

## Remiks – jako sposób przedstawiania historii w Informacjonalizmie

Co jakiś czas w refleksji filozoficznej, naukoznawczej czy literackiej pojawia się nowy zespół pojęć, kategorii czy metafor, za pomocą których myśliciele, uczeni bądź artyści próbują „uchwycić” i zinterpretować świat/y bądź jego/ich jakiś fragment. Najczęstszym powodem tego stanu rzeczy nie są słabości dotychczasowych teorii i generowanych przez nie „słowników” – tylko przede wszystkim zmieniająca się rzeczywistość.

Od co najmniej kilkunastu lat mamy do czynienia z nowym wysypem słów, za pomocą którego próbuje się skonceptualizować świat początków XXI stulecia. Można zauważyć, że dominujący do tej pory słownik postmodernizmu czy globalizacji ustępuje słownictwu technicznemu, a ściślej: informatycznemu.

W nowych próbach oglądu współczesności pojawiają się takie określenia, jak: społeczeństwo informacyjne czy sieciowe, jak Rzeczywistość 2.0, kultura 2.0, cyberkultura czy świat jako baza danych. Ramowo spaja je natomiast kategoria: Informacjonalizmu, jako określenie wręcz nowej epoki, która jest tworem elektronicznych, cybernetycznych, informatycznych czy telekomunikacyjnych technologii.

Informacjonalizm przeobraził już praktyczne wszystkie sfery ludzkiej działalności. Pojawiły się nowe zawody, nowe sposoby nauki, pracy i zabawy. Pojawiły się nowe elity i wartości, które one kreują. Wreszcie, tworzą się nowe relacje między ludźmi.

Jedną z cech charakterystycznych ludzkiej aktywności w naszym stuleciu są praktyki remikserskie. I one także wyrosły na informacjonalistycznej głównie glebie. Występują one na wielu polach, a szczególnie są widoczne na gruncie sztuki i literatury. Remiks jako forma twórczości i działalności wiedzotwórczej jest również obecny w codziennym życiu współczesnego człowieka. Pojawił się także w obszarze nauki – zwłaszcza humanistyki.

Jednakże w dalszych partiach niniejszego tekstu uwaga zostanie skoncentrowana na obecności remiksu w historiografii i przeobrażeniom jaki on powoduje na jej gruncie.

## I

Informacjonalizm jest wytworem współczesnych technologii cybernetycznych, telekomunikacyjnych, elektronicznych, informatycznych i bioinformatycznych. Ukształtowały one również w stopniu decydującym nową formę kultury zwaną: cyberkulturą. Szczególną rolę w Informacjonalizmie odgrywa Internet – obecnie kolejna generacja zwana: Web 2.0. Internet tworzy nowy obszar – zwany cyberprzestrzenią. Ma ona charakter wirtualny gdyż jest oparta na niematerialnym zerojedynkowym kodzie, w którym pisze się odpowiednie oprogramowania (następuje tu przejście od atomów do bitów). Cyberprzestrzeń staje się pomalą dla wielu osób podstawowym miejscem życia, pracy i rozrywki. Stąd mówimy o realnej wirtualności. Cechą szczególną Internetu II generacji jest to, że:

- a) Web 2.0 jest oparta na mechanizmie wiki – to jest takim typie oprogramowania, które umożliwia zmianę i modyfikowanie stron internetowych. Dzięki temu strony te mogą być interaktywne. Internauta sam może dokonywać wpisów (tzw. posty np.), brać udział w dyskusji czy umieszczać efekty własnej twórczości – w postaci zdjęć, nagrań audio i video czy grafiki.
- b) Bardziej zaawansowany użytkownik może z kolei „ingerować” już w sam kod źródłowy strony bądź programu – udoskonalając go, jak ma to miejsce np. w Linuxie czy Open Office.

Dzięki temu Web 2.0 umożliwił powstanie nowych praktyk i nowych form działalności – zwanych: wikinomią. Oparta jest ona na zbiorowej inteligencji – w myśl hasła: nikt nie wie wszystkiego, każdy wie coś. Jej podstawowe cechy to:

- a) Otwartość,
- b) Udostępnianie swoich zasobów innym,
- c) Partnerstwo,
- d) Działanie na skalę globalną<sup>1</sup>

Te cechy wikinomii, jak i całego Informacjonalizmu powodują, że każdy potencjalnie może zajmować się działalnością wiedzy twórczą. Coraz bardziej zacierają się też różnice między nauką a innymi formami i praktykami tworzenia wiedzy. Coraz trudniej ukazać różnicę między np. historykiem pracującym na uczelni czy w Instytucie, a osobą tworzącą teksty o dziejach kultury, która korzysta z globalnej bazy danych i działającą na którymś ze specjalistycznych portali.

Podstawą gospodarki Informacjonalizmu czy kapitalizmu informacyjnego jest produkcja wiedzy, symboli, zabawy i nowości (a więc kultury – w jednym ze znaczeń tego terminu) która najczęściej przybiera formę informacji. Niekiedy spotyka się określenie: gospodarka kreatywna. Najcenniejszym składnikiem kapitału jest tzw. kapitał ludzki bądź intelektualny. Wybijającymi się grupami społecznymi są: netokracja (twórcy oprogramowania, administratorzy sieci czy właściciele portali), klasa kreatywna i superkreatywna<sup>2</sup> (artyści, inżynierowie, graficy komputerowi, hakerzy, uczeni, pisarze czy pracownicy nowych mediów).

---

<sup>1</sup> Don Tapscott, Anthony D. Williams: Wikinomia, Warszawa, 2008, s. 40-51

<sup>2</sup> Bohdan Jung: Wokół mediów ery Web 2.0, Warszawa, 2010, s. 223-224

W najbardziej rozwiniętych krajach świata (USA, Unia czy Japonia) większość dochodu narodowego jest wytwarzana w obszarze: usług, IT, biotechnologii i przemysłu rozrywkowego. Coraz bardziej też zaciera się granica między pracą a zabawą. Praca coraz częściej przypomina sztukę – zwłaszcza w wykonaniu klasy superkreatywnej, a jej tworzenie czy wykonywanie jest rodzajem rozrywki. Pozostałe grupy pracowników stanowią tzw. konsumtariat – konsumujący wytwory klasy superkreatywnej.

Wytwory Informacjonalizmu mają charakter cyfrowy. Pozostałe (np. analogowe) są dygitalizowane. Mamy tu zatem do czynienia z jednym wielkim zbiorem informacji albo jedną globalną bazą cyfrowych danych, na której/ych można dokonywać różnych operacji – także remiksterskich.

Informacjonalizm ukształtował nową formę kultury zwaną najczęściej: cyberkulturą. Choć spotyka się i szersze określenie, typu: Kultura 2.0. Cyberkultura to połączenie sztuki, nauki i technologii. Cyberkulturę można pojmować: " jako specyficzny zestaw praktyk odnoszących się do posługiwania mediami cyfrowymi w celu tworzenia nowego modelu kultury opartej na synergii tego, co online, z tym, co offline"<sup>3</sup>. Sztuka czasów cyberkultury egzystuje przede wszystkim w cyberprzestrzeni.

Do głównych cech cyberkultury zaliczyć można: a) immaterialność, b) wizualizację, c) hipertekstulaność, d) nielinearność, e) teleobecność, f) immersję, g) interaktywność

Cyberkultura jest oparta na takim „społecznościowym oprogramowaniu (software), jak: Windows, Linux, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google, Photoshop, Flash, Maya, Corel, After Effect czy Open Office. Wyznaczają one

---

<sup>3</sup> Piotr Zawojski: Cyberkultura, wyd. Poltex, Katowice, 2010, s. 100

ogólne ramy możliwych operacji, typu: kopiuj, wklej, usuń itd. Zatem jest to kultura technologicznie kreowana - za pomocą technik cyfrowych.

Tytułem przykładu. Polecenie: wytnij i wklej będące składnikiem każdego programu komputerowego unieważnia tradycyjny podział na sztuki przestrzenne i czasowe, skoro użytkownik może wyciąć i wkleić część obrazu, fragment przestrzeni czy część kompozycji czasowej w dokładnie ten sam sposób<sup>4</sup>.

Cyberkultura wprowadza też nowe widzialności:” do rangi symbolu może urastać umieszczenie przez firmę HAL9000 w sieci reprodukcji *Ostatniej wieczerzy* Leonarda Da Vinci. Zdjęcie fresku zostało wykonane z rozdzielczością 16 miliardów pikseli [...] Przy pomocy zoomu widzowie mogą powiększać obraz na monitorze własnego komputera, co pozwala dostrzec najmniejsze elementy tego fresku, a więc zobaczyć coś, czego nigdy nie moglibyśmy dostrzec, stojąc przed nim w kościele delle Grazie<sup>5</sup>.

Cyberkultura, dzięki wyłuszczonej przed chwilą cechom, umożliwiła na niespotykaną skalę eksplozję ludzkiej twórczości: „ Jak się wydaje, najbardziej interesujący i najszerszy obszar kreatywności użytkowników rozpościera się w Internecie, gdzie amatorskie prace plastyczne, utwory muzyczne, zdjęcia, opowiadania i filmy składają się na erupcję innowacji kulturalnych, płynących przez blogi, wiki, podcasty, internetowe serwisy telewizyjne i liczne kanały dystrybucyjne p2p<sup>6</sup>.

## II

---

<sup>4</sup> Lev Manovich: *Język nowych mediów*, Warszawa, 2006, s. 142

<sup>5</sup> Piotr Zawojski: *Cyberkultura*, op. cit., s. 118

<sup>6</sup> Don Tapscott, Anthony D. Williams: *Wikinomia*, op. cit., s. 201

Cyfrowy, sieciowy i interaktywny charakter cyberkultury umożliwił upowszechnienie się, i to w skali globalnej, nowych praktyk. Jedną z takich nowych praktyk stały się remiksy. Wcześniej też mieliśmy do czynienia z przykładami kolaży, miksów i remiksów. Jednakże były one tworzone przez profesjonalistów (artystów czy inżynierów od dźwięku, na przykład). Bariery dla ich szerszego upowszechnienia był drogi i skomplikowany sprzęt, a także brak możliwości publicznej prezentacji. Dopiero pojawienie się komputerów osobistych, powstanie globalnej sieci, a przede wszystkim dostęp do taniego i intuicyjnego oprogramowania spowodowały, że to co wcześniej było zarezerwowane dla ekspertów – stała się od kilkunastu lat możliwe praktycznie dla każdego.

Po roku 2000 zwłaszcza obserwujemy pojawienie się portali społecznościowych, na których, zwłaszcza, młodzi ludzie, udostępniają efekty swojej produkcji, która ma również charakter różnego rodzaju miksów, a przede wszystkim remiksów.

W polskiej edycji Wikipedii czytamy, że miksowanie może odnosić się do trzech czynności: I) miksowanie uprzednio dokonanego nagrania wielośladowego przez inżyniera dźwięku w studiu, w celu połączenia wszystkich śladów w sygnał stereofoniczny - in. "miksowanie śladów", "miksowanie utworu", "miksowanie nagrania", II) miksowanie instrumentów w trakcie koncertu przez realizatora dźwięku (potocznie, nieprawidłowo: akustyka) - "miksowanie koncertu", "miksowanie występu live", III) miksowanie utworów na żywo przez DJ'a.

Remiks z kolei, zdaniem wikipedystów to – utwór muzyczny, który powstał dzięki przerobieniu innego utworu. W odróżnieniu od covera, remiks zwykle zawiera sample, czyli kawałki oryginalnego utworu.

Na przełomie XX i XXI wieku zaczęto stosować określenie remiksu na inne media, oprócz muzyki: na wizualne projekty, oprogramowanie, teksty literackie. Obecnie, zauważa wspomniany Manovich, wiele dziedzin życia: muzyka, moda, wzornictwo, sztuka, aplikacje, media są regulowane przez remiksy, fuzje, kolaże i mashupy. W szczególności Web stała się wylęgarnią nowych praktyk remikerskich<sup>7</sup>. Lawrence Lessing sądzi, że dzięki tej tendencji kultura się demokratyzuje i rozkwita „ludowy” jej wariant, który ten amerykański badacz i prawnik nazywa kulturą RW – w przeciwieństwie do kultury tworzonej przez profesjonalistów, czyli RO. Zauważa on, że żyjemy w kulturze remiksu, w czasach przywłaszczania, kiedy każdy dzieciak z podstawówki ma Photoshopa i dzięki temu może dowolnie przerabiać różne zdjęcia czy filmy<sup>8</sup>. Rodzi to, zauważmy przy okazji, problemy z prawami autorskimi, lecz jest to już temat na osobną dyskusję.

Remiks łączy elementy kultury RO i przetwarza je. Lessing twierdzi, że remiks jest bardzo w tym skuteczny, ponieważ na podstawie znaczenia wykorzystanych odniesień powstaje zupełnie coś nowego<sup>9</sup>. Szczególnie jest to widoczne w utworach multimedialnych (np. w teledyskach czy spotach reklamowych), w których, jak zauważa Lessing, dźwięk cytowany jest na tle obrazów, filmy na tle tekstu, a tekst na tle dźwięków. Cytaty mieszają się ze sobą. Mieszanka prowadzi do powstania nowego utworu, czyli właśnie remiksu<sup>10</sup>.

Do pewnego stopnia kulturę remiksu zapowiadała sztuka postmodernistyczna, a następnie cały postmodernizm, który min. polegał/a na „graniu” na całej dotychczasowej tradycji: artystycznej, literackiej,

---

<sup>7</sup> Tamże, s.

<sup>8</sup> Lawrence Lessing: Remiks, Warszawa, 2009, s. 26

<sup>9</sup> Tamże, s. 84

<sup>10</sup> Tamże, s. 78

naukowej czy filozoficznej - również na, jak to określił Clifford Geertz, mąceniu gatunków.

Zatem remiks może łączyć i mieszać (miksować na nowo):

- a) Treści
- b) Obrazy
- c) Dźwięki
- d) Gatunki,
- e) Poetyki,
- f) Media,
- g) Technologie

Cyberkultura i charakterystyczna dla niej forma partycypacji – w postaci działań remikserkich – powoduje, że zaciera się granica między sztuką a życiem, dziełem sztuki a innymi wytworami oraz artystą a odbiorcą. Teraz potencjalnie każde życie może nosić znamiona sztuki (ze względu na możliwość jego personalizacji), każdy wytwór może zostać okrzyknięty dziełem artystycznym i (!) każdy może być artystą.

Sztuka życia w cyberkulturze to umiejętność korzystania z nowych technologii i mediów, to także krytycyzm i umiejętność odnalezienia się w nowej, cyfrowej rzeczywistości<sup>11</sup>. Jak zauważa Don Tapscott my jesteśmy pasywnymi odbiorcami treści zamieszczanych w Internecie, a młodzi ludzie bez przerwy tworzą lub zmieniają to, co jest dostępne online<sup>12</sup>. Jedna czwarta nastolatków korzystających z Internetu, dodaje, remiksuje treści online<sup>13</sup>. Z kolei Henry Jenkins pisze:” fanowskie kino cyfrowe stało się dla kina tym, czym dla muzyki była punkowa kultura ‘zrób to sam’ [...] Tutaj filmowcy fani

---

<sup>11</sup> Piotr Zawojki: Cyberkultura, wyd. Polten, Warszawa, 2010, s. 15

<sup>12</sup> Don Tapscott: Cyfrowa dorosłość, Warszawa, 2010, s. 50

<sup>13</sup> Tamże, s. 100

zaczynają przecierać sobie szlak do produkcji mainstreamowych i pomysły – takie jak wykorzystanie silników gier jako narzędzi animacyjnych, które pojawiły się u amatorów i wkraczają do mediów komercyjnych, stają się coraz bardziej zauważalne”<sup>14</sup>.

### III

Internet II generacji (Web 2.0) umożliwił pojawienie się różnego typu portali społecznościowych. Ich cechą charakterystyczną jest min. to, że stały się one platformą do spotkań i artykułowania własnych poglądów, komentarzy, pomysłów i prezentacji samodzielnej twórczości.

Po roku 2000 cyberprzestrzeń jest świadkiem niezwyklej eksplozji ludzkiej twórczości. W sieci znajdują się już miliony tekstów, zdjęć, filmów czy animacji tzw. amatorskiej produkcji (kwitnie też blogosfera).

Twórczość RW stała się możliwa dzięki, jak pisałem wcześniej, łatwemu i ogólnodostępnemu oprogramowaniu. Za jego pomocą można miksować i remiksować praktycznie całość dostępnego w sieci – zdigitalizowanego materiału, a następnie publikować. Nie ma tu już żadnych ograniczeń ani barier – poza chyba ludzką wyobraźnią (choć mogą paść oskarżenia o łamanie tradycyjnie rozumianych praw autorskich). Pokażmy to na przykładzie historii.

Praktyki historiograficzne są znakomitym przykładem występowania działalności remikserkiej. Od razu jednakże chciałbym zaznaczyć, że chodzi tu o pozaakademicką historiografię. W tej ostatniej bowiem nadal dominuje tradycyjny model prezentacji – w postaci pisanych, linearnych narracji. Natomiast wśród internautów pojawiły się przykłady miksowania i

---

<sup>14</sup> Henry Jenkins: Kultura konwergencji, op. cit..., s. 131

remiksowania dostępnego w sieci materiału historycznego, które burzą wszelki porządek związany z ukazywaniem przeszłości.

Najprostszym przykładem tej nowej tendencji są tzw. kolaże fotograficzne. Za pomocą popularnych programów do obróbki zdjęć, jak np. Adobe Photoshop czy darmowy Gimp tworzy się różnego rodzaju fotomontaże. Wykorzystuje się do tego celu obrazy, ryciny czy rysunki starych mistrzów, które przedstawiają określone wydarzenia historyczne. Jednym z najzabawniejszych przykładów (choć dla innych być może bulwersujących) są fotomontaże z udziałem znanego portugalskiego piłkarza Cristiano Ronaldo. Na początku listopada 2010 w sieci zostały umieszczone zdjęcia zatytułowane: plecy Cristiano Ronaldo a dzieje ludzkości. Przedstawiają one 7 „nowych zdjęć”, które powstały z połączenia znanych reprodukcji i zdjęć słynnego piłkarza (konkretnie jego pleców w koszulce z numerem 7). Na jednym z obrazów: Wąwóz termopilski widzimy wklejonego Ronaldo z następującym podpisem:



Wprawdzie do tej pory historycy spierają się, czy Ronaldo pokazał wówczas plecy dzielnym, ale pokonanym Spartanom, czy dotkliwie zbitym, ale zwyciężkim Persom. Tak czy siak, One tam były 480 p.n.e. i odbijały wszystko, co zmierzało w ich kierunku, z wólciami włącznie.

W podobnej konwencji zostało stworzonych sześć pozostałych produkcji. Wykorzystano tu tak znane dzieła, jak np.: średniowieczny 'Taniec ze śmiercią' czy 'Ucho Van Gogha', do których wmontowano plecy Ronaldo.

Bardziej wyrafinowaną formą remiksu są produkcje filmowe. Polegają one na wykorzystaniu sampli (czyli fragmentów oryginalnych utworów filmowych) i łączeniu ich z muzyką i tekstem, za pomocą którego komentuje się zupełnie odmienne wydarzenia, poglądy czy kwestie. Skrajnym przykładem tego typu produkcji może być wykorzystanie fragmentu znanego filmu: The Fall (Upadek, 2004) – ukazującego ostatnie, 12 dni z życia Adolfa Hitlera. Internauci stworzyli w ten sposób cały cykl krótkich, kilkuminutowych filmów, w których bohaterowie Upadku (na czele z wodzem Trzeciej Rzeszy) komentują min. aferę Rywina czy śmierć Michaela Jacksona.

Film "Upadek", zauważa Joanna Sosnowska, stał się przyczynkiem do fali filmów na YouTube, w których internauci masowo przedstawiają swoje poglądy ustami Hitlera i jego współpracowników. W którymś momencie przekroczyły one masę krytyczną, stając się, uważa, memami rozpowszechniającymi się w naszych umysłach. Jest to z jednej strony łamanie tematu tabu i stereotypowego myślenia, a z drugiej powoduje namysł nad procesem twórczym popkultury<sup>15</sup>. I następnie konkluduje: 'Web 2.0 jest idealnym ośrodkiem rozwoju memów - mogą się błyskawicznie rozprzestrzeniać i trafiać do wielkiej ilości osób. Do tego teoretycznie każdy może stać się twórcą memów - nietscheańskie przewartościowanie wszystkich wartości nigdy nie było prostsze. Każdy może dodać swoje trzy grosze do niewątpliwie ważnego filmu, jakim był "Upadek" i sprowadzić wydźwięk sceny do absurdu<sup>16</sup>.

The Fall nie jest oczywiście żadnym odosobnionym przypadkiem tego typu praktyk. \_Filmów, które remiksowano jest znacznie więcej. Innym znanym przykładem z ostatniego czasu jest film Sparta. Zacytujmy jednego z twórców remiksu powstałego na bazie Sparty. Cytat ten ukazuje również motywy tego typu twórczości:

[Nitirimo](#)

1 miesiąc temu

Te wszystkie Sparta Remixy są g\*\*niane. Dobry był tylko oryginalny remix, ale wszystkie inne są. To nic dziwnego, mem powstał, kiedy nawet nie brano pod uwagę korzystania z Vegasa do robienia YTPMVów, żadnego pitch shiftingu i niczego podobnego... bo o tym nie myślano. Wtedy dopiero Poopy i YTPMV raczkowały, ale żeby nadal tworzyć takie g\*\*na 0\_o?

[@Nitirimo](#) Tak wiem, też nie lubię większości podróbek bo są kiczowate a oryginału nic nie przebije (nawet jeżeli sam w sobie był kiepski bo to były początki Poop'ingu itp, ale i tak ma to coś). Mój "Remix" powstał bo chciałem po prostu sam spróbować, tak dla frajdy.

P.S. Robiłem go za pomocą Windowsa Movie Makera... więc miałem jeszcze trudniej niż inni twórcy podróbek a może nawet orygina tu... nie biorąc pod uwagę oczywiście ściągnięcia muzyki która jest w tle i samego pomysłu... Pozdro.

[pkmovies92](#) 1 miesiąc temu<sup>17</sup>. W podobnym tonie utrzymane są i inne wypowiedzi osób remiksujących Spartę<sup>18</sup>.

<sup>15</sup> Joanna Sosnowska: Jak Hitler stał się memem, w: [www.gazeta.pl/technologie](http://www.gazeta.pl/technologie)

<sup>16</sup> Tamże

<sup>17</sup> Siema Heniu [Sparta Remixs], Cytat z: You Tube (wersja polska)

<sup>18</sup> Film opowiada o zmaganiach Sparty w obliczu zagrożenia wojny z Persami. Film jest podobny do pierwowzoru, lecz zaskakuje nas żartobliwym spojrzeniem na poważne sprawy autora. W filmie zobaczymy złego pingwina w postaci bestii, pojedynkę taneczną zamiast wojny, czy choćby bicie dzieci przez ojców nazywane "szkoleniem". W

Kolejnym polem, na którym w szerokim zakresie spotyka się praktyki remiklerskie są gry komputerowe. Ważną ich część stanowią historyczne gry komputerowe. Gry historyczne wprowadzają nową perspektywę pokazywania i tworzenia historii. Jest to związane z ich multimedialnością, interaktywnością i coraz lepszą grafiką – zwłaszcza w wymiarze: 3D. Gry umożliwiają aktywne poruszanie postaciami i obiektami. Możemy je kształtować, przemieszczać czy usuwać. Pokażmy to na kolejnym przykładzie.

Weźmy znaną grę: Imperium Rzymskie. Nie jest to pierwsza gra osadzona w czasach antycznych. Ta wyróżnia się nowoczesną grafiką: trójwymiarową (3D). Obejmuje okres od 509 r. p.n.e do 120 n.e. Jej scenariusz zbudowany jest z tzw. misji, które musi wykonać gracz/e. Jest to gra strategiczna. Gracz może tu wcielić się w zarządcę jakiegoś miasta czy np. prowincji. Może więc budować dane miasto od podstaw – stawiając: mury, budynki mieszkalne, ośrodki administracji, świątynie, akwedukty itp. Następnie może on rozbudowywać dany ośrodek, prowadzić misje, kolonizacje i oczywiście wojny. Powinien też stworzyć armię. W celu skutecznego działania gracz ma do dyspozycji różnorodne informacje dotyczące: surowców, zaopatrzenia, skarbu, ( jest to tzw. okno ekonomii). Ponadto, dane o nastrojach ludności, zagrożeniach ze strony nieprzyjaciół (barbarzyńcy), klęskach żywiołowych itp.

Jednakże większość misji w tej grze polega na budowie różnych obiektów (w zależności od wybranej tabliczki) oraz zaspokajaniu różnych potrzeb ludności. Często są one na tyle zaskakujące, że mogą uniemożliwić prowadzenie normalnej polityki.

Mimo, że mamy tu do czynienia z grą osadzoną w konkretnym miejscu (imperium rzymskie) i czasie – to historia pełni w tej grze rolę głównie tła. Przy

---

trakcie filmu cała Sparta okazuje się homoseksualna, a akcja filmu jest osadzona w różnych czasach. Obok żołnierzy z mieczami możemy na przykład zobaczyć znane osoby z teleturniejów lub nowoczesną budkę z napojami ;) Na początku możemy zauważyć nawet postać małego Shreka, później "zgrzybiałych wróżbitów" i Paris Hilton. Liczna armia spartan zostaje ograniczona do garstki trzynastu osób, gotowych oddać życie za losy Sparty. Ujrzymy także przelotne motywy ze Spider-Mana 3, Ghost Raider, Transformers, Brzydula Betty, Happy Feet. Film reżyserii autorów filmów takich jak "Komedia Romantyczna" i "Wielkie Kino". Solidna dawka śmiechu w krótkim filmie, polecam ;]

prowadzeniu konkretnej misji gracz co prawda zostaje poinformowany o danym władcy, prowincji czy obiekcie (np. Koloseum). Jednakże jego dane posunięcia nie są już zależne od okoliczności odnotowanych przez naukową historiografię. Informacje jakie ma do dyspozycji (stan skarbu, nastroje ludności itp.) też są raczej luźno sformułowanym zbiorem danych – aniżeli ustalonymi przez historyków faktami odnoszącymi się do poszczególnych aspektów życia w starożytnym Rzymie i uchodzącymi za wiarygodne.

Gry historyczne (podobnie zresztą jak i inne) niejako u swych podstaw mają wbudowaną możliwość dowolnego kreowania akcji i postaci. Gracz/e otrzymuje/ą pewien zbiór możliwości – co do wyboru postaci, sytuacji, zdarzeń i innych danych. W trakcie gry mają więc możliwość dużej swobody w kreowaniu świata historycznego i to nie tylko w postaci tzw. historii alternatywnej i najczęściej to wykorzystują. Nie liczą się zatem (nie muszą liczyć) z ustaleniami akademickiej historiografii – tylko remiksują (mogą remiksować), w tym wypadku, materiał dostarczony przez twórców gier.

Jeszcze bardziej jest to widoczne w przypadku produkcji wykorzystujących silnik danej gry – czyli: machinim. Tu już zawsze mamy do czynienia z remiksem. Termin 'machinima' wywodzi się ze skrzyżowania słów *machine cinema* (maszynowe kino) lub *machine animation* (maszynowa animacja). Przy czym słowo machine oznacza tu komputer osobisty. Machinima – to technika animacji polegająca na wykorzystaniu obrazu generowanego przez gry komputerowe. W najprostszej wersji machinima polega na wykorzystaniu animacji z gier poprzez tzw. renderowanie i np. dodanie podkładu muzycznego. W nieco ambitniejszej wersji na sterowaniu postaciami w grze w taki sposób aby uzyskać pożądaną sekwencję zdarzeń. W wersji najtrudniejszej machinima polega na modyfikowaniu kodu gry<sup>19</sup>.

Oprócz wymienionych przed chwilą praktyk remikerskich na gruncie historiografii – zwłaszcza w wydaniu RW - mamy również do czynienia z „mieszaniem” historii w innych obszarach. Pomijając literaturę postmodernistyczną (gdzie te zabiegi są na porządku dziennym i występowały jeszcze przede Informacjonalizmem) to remiksy treści historycznych mają także

---

<sup>19</sup> Źródło: wikipedia

miejsce w reklamie, różnego typu teledyskach muzycznych czy grafice komputerowej<sup>20</sup>.

#### IV

Praktyki remikerskie, jak i pozostałe będące pochodną Informacjonalizmu mają ogromne konsekwencje dla dotychczasowej historiografii – zwłaszcza tej akademickiej. Oto, przynajmniej, niektóre z nich: Po pierwsze, profesjonalni historycy tracą monopol na dostarczanie wiedzy historycznej – gdyż teraz, potencjalnie każdy może być historykiem. W Internecie bowiem dostępnych jest coraz więcej zdigitalizowanych źródeł i opracowań związanych z historią. Istnieją specjalistyczne portale historyczne, na których można wymieniać się informacjami, oceniać i komentować treści związane z historią. Po drugie, obecnie każdy może sam pisać historie czy historie własnego życia i bez problemu umieszczać te produkcje w sieci. Podobnie zresztą wcześniej czyniły już to media – przy czym, w przypadku tych ostatnich, dbano jednak (generalnie) o zgodność z ustaleniami zawodowych historyków. Po trzecie, państwo traci możliwość wpływania na kształt i treść polityki historycznej. Nie ma już mowy o pilotowaniu określonej, jednej wizji historii: narodowej czy powszechnej. Teraz w obiegu jest wiele historii – tworzonych przez autonomiczne podmioty i walczą one o „względy” odbiorców. Po czwarte, dzięki łatwemu dostępowi do baz danych oraz do łatwego w obsłudze sprzętu czy programów komputerowych (do obróbki tekstów, zdjęć, grafiki czy filmów) potencjalnie każdy może już nie tylko tworzyć historie, lecz także tworzyć miksy i remiksy historyczne – bez liczenia się z

---

<sup>20</sup> Przykładem może tu być już wręcz legendarna reklama proszku do prania: Pollena – wykorzystująca słynny sienkiewiczowski fragment (z powieści i powtórzony później w filmie J. Hoffmana: Potop) ‘ojciec prać’? czy reklama piwa, w której nawiązano do Krzyżaków A. Forda.

dotychczas obowiązującą/mi wizjami świata historycznego kreślonymi przez wspólnoty eksperckie. Dzięki temu te produkcje zwiększają liczbę uczestników prowadzących działalność wiedzę twórczą, a także (co niezwykle istotne) zmieniają treści i funkcję całej historiografii. Jest to już historiografia technologiczna wykreowana. Jej podstawą są zerojedynkowe algorytmy programów komputerowych. W dużym stopniu jest ona też zwizualizowana. Nie odnosi się ona do przeszłości gdyż jest mieszanką różnych informacji i perspektyw – przemieloną przez komputer. Powstały w ten sposób świat jest rzeczywistością samą w sobie. Po piąte, Informacjonalizm i związane z nim praktyki remiklerskie dają przesłanki do konstytuowania się nowych opowieści na temat świata i człowieka i zaczynają one pomału wypierać te z ideą historyczności. Pojawia się w nich nowa metafora: ‘bazy danych’ czy ‘świata jako bazy danych’, która nadaje nową strukturę naszemu doświadczaniu siebie i rzeczywistości. Epoka komputerów stworzyła bowiem nowy kulturowy algorytm: rzeczywistość – media – dane – baza danych<sup>21</sup>. Baza ta ma postać hipertekstu lub/i hipermedium (bez początku, końca, hierarchii i zależności). Jest nieliniowa, cyfrowa, multimedialna i interaktywna. Jej głównym środowiskiem jest cyberprzestrzeń. Dostęp do niej jest natychmiastowy. Zawiera ona informacje, które następnie można miksować i stosować w stosunku do nich różne praktyki remiklerskie. Wszystkie wytwory dotychczasowych historiografii i źródła stają się (bądź staną się po zdigitalizowaniu) informacją – zawartą w bazie/ach danych i, z godnie z perspektywą postmodernistyczną, są opowieściami, konstrukcjami. Po szóste, świat bazy danych istnieje poza czasem i konkretnym miejscem. Ma charakter wirtualny. Poruszając się w świecie konceptualizowanym jako baza danych i surfując coraz częściej w sieci znajdujemy się we wszechobecnej terażniejszości

---

<sup>21</sup> Lev Manovich: Język nowych mediów, Warszawa, 2006, s. 341

– albo: bezczasowej czasowości. Nie istnieją dla nas bariery czasu i miejsca. Jednym kliknięciem myszki możemy być w świecie naszej rodziny (z jednej strony) i np. neolitycznej wspólnoty (z drugiej strony). Jak to ujmuje Derrick de Kerckhove, zostaliśmy wyzwoleni z ograniczeń wyznaczonych przez historyczny i wyjątkowy zbieg miejsca i czasu i obecnie możemy zdać sobie sprawę z możliwości bycia wszędzie naraz, fizycznie pozostając w tym samym miejscu. Co więcej, dodaje, pozwoli to nam na wyzbycie się jednowymiarowych punktów widzenia i zastąpienia tego pojęcia przez nowe, czyli: punkt przebywania<sup>22</sup>. Zatem, po siódme, zaczynamy żyć na powrót w świecie bez historii! A wiedza, którą umownie jeszcze nazywamy historyczną zaczyna pełnić funkcje przede wszystkim poza poznawcze: etyczne, estetyczne czy rozrywkowe.

---

<sup>22</sup> Derrick de Kerckhove: Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości, Warszawa, 1996, s. 175

