych, stany w odniesieniu do przyswajania informacji takie jak błogobit i dobrobit. Pierwszy z nich dotyczy stanu, który pojawia się po przetworzeniu wszystkich zapytań, jakie kierują w naszą stronę komunikatory, skrzynki pocztowe, aplikacje i media społecznościowe. Drugi z nich to stan całościowej, udostępnionej infosfery, zależny od pojemności, jaka przysługuje wymianie, między innymi, poprzez narzędzia P2P. W pierwszym rozdziale szukam adekwatnych dla cyberkultury stylów muzycznych i wskazuję na techno, ambient, muzykę konkretną i komputerową. W drugim rozdziale najszerzej piszę o symulakrum, które widziane jest również w grach z rzeczywistością rozszerzoną. Tutaj rozstrzyga się kwestia monstrum, postaci zaludniającej filmy grozy, horror, narracje science fiction, gry, w szczególności post apokaliptyczne. W trzeciej części mówię o zamieszkiwaniu stratosferycznym, a także o obecności domu widzianej, między innymi, z perspektywy funkcji jakie daje jednocześnie odpowiedni klawisz klawiatury, a także folder nazywany „home”. W czwartej części korzystam z namysłu nad bazami danych, telefonią, nieustannym przetwarzaniem (*ubicomp*), obecnością zautomatyzowanych usług, które służą do tworzenia wypowiedzi politycznych, komentowania, kontrowania, podmywania lub afirmacji wydarzeń politycznych z zakresu zarówno samorządów, stowarzyszeń, jak i władzy centralnej.

Roman Bromboszcz