

**Andrzej Chmiel**

**Dolnośląska Szkoła Wyższa**

## **Psychoneuroestetyka: nowa nauka - nowe media – nowe pokolenia?**

Proces zmian w obszarze nowych mediów, w obszarze komunikowania jest tak szybki, że nawet niezwykle mobilna struktura nie nadążałaby z opisem i analizą tychże zmian, cóż zatem może zaproponować nauka z bezwładną strukturą, podzieloną na wąskozakresowe dyscypliny i przez to jeszcze wolniej przetwarzającą wszelkie nowości, które wymagają wypracowania trafnych i syntetycznych narzędzi pojęciowych.

Niniejszy tekst jest próbą odpowiedzi na to pytanie, traktuję go jako ważne programowe otwarcie horyzontu zupełnie nowej jakości poszukiwań naukowych – interdyscyplinarnych, pogłębionych badań i dociekań integrujących nauki humanistyczne, przyrodnicze i społeczne. Nauką tworzącą tę jakość jest postulowana przeze mnie psychoneuroestetyka - wymagająca kreatywnej współpracy specjalistów kilku lub nawet kilkunastu dziedzin. Jej celem jest pogłębiona analiza czterech przestrzeni:

- wiodącej przestrzeni intrapsychicznej – procesów poznawczych i emocji, w kontekście trzech pozostałych poniżej wskazanych przestrzeni:
- rzeczywistej - organizowanej architektonicznie, gdzie architektura traktowana jest przede wszystkim jako sztuka projektowania i aranżacji przestrzeni, będącej swoistym medium, służącym poprawie jakości życia poprzez dopasowanie tej przestrzeni do potrzeb umysłu człowieka;
- medialnej i wirtualnej – kreowanej w filmie, fotografii lub w oparciu o matematyczne profile przez programistów, a coraz częściej także przez zaangażowane internetowo społeczności sieciowych nomadów, dążących do pełnej ekspresji siebie i swobodnego komentowania i kreowania określonych zdarzeń;
- społecznej – rozumianej jako budowanie relacji i komunikacji powiązanej ze specyfiką aktualizującej się architektury umysłu w formach świata rzeczywistego / analogowego i cyfrowo / sieciowego.

Artykułem tym przybliżam projekt psychoneuroestetyki w perspektywie nowych mediów, a szczególnie w perspektywie specyfiki nowych sposobów ekspresji komunikacyjnej, z wiodącą zasadą sztuki – non finito, której wyjątkowym wcieleniem stał się Internet. Jest to pretekst do opisanego kilku hipotez, wymagających rozpoznania badawczego, a dotyczących istotnych procesów zmian mentalnych i społecznych, które odzwierciedlają się w nowych formach, także medialnej ekspresji.

Formach będących w moim namyśle próbami przystosowania się do realizowanego coraz efektywniej poprzez potencjału możliwości naszego umysłu. Umysłu, który samoorganizuje się i prowokuje do rozwoju, poprzez aktualizowanie własnych możliwości także w technologii współczesnych multimediiów.

Obecny niezmiennie w kulturze, a szczególnie w nowych mediach aspekt symboliczny, świadczy o tym, że jest on jedną z najdoskonalszych form przywracania idealnego stanu umysłu w każdym procesie zmian. Dlatego badanie spostrzegania i wartościowania elementów różnych warstw symbolicznych i ich znaczeń na poziomie neuronalnym, emocjonalnym i poznawczym w każdej z rzeczonych przestrzeni jest jednym z priorytetów psychoneuroestetyki.

Obecność dotąd lekceważonych, często nierozpoznanych, a nieświadomie różnicowanych i przetwarzanych przez nas znaczących detali w tych przestrzeniach, może tworzyć określoną tonację codzienności – doświadczaną jakość naszego życia, prowadząc nie tylko do rozwojowej aktualizacji pojęć umysłu, ale też do zmian o charakterze społeczno-politycznym i generacyjnym.

### **Nowe media – nowe pokolenia**

Nowe media charakteryzują się kilkoma zasadniczo odróżniającymi je od starych mediów własnościami: **reprezentacją numeryczną, modularnością, automatyzacją, wariacyjnością i transkodowaniem kulturowym**, na co wskazuje L. Manovich <sup>1</sup>. Zapis numeryczny powoduje, że **reprezentacje numeryczne** mogą być programowane i poddawane niedostrzegalnej, będącej poza naocznością, zarazem tworząc naoczność - obróbce algorytmicznej. Ich zatomizowana, sprowadzona do pikseli i wokali modularna budowa pozwala na dowolne retusze i inne transformacje zmieniające zasadniczo tożsamość źródłowego obiektu, a nawet powołanie obiektu nieistniejącego. W takiej analityczno - digitalnej dekonstrukcji na poziomie matrycy cyfrowej – mające postać liczbową obiekty

---

<sup>1</sup> L. Manovich, *Język nowych mediów*, Warszawa 2006, por.71-75

mogą być automatyzowane – opisane algorytmami czynności, mogą się realizować niejako samodzielnie, zgodnie z programem. Mogą się nie tylko same tworzyć, wyzwolone już z ludzkiej intencjonalności, ale po wielokroć replikować się bez zmęczenia. Współczesne komputery mogą zatem same generować rzeczywistości wirtualne, w oparciu o własne oprogramowania i automatycznie rozbudowywane, uzupełniane bazy danych – powstają zatem całkowicie uwolnione od namysłu i intencjonalności człowieka, bez jego ingerencji obrazy, animacje, formy literackie, filmowe. Rozmawiamy z awatarami asystentów różnych instytucji nie wiedząc o tym, prezentujemy się na portalach społecznościowych stając się jedynie źródłem informacji dla systemów, budujących potężne bazy danych służących trafnemu kalibrowaniu naszych preferencji przez odczłowieczoną sieć marketingu i reklamy.

Wariacyjność umożliwia ich funkcjonowanie, funkcjonowanie nawet nas bez nas - w wielu wersjach, czasem jedynie dyskretnie różniących się, to już nie powielanie lecz mutowanie, co w sposób nieunikniony zwoździ ludzką uwagę, po uprzednim całkowitym uwiedzeniu percepcji. Hipermedia zatem samoorganizują się autopoetycznie – bez udziału człowieka tworzą pseudoludzkie wytwory, które przetwarzane są jednak przez ludzi.

Generacja zakotwiczona w rzeczywistości powoli odchodzi, dorastają generacje które spotkały i wychowywały się w kontakcie z tymi całkowicie syntetycznymi wytworami hiperprzestrzeni. Generacje postawione nie tyle wobec dychotomii: świat analogowy/ świat cyfrowy, ale wobec totalnej wielości możliwych światów różniących się i wciąż transformujących się jak w kolejnych poziomach gier. To powodować może katastrofalną przepaść komunikacyjną międzypokoleniową oraz niemoc odniesienia do jakiegokolwiek stabilnego porządku naoczności wewnątrzpokoleniowo (zwarzywszy, że dominanta naoczności nie rozgrywa się dla tego pokolenia w rzeczywistości lecz w sieci Internetowo-komórkowych kodów). Odbiorca sieci spotkał mutację języka (nowomowa, skróty sms-owe, internetowe) i obrazu (morfingi, emotikony, memy) – to mutacje pojęć i danych naoczności. Wyobraźmy sobie obraz znanego mistrza, utwór znanego kompozytora, tudzież dzieło znanego literata – z którą wersją – mutacją, różniącą się dyskretnie lub zasadniczo od obiektu wyjściowego spotkało się nasze dziecko, która tworzy jego wyobrażenie?

O czym, o której wersji utworu rozmawiamy z nim, którą wersję myślimy my, którą on, którą mamy utrwaloną przed oczami, poprzez kolejne powtórzenie, jaką będzie miał on?

Kluczową własnością nowych mediów jest transkodowanie kulturowe polegające na możliwości transkrypcji – tłumaczenia jednych treści kulturowych na inne. W języku nowych mediów transkodować znaczy „tłumaczyć coś na inny format”. Obecnie takimi tłumaczami

stały się właśnie dzieci – tłumaczą dorosłym świat Internetu i inne światy, ale same wewnątrz nie są zakotwiczone, dryfują w obszarze pewnych przybliżeń bez żadnej pewności świata i psychologicznie płacą za to wysoką cenę.

To fundamentalna różnica egzystencjalnego doświadczania świata, moim zdaniem całkowicie niedoceniana i transformująca relacje, w stopniu tak radykalnym jak zaskakujący wszystkich swoją skalą protest anty ACTA z 26 i 27 stycznia 2012 roku. Jego symbolem – symbolem, inicjującej protest grupy Anonymous stała się biała maska Gaya Fawkesa brytyjskiego buntownika – zamachowcy, ale także bohatera komiksu Alana Moora i Davida Lloyd'a „V jak Vendetta”, w którym buntownik przeciw totalnemu reżimowi w Wielkiej Brytanii „V” nosi właśnie tę maskę. Komiks został zekranizowany pod tym samym tytułem w 2006 roku – film w reżyserii Jamesa Mc Teigue, produkcji Braci Wachowskich (twórców Matrixa) i Joela Silvera. W tym filmie padają słynne i prorocze słowa: ***obywatele nie powinni się obawiać swoich rządów, to rządy powinny się obawiać swoich obywateli.***

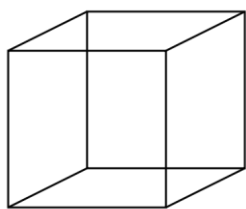
### **Anonymous i sześciu Neckera**

Świat rządu - dorosłych wodzów i „nauczycieli” pierwszy raz na taką skalę ustąpił, przegrał – w Polsce po wstępnej ratyfikacji ACTA 26.01.2012 rząd Donalda Tuska pod wpływem protestów ostatecznie odrzucił ratyfikację 17.02.2012, a co najgorsze obronnie nie poddał tej porażki żadnej refleksji. Dotychczas świat polityki był światem wiodących dominatorów i dalej chce w to wierzyć, chce wierzyć w stabilność świata, choć opiera tę stabilność o prosty PR i kompletnie nierozumianą strukturę współczesnych multimediów - język hipertekstów, sieciowe społeczności i informacyjne systemy. Świat władzy wciąż poszukuje stabilności (nawet jeśli już wie, że to iluzja...). Stabilności wyrastającej z niegdysiejszego naocznego, zmysłowego doświadczenia i posiadania aparatu represji, w tym odgórnej selekcji informacji. Dla tego świata jedynym artefaktem była przestrzeń sztuki: przestrzeń wielości sensów, znaczeń, możliwości, jedynie ogląd estetyczny nacechowany był tolerancją niejednoznaczności i wynikającej z niej niestabilności sądów do której przygotowuje m.in. wychowanie liberalne. Świat piękna i wartości estetycznych, owych apolińsko-dionizyjskich żywiołów Nietzschego był jednak zawsze traktowany z przymrużeniem oka, w cudzysłowie jak Internet i społeczność w niego zaangażowana. Tymczasem te grające, odrealnione internetowe „dzieciaki”, z którymi nikt się nie liczy

pokazały ignorantom, kto miałby władzę nad iluzją władzy, gdyby tylko zechciał odejść od klawiatury komputera i zajął się poważną, choć „sprzedajną” rzeczywistością.

Wyrosło pokolenie deziluzji, pokolenie translatorów nie zainteresowane „władzą i kasą”, ale zainteresowane bezgraniczną wolnością, swobodą brania, zakotwiczone w rzeczywistej niestabilności, w braku odniesień i ograniczeń - doświadczające rzeczywistej bezgraniczności poznania i wolności wyboru oraz wolności słowa. Pieniądz i władza są jedynie środkami, a nie celami. Za nim kroczy drugie mniej radykalne pokolenie bez horyzontu i bez chęci poszukiwania go, bez wyzwania przekraczania, bo wizja świata bez horyzontu sugeruje jedynie wewnętrzny narastający chaos bezruchu – już nie ma dokąd pójść, bo wszystko jest widzialne i dostępne w oknie monitora<sup>2</sup>. W oknie, w którym przezroczysty stał się chaos codzienności, nieskończoności wiedzy i wielości możliwości, brak w nim jednak kryterium wyboru, chciałoby się zapytać - dokąd pójść ? Zagubienie, kontemplacja to możliwe formy bycia w tym pejzażu bez horyzontu, pod migotliwym światłem błękitu monitora – swoistego nieba bez słońca... świata bez wartości. Świata któremu nie wolno pokazać twarzy, tylko maskę – białą maskę z sarkastycznym, drwiącym uśmiechem buntownika. Ta maska skrywająca tożsamość jest wspólna obu pokoleniom – o ile to pierwsze buduje na wartości relacji i chęci bycia tłumaczem, drugie może już nie chcieć troszczyć się o jakiegokolwiek zrozumienie.

Dla niego rywalizacja między kodami już nie istnieje. Rywalizacja ta w mojej ocenie pojawiła się, gdyż rzecz jasna w dużym uproszczeniu dwa modele analogowy i cyfrowy zakładają odmienne jakości przetwarzania, przypomina to rywalizację percepcyjną wieloznacznych obrazów bistabilnych, np. sześcianu Neckera.



Mózg w konfrontacji z tym obiektem projektuje – rzutuje na niego trzy możliwości: po pierwsze linie mogą leżeć na jednej płaszczyźnie, po drugie część z nich znajduje się na pierwszym planie i po trzecie część z nich znajduje się na drugim planie (przesunięcie w głąb). Nie mogąc zweryfikować rozmieszczenia linii, umysł dopuszcza wszystkie trzy

---

<sup>2</sup>Por. A. Chmiel, *Patrząc w okna samotności. Współczesne formy komunikacji obrazowej w perspektywie katastroficznej*, (w:) W. Jakubowski, E. Zierkiewicz (red.), *Edukacyjne konteksty kultury popularnej*, Kraków 2002.

możliwości interpretacyjne na jeden fizycznie niezmienny obiekt. W danym momencie możliwy jest jednak tylko jeden odbiór i jest on tak samo słuszny jak pozostałe. To logika mózgu przełącza interpretacje między jedną, drugą, trzecią, ale nigdy nie dopuszcza dwóch na raz. Podobnie dzieje się pewnie z przetwarzaniem zgodnym z modelem cyfrowych lub analogowych mediów. Zawsze jednak przetwarzamy w sposób aprioryczny, zgodnie z logiką mózgu.

Kant w swojej Nauce o elementach – cz.1 Estetyki transcendentalnej, pisał: *Gdybyśmy nie mieli zdolności oglądania a priori, gdyby ten podmiotowy warunek formy nie był zarazem powszechnym warunkiem a priori, przy którego zachodzeniu możliwy jest jedynie sam przedmiot (zewnętrznej) naoczności, gdyby przedmiot (trójkąt) był czymś samym w sobie bez żadnego związku z podmiotem – jakże moglibyśmy powiedzieć, że to co leży z koniecznością w naszych podmiotowych warunkach konstruowania trójkąta, musi też przysługiwać koniecznie trójkątowi samemu w sobie ? Nie moglibyśmy przecież do naszych pojęć trzech linii dodać niczego nowego(figury), co właśnie musiało by dlatego z koniecznością dać się znaleźć w przedmiocie, że dany jest przed samym poznaniem, a nie przez samo poznanie.*<sup>3</sup>

Do tego założenia odwołuje się Zeki i Piaget, wskazując, że każda forma naoczności przedstawia coś o tyle o ile to coś zostaje umieszczone, jest w umyśle, więc może być, jak pisze dalej Kant: *jedynie sposobem w jaki umysł zostaje pobudzony przez swą własną czynność, mianowicie przez umieszczanie w sobie swego przedstawienia*<sup>4</sup>. Znacznie bardziej złożonym procesem jest zdolność apercepcji, czyli to w jaki sposób podmiot sam siebie może dostrzegać – cytując: *wewnętrznie oglądać*, być świadomym samego siebie, tak świadomym by poznać siebie takim jakim się jest, a nie takim jakim się sobie przejawiam, prezentuję.

*Analogowy człowiek otwiera encyklopedię czyta i wie, potem kropka - horyzont poznania... sięga do wikipedii, czyta i wie jak wiele nie wie, bez końca coś odsyła go gdzieś, ale nie ma to kresu... boi się, bezgranicznie się boi - tak mógłby zaczynać się katastroficzny blog pt. Lęki ignoranta z analogowej generacji i pewnie było by to reprezentatywne dla większości ludzi pokolenia czytającego ten tekst... bo cóż nas czeka w relacji z tymi „internetowymi dziećmi” nowych mediów?*

W perspektywie prostego behawioryzmu, bez doświadczenia stabilności naocznego obrazu świata, bez doświadczenia granic - pokolenie to zgeneralizuje niestabilność na

---

<sup>3</sup> Kant I. *Krytyka czystego rozumu*. Kęty 2001, s.93-94

<sup>4</sup> j.w., s.95

wszystkie obszary życiowych doświadczeń i nie będzie tolerowało ograniczeń, jak pokazał protest anty - ACTA.

Doświadczenie świata nowoczesnych mediów nauczy ich jednak otwartości na realny chaos i nieskończoność możliwości, nauczy ich konieczności wyboru, buntu w obronie wolności i dostępności tego, co już mają, na pewno jednak nie nauczy wartości. Dlatego jestem zdecydowanym krytykiem preferowanego w Polsce technicznego modelu służącej korporacjom edukacji, która w mojej ocenie będzie totalną porażką – nie da się wykształcić i wychować potulnych niewolników, czego wciąż oczekują systemy władzy i korporacyjnych molochów. Model ten będzie zatem jedynie nieefektywnym pogłębieniem dehumanizacji, wynikającej z prostego procesu odczłowieczenia technicznie skolonizowanej i medialnie zawłaszczanej rzeczywistości ludzkiego umysłu oraz relacji międzyludzkich, prowadząc do braku zdolności stawiania sobie ważnych pytań i poszukiwania rzeczywistych wartości, a w konsekwencji do wypalenia, depresji i atrofii więzi oraz nieumiejętności rozumienia i samo rozumienia, a tym samym nadania życiu sensu bez technologicznych protez. To one za nasz umysł wydają się coraz częściej go pobudzać - jakby w zespolonym już sprzężeniu z nim, abstrahując od coraz realniejszej możliwości wszczepu chipów do mózgu.

Odzwierciedlanie się umysłu i jego strategii przetwarzania danych w urządzeniach elektronicznych powoduje coraz większą „kompatybilność” tych systemów i niejako na razie jeszcze odróżnialne współrezonowanie, co się stanie kiedy będzie to już wzajemna wibracja zsynchronizowanych i wzajemnie modelujących się bliźniaczych układów. Czy umysł przestanie być pobudzany przez swą własną czynność i zostanie w pełni zmedializowany? Kto lub co za nas będzie tworzyło w nim reprezentacje – czyżby film *Matriks* okazał się wizją istotnie proroczą? Poznanie poprzez zapośredniczone i zespolone sieciowo umysły może okazać się całkowicie innym wglądem w naoczną rzeczywistość.

### **Umysł i psycho-neuro-estetyka**

Powyżej użyłem złożonej kategorii umysłu, dalekiej od jednoznaczności, zwłaszcza po odrzuceniu kartezjańskiego *res cogitans*<sup>5</sup> i oddzielenia umysłu od ciała – *res extensa*, jako zasadniczy błąd wskazany przez jednego z najbardziej znaczących badaczy umysłu Antonio R. Damasio<sup>6</sup>. Kartezjański umysł poza ciałem byłby możliwy bez rozpatrywania wszelkich

---

<sup>5</sup> Umysł substancjalny, dosłownie rzecz myśląca, od której oddzielone było niemyślące ciało, jak pisał Kartezjusz w słynnej *Rozprawie o metodzie*: *Tak, że oto Ja czyli dusza, dzięki której jestem tym czym jestem jest całkowicie odrębna od ciała, a nawet łatwiej poznawalna aniżeli ono /.../.*

<sup>6</sup> A.R. Damasio, *Błąd Kartezjusza. Emocje rozum i ludzki mózg*, Poznań 2002.

uwarunkowań neurobiologicznych, neuroanatomicznych, czy neurochemicznych. Do tej tradycji wprost nawiązuje część kognitywistów oraz, o ironio część neurologów separujących tym razem umysł i mózg od reszty złożonych uwarunkowań, np. ciała, organizmu i środowiska.

Pisząc i mówiąc o psychoneuroestetyce i wprowadzając to trójczłonowe pojęcie, chcę uniknąć tego błędu, odnoszę się do umysłu w splocie neurologicznych, somatyczno-organicznych uwarunkowań, jak i szeroko rozumianych uwarunkowań psychologicznych, obejmujących relacje intra i interpersonalne oraz środowiskowe. Umysł pojmuję zatem jako wcielony nie tylko w bytujące ciało poprzez mózg, ale także jako zakotwiczony w otaczającym świecie - ludzi i przedmiotów. To taki umysł doznaje i doświadcza specyficznych dla ludzi wartości estetycznych, np. piękna i brzydoty. Nie zmienia to faktu, że jako psycholog zainteresowany jestem szczególnie procesami umysłowymi - mentalnymi, w tym poznawczymi realizowanymi na biologicznym podłożu, którym jest mózg, jednak on sam nie wystarcza do zaistnienia tych procesów.

### **Umysł możliwości, czyli ważne bezdroża i drogi do nikąd**

Eksperyment myślowy Jerzego Fodora, tzw. *brain in the vat* (mózg w naczyniu) zakładał istnienie w umyśle genetycznie wkodowanych, nie nabytych w doświadczeniu, ale danych w organizmie reprezentacji mentalnych będących podstawą uczenia się. Reprezentacje te wpisane są niejako w wewnętrzny język naszego umysłu, istniejący niezależnie od rzeczywistości, poza nią – jak język oprogramowania umożliwiający funkcjonowanie komputera mającego wkład bazowych danych, który przetwarza wiele złożonych, napływających informacji i obsługuje funkcjonalnie wiele różnorodnych działań.

Dla J. Fodora doświadczenie zewnętrzne nie wnosi zatem niczego nowego<sup>7</sup>. Jean Piaget, z którym J. Fodor wstępnie polemizował, zakładał, że język (ten wewnętrzny język umysłu) może się aktualizować w oparciu o spotkanie, interakcję - poprzez aktywność dziecka z wewnętrznymi determinantami i zewnętrznym odpowiednikiem, który rozświetla istniejące struktury poznawcze, niczym projekcja światła na dyskretnej mgiele wodnej, uwidaczniająca istniejące formacje przejrzystych kropeł wody.

Aktywność dziecka w świecie rozświetla w zależności od jej charakteru odpowiednio owe mentalne, właściwe doświadczeniu - istniejące w umyśle reprezentacje. To rozświetlenie,

---

<sup>7</sup> J. Fodor, *O niemożliwości nabywania silniejszych struktur*, (w:) K. Rosner (red.), *Noama Chomsky'ego próba rewolucji naukowej*, Warszawa 1995.



to właśnie piagetowski rozwój, uczenie się, idea leżąca u podstaw funkcji pre-reprezentatywnej<sup>8</sup>, jednak nawet w tej piagetowskiej odsłonie refleksji J. Fodora - mózg i umysł już uprzednio przewidywał w reprezentacjach mentalnych obecny stan rozwoju technologii. Dlatego właśnie na poziomie wyjaśnień neuro-kognitywnych małe dzieci w sposób potocznie zwany intuicyjnym, doskonale radzą sobie z nowoczesnymi mediami, posługując się nimi sprawniej niż skażeni mozolnie nabywaną wiedzą dorośli. Skażeni i mniej efektywni są dorośli, gdyż u nich dominantę stanowią rozświetlone wcześniej i sprawniej działające inne jakościowo, odpowiedzialne za „analogowość” obszary – po prostu inne reprezentacje mentalne zyskały w realnym treningu, wiodący udział w rozumieniu rzeczywistości.

Po tym wyjaśnieniu mojego rozumienia pojęcia umysłu w szerokim ujęciu, ogniskując perspektywę oglądu, przywołam ponownie namysł A.R. Damasio z moim uzupełnieniem: „umysł jest zdolnością do myślenia i wyciągania logicznych wniosków”<sup>9</sup>, w oparciu o istniejące pre-reprezentacje mentalne, dzięki czemu jest wcielony nie tylko w bytujące ciało i mózg, ale także w otaczający świat - ludzi i przedmiotów.

Artur Schopenhauer odwrócił porządek tego namysłu i w swoim dziele *Świat jako wola i przedstawienie* napisał: „*Pojęcia i abstrakcje, które nie kierują ostatecznie ku oglądom naocznym, przypominają drogi leśne prowadzące do nikąd.*”<sup>10</sup>

Zdanie to zawiera dwa założenia: na pierwsze zwraca uwagę Semi Zeki, twórca pojęcia neuroestetyki, na drugie chcę zwrócić szczególną uwagę ja, dodając do tego pojęcia słowo *psycho* i tworząc tym samym psycho-neuro-estetykę.

S. Zeki podkreśla, że A. Schopenhauer trafnie zauważył, iż to nie rzeczywistość i jej percepcja prowadzi do abstrakcji i pojęć, lecz na odwrót – spostrzeżenia i rzeczywistość tworzymy z abstrakcji i pojęć umysłu.<sup>11</sup> Dostrzegam w tej tezie autora *Świata jako woli i przedstawienia*, poza tym kluczowym dla neuroestetyki założeniem, także ową końcówkę – *drogę leśną prowadzącą do nikąd*, czyli potencjalność istnienia takich pojęć i abstrakcji, które prowadzą po prostu w aktualnym czasie do nikąd. Takimi błędnymi drogami stały się nieco mniej efektywne i słabiej eksploatowane w miarę rozwoju cywilizacyjnego, nieadekwatne, choć wcześniej niezbędne do operacjonalizowania świata, formy reprezentacji mentalnych, lub też są nimi takie formy tych reprezentacji, które jeszcze nie znajdują odzwierciedlenia w

---

<sup>8</sup> J. Piaget, B. Inhelder, *Psychologia dziecka*, Wrocław 1999

<sup>9</sup> A.R. Damasio, *Błąd Kartezjusza. Emocje rozum i ludzki mózg*, Poznań 2002, s.297

<sup>10</sup> A. Schopenhauer, *Świat jako wola i przedstawienie*, Warszawa 1995 t. II, s.111

<sup>11</sup> Por. S. Zeki, *Blaski i cienie pracy mózgu. O miłości, sztuce i pogoni za szczęściem*, Warszawa 2012, s.35

realności – ich „gdzieś” jako antyteza *nikąd*, jeszcze nie zaistniało - lokuje się jedynie w wizji, fantazji, wyobrażeniu. Są to wciąż drogi do nikąd, drogi możliwości, którymi w moim przekonaniu warto błądzić. W tym drugim ujęciu, badanie owego błądzenia, jako pewnych antycypacji zawartych w reprezentacjach poszukujących realnej ekspresji poprzez twórczość opartą o wyobraźnię, byłoby szansą przewidzenia kierunków rozwoju świata, co jest intrygującą hipotezą.

Psychologia w swej jakościowej metodologii pozwala na tropienie tego błądzenia, na obserwację dwoistego poszukiwania sposobów przywracania idealnego stanu umysłu, jego równowążącego spełniania się, poprzez dążenie do tego, co nie może być spełnione, bo jeszcze nie zaistniało (marzenia, futurystyczne wizje i wyobrażenia często wyrażane w fantastycznej literaturze, surrealistycznym malarstwie, filmie, wirtualnie tworzonej architekturze to formy często uprzednie wobec rzeczywistości i z czasem w sposób zaskakujący aktualizujące się) jak i tego, co nie może zaistnieć, bo zostało już utracone. Zawiera się to w jednym z Kantowskich źródeł poznania, zdolności poznawania bez przedmiotu, gdy nie jest nam dany, gdy jest on jednak już pomyślany w stosunku, w pewnej relacji do istniejącego przedstawienia/pojęcia – jako samego, autonomicznego określenia dokonanego przez umysł.

Reasumując - z powyższych rozważań wyłaniają się dwa kierunki i uwarunkowania procesu rozwojowego i twórczego, stanowiące niejako matrycę dla rzeczywistości. Z poziomu tej umysłowej matrycy, dokonywany jest test realnych możliwości, poprzez zróżnicowaną ekspresję dwojakich reprezentacji umysłowych. Tych wciąż oczekujących – antycypujących w marzeniu lub wyobrażeniu, ale także tych minionych wciąż trwających w pamięci, które dążą do twórczej reparacji<sup>12</sup> przywrócenia tego, co utracone.

Każda z tych reprezentacji wyobrażona czy pamiętana jest przesłanką twórczego poszukiwania równowagi umysłu, tożsamej z poszukiwaniem lepszej jakości życia w realności, w której nie każde pojęcie/reprezentacja się odnajduje. Pytanie o poszukiwanie lepszej jakości życia wobec rzeczywistości deficytu – braku, w nadmiarze, jest wyzwaniem współczesnej psychologii.

Hanna Segal w swojej zasadniczej hipotezie, odwołując się częściowo do myśli Melanii Klain twierdziła, że „brak” – utrata, jest konieczna by znak mógł się wyłonić, wszak już dzieci wykorzystują istniejące obiekty, przedmioty jako symboliczne ekwiwalenty tego, czego im brakuje. Podkreśla to także Julia Kristeva, pisząc o smutku pozycji depresyjnej

---

<sup>12</sup>H. Segal, *Marzenie senne, wyobraźnia i sztuka*, Kraków 2003.

słowami: „*smutek nawiązuje więź z utraconą lub przesuniętą zewnętrżnością, stajemy nie tyle wobec elementów ekwiwalentnych, co mówiąc ściśle symboli.*”<sup>13</sup> Umysł poprzez formy symboliczne przywraca swój stan idealny, dlatego właśnie obserwacja nie tylko reakcji na poziomie neuronalnym, czy behawioralnym, ale także na poziomie form symbolicznych, kreowanych przez psyche pozwala na pełen ogląd relacji ze światem, a w perspektywie tego tekstu - doświadczeń i relacji w obszarze nowoczesnych multimediów.

Uczestnictwo w specyficznych formach komunikacji, partycypacja w języku owych mediów jest tym co J. Kristeva w kontekście form językowych nazywa „*uruchomieniem,*” tj. swoistym pobudzeniem poprzez symboliczną aktywność, np. językową poziomu neurofizjologicznego. Dosłownie J. Kristeva pisała: „*rejestr reprezentacji psychicznej, a w szczególności lingwistycznej jest przenoszony neurologicznie na poziom fizjologiczny mózgu przez skomplikowane układy podwzgórza.*”<sup>14</sup> Wszak słowa działają na nas, działają na nas obrazy – jedne pobudzają inne usypiają, złością, wyciszają, prowokują do marzeń, do myślenia, do działania, czasem są toksyczne, czasem terapeutyczne. Ta warstwa to już nie neurofizjologia, ale psychologia.

Dorośli buforują te reakcje pewnym dystansem namysłu z poziomu ukształtowanych, preferowanych już struktur przetwarzania, u dzieci aktywizują się dopiero łańcuchy reakcji formujące dostępność poszczególnych ścieżek oglądu.

Pytanie czy współczesne media nie tylko poprzez formę przekazu, ale także jego treść modelują aktywności struktur mózgowych wydaje się być retoryczne, ale nie znalazło dotychczas odpowiedzi.

Badanie, obserwacja i opis tych różnic wrażliwości i strategii przetwarzania informacji u dzieci i dorosłych, oraz badanie różnic na poziomie wytworu, wynikających z analizy i specyfiki wytworu wyobraźni, wpisanego np. w różne formy ekspresji w przestrzeni Internetu, czy realnej przestrzeni kreowanej architektonicznie, są wyzwaniem moich poszukiwań badawczych. To także zasadnicze uzasadnienie powołania psycho-neuro-estetyki, podkreślającej konieczność zniesienia granicy między tym co biologiczne i psychiczne, ostateczne odejście od dualizmu, w stronę postulatu poznawania umysłu w sposób zintegrowany i interdyscyplinarny w szerokim kontekście doświadczania świata.

---

<sup>13</sup> J. Kristeva, *Czarne słońce depresja i melancholia*, Kraków 2007, s.28

<sup>14</sup> J. Kristeva, op.cit., s.43

## Pojęcia mózgowe – ratunek międzygeneracyjnej ciągłości komunikacyjnej

Neuroestetyka S. Zekiego jedynie pozornie niweluje tę hipotezę znaczącego modelowania aktywności struktur przez zewnętrzne informacje, odwołując się zdecydowanie do apriorycznych i autonomicznych pojęć mózgowych, odpowiedzialnych za porządkowanie docierających do mózgu sygnałów, pojęć wspólnych ludziom, pojęć umożliwiających przetwarzanie napływających informacji, co zapewniało by tym samym bezpieczeństwo ciągłości komunikacyjnej i więzi międzygeneracyjnej.

Zerwanie tej ciągłości w perspektywie nowej jakości mediów jest tym, co chcę wskazać jako podstawowe moim zdaniem zagrożenie więzi międzygeneracyjnych, wynikające z wzajemnego niezrozumienia – to hipoteza otwarcia do dalszych dociekań i badań.

Wywód S. Zekiego, poparty szeregiem badań i obserwacji z użyciem technik obrazowania mózgu, dotyczący pojęć mózgowych nie wprost, a wręcz paradoksalnie zainspirował tę hipotezę. Pojęcia mózgowe nadają docierającym do mózgu sygnałom postać doznań, jednym z nich jest kolor. Nasz umysł niezależnie od naszej woli generuje kolory (czy możesz postanowić, że świat przestanie być kolorowy?). Ich konstruowanie nie zmienia się w czasie – stały kolor jest przypisany danej powierzchni niezależnie od wahań w składzie widmowym odbijanego od niego światła. Edward Hering odwoływał się tu do stabilizującej funkcji pamięci<sup>15</sup>, Herman von Helmholtz wskazywał na nieświadome wnioskowanie i uczenie się, które koryguje dane naoczne.

S. Zeki<sup>16</sup> określa pojęcie mózgowe koloru jako regułę porównywania stosunku sygnałów (zresztą to generalnie złota reguła percepcji), dzięki której po uwzględnieniu przez mózg, np. ilości światła – zielonego, odbijanego przez jakąś „zieloną powierzchnię”, w stosunku do światła odbijanego przez jej otoczenie niezależnie od pory dnia, kąta padania itd. powoduje, że powierzchnia ta niezależnie od otoczenia nie zmieni koloru. Zauważmy, że światło nie ma koloru, tkwi w nim jedynie pewna potencjalność wzbudzenia wrażenia tego lub innego koloru, który finalnie zawsze jest konstruktem mózgu definiowanym w jego języku. Rozpoznanym ośrodkiem odpowiedzialnym za widzenie kolorów jest mózgowy obszar – zespół komórek V4. Uszkodzenie tego obszaru powoduje ślepotę barw - choć sygnał, dane naoczne docierają do mózgu, brakuje struktur umożliwiających aktywne zadziałanie

---

<sup>15</sup> H. Hering, *Outlines of a theory of the light sense*. Cambridge 1964.

<sup>16</sup> S. Zeki, op.cit., s. 42

mentalnej reguły klasyfikacji – włączenia wrodzonego pojęcia mózgowego. Kolor zatem, podobnie jak inne doznania, kieruje się logiką mózgu, zgodnie z tym, co twierdził Kant – „*dane naoczne bez pojęć są ślepe.*”<sup>17</sup>

### **ADHD i MEM – smutek generacji translatorów**

Podążając za tą logiką obecnie wyrastająca generacja – wychowywana przez pokolenie analogowe, dysponuje rozwiniętymi, rozświetlonymi pojęciami mózgowymi, zarówno analogowego jak i cyfrowego funkcjonowania mediów i takich dwoistych form komunikacji. Jednak w miarę przemieszczania aktywności, jak u dziecka (por. Piaget) struktury odpowiedzialne za analogowy sposób przetwarzania informacji i aktywizację specyficznych dla niej pojęć, ustępować będą strukturom i pojęciom świadomości wirtualno-cyfrowej, pogłębiając dystans międzypokoleniowy tworzący w pewnym fragmencie czasu przepaść niezrozumienia między pokoleniami - z aktywnymi skrajnie zróżnicowanymi mózgowymi pojęciami – wiodącymi regułami klasyfikacji: optyką analogowego i cyfrowo-sieciowego oglądu świata. Sądzę, że jesteśmy właśnie w takim ciekawym i przełomowym momencie rywalizacji struktur i pojęć mózgowych o dominantę, rywalizacji, której konsekwencją jest swoista rywalizacja kultur i pokoleń.

Do głosu doszło i w proteście anty ACTA przemówiło, hipermedialne pokolenie urodzone po 1985 roku, które nie zna świata bez komputerów, telefonów komórkowych i dostępu do informacji - Internetu 24 godziny na dobę i beztrudnego, bezkosztowego korzystania z jego zasobów. To pokolenie dorastało w otoczeniu elektroniki, wideo, gier komputerowych czy telewizyjnych, odtwarzaczy muzyki (od walkmana po mp 4 playery) i inne urządzeń multimedialne, które tworzyły sferę estetyczno-przyjemnościowych doznań, związaną z zawsze pozytywnie waloryzowanym czasem dzieciństwa.

Wiele problemów komunikacyjnych i relacyjnych, które obserwujemy w polskich realiach wynika z tego, że osoby starsze, można powiedzieć: z epoki przed-cyfrowej oraz uczniowie, „mówią” i przetwarzają świat innymi kodami.

Na różnice w postrzeganiu świata i korzystaniu z jego zasobów przez młodzież jako jeden z pierwszych zwrócił uwagę Mark Prensky, amerykański pisarz, publicysta obserwator

---

<sup>17</sup> E. Kant, *Krytyka czystego rozumu*, Warszawa 1957.

Internetu i innowator w zakresie edukacji. W opublikowanym w 2001 r. artykule „Digital natives, digital immigrants”<sup>18</sup>, użył on po raz pierwszy terminów "cyfrowi tubylcy" i "cyfrowi imigranci", dla oznaczenia i zwrócenia uwagi na dwa odmienne sposoby funkcjonowania we współczesnej rzeczywistości. W mojej ocenie **istnieje jeszcze trzecie pokolenie, będące ciekawym fenomenem, które wzięło na siebie odpowiedzialność zachowania ciągłości komunikacyjnej między światem cyfrowych tubylców i cyfrowych imigrantów – pokolenie translatorów - należące do dwóch światów.**

### **Pokolenie translatorów.**

Moment rywalizacji struktur i pojęć mózgowych o dominację, rywalizacji, której konsekwencją jest swoista rywalizacja kultur i pokoleń cyfrowych imigrantów i cyfrowych tubylców, buforowany jest przez najbardziej elastyczne i najszerzej obejmujące rzeczywistość w zakresie „analogowym” i cyfrowym pokolenie tłumaczy – translatorów.

Dla nich zrozumiałą jest dyskomfort „antycznych analogowych imigrantów”, ale uczestniczą także w kodach pokolenia nadchodzącego, wyrastającego już i wychowywanego przez wiodący przekaz nowych sieciowo-cyfrowych mediów.

Pokolenie translatorów to niestabilne emocjonalnie pokolenie tolerancji i cierpliwości w dokonywaniu transkrypcji na użytek własny i własnych bliskich, opłaca ono jednak cenę własnej dyspozycyjności i otwartości na dwoistość między systemami, nadpobudliwością i rozprężeniem systemu uwagi (ADHD). Pokolenie to w swej nadekspresji dba o swobodę działania, zarówno w świecie cyfrowym, jak i analogowym, dba o swobodę korzystania z dóbr sieci, np. przywileju bezpłatnego i nieograniczonego dostępu do kultury, której zapewniło i zapewnia ciągłość. Poczucie wolności, nieograniczoności i autonomii także zawłaszczania przestrzeni poprzez dynamikę ruchu w świecie mediów cyfrowych, ma swojego awatara, symboliczną formę w realu - to nadpobudliwość i natychmiastowa gotowość do buntu wobec ograniczenia. Jego widocznym początkiem był opisany wcześniej bunt anty ACTA.

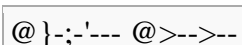
---

<sup>18</sup> Prensky M., Digital Natives, Digital Immigrants w: On the Horizon, MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001

Pewna tendencja aktywnej lektury medium umysłu, pozostaje niezmienna – niegdyś takim medium była w książka, o której pisano: *Każda lektura uaktywnia obecność mitów kulturowych i prowadzi do dialektycznego rozpoznania rzeczywistości. W trakcie lektury pobudzona zostaje wyobraźnia czytelnika, jego aktywność psychiczna i intelektualna niezbędna w procesach adaptacji środowiskowej. Relacje z książką wyzwalały nastawienie konfliktowe wobec świata, od refleksji krytycznej na podłożu intelektualnym i emocjonalnym po wyrażenie buntu w złożonej skali zachowań*<sup>19</sup>. Warto przyrzeć się zatem co jest przedmiotem lektury rzeczonyj generacji i jak jest forma jej wypowiedzi.

## MEM

Ta dyskretnie rozwijająca się generacja jest kreatorem „memów” (zainicjowane prostymi kodami znakowymi emocji począwszy od dwuznakowych emotikonów do współczesnych „memów”, kumulowanych w tzw. soup’ach). Wszystko zaczęło się w 1966r od ASCII – art., obrazków kodowanych tekstem<sup>20</sup>, jest to pierwsza forma obrazkowej komunikacji na komputerze, proste emotikonki pojawiły się na tekstowych kanałach komunikacji w internecie np. znaczek :-)) został użyty po raz pierwszy 19 września 1982 roku o godz.11.44, przez profesora Scotta Fahlmana z Carnegie Mellon University, jednak sam pomysł typograficznych emotikon złożonych ze znaków przestankowych pojawił się po raz pierwszy 30 marca 1881 w satyrycznym magazynie Puck. Proste emotikonki ewoluują w kierunku bardziej skomplikowanych emotikonów skojarzeniowych w stylu:



powyższe to róże, inny: ( )3 to kufel piwa – każdy wymaga chwili uważności i wyobraźni.

Do internetu emotikony graficzne trafiają dużo później, w okolicach 1996-1997 roku, wraz z rozwojem graficznych komunikatorów internetowych - ICQ lub MSN<sup>21</sup>, około 2000 roku pojawiają się pierwsze emotikony animowane. W roku 1998 roku pojawiają się pierwsze memy m.in. all your base are belong to us<sup>22</sup>

<sup>19</sup> Drózd A., *Od Liber mundi do hipertekstu. Książka w świecie utopii*. Warszawa 2009

<sup>20</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/ASCII\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/ASCII_art)

<sup>21</sup> <http://pl.wikipedia.org/wiki/Emotikon>

<sup>22</sup> <http://knowyourmeme.com/memes/all-your-base-are-belong-to-us>

Definiując memy podobnie jak powyżej, odwołam się do źródeł im najbliższych – źródeł internetowych. Inicjalnie pojęcie to definiowane jest jako:

*Mem od gr. mimesis – naśladownictwo, w memetyce to nazwa jednostki ewolucji kulturowej, analogicznej do genu będącego jednostką ewolucji biologicznej. Termin został wprowadzony przez biologa Richarda Dawkinsa w książce „Samolubny gen”.*

**Glen Grant** określa mem jako: *Zaraźliwy wzorzec informacji powielany przez pasożytniczo zainfekowane ludzkie umysły i modyfikujący ich zachowanie, powodujący, że rozprzestrzeniają oni ten wzorzec. Pojedyncze hasła, melodie, ikony, wynalazki i mody są typowymi memami. Idea czy wzorzec informacji nie jest memem, dopóki nie spowoduje, że ktoś go powieli. Cała przekazywana wiedza jest memetyczna<sup>23</sup>.*

H. Keith Henson pisała: *Memom udaje się przetrwać w świecie, ponieważ ludzie przekazują je innym ludziom, wertykalnie – następnym pokoleniom i horyzontalnie – swoim ziomkom. Proces jest analogiczny do tego, w jakim geny wierzby powodują, że wierzby-drzewa rozsiewają te geny albo do procesu, w którym wirus przeziębienia powoduje, że kichanie go rozsiewa.<sup>24</sup>*

Przykładem memów i ich swoistej wędrówki między przestrzeniami współczesnych mediów i przestrzenią realności może być pogodny MEM: Starecat/ Co ja pacze ? (pisownia wersji polskiej w oryginale, ilustruje też swoistą intertekstualną grę). Poza grą językową, śledzić możemy wewnętrzny dyskurs memu związany z relacjami: język – język, język-obraz, oraz mem – mem, tudzież **rzeczywistość - mem** i zwrotnie mem - rzeczywistość (powrót do codziennej rzeczywistości poza siecią w naśladowczych gestach i zwrotach językowych).

Mem „**Co ja pacze?**” ma swoje korzenie w roku 2004, kiedy to kotka Helia Peppercats przyszła na świat w Rosji. Kotka stała się nie tylko inspiracją do utworzenia memu Starecat / Graphics Cat. Jej historia w sieci związana była z promocją strony hodowcy, a zaczęła się rozwijać od wykorzystania obrazka z kotem do okazania dezaprobaty na forum „4chan”. Nie sposób dokładnie ocenić kiedy, ale to prawdopodobnie tam Helia zyskała pseudonimy Starecat i Graphics Cat. W Polsce obrazek z Helią uzyskał podpis “Co ja pacze?”.

---

<sup>23</sup> <http://pl.wikipedia.org/wiki/Mem>

<sup>24</sup> j.w.



MYŚLĘ WIĘC  
JESTEM



PACZE WIĘC  
WIDZE



Mem ten ma wyrażać zdziwienie tym na co percepcyjnie tracimy czas w sieci.<sup>25</sup> Konteksty i mutacje tego obrazu w sposób precyzyjny pokazują jednak kreatywność i często negowaną refleksyjność tego środowiska oraz niezwykłą biegłość erudycyjną, kompresowaną i konstruowaną na poziomie różnych warstw i dyskursów memów na wielu poziomach znaczeniowych. Oczywiście nie można tego generalizować na wszystkich użytkowników i wszystkie memy, gdyż istnieje przynębiająca liczba prostackich i prymitywnych w najgorszym tego słowa znaczeniu twórców sieciowej społeczności, na które istotnie „nie ma co paczeć !”

Memy zdają się łączyć ideę języka ułatwiającego myślenie i komunikację emocji, z ideą pisma ułatwiającego zapamiętanie, ale podobnie jak język nie jest myśleniem i emocją, a pismo pamięcią, one także nie są sprowadzalne ani do języka, ani do pisma w których występuje też masowe „naśladownictwo” i drażnienie własnych struktur mentalnych. Memy są bliżej pisma niż języka mówionego, ze względu na samotniczy charakter czynności ich kreacji. Są strukturą generacyjnej samoregulacji umysłu tłumaczy, korzystających z dwóch dróg aktualizacji mentalnej matrycy: wyobrażenia i przypomnienia / kreacji i reparacji.

Generacja Anonymous, generacja translatorów, która wykonuje działania częściowo niezrozumiałe dla reprezentantów analogowej komunikacji, jak np. kreacja memów, wciela często bez świadomości magritowskie i foucaultowskie intertekstualne gry, tworząc gry hipertekstualne, wykorzystuje też zasadę sztuki dla sztuki wcielając ją w codzienność. Ich działania oparte są także na performatywnej destabilizacji porządku codzienności, co jest już formą bezpośredniego spotkania, jak w języku np. *flesh mob* z angielskiego dosłownie *błyskawiczny tłum*. *Określenie, którym przyjęło się nazywać sztuczny tłum ludzi gromadzących się niespodziewanie w miejscu publicznym w celu przeprowadzenia krótkotrwałego zdarzenia, zazwyczaj zaskakującego dla przypadkowych świadków. W akcji uczestniczą nieznanymi sobie ludzie znający jedynie jej termin i planowane działanie. Zazwyczaj akcje takie organizowane są za pośrednictwem Internetu lub SMS ów.*<sup>26</sup> Pomysł

<sup>25</sup> Por. <http://memowisko.blogspot.com/2011/12/co-ja-pacze-czyli-starecat-po-polsku.html>

<sup>26</sup> [http://pl.wikipedia.org/wiki/Flash\\_mob](http://pl.wikipedia.org/wiki/Flash_mob)

zorganizowania flash mobów narodził się w Nowym Jorku, pierwszą akcją tego typu zaplanowała na początku 2003 roku osoba lub organizacja określająca się jako Mob Project. Zabawa polegała na zgromadzeniu się w sklepie Macy's i dopytywaniu się sprzedawców o *dywanik miłości dla komuny*. Kolejne akcje polegały na oddawaniu pokłonów ogromnej figurce pluszowego dinozaura ustawionej w jednym ze sklepów z zabawkami na Times Square, klaskaniu wewnątrz ekskluzywnego hotelu albo obserwacji fikcyjnego przedstawienia.

Akcje te mają jako wiodący charakter przyjemnościowy, ale polegają też na wyrażaniu siebie i swojego odniesienia do otoczenia, na zabawie w formie konkretnej ekspresji komunikacyjnej opartej na totalnym paradoksie – komunikacji nie adresowanej do jakiegokolwiek odbiorcy, a trafiającej do tysięcy, w wielu odsłonach i replikacjach. Flesh mob zorganizowany przeze mnie z grupą Studentów architektury w Poznaniu ramach Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Studentów Architektury – OSSA: Emocje Poznania /Poznań 17 - 23.10. 2009 - filmiki można znaleźć na You Tube oraz na stronach OSSY: [architektura.put.poznan.pl/Ossa/final/2.html](http://architektura.put.poznan.pl/Ossa/final/2.html)/ również był spektaklem, z zaciekawieniem obserwowanym przez innych – przechodniów, którzy chcąc lub nie stali się jego uczestnikami i naśladowniczo zastygli, lub weszli w role widzów szukając nieistniejącego ekranu kinowego. Poznańskie Rondo Kaponiera stało się mimowolnie wielkim dynamicznym teatrem i kinem, zawieszając jego codzienne funkcje. To działanie myśli – nasz umysł, wyznacza rolę rzeczywistości i jej uczestnikom.

Flesh mob i mem, to wielowątkowa chwilowa ekspresja zinternalizowanego komunikowania sobie i innym własnych projektów rzeczywistości i własnych doznań, obnarżając niewidzialną głębie chwili. W memach lub akcjach performatywnych spotykamy czyste ekspresje umysłu przekształcające rzeczywistość, poprzez sieciowo lub „memowo” przetwarzane elementy rzeczywistości, utrwalone i wyrzucone w pseudo-samotniczym, ale zbiorowo celebrowanym geście.

Wszak gestem tym jest nie tylko działanie, ale także sam mem – umieszczenie, wykreowanie/przekształcenie i wprowadzenie oswojonego fragmentu rzeczywistości do własnej sieciowej „zupy” (soup) i przekazanie go dalej buduje rytuał. Memy stają się zatem formami przetwarzania rzeczywistości – przetwarzania tego co już zaistniało w analogowym świecie, w coś nacechowanego zindywidualizowaną obecnością sieciową. Ich generowanie i przekazywanie nabiera cech rytuału swoiście oczyszczającego np. z nudy, frustracji niespełnionych pragnień i bezsensu ograniczającej rzeczywistości. Realność staje się funkcją -

medium umysłu, staje się przedłużeniem innych mediów i tylko jako taka jest możliwa do zrozumienia.

Mem – wprost wpisuje się w cytata: „*nawiązuje więź z utraconą lub przesuniętą zewnętrżnością, [to w nim] stajemy nie tyle wobec elementóv ekwiwalentnych, co mówiąc ściśle symboli.*” Mem jest zatem kreatywnie wyrażonym smutkiem generacji translatoróv, smutkiem wyrastającym być może z dramatycznego napięcia – przejścia między światami, trwogi i niepokoju, związanego z nieświadomym osamotnieniem i koniecznością uporania się z nową jakością doświadczeń komunikacyjnych w których chwila zmienia rzeczywistość. To miało miejsce od zawsze, ale też od zawsze było negowane – nie żyliśmy w nieskończonej chwilowości spektaklu, ale w chwili nieskończonego spektaklu i to dawało poczucie stabilności, tymczasem nasze stabilne teraz utraciło statykę – stało się dynamiczne w sposób nie ciągły, lecz punktowy. Chwila nie jest trwaniem w czasie, jest głębią czasu...

Mój ulubiony myśliciel i pisarz J.L.Borges w tekście **Awatary żółwia** pisał: *Istnieje pojęcie, które deprawuje i pozbawia sensu wszystkie inne. Nie mówię o złu, którego ograniczonym imperium jest etyka; mówię o nieskończoności.*<sup>27</sup>

To bardzo inspirujące w kontekście pojęcia **non finto**, obecnego w sztuce, a obecnie zyskującego pełen wyraz w nowych mediach – szczególnie w bezdennym i bezgranicznym Internecie. Borges w cytowanym tekście zajmuje się między innymi awatarami drugiego paradoksu Zenona – paradoksu z Achillesem, który nie może przegonić żółwia... celowo nie będę go wyjaśniał, stosując inspirującą do poszukiwań zasadę non finto - nie wyjaśnienia i nie dokończenia, ale odniosę go do mojej refleksji: otóż właśnie w optyce tego paradoksu, pokolenie analogowe wciąż wyprzedza pokolenie sieciowe – bo powolniejszy nie zostanie doścignięty przez szybszego. Żeby kogoś wyprzedzić trzeba przejść przez miejsce, które ścigany opuścił, problem tkwi w tym, że w sieci tego miejsca nie ma i tego miejsca się nie znajdzie – brakuje tam ciągłości. W świecie rzeczywistym nie można dzielić odcinków w nieskończoność, wszystkie zjawiska zachodzące w nim są ciągłe, a nie punktowe jak w założeniu Zenona, takie jednak wydają się być w sieci, dlatego być może jego paradoksalne myślenie jest tu trafne i niemal pozbawione paradoksalnego charakteru.

Mem, flesz mob to ekspresje komunikacyjne oparte na totalnym paradoksie – komunikacji nie adresowanej do jakiegokolwiek odbiorcy, a trafiającej do tysięcy, w wielu odśłonach i replikacjach. Ta wielowątkowa ekspresja zinternalizowanego komunikowania

---

<sup>27</sup> Borges J.L. *Awatary żółwia.*, w: Przegląd filozoficzno-literacki, Warszawa, nr.3-4 / 2005, s.95

sobie samym własnych doznań, poprzez przetworzone „memowo” lub odegrane w tłumie elementy rzeczywistości, utrwalone i wyrzucone w tych pseudo-samotniczych gestach.

Gestem takim jest umieszczenie oswojonego fragmentu rzeczywistości we własnej sieciowej „zupie” (soup). Tą drogą memy stają się formami przetwarzania rzeczywistości - tego co już zaistniało w analogowym świecie, w coś nacechowanego zindywidualizowaną obecnością sieciową. Ich generowanie i przekazywanie nabiera cech pewnego rytuału oczyszczającego np. z nudy, frustracji niespełnionych pragnień i bezsensu ograniczającej rzeczywistości. Mem – wprost wpisuje się w cytata: *„nawiązuje więź z utraconą lub przesunięta zewnętrżnością, [to w nim] stajemy nie tyle wobec elementów ekwiwalentnych, co mówiąc ściśle symboli.”*

**Mem jest zatem kreatywnie, symbolicznie wyrażonym smutkiem generacji translatorów.**

### **Kultura przetworzenia**

Te wyselekcjonowane, często całkowicie arbitralnie wybrane okruchy codzienności, tylko poprzez rytualny gest, zaczynają istnieć jako symbole. Umieszczone w sieci tworzą ulotne i bardzo wysublimowane formy transakcji, a nawet synergii komunikacyjnej między uczestnikami społeczności internetowej, skąd często zwrotnie powracają do języka i gestów codzienności. W tym fascynującym procesie niemal niedostrzegającym w analizach medioznawczych zyskują meta-autonomię, status nowomowy - dynamikę, niosącą sens pełen refleksyjnych odniesień i intertekstualnych gier i dysonansowych sporów wymagających obycia w nowej kulturze, kulturze cyfrowo-sieciowego przetworzenia.

W kulturze tej granica między tym co wysokie i niskie została całkowicie zniesiona, a odkrywanie sensu i tropów jego ujawniania wymaga nowych form hermeneutyki – jedną z propozycji w części jest psychoneuroestetyka.

Dla większości analogowej generacji sens memów jest niezrozumiały, podobnie jak sam gest ich kreacji. Po głębszej analizie i poważnym potraktowaniu mem objawia jednak znaczenie – oczywiste lub symboliczne dla określonej zakotwiczonej w tym konkretnym fragmencie czasu i modelu doświadczeń kulturowych sieciowej społeczności.

Z analizy wytworu - memu, z jego ewolucji i dynamiki rozprzestrzenienia oraz inicjalnie z samego dostrzeżenia jego obecności, wywnioskować można aktywność nowej, równoważącej zasady. Oto jesteśmy świadkami włączenia, aktywizacji jakiegoś nowego pojęcia mózgowego, które zyskało dzięki nowym mediom przestrzeń do aktualizacji i pełnego

rozwoju istniejących zasobów, sączących się dyskretnie wcześniej w przestrzeni sztuki. Tym pojęciem, ukrytym w idei memów jest ciągły dyskurs niedokończeń i niedopowiedzeń.

### **Internet i *non finito***

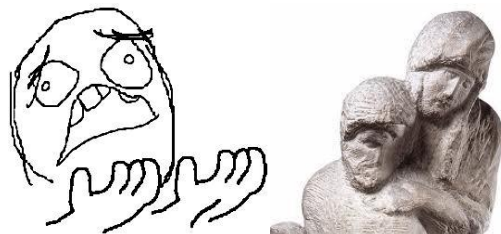
Zarówno memy jak i bliższa wszystkim forma wikipedii i sama idea Internetu nawiązuje do istniejącej od dawna w sztuce zasady niedokończenia – *non finito*. Zasada ta to potężne zasobowo źródło inspiracji i motywacji.

Internet jest formą niedokończoną w każdym aspekcie i dlatego właśnie pozwala na ciągłą rozwojową grę wyobraźni, która szybko, podobnie jak memy wciela się w samo medium z którego wyrosła.

Rzeczywistość jest coraz częściej filtrowana, a następnie implementowana sieciowo i przez to staje się niedostępna mentalnie dla wykluczonych ze świata cyfrowych mediów reprezentantów analogowości, stabilizacji i finalizacji. Dla większości z nas niedokończenie wciąż oznacza niepełność i niepokój inaczej dla generacji tubylców – porzucenie projektu, ważnego działania, nie jest złem, lecz powtórzeniem dostępnej reguły konieczności przerwania niewyczerpanego dryfowania w necie .

W sztuce zasada ta spotkała się ze znacznie większą tolerancją Donatello, Michał Anioł, Tycjan, Leonardo da Vinci, Cezane, Balzac, Rodin, Bach, Gould itd. wszyscy z różnych powodów, w sposób specyficzny dla siebie wykorzystywali zasadę *non finito* i poza geniuszem, który był im dany, dzięki niej trwają od wieków nie tyle w historii sztuki, ale we wciąż żywej zbiorowej wyobraźni.

Dzięki *non finito* pozostawili w swoich dziełach, otwarte drzwi dla przyszłości np. szacuje się, że Michał Anioł nie dokończył trzech piątych swoich rzeźb, być może za jego niedokończonymi Pietami (np. Pietą Rondanini), które do dziś są wyzwaniem wyobraźni naszej współczesności, kryje się tajemnica życia wpisana w umysł, tajemnica niekończącego się życia – w tym nieskończoności myśli.



Wszak niedokończone Piety, Michała Anioła, jeszcze bardziej niż ta doskonała i ukończona z zagadką wieku oblicza matki martwego Jezusa, które bliższe jest jego równoletniej oblubienicy - stają się metafizycznym dialogiem trwającym w czasie.

Jego powtarzaną kwestią jest teza, że oto widzialny w codzienności makabryczny dramat śmierci, kres, rozłąka są niczym wobec nieskończoności nieprzemijającej miłości i piękna dzieła wciąż tworzonego wyobraźnią i przeżyciem odbiorców, wciąż dokańczanego i przekształcanego.

To możliwa odpowiedź na powyżej „memowo” zadane pytanie – dlaczego non finto ?

Dzieło, wytwór dla skuteczności tej zasady musi jednak prowokować zaangażowanie, to z nim spleciona jest miłość i piękno, które w jednostkowych aktach kreacji przekraczają porządek przemijania i utraty, przywracają dobrostan umysłu – jego stan idealny.

Non finto, jest tajemnicą doskonałości odradzania nie tylko dzieła, ale także naszego umysłu, jest dialogiem z metafizyką chwili i życia – czy jest tak, że niektóre chwile, tak jak życie się kończą, a w pewnej optyce też tak jak Życie się nie kończą...?

Metoda non finto zawarta w niedopowiedzianej tajemnicy lub rzeczywistym niedokończeniu dzieła, pobudza i inspiruje do własnych poszukiwań, do przewidywania możliwych kierunków finalnych rozwiązań, do kreacji sensów i ostatecznych wizji dzieła.

Niedokończenie zatem przede wszystkim angażuje i motywuje oraz otwiera całą paletę możliwości naszego umysłu, *to niepodzielna władza wyobraźni*<sup>28</sup> jak pisze S. Zeki, możliwa do wykorzystania praktycznego choćby w perspektywie tzw. efektu Zeigarnik, konfrontującego non finto ze znaną z badań psychologów Gestalt tendencją do domykania i poszukiwania doskonałej postaci.

Charles Baudelaire twierdził odnosząc się do prac malarskich, że: *istnieje wielka różnica między tym co namalowane, a tym co wykończone, namalowane na ogół nie jest wykończone, a rzecz najbardziej wykończona może być wcale nienamalowana*<sup>29</sup>, te słowa poety warto pamiętać w konfrontacji nie tylko ze sztuką, ale ze współczesnymi mediami, które za blichtrzem potoczności i masowości skrywają i precyzyjnie wykorzystują subtelne reguły umysłu. Z nowych mediów najpełniej tę zasadę wykorzystuje „bezdenny” Internet.

Kontrowersyjnie brzmią pytania na które próbowałem odpowiedzieć, pozostawiając je jednak wciąż otwartymi dla czytelnika: czy nowe media w swej kreatywnej warstwie

---

<sup>28</sup>S. Zeki, op.cit., s.118.

<sup>29</sup> Baudelaire Ch., *Salon. Rozmaitości estetyczne*, Gdańsk 2000.

aktywizują nie tylko nowe jakości naszego spostrzegania świata i czynią widocznymi nowe treści, ale czy wręcz swoją specyfiką kreują nowe pokolenia ?

### **Bibliografia:**

Bauer J., *Empatia. Co potrafią lustrzane neurony*, Warszawa 2008.

Baudelaire Ch., *Salon. Rozmaitości estetyczne*, Gdańsk 2000.

Borges J.L. *Awatary żółwia.*, w: Przegląd filozoficzno-literacki, Warszawa, nr.3-4 / 2005,

Chmiel A., *Patrząc w okna samotności. Współczesne formy komunikacji obrazowej w perspektywie katastroficznej*, (w:) W. Jakubowski, E. Zierkiewicz (red.), *Edukacyjne konteksty kultury popularnej*, Kraków 2002 .

Damasio A.R., *Błąd Kartezjusza. Emocje rozum i ludzki mózg*, Poznań 2002

Dróżdż A., *Od Liber Mundki do hipertekstu. Książka w świecie utopii*. Warszawa 2009

Fodor J., *O niemożliwości nabywania silniejszych struktur*, (w:) K. Rosner (red.), *Noama Chomsky'ego próba rewolucji naukowej*, Warszawa 1995.

Hering H., *Outlines of a theory of the light sense*. Cambridge 1964.

Kant E., *Krytyka czystego rozumu*, Warszawa 1957.

Kristeva J., *Czarne słońce depresja i melancholia*, Kraków 2007

Piaget J., Inhelder B., *Psychologia dziecka*, Wrocław 1999.

Prensky M., *Digital Natives, Digital Imigrants* (w:) *On the Horizon*, MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001

Schopenhauer A., *Świat jako wola i przedstawienie*, Warszawa 1995, t. II.

Segal H., *Marzenie senne, wyobrażenia i sztuka*, Kraków 2003.

Zeki S., *Blaski i cienie pracy mózgu. O miłości, sztuce i pogoni za szczęściem*, Warszawa 2012

Strony internetowe:

<http://www.marcprensky.com/writing/prensky>

<http://knowyourmeme.com/memes/all-your-base-are-belong-to-us>

<http://pl.wikipedia.org/wiki/Mem>

[http://en.wikipedia.org/wiki/ASCII\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/ASCII_art)

<http://pl.wikipedia.org/wiki/Emotikon>

<http://memowisko.blogspot.com/2011/12/co-ja-pacze-czyli-starecat-po-polsku.html>

[http://pl.wikipedia.org/wiki/Flash\\_mob](http://pl.wikipedia.org/wiki/Flash_mob)