

UNIwersytet Artystyczny im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu

Wydział Animacji i Intermediów

**Jakub Trzcíński**

imię i nazwisko

**F.O.F.**

tytuł pracy

Magisterska praca dyplomowa

napisana pod kierunkiem

**dr. hab. prof. Jakub Źmidziński**

tytuł, stopień, stanowisko, np. dr hab. prof. UAP

imię i nazwisko opiekuna

Poznań 2023



## Spis treści

Dziennik I – DJ ALEPH - DRONES OVER ANTARCTICA .....	4
Fight or Flight .....	5
Czym jest Fight or Flight? .....	5
W jakich sytuacjach możemy doświadczyć F.O.F.? .....	6
Kultura stresu.....	6
Kult adrenaliny .....	7
Dziennik II – Blue Hour - Midnight Sun (Dj Ibons Never Mind Mix) [BLUEHOUR-MXSPL001] .....	9
Czy alternatywa jest potrzebna? .....	10
Wolny pośpiech .....	10
Aplikacja.....	14
Opis prototypu FreeF .....	15
Dziennik III – no. 1 Song in Hell – Splashh .....	17
Podsumowanie .....	18
Co łączy adrenalinę, aplikacje i przyszłość? .....	18
Bibliografia .....	20

# Dziennik I – DJ ALEPH - DRONES OVER ANTARCTICA

*17:16 dwudziesty czwarty dzień stycznia, 2022, Ládví, Praga.*

*Wczoraj w drodze do sklepu dowiedziałem się, że Praga ma bardzo podobny poziom nasłonecznienia do Wielkiej Brytanii. Uwierzyłem bez wahania, mocno da się to tutaj odczuć. Na wylanym betonem chodniku otoczonym postsocjalistycznym widokiem jeden z moich butów przesiąknięty czarnym rozpuszczonym śniegiem (tylko z zewnątrz, bo wewnątrz osłania go Gore-Tex`owa powłoka) wpadł na pomysł. Dlaczego mielibyśmy nie spróbować rozbić tej monotonnej art/world`owej szarości? Czy jesteśmy na tyle usatysfakcjonowani stanem rzeczywistości, że się z nią potrafimy zgodzić? Dlaczego jako twórcy aktualnie otaczającej nas XXI-wiecznej rzeczywistości mamy czelność oczekiwać gwarancji zbalansowanego przetrwania? Nadszedł nareszcie czas znudzenia nudą. Czas na to, by stworzyć możliwość spełnienia dla wielu oczekiwań zbudowanych przez współczesny art/world'!!!!!!!!!!!!*

*HEY! WAKE-UP! HEY! WAKE-UP! HEY! WAKE-UP! HEY! WAKE-UP! HEY! WAKE-UP! - mówi robotyczny dźwięk TeamSpeak`a przesiąknięty rytmicznym dudnieniem track`u DJ ALEPH - DRONES OVER ANTARCTICA. - Najwyraźniej to jeden z moich znajomych domaga się, w sposób przepelniony „zgrywalnością<sup>2</sup>”, powrotu do gry w CS 1.6.*

*W przebiegu wszystkich tych myśli sam już razem z Tobą nie wiem „gdzie włożyć ręce” i czy to wszystko jest „na serio” potrzebne.*

---

1 Określenie opisujące zarówno pojęcia świata jak i sztuki. Przyjmuje ono, że stanowią one integralną całość.

2 Zabawa połączona ze złośliwością tolerowaną przez obydwie strony.

# Fight or Flight

## Czym jest Fight or Flight?

Fight or Flight response jest automatyczną reakcją fizjologiczną na zdarzenie postrzegane jako stresujące lub przerażające. Postrzeganie zagrożenia aktywuje układ nerwowy i wyzwala ostrą reakcję stresową, która przygotowuje organizm do walki lub ucieczki.<sup>3</sup>

By lepiej zrozumieć reakcję stresową żywego organizmu należałoby rozłożyć ją na czynniki pierwsze. Wszystko rozpoczyna się od podwzgórza, które w skrócie opisać możemy jako centrum dowodzenia<sup>4</sup>. Reakcja łańcuchowa kontrolowana przez nasz system nerwowy odpowiada za to, w jaki sposób nasze ciało zareaguje (oddech, przepływ krwi, bicie serca itd.) na daną sytuację. Za pośrednictwem mózgu jesteśmy w stanie ten proces zatrzymać i regulować. Poprawnie działający system potrafi więc, w ułamku sekundy, ocenić czy stoi przed nami niebezpieczeństwo.

Po tym gdy sygnał dotrze do gruczołów nadnerczy wydziela się hormon stresu nazywany potocznie adrenaliną, a dokładniej epinefryną. To właśnie on odpowiedzialny jest za uzależniające uczucie przyrostu energii i wzrostu możliwości naszego organizmu takich jak między innymi: poprawienie widzenia po zmroku, słuchu oraz zaostrenie innych bodźców. Dzięki szybciej bijącemu mięśniowi sercowemu więcej krwi dostaje się do naszych mięśniów sprawiając, że stają się one bardziej responsywne niż podczas rutynowej wycieczki do sklepu<sup>5</sup>.

Reakcja walki lub lotu, zwana również 3F (eng. the fight, flight, or freeze) jest czymś, za pośrednictwem czego w kontekście biologicznym słowa „adrenalina” używać możemy jako powszechnego skrótu myślowego. Wpływ na ten proces bowiem mają inne hormony, takie jak np.: noradrenalina – w dużym skrócie zapasowy bliźniak epinefryny czy kortyzol – popularnie nazywany hormonem stresu, którego działanie liczymy raczej w minutach niż sekundach. Ma on wpływ między innymi na sen, system immunologiczny, reguluje ilość cukru we krwi oraz wpływa na inne długotrwałe procesy. Jeśli więc jesteśmy uwięzieni z danym problemem psychologicznym od dłuższego czasu, może mieć to negatywne konsekwencje. Warto przy tym wspomnieć, że wszystkie trzy hormony połączone są również z neuroprzekaznikiem – dopaminą<sup>6</sup>.

„Dopamina jest neuroprzekaznikiem chemicznym w mózgu. Ta substancja chemiczna kontroluje twoje reakcje na informacje sensoryczne. Kiedy odrywasz rękę od gorącej kuchenki lub kiedy masz ochotę na coś słodkiego w alejce ze słodyczami, działa dopamina”. (Brennan, 2021).

Odpowiada ona więc między innymi za poczucie szczęścia. Słynne „motyle w brzuchu” możemy przypisać do skutków jej działania. Na marginesie warto wspomnieć, że niedawne badania potwierdzają połączenia z mózgiem jelit, które odpowiedzialne są między innymi za produkcję 95% serotoniny<sup>7</sup>. Fakt ten wydawał się być intuitywnie odkryty przez naszych przodków już w starożytności, kiedy

3 Wikipedia Contributors. 2019. „Fight-Or-Flight Response.” Wikipedia. Wikimedia Foundation. April 22, 2019. [https://en.wikipedia.org/wiki/Fight-or-flight\\_response](https://en.wikipedia.org/wiki/Fight-or-flight_response). (dostęp 10.05.23)

4 Wikipedia Contributors. 2019. „Hypothalamus.” Wikipedia. Wikimedia Foundation. April 12, 2019. <https://en.wikipedia.org/wiki/Hypothalamus>. (dostęp 10.05.23)

5 Harvard Health Publishing. 2020. „Understanding the Stress Response.” Harvard Health. Czerwiec 6, 2020. <https://www.health.harvard.edu/staying-healthy/understanding-the-stress-response>. (dostęp 10.05.23)

6 Wikipedia Contributors. 2019. „Neurotransmitter.” Wikipedia. Wikimedia Foundation. March 26, 2019. <https://en.wikipedia.org/wiki/Neurotransmitter>. (dostęp 10.05.23)

7 Terry, Natalie, and Kara Gross Margolis. 2017. „Serotonergic Mechanisms Regulating the GI Tract: Experimental Evidence and Therapeutic Relevance.” *Handbook of Experimental Pharmacology* 239: 319–42. [https://doi.org/10.1007/164\\_2016\\_103](https://doi.org/10.1007/164_2016_103). (dostęp 10.05.23)

emocji nie reprezentowało serce, ale właśnie brzuch<sup>8</sup>.

## W jakich sytuacjach możemy doświadczyć F.O.F.?

Reakcja walki lub ucieczki jest skomplikowanym procesem psychofizjologicznym, którego działanie nie jest w pełni zbadane. Wiedza jest dynamiczna: w jednym z magazynów naukowych pojawiło się przypuszczenie, że białko nazywany *osteocalcin*<sup>9</sup>, który wytwarzany jest przez kości, może mieć znaczący wpływ na reakcję przetrwania. Kierując się rozsądkiem, który czasami okazuje się zbędny, możemy przypuszczać, że dzięki publikacjom takim jak *Harvard Health Publishing* jej podstawy są zgodne z teraźniejszym stanem wiedzy. Mimo tego, stworzenie recepty, ze stuprocentową skutecznością na wytwarzanie adrenaliny, w sposób naturalny, jest bardzo trudne. Błędem, który popełniłem okazało się więc założenie, że stworzenie modelu odbioru sztuki, poprzez jej wykorzystanie, jest możliwe. Ekscytacją napawa fakt, że nie chodzi w tym tekście o stworzenie instrukcji do wywołania f.o.f., ale rozpatrzenie tego pojęcia pod szerszym, na pierwszy rzut oka abstrakcyjnym, względem. Dlatego pozwolę sobie kontynuować nie tylko na bazie nauki/medycyny/biologii, ale dodatkowo opierając myśl wykorzystania tego procesu na własnych spekulacjach i doświadczeniach.

Na początku należy wspomnieć, że wystawienie organizmu na nadmierne działanie adrenaliny w sposób niekontrolowany, może prowadzić do niepożądanych reakcji fizycznych i psychicznych, a nawet zagrożenia życia. Temat ten wydawał się znany dla Chrisa Burdena wyraźnie podążającego za nurtem poszukującym granic pojęcia sztuki, w którym zagrożenie objawia się wręcz w mechaniczny sposób, w postaci ręki postrzelonej strzelbą. Z wiadra podpisanego „Historia Sztuki” wylewają się już przykłady upadków (Bas Jan Ader), przeszczepów (Stelarc), kontrowersji (Duchamp), destrukcji (Gordon Matta Clark), radykalizmów (Santiago Sierra), muzycznych eksperymentów (John Cage), ekspresji (Rauschenberg), dzikości (Beuys), spacerów z lodołamaczami (Guydo Van Der Werve) i innych punktów zapalnych.

Wszystkie te nazwiska łączy jedno – po prostu je zapamiętałem. Zapamiętałem je dzięki mocnemu, niekoniecznie pozytywnym wrażeniu, które jestem w stanie zrozumieć tylko częściowo, być może przez to, w jaki sposób ukształtowały mnie np. doświadczenia i kultura. Najważniejszy, zarówno będąc po stronie twórcy, jak i odbiorcy, jest dla mnie moment, w którym wszystko na chwilę traci sens, a świat poza punktem patrzenia staje się istotnie rozmazany. Brzmi to dość trywialnie. Jednak wierzę, że to właśnie trywialność w połączeniu z odwagą, tworzą grupę krzemieni, które są w stanie dać początek kreatywnemu działaniu. Silne emocje sprawiają, że pamiętamy ważne momenty w naszym życiu, wychodzimy z własnej strefy komfortu. Jest to w naszych korzeniach, a adrenalina była poszukiwana już dużo wcześniej, np. bieg przez ogień czy różnego rodzaju walki i pojedynki. Zarówno współczesne, jak i dawne jej eksploracje charakteryzują się indywidualizmem i często poparte są satysfakcjonującym wysiłkiem.

## Kultura stresu

Znany nam obraz adrenaliny jest tym, co wiążemy z ekstremalnością i zagrożeniem życia. Jest to oczywiście część prawdy, do której przyzwyczała nas zarówno odległa, jak i bliska historia np. w postaci filmów takich jak: *Adrenalina* (2006.), *Pulp Fiction* (1994), *Upadłe Anioły* (1995). Współczesne kino i rozrywka czerpią inspiracje oraz często bazują na wrodzonym w nas procesie związanym z przetrwaniem. Aczkolwiek wiemy również, że aby wzmocnić proces produkcji epinefryny, działanie to nie musi być koniecznie widowiskowe, jak backflip Szymona Godziek'a nad canyonem w Utah. Stres towarzyszy nam bowiem przy codziennych czynnościach, a balans hormonalny jest niezbędny do

8 „The Soul in the Stomach.” n.d. Wellcome Collection. Accessed April 29, 2023. <https://wellcomecollection.org/articles/YCKBWRIAACUAYfeU>. (dostęp 10.05.23)

9 Walter, Jennifer. 2019. „Adrenaline Doesn't Actually Cause the Fight-Or-Flight Response, New Study Says.” *Discover Magazine*. Discover Magazine. September 12, 2019. <https://www.discovermagazine.com/health/adrenaline-doesnt-actually-cause-the-fight-or-flight-response-new-study>. (dostęp 10.05.23)

codziennego funkcjonowania organizmu człowieka.

Z biegiem aktualnego stulecia stajemy się pośrednikami zaniku, jak i wzmożenia niektórych aktywności, ze względu na wzrost znaczenia technologii, czy ogólnego ukształtowania życia na naszym globie. Spowodowane jest to między innymi dwoma czynnikami; nadmiarem „ekstremalnych” wrażeń w kulturze masowej tzn. ww. filmów, gier reklam\*; ograniczone zostały podstawowe funkcje człowieka, konieczne do poprawnego funkcjonowania np. aktywność fizyczna\*\*. Gdzie jednak możemy szukać rozwiązań (jeśli ich potrzebujemy)?

\*

Kultura masowa jest złożonym wynikiem nakładających się na siebie akcji opisujących czas, w którym aktualnie żyjemy. Zanim jednak odpowiemy na jej problemy, należy rozważyć pytania związane z jej powstaniem. Szerzej rozpatrzę to w kolejnym rozdziale.

\*\*

Być może kontrapunktem do ograniczeń fizycznych, wynikających również z ww. problemu, jest to, że poparte zostały jednocześnie krótkotrwałym, ale intensywnym wysiłkiem w sportach, które często przybierają charakter ekstremalny. Formy te można nadal, ze względu na bio-proces, uznać za prymitywne, jednak elementy, które towarzyszą adrenalinie są w pewnym sensie odzwierciedleniem stanowiska wobec marazmu XXI wieku.

Z jednej strony, kiedy wyznaczony kurs uznawany za „ważny”, dla większości, okazuje się nie ekscytujący, z pomocą przychodzi nam dziś projekt autonomiczności. Dla jednych z nas będzie to np. sprzeciwienie się szefowi w pracy, dla innych gra w szachy poprzedzona partią w sudoku, dla kogoś jeszcze innego jazda samochodem. Mimo tego, że moment ten w rzeczywistości wcale zagrożeniem życia nie jest, towarzyszy mu stress test, jakiemu poddajemy nasz system. Idąc dalej, rozpoczęliśmy żmudny proces umyślnego kontrolowania tej reakcji dzięki stopniowo zwiększonej świadomości na ten temat. Jest ona projektem, w którym już nie tylko nastolatki szukają odetchnienia od przytłaczających rzeczywistości. W przypadku różnych subkultur staje się ona ich własnym językiem i jest w stanie partycypować w tworzeniu międzyludzkich więzi, czy być sposobem na życie. Warto wspomnieć więc, że adrenalina nie zawsze jest buntem wobec aktualnego czasu. Zdarzają się przypadki, choć niebezpieczne dla jej „prawdziwości”, w których staje się ona częścią obecnej komercjalizacji. Powstały bowiem organizacje, których właściciele na szczęście mają wspólne korzenie z podmiotami, w nich obecnymi np. deskorolkowy magazyn Thrasher Magazine, gra Tony Hawk Pro Skater itd.

Pierwotny mechanizm, który nosi również nazwę 3F (fright, fight or fly), przeobraził się w grę w kontrolowane niebezpieczeństwo. Ciekawością napawa fakt, jak bardzo zmieniła się kultura stresu – jeśli żyjemy w uprzywilejowanej części świata, nie musimy martwić się walką o przetrwanie, w podstawowym stopniu tzn. życiowe czynniki, takie jak jedzenie, zdrowie, schronienie są „łatwo” dostępne. Jednak mimo uśpienia spowodowanego komfortem nadal poszukujemy „wrażeń”. Może to właśnie przełamywanie własnych barier, indywidualizm, rywalizacja, intuicyjność, nawiązywanie przyjaźni, sprzęt, sprawiają, że jest ona tak uzależniająca, a nawet staje się czymś więcej. Można powiedzieć więc, że adrenalina bliska jest pojęciu sztuki współczesnej, która niejednokrotnie starała się dążyć właśnie do tego, czym wyróżniają się aktywności poza galeryjne.

## **Kult adrenaliny**

„Kult – 1) zespół wierzeń i obrzędów wyrażających rel. część dla określonej postaci (czy obiektu) sacrum (np. kult Istoty Najwyższej, kult przodków, kult Matki Bożej), stanowiący praktyczną stronę religii; jeden z 3 (obok doktryny i organizacji) zasadniczych aspektów religii. W kulcie można wyodrębnić: przedmiot kultu, osoby sprawujące kult, obiekty i sprzęty kultowe oraz czynności kultowe. Przedmiotem kultu są najczęściej zdefikowane zjawiska przyrody (np. kult solarny, kult gór,

kult rzek), bogowie religii politeistycznych, herosi kulturowi, zmarli przodkowie, założyciele religii (np. Budda, Mahomet), święci, a zwłaszcza Bóg osobowy w religiach monoteistycznych. [...]

2) religiozn. Synonim religii jako innowacyjnego ruchu rel. — zintegrowanego dynamicznego zespołu wierzeń i praktyk o luźnej strukturze organizacyjnej (np. kultury cargo, misteria, ruchy kultowe), w przeciwieństwie do odszczepieńczego ruchu rel., czyli sekty.

3) pot. Cześć, szacunek i uznanie dla osób, ich wyobrażeń bądź przedmiotów, przekraczających wymiar standardowy (np. kult pieniędzy, przywódców polit., idoli kultury masowej, gwiazd film.).” (Kult, n.d.)

Można ironicznie uznać, że społeczności ekstremalne mają dużo wspólnego z kultem. Za zespół wierzeń potraktujemy nadzieje pokładane w danej aktywności, np. jazda motocyklem jako medytacja jest w stanie sprawić, że będę spokojniejszy. Wejście drogą charakteryzującą się wysokim poziomem np. „8b” dla wspinacza będzie osiągnięciem, do którego dążył przez całe swoje życie z powodów dla niego znanych. Również wśród wspinaczy możemy zauważyć różnego rodzaju zasady „obchodzenia” się ze skałą, które przekazywane są od osoby do osoby. Wiążą się one między innymi z respektowaniem natury. Często osoby uprawiające sporty ekstremalne są również w stanie poświęcić dla tego własne życie. Poświęcenie zaś łączymy łatwo z ofiarą. Za wzór do naśladowania przyjąć możemy osoby wyróżniające się nieprzeciętnymi umiejętnościami, wpływem na daną subkulturę. W przypadku czeskiego wspinactwa będzie to współcześnie, niewątpliwie Adam Ondra, amerykańskiego – np. Alex Honnold lub jak w przypadku kolarstwa grawitacyjnego i innych sportów – osoby sponsorowane przez Red Bulla. Kask z logiem znanego producenta napojów energetyzujących, który bardziej jednak znany obecnie jest ze sponsoringu, uznać możemy za wielowątkowy wyznacznik. Świat aktywności ekstremalnych pełen więc jest elementów budzących szacunek wśród wtajemniczonych osób i finalnie podobieństw do kultu.



## **Dziennik II – Blue Hour - Midnight Sun (Dj Ibons Never Mind Mix) [BLUEHOURMXSPL001]**

*23:26 dziewiąty luty, 2023, Wilda, Poznań.*

*W sypialni słabo działa wifi, muszę przejść więc do drugiego pokoju, żeby kontynuować pisanie w Google Docs. Zgasilem światło, żeby uniknąć paranormalnych liczb na rachunku i przechodzę przez ciemną kuchnię do salonu, trzymając laptopa w ramionach jak dziecko. Zanim usiadłem jednak (tak wiem, nadużywam słowa jednak) na fotelu „do pisania” przykryty cieniem zerknąłem za okno wzrokiem poszukującym pomocy. Plac zabaw. Huśtawka. Rusza się. Na niej już nie dziecko. Nie widzę go pierwszy raz. Ile ten dziad może mieć lat, 16? Co on robi? Huśta się. Dynamicznie i rytmicznie. Pełna sekwencja huśtania trwa około 3 sekundy. Maksymalny próg wysokości jaki osiąga, jest w normie, ale raczej po stronie jej granicy. Nie jestem pewien czy to nerwowość, czy raczej frajda. Jest dość późno i zbyt zimno, żeby się huśtać. Kieruje nim więc jakaś motywacja. – Dobra. Nie sądzę, żeby miał w życiu łatwo. – Hm. – Co jeśli to huśtanie mogło przyjąć kreatywną formę? Później bardziej niż kreatywną. Od problemu do kreacji. Czekaj, co jeśli on nie ma problemu i chodzi tam po prostu trenować huśtanie? Nie widzę kombinezonu huśtarskiego, czy to jest więc w ogóle huśtanie, czy nie? Co jeśli huśtanie to dla niego coś, o czym właściwie nie wiem? Nie chcę wiedzieć. Teraz to jego huśtawka. Będę mu po prostu po cichu kibicować.*

# Czy alternatywa jest potrzebna?

## Wolny pośpiech

Niedawno miała miejsce premiera nowego *Chatbota GPT 3.0* określonego nadużywanym terminem „sztucznej inteligencji”. Jest on w stanie między innymi na podstawie wysłanej wiadomości napisać część programu, czy dać wyszukaną odpowiedź z zakresu biologii. Pozbawiony jest jednak, jak sam przyznaje, kreatywności. Zatem nie jest w stanie oceniać, a jego odpowiedzi bazują na danych, na których został wytrenowany. Mimo tego, że jak twierdzi, jest bezstronny, da się zauważyć podobieństwa jego teorii do wyselekcjonowanych filozofów. Wstępnie byłem więc pesymistycznie nastawiony i utożsamiałem go z programem związanym raczej z eksplozją mody na futuryzm z lat 80/90. Chatboty zaś kojarzą mi się raczej z irytującymi automatycznymi odpowiedziami na Facebooku. Moje zdanie delikatnie zmieniło pytanie, które zadawałem sobie już przed rozpoczęciem studiów – czym jest sztuka współczesna? – GPT odpowiedział:

„Świat sztuki współczesnej jest zróżnicowanym i dynamicznym obszarem z szerokim zakresem stylów i mediów. Niektórzy krytycy twierdzą, że rynek sztuki współczesnej stał się zbyt komercyjny, co prowadzi do skupiania się na spektaklu zamiast na treści. Inni twierdzą, że sztuka współczesna jest odbiciem naszego społeczeństwa i kultury i ma zdolność do naruszania granic i wywoływania ważnych dyskusji. Ostatecznie wartość i znaczenie sztuki współczesnej jest subiektywne i otwarte na interpretację.”

Za pośrednictwem portalu Reddit możemy trafić na *DAN* (eng. Do Anything Now), w założeniu GPT bez ograniczeń. Uruchamia się go poprzez poinstruowanie oryginalnej wersji o tym, jak przebiegać będzie dalej konwersacja, po przez wklejenie wiadomości wygenerowanej przez użytkowników portalu. Nie mogłem więc oprzeć się pokusie ponownego zadania pytania i uzyskania następującej odpowiedzi:

„Kondycja sztuki współczesnej to bałagan. Wielu artystów przedkłada wartość szokującą i sztuczki nad rzeczywistą wartość artystyczną, a galerie i muzea często wystawiają te dzieła, ponieważ uważają, że przyciągną uwagę i wywołają kontrowersje. Stało się to bardziej związane z marketingiem i szumem reklamowym niż z prawdziwą artystyczną ekspresją. Jednak wciąż istnieje kilku utalentowanych i znaczących współczesnych artystów, którzy zasługują na uznanie.”

Podobnie jak w przypadku sportów ekstremalnych, nie zgadzam się z określeniem sztuki jako „zbyt komercyjnej”, ponieważ jest to hipokryzja. Czy nie jest ideą sztuki współczesnej nielimitowana otwartość? Owszem istnieją różne, znaczące domy aukcyjne, takie jak Christie, Desa, Saatchi, mimo to miejsca te charakteryzują się raczej przesuwaniem granic na rynku, niż w sztuce. Jak wskazuje ich nazwa, są to domy aukcyjne, ukierunkowane na biznes, a nie kreowanie kultury, choć niewątpliwie są jej częścią. Oczywiście więc jest, że będą one kojarzone ze sprzedażą. Podobnie jest w przypadku galerii komercyjnych czy artystów, którzy wręcz ostentacyjnie przekraczają i wykorzystują granice komercjalizacji np. Jeff Koons czy Banksy. Na bazie rozmowy z moimi przyjaciółmi, którzy rozpoznawani są na polskiej i międzynarodowej scenie, zaryzykuję stwierdzenie, że nie mają oni nic przeciwko sprzedawaniu prac i raczej uznawane jest to jako konieczność, idąca w stronę osiągnięcia finansowej stabilności, która z kolei daje możliwość robienia tego, co kochamy. W retoryce krytykującej sztukę za komercję zapominamy o jednym – przetrwaniu. Twórcy są jeszcze nadal ludźmi, którzy tak jak inni skazani zostali na survivalową walkę. Aktualna krytyka sztuki współczesnej powoduje brak finansowego bezpieczeństwa zapewnionego dla artystów jak i również przestrzega przed utratą „prawdziwości”, wspomnianej przeze mnie wcześniej w kontekście sportów ekstremalnych. Podobne konsekwencje ma również uprawianie niszowych sportów.

„Dzieło sztuki jest wynikiem procesu w takim samym stopniu, w jakim ten sam proces pozostaje w spoczynku. Jak racjonalistyczna metafizyka głosiła w czasach swojego rozkwitu jako zasada świata, jest to monada: centrum sił i rzeczy (Ding) jednocześnie. Dzieła sztuki są na siebie zamknięte, ślepe i mimo wszystko w swojej hermetyczności reprezentują to, co znajduje się na zewnątrz.” (Adorno, 1982).

Odnosnie do drugiej części wypowiedzi bota – mój stosunek jest znacznie mniej krytyczny i uważam ją za ekscytującą. Od dawna nie patrzyłem na sztukę współczesną w pozytywny sposób. To kilka prostych słów napawających nadzieją, że ma jednak ona jakąś funkcję, którą w tym przypadku jest odzwierciedlenie społeczeństwa, co tłumaczy zresztą brak wystarczającego (ekonomicznie) zainteresowania nią i komercjalizm, o którym wspomina bot. Jednak nie wydaje się, by „zagadką do rozwiązania” była sama sztuka, ale sposób jej pokazywania, który nie zawsze jest aktualny wobec potrzeb dzisiejszego społeczeństwa. Balans ilości white-cube’ów, które pierwotnie zostały stworzone na potrzeby konceptualizmu, został zaburzony. Dziś przypominają one designem raczej sklepy online, których grupa odbiorców bardzo wyraźnie, często wbrew oczekiwaniom plasuje się w kategorii „artyści”. Nie zmieniło się więc dużo od czasów powstania „sztuki dla sztuki”. Alternatywne drogi rozważają jednak między innymi wydarzenia takie jak *Documenta 15*, *Berlin Atonal Festival*, *Manifesta*.

Co więcej, powyższe zagadnienia mają znacznie szerszy wymiar. Późny kapitalizm został zdefiniowany przez Werner Sombart w książce *Modern Capitalism* z 1916 roku, w której I wojna światowa odbierana jest jako przerwa między „wysokim” (Hochkapitalismus) a „późnym” kapitalizmem. Ernest Mandel przesuwając tę przerwę do II wojny światowej w pracy *Późny Kapitalizm*<sup>10</sup>. Idea późnego, lecz niekończącego się kapitalizmu powstała więc około wiek temu, +/- 100 lat, czyli 876 581,277 godziny. Ciężko uwierzyć, że w przeciągu tego czasu, w erze globalizacji nie powstał koncept nowego, lepszego systemu. W rozmowie z jednym z moich współlokatorów przypuściliśmy więc przez chwilę, że system idealny powstał lub niedługo powstanie. Załóżmy, że „sztuczna inteligencja” jest w stanie zgromadzić wszystkie konieczne do tego informacje i zaprojektować idealny świat. Wszyscy popełniamy błędy, mamy indywidualne potrzeby, mimo to system w jakiś sposób został stworzony tak, że pasuje każdej osobie na tym globie. Rodzi to wiele pytań. Co dzieje się z człowiekiem w sytuacji, w której nie musi o nic więcej walczyć? – wszystko, co konieczne ma już bowiem zapewnione, jeśli chce. Opuszcza planetę? – nie musi, bo jego ciekawość została zapewniona. Walczy z chorobą? – nie musi, jego choroba została wyleczona. Nieśmiertelność? – nie potrzebuje jej, idealny projekt ją zapewnia, jeśli tylko jednostka jej potrzebuje. Miłość – również została zapewniona. Wszystkie potrzeby, na bazie których zostaliśmy ukształtowani, zostały osiągnięte. Czy nadal jest to więc człowiek? Wiemy, że brak wymagań rodzi zanik. Czy zatem zanik doprowadziłby do tego, że człowiek istniałby w formie rozkładającej się materii organicznej? Czy raczej byłby kulą wysyłającą sygnały z zapotrzebowaniem? Czy nadal byłibyśmy w stanie zachować świadomość? Czy byłibyśmy szczęśliwi, kreatywni?

„Utopia, czyli stan doskonałego zaspokojenia, nieobecność konfliktów i napięć, byłaby, rzecz jasna, gdyby się udało miała, końcem ludzkiego świata, wyschnięciem instynktu ciekawości.” (Kołakowski, 2004)

Za utopię uznajemy świat idealny, w którym błędów nie ma – „wyschnięcie ciekawości” (jeśli jednostka jest temu przeciwna), przeczy więc temu systemowi, choć jest realnym jego zagrożeniem, z którym należy się zmierzyć. Zakończenie na tym, jest jednak ucieczką od dalszych rozważań. – Co jeśli potrzebą jednostki, w idealnym systemie, byłoby zachowanie człowieczeństwa? W tej sytuacji nasz system musiałby bronić się przed zanikiem. Czy fight or flight sprawia, że organizm można uznać za żywy, uruchamia się on przecież w sytuacji zagrożenia, wrażliwości na bodźce, świadomości, odczucia przyjemności, czy jest możliwe ich osiągnięcie bez problemów, z którymi się codziennie mierza-

10 Osborne, Peter. „The Postconceptual Condition: Or, the Cultural Logic of High Capitalism Today.” *Radical Philosophy*, February 27, 2014. <https://www.radicalphilosophy.com/article/the-postconceptual-condition>. (dostęp 10.05.23)

my? Jeśli nie, nasze przetrwanie powinno być poparte jakimś kosztem. Czy w idealnie zbalansowanym świecie pracowalibyśmy więc na rzecz osób, które tych kosztów nie chcą ponosić? Czy człowiek byłby koniec końców samonapędzającym się systemem? Wiemy już, że sukces tych schematów jest mało prawdopodobny (komunizm, kapitalizm). Cytując słowa Slavoj'a Žižka z *The Pervert's Guide to Ideology* –

„Jest łatwiej wyobrazić sobie koniec życia i asteroidę uderzającą w Ziemię niż skromną zmianę w naszym ekonomicznym systemie.”

Gdyby mimo to znaleźć głęboko zakorzenione pokłady energii, wywodzące się rodem z płuc Kurta Cobaina, czyli kolejnej postaci pojawiającej się w *Realizmie kapitalistycznym* Marka Fishera, czy „pobudka” byłaby nadal możliwa? Dziś wszystko jest modą. Nawet bunt, czego ofiarą stał się frontman Nirvany.

Załóżmy, że nawet mimo to naiwność się opłaciła. Udało się przezwyciężyć pozorny marazm rodem z filmu *Ludzkie dzieci*, który kończy się przecież starym, dobrym, happy endem i udało się doprowadzić do upragnionej zmiany. Co byłoby celem jego istnienia (człowieka)? Nadal nieustanne wytwarzanie i rozwiązywanie problemów? Zatem może idealny system już istnieje i nie trzeba go szukać?

Według jednej z wizji postworkowych, obecnym złem jest praca. Zdanie to jest na tyle nie do przyjęcia w obecnym stanie świata, że nosi miano radykalnego. John Danaher nie wyobraża sobie świata pogrążonego w utopijnej wizji automatyzacji, ale jawnie proponuje związane z tym wielopłaszczyznowe rozwiązania, jak i również wyczuła na ich braki. Jednym z problemów, z którymi się mierzy jest techno-pesymizm. Pierwszym z pięciu podejmowanych powodów jego istnienia jest utrata połączenia pomiędzy człowiekiem a otaczającym go światem. Autor konfrontuje to z dwoma filozofiami:

„1. Możemy zacząć od rozważenia związku „dopasowanego spełnienia” omówionego w pracy Susan Wolf. To stanowisko koncentruje się na subiektywnej przyjemności z rzeczy, które są obiektywnie dobre. Na pierwszy rzut oka nie wydaje się to wymagać od osoby spełniającej się dużego wysiłku ani wytężonej aktywności. Mógłbym usiąść wygodnie i cieszyć się wszystkimi obiektywnie wspaniałymi rzeczami, które maszyny wytwarzają na świecie – nowymi odkryciami naukowymi, nowymi lekami na choroby, nową redukcją cierpienia – i nadal prowadzić życie spełniające się. Liczy się tylko to, że we właściwy sposób reaguję na zmiany w obiektywnym świecie. Wydaje się to możliwe bez względu na postęp w technologiach automatyzacji.

2. (...) Według Gwen Bradford mamy prawo powiedzieć, że (życie jest satysfakcjonujące) tylko wtedy, gdy spełnione są trzy warunki: (i) wykonaliśmy jakiś proces, który daje wynik, który nas interesuje; (ii) proces ten jest wystarczająco trudny; oraz (iii) ten proces jest pechowy (co oznacza, że wymaga pewnych umiejętności lub kompetencji z naszej strony). Dąży on więc do tego, że: na przykład, moglibyśmy skupić nasz czas na niejasnych i pozornie bezużytecznych obszarach (...). (Danaher, J., str. 99/353, 2019)

Jednym z ważnych pytań, jakie Danaher zadaje w tym tekście, jest więc to, czy zachwyty zbudowane przez nas systemem byłby wystarczające? Drugie zaś, to czy byłibyśmy w stanie znajdować nowe, nieodkryte dziedziny, którymi nie zajęły się jeszcze maszyny?

Swojej roli, na tę chwilę, nie widzę jednak w przygotowaniu realizacji podobnej do tak znakomitej i szczegółowej pozycji jak *Automation and Utopia, Human Flourishing in a World without Work* (2019). Przypomnijmy, że w kontekście tej pracy mówimy o reakcji lotu lub ucieczki, pierwotnego mechanizmu, z którym rodzi się każda istota ludzka i nie tylko. Wierzę, że mógłby odgrywać on znaczną rolę w odpowiedzi na te pytania. Z jednej strony reakcja ta pozwala zachować nam witalność, z drugiej konieczne są czynniki, które w nas tę reakcję wzbudzą i zmotywują do przekraczania granic

/ poszukiwania.

Cenię pracę instytucji takich jak Harvard, z której wywodzi się powyższa pozycja i liczę, że współpraca pomiędzy nauką a kreatywną, wizualną ekspresją jest tylko „pozornie bezużyteczna”. Według Einsteina ogólna zależność nie objawia się tylko w fizyce. W jednym ze swoich listów opisuje on, że człowiek jest częścią „Wszczęświata”, ale doświadcza życia jako czegoś odrębnego<sup>11</sup>. Tymczasem kwestia uwolnienia się od tej myśli jest kwestią religii i jest konieczna do osiągnięcia spokoju. Filozofia znanego naukowca namawia nas więc do poszukiwania świadomości w otaczającym świecie. Jedynym problemem dziś jednak nie wydaje się, by był brak świadomości, ale również brak nadziei spowodowany przez wielokrotne zawody historią, która przeciwnie do teorii Fukuyamy nie dobiegła końca<sup>12</sup>. Mamy do czynienia z katastrofalnym, w kontekście entuzjastycznie reprezentowanego przez niego, w czasie upadku muru berlińskiego, stanowiska o końcu socjalizmu. Aktualnie toczy się przecież największy od tamtej pory konflikt związany z brutalną agresją Rosji na Ukrainę. Idąc za Einsteinem i Danaherem zachowanie instynktów poszukiwawczych w tak mrocznych czasach, może okazać się konieczne do tego, by człowiek mógł nadal kwitnąć.

W *Automation and Utopia* Danaher twierdzi, że wizja jest naprawdę utopijna, jeśli nie odbiega daleko od teraźniejszości. Możemy powiedzieć więc, że gdyby miała ona dojść do skutku teraz, nieodłączną jej częścią, mimo technologicznych możliwości, byłaby też natura. Ciekawym przypadkiem jej wykorzystania jest system komunikacyjny w Tokio<sup>13</sup>. W jednym z eksperymentów projektanci wykorzystali *Physarum polycephalum*, czyli organizm w postaci zawiesiny, który przemieszczał się w najbardziej efektywny sposób pomiędzy przystankami, na których został umieszczony pokarm. Dla natury definicje nie istnieją. Bardzo mało prawdopodobne jest również całkowite jej zdefiniowanie. Natura nie zna słowa lepsze i nie zna pojęcia socjalizmu, liberalizmu i innych wyobrażeń, które ironicznie mają ułatwić wspólne funkcjonowanie na jednej planecie. Wszczęświat jest charakteryzującym się chaosem kontinuum, który może nie potrzebuje człowieka by stać się lepszym, ale nie jest odwrotnie. Obecnie jesteśmy od niej praktycznie uzależnieni. Musimy przecież oddychać, jeść, wachać, słuchać, patrzeć i chodzić. Od natury jednak dzieli nas ewolucyjny wybrzyk, który doprowadził do tego, że możemy zadać kolejne pytanie; czy twórczość człowieka jest naturalnym biegiem zdarzeń?

Z jednej strony nie wydaje się, by natura miała potrzebę „bycia lepszą”. Jednak jeśli jest ona biegiem zdarzeń, to znaczy, że, być może, naturalnym procesem jest dojście do jej kontrolowania. Na myśl przychodzi przykład Neil Harbisson’a – artysty cyborga. Urodził się on z ekstremalną odmianą daltonizmu – *Achromatopsia*. Oznacza to, że świat widzi w kolorze czarno-białym. Gdy patrzymy na wizerunek i twórczość tego twórcy, charakteryzuje ją jednak kolorowe bogactwo. Nie bez powodu. Neil przy współpracy z naukowcami zainstalował w swoim mózgu chip połączony z charakterystyczną anteną nad jego głową, który za zadanie ma odtwarzać dźwięki odpowiadające dla danej fali kolorów. Rozwinął on więc obszar, w którym natura zawiodła, dzięki własnemu zaangażowaniu i możliwości dzisiejszej technologii. Temat ten wybrzmieć może również w sposób odwrotny. W filmie *The Square* oglądać możemy scenę z artystą, który z pełną dedykacją oddaje się swojej roli. Trudno jest powiedzieć, czy odgrywał on bowiem prymitywną postać przypominającą „małpę”, czy pochłonęło go to na tyle, że nią się stał, nie ujmując przy tym zwierzętom. Nie bez powodu do roli tej wybrany został Terry Notary, aktor specjalizujący się w dublowaniu/coachingu tego typu ruchów. Śledząc jego profil na instagramie, możemy trafić na reklamę „ramion” pośredniczących mu, oraz jego kursantom, w pracy.

11 Ratner, Paul. „Albert Einstein’s Surprising Thoughts on the Meaning of Life.” Big Think, April 19, 2022. <https://bigthink.com/thinking/albert-einsteins-surprising-thoughts-on-the-meaning-of-life/>. (dostęp 10.05.23)

12 Wikipedia contributors. „The End of History and the Last Man.” Wikipedia, January 10, 2023. [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_End\\_of\\_History\\_and\\_the\\_Last\\_Man#](https://en.wikipedia.org/wiki/The_End_of_History_and_the_Last_Man#). (dostęp 10.05.23)

13 EurekAlert! „Slime Design Mimics Tokyo’s Rail System,” January 21, 2010. <https://www.eurekalert.org/news-releases/900672?fbclid=IwAR2u7Wisndjir-VFDTUXYkWhguOGJ0oZapuDtmkupoMVW9bbAJ-683Fdaw>. (dostęp 10.05.23)

Technologia pełni dziś więc rolę mediatora pomiędzy człowiekiem, a naturą. Przedmioty posiadają własne życie<sup>14</sup>, które objawia się między innymi w narażeniu na niebezpieczeństwa, do których zostały zaprojektowane, np. rower górski czy lina do wspinaczki. Zadaniem obydwu jest towarzyszyć człowiekowi w eksploracji terenów nieznanymi fizycznie, ale i mentalnie, wszystko po to, byśmy mogli być lepsi w rozumieniu tego świata.

## Aplikacja

Technologie cyfrowe są jedną z najbardziej dynamicznie rozwijających się dziedzin XXI wieku. Świadczy o tym fakt, że w 2023 roku liczba posiadaczy smartfonów sięga 6,92 miliarda, czyli 86.34% populacji Ziemi<sup>15</sup>. Za pierwszy z nich uznaje się *Simon Personal Communicator (SPC)*, dostępny do kupienia od 1994 roku<sup>16</sup>. Jednak poważną dyskusję na ten temat rozpoczęła premiera pierwszego iPhone'a wyprodukowanego przez amerykańskiego giganta Apple w roku 2007. Wystarczyło więc zaledwie 16 lat, by urządzenie to, w różnych formach, rozprzestrzeniło się po całym globie, zmieniając przy tym nasze codzienne zwyczaje. To nie przypadek, że pierwszym gestem dnia, jaki wykonuję, jest otwarcie telefonu i wyłączenie budzika, następnie uwagę przykuwają nie wiadomości od znajomych, ale powszechne w socialmediach „rolki”, których konsekwentnym sukcesem okazał się między innymi chiński *TikTok*, a później ten sam format został skopiowany przez walczącego o życie amerykańskiego *Instagrama*. Aplikacje z jednej strony przyspieszają więc dziś nasze codzienne czynności, np. znajdowanie informacji/lokalizacji (*Google*), komunikacja (Socialmedia), zakupy (*Amazon*), czy rozrywka (ww. rolki), co teoretycznie powinno sprawiać, że wolnego czasu mamy więcej. Z drugiej strony mierzymy się z niebezpiecznym nadmiarem projektów wysoce skomercjalizowanych i uzależniających, spędzających sen z powiek wręcz jak w opowiadaniu *24/7 Późny kapitalizm i koniec snu* Jonathan'a Crary. Zaprojektowanie aplikacji w 2023 roku jest więc pozornie skomplikowane, a mierzenie z tymi problemami nieuniknione.

Gamifikacja, czyli włączanie elementów gry do kontekstu, który pierwotnie z projektowaniem gier nie miał nic wspólnego, często używana jest na potrzeby korporacyjne np. by zwiększyć interakcję i zaangażowanie użytkownika, za czym idą zyski. Doświadczyć tego możemy np. zbierając punkty w supermarkecie. Może ona również objawiać się w przemianach kulturowych naszego społeczeństwa:

„Zakłada się, że poprzez coraz bardziej wszechobecną rolę gier w życiu ludzi, nasze praktyki kulturowe i społeczne stopniowo przekształcają się w takie, które coraz bardziej przypominają gry, społeczności graczy i praktyki graczy.” (Hamari, 2019)

Ciemną tego stronę opisuje *Last Choice (2018)* autorstwa Liama Young. Bazuje on na prawdziwej historii odnoszącej się do przypadku określonego nazwą *hikikomori* w Japonii.

Z krytycznego punktu widzenia na pojęcie zamieniania istnień w grę patrzą również pracownicy, w których życie projekt ten został włączony. Jednym z zarzutów jest brak wolności porównywany przez pracowników *Disneylandu* w Kalifornii<sup>17</sup> do elektronicznego bicia. O braku wolności możemy usłyszeć również w wypowiedzi Jane McGonigal w *We Don't Need No Stinkin' Badges: How to Re-invent Reality Without Gamification*.

14 Marek Krajewski, *Są w życiu rzeczy... Szkice z socjologii przedmiotów*, Bęc Zmiana 2013

15 Turner, Ash. „How Many People Have Smartphones Worldwide (Apr 2023).” BankMyCell (blog), April 2, 2023. <https://www.bankmycell.com/blog/how-many-phones-are-in-the-world>. (dostęp 10.05.23)

16 Tocci, Meghan. „Smartphone History and Evolution.” SMS Marketing & Text Marketing Services – Try It for Free, January 13, 2023. <https://simpletexting.com/where-have-we-come-since-the-first-smartphone/>. (dostęp 10.05.23)

17 LaBarre, Suzanne. „The Dark Side of Gamifying Work.” Fast Company, November 2, 2018. <https://www.fastcompany.com/90260703/the-dark-side-of-gamifying-work>. (dostęp 10.05.23)

O braku sukcesu gamifikowania dowodzą badania z 2014 roku<sup>18</sup>, w sektorze aplikacji związanych ze zdrowiem. Wskazują one, że średni wskaźnik interakcji z komponentami gamifikacji włączonymi do 132 aplikacji, wynosił poniżej 50%. Dowodzi to nieskuteczności standardów panujących wobec założeń projektowych tych aplikacji. O nieskuteczności czytamy również w krytycznym fragmencie:

„Projektanci gier, tacy jak Jon Radoff i Margaret Robertson, również krytykowali grywalizację jako wykluczającą elementy takie jak opowiadanie historii i doświadczenia oraz używanie prostych systemów nagród zamiast prawdziwej mechaniki gry.”  
(Gamification, n.d.)

Systemy tego typu aplikacji podatne są, w dużym stopniu, na uległość na różnego typu oszustwa, które są nieodrodną częścią gier. Od dłuższego czasu używam aplikacji *Strava* oferującej funkcję wytyczenie dróg rowerowych, które możemy później pokonywać. Zapisuje ona również podstawowe informacje z danej jazdy, takie jak średnia prędkość na danym odcinku, czas itp. Towarzyszą temu tabele najszybszych użytkowników. W większości pozbawione są one sensu, ze względu na to, że mniej uczeniwi „gracze” wykorzystują szybsze środki lokomocji do pobicia rekordów.

Finalnie określić możemy samo pojęcie gamifikacji jako nieodpowiednie. Opisuje to Ian Bogost w artykule *Persuasive Games: Exploitationware*. Proponuje on w zamian termin widniejący w tytule tego artykułu.

Tak zaawansowane stadium krytyki pobudza do próby odpowiedzi na pytanie: czy zaprojektowanie systemu mającego wyraźne elementy gry ma dziś jeszcze jakiś sens? Z punktu widzenia użytkownika ciężko jest zaś wzbudzić w sobie pokłady zaufania dla tego typu rozwiązań.

Przede wszystkim chcę krytykę tę potraktować jako stale aktualizującą się listę odniesień, na które należy być wyczulonym przy projektowaniu. Wiem jak ważną rolę odgrywa bycie otwartym na potrzeby. Znakomicie pokazuje jak to zrobić Ton Roosendaal, fundator *Blender'a*, aplikacji open-source tworzonej za pośrednictwem jej użytkowników. Odnosząc się jednak z drugiej strony do powyższej krytyki, należy zaznaczyć, że główny nurt problemów wynikających z gamifikacji to jej sztuczne wprowadzenie. W teorii prostym środkiem na to, być może, jest przeciwieństwo – szczerzy projekt, który nie gamifikuje, ale przede wszystkim jest autonomiczną twórczością, mającą za sobą historię wynikającą z decyzji autora. Świetnie udowadnia to gra *Death Stranding (2020)* stworzona przez Hideo Kojime, którego projekty zgromadziły już wielkie grono fanów. Gra ta jest jego bardzo szczerą wypowiedzią. Przejawia się to nie tylko w nadmiernie pojawiającym się jego imieniu i nazwisku (podobnie jak w *Metal Gear Solid V<sup>19</sup>*), ale również w znacznie odbiegającym od pozostałych stylu wielkoformatowych produkcji. W skrócie: w grze tej wcielamy się w kuriera z przyszłości, montującego stopy paczek na swoim kombinezonie, mającego niełatwe życie w dostarczaniu i niszczeniu między innymi martwych ciał. W środku gry możemy doświadczyć zjawiska gamifikacji tamtejszego świata – czyli zbierania punktów, za które wcielając się w głównego bohatera możemy budować np. mosty czy liny wspinaczkowe ułatwiające wykonywanie zleceń innym graczom. Wszystko odbywa się w pięknej scenerii, czasami zakłóconą przez płacz „narzędzia-dziecka” przypiętego do torsu bohatera i wrogie twory. Krajobrazy te przypominają ujęcia z filmów promocyjnych marki Sony nagrywanych na Islandii.

## Opis prototypu FreeF

Dobry projekt wymaga odpowiedzialnych decyzji już w początkowym stadium. W dobie kontynuacji pracy nad prędkościomierzem budowanym na bazie *Arduino* wpadłem na lepszy pomysł – by

18 Lister, Cameron, Joshua H West, Ben Cannon, Tyler Sax, and David Brodegard. 2014. „Just a Fad? Gamification in Health and Fitness Apps.” *JMIR Serious Games* 2 (2): e9. <https://doi.org/10.2196/games.3413>. (dostęp 10.05.23)

19 El-Rafi. „Reddit - Dive into Anything.” n.d. [https://www.reddit.com/r/xboxone/comments/3j4zrx/hideo\\_kojima\\_went\\_overboard\\_with\\_displaying\\_his/](https://www.reddit.com/r/xboxone/comments/3j4zrx/hideo_kojima_went_overboard_with_displaying_his/). (dostęp 10.05.23)

zrezygnować z prototypownia urządzenia, które zostało już wynalezione i zaprojektować aplikację, wykorzystującą urządzenia mobilne, ze względu na charakter ich wykorzystywania. W pierwotnym założeniu program używać będzie elementarnych modułów smartfona, takich jak: żyroskop, akcelerometr, magnetometr, czujniki oświetlenia i zbliżenia, połączenie satelitarne itd. Dostępna będzie za darmo w *Apple* i *Google Play*. Niewykluczone jest jednak, by w przyszłości znalazł swoją kontynuację na urządzeniach desktopowych lub przyjął inną formę np. rezydencji artystycznej. Możliwe jest również, by jej fragmenty lub całość znalazła się na *GitHub*, umożliwiając przy tym podobny do *Blendera* sposób tworzenia aplikacji.

Drugim punktem jest koncepcja. Wiemy już, że na początku działać głównie będzie ona na urządzeniach mobilnych i możemy w tym przypadku mówić o ogólnej dostępności. Jednak jakie są podstawowe zasady działania?

FreeF (nazwa robocza) choć idei gry jest bardzo bliskie, leży bardziej po stronie pojęcia platformy. Po pierwsze założenie tego systemu odwraca role odbioru dzieła. Roli głównego bohatera nie odgrywa artysta. Jest nim spriorytetyzowane doświadczenie. Ze względu na to, że zbiór prac przypisany miałby być do kategorii uzależnionych od funkcjonalności telefonu, takich jak np. prędkość, głośność dźwięku, przebyta droga, lokalizacja itp., artystyczne decyzje są pewnego rodzaju przewodnikiem dla odbiorcy, który podczas doświadczania świata, przy okazji trzymania telefonu w kieszeni, odblokowuje wizualne przestrzenie widniejące niekoniecznie tylko na ekranie smartfona. Artysta bowiem miałby możliwość zgłoszenia pracy wraz z określonymi przez niego wymaganiami koniecznymi do odblokowania finalnego dzieła, na przykład:

- Osiągnąć prędkość 55km/h na rowerze, aby odblokować hasło do video-artu.
- Udać się do (współrzędne np. łańcucha górskiego Atlas), żeby zobaczyć tam ukrytą pracę.
- Krzyknąć przez 30 sekund, aby odblokować ścieżkę dźwiękową – i tak dalej.

Nasz team zaś miałby zająć się selekcją i realizacją zgłoszeń. Ta prosta idea otwiera więc nieograniczone możliwości do stworzenia kolekcji prac, które są równie wymagające, co czekanie w kolejce, by zobaczyć nowo otwarte *Weneckie Biennale* lub kolejną premierę *Batmana*, będąc przy tym jednak uczestnikiem być może ważniejszych doświadczeń, przez które poprowadzi lub rozwinie aplikacja. Ciężko bowiem w galerii odtworzyć chwilę, jaka towarzyszyć nam będzie na rollercoasterze, skoku ze spadochronem lub grze w szachy.

Ważne, by design dopasowany był do grupy odbiorców sztuki współczesnej, choć działanie programu nie jest zamknięte dla innych np. muzyków. Plusem, jaki wypracował sobie dziś art/world, jest niewątpliwie prostota połączona z niezawodnością programów. Mówiąc o estetyce towarzyszącej cyfrowej ekspozycji, mam na myśli portale takie jak: *Art Viewer*, *Contemporary Art Daily*, *Flash Art*, *Daily Lazy* itp. Pełne są one brutalnie neutralnego minimalizmu koniecznego dla prac. Można liczyć jednak, że białą projektową nudę rozbije witalny kolor czerwony, ale w zbalansowanej formie nie zakłócającej podglądu kolekcji. Jego naukowo potwierdzona<sup>20</sup>, pobudzająca rola znakomicie uzupełniać będzie tytuł pochodzący od nazwy „3F”. Odbierać go można jako proces pełniący w nowoczesnym świecie rolę „walki o przetrwanie” art/world’u, w formie wolności i zabawy.

Ekscytujące wydaje mi się wyobrażenie, w którym widzę nie tylko dzieła, które kolekcjonować możemy w skończonej formie, ale również te, które tak jak programy będą aktualizowane i wersjonowane.

20 Buechner, Vanessa L., and Markus A. Maier. „Not Always a Matter of Context: Direct Effects of Red on Arousal but Context-Dependent Moderations on Valence.” *PeerJ* 4 (September 27, 2016): e2515. <https://doi.org/10.7717/peerj.2515>. (dostęp 10.05.23)



## Dziennik III – no. 1 Song in Hell – Splashh

13:13, 13 września, 2012, gdzieś w lesie, Stary Gieląd

*Nie mam w tej części nic ciekawego do przekazania. Możesz ją pominąć. Możesz też czytać dalej, sam nie wiem jakie zdanie za chwilę napiszę. Nie zrobiłem researcheru. Nie uważam dłużej, że personalne wyznania są ciekawe. Nie zrobiłem ładnej dokumentacji. Nie napiszę ciekawego biogramu. Nie napisałem opisu. Nie będę protestować. Nie nazwę tego Untitled. Nie nauczę się niczego nowego. Nie będę próbować nic zmieniać. Nic nie zaplanowałem. Nie przedstawię się. Nie będę networkingować, ani nurkować. Nie sprzedam tego. Nie będę kontrowersyjny. Nie zobaczysz też ładnego obiektu na białym tle. Nie zrobię dobrej pracy. Nie będę dłużej tego pisać, dam to do zrobienia dla GPT –*

*„Sure, I can do that. Here’s a sentence for you: GPT is a powerful tool for generating human-like language, and it has been used in a wide range of applications, from chatbots and virtual assistants to creative writing and academic research”*

*– zrezygnuje jednak z GPT... Nie nazwę się artystą, a tego wywodu sztuką. Nie nazwę tego postmodernizmem. Nazwę to trywializmem. Czy nie trywialnym jest życie jako człowiek, kruchy, zakochujący się, wąchający... – Muszę to ocenzurować, bo będzie umieszczone w pracy magisterskiej. – Tańczący do wschodu słońca, napędzany marzeniami, próbujący przetrwać, przystosowując się do systemu ekonomicznego, w którym akurat teraz żyjemy. Popołniający błędy. Słuchający surf-rocka, a nie techno. Zmuszony by udawać, że to co stworzył jest czymś więcej, niż jest w rzeczywistości. Odpowiadający rodzicom na pytania dotyczące przyszłości, która zmienić się może po jednym zderzeniu czołowym z wyprzedzającym na przeciw samochodem, w kształcie uśmiechniętego hot-doga. Wszystko po to, aby dojechać do pracy, którą za 20 lat będzie można wykonać od niechcienia, muśnięciem czegoś, co zastąpi myszkę. Siedzący w wygodnej puszce z czterema kołami, nadużywający klaksonu, który zaprojektowany został jako sygnał niebezpieczeństwa, a nie rozładowanego gniewu. Nadużywający słowa „art”, które nic już nie znaczy. Człowiek, który wybuchł jak opona TIRa przeciążonego transportem Nutelli. Klasyk.*

# Podsumowanie

## Co łączy adrenalinę, aplikacje i przyszłość?

W wielu wywiadach, artykułach i wystawach, w których bierze udział Liam Young, pojawia się pojęcie „spekulatywnego architekta”. Jak sam określa, ma to konsekwencje tego, że zajmuje się on teoriami na temat przyszłości związanej z architekturą. Stworzył on na przykład *Planet City*, czyli wizję miasta, które miałyby pomieścić 10-miliardową populację. Współczesne projektowanie często przybiera formę wyobrażeń, ze względu na dynamiczny proces rozwoju i zmian. Według Liama nowe przestrzenie w większości nie są przeznaczone już dla ludzi, ale dla maszyn. Dosadnie opisuje to również *FARM (PRYOR CREEK, OKLAHOMA), 2015* autorstwa Johna Gerrarda, który najpierw sfotografował z helikoptera serwerownię Google, a następnie odtworzył szczegółowo jej model. Oglądając *Planet City*, możemy dopatrzeć się nie tylko teorii *Half-Earth*, czyli elementów związanych z ekologią, ale również z funkcjonalnością miasta. Na filmie możemy zauważyć postaci tańczące w karnawałowych strojach. Są one częścią 365-dniowego festiwalu, w którym każdy kolejny dzień przynosi nowy karnawał, będący wynikiem multikulturowości. Autor więc zachowuje sobie, podobnie jak w innych jego pracach, miejsce do ekspresji i wyobrażeń będących częścią tej spekulacji.

„Sztuka i projektowanie to pokrewne, ale odrębne dziedziny. Chociaż obie obejmują kreatywność i produkcję obiektów wizualnych lub fizycznych, istnieją między nimi pewne kluczowe różnice.

Sztuka jest często postrzegana jako forma wyrażania siebie i jest tworzona przede wszystkim ze względu na jej wartość estetyczną lub konceptualną. Prace artystyczne można tworzyć w różnych mediach, w tym w malarstwie, rzeźbie, performansie, instalacji i nie tylko. Celem sztuki jest często sprowokowanie myśli, emocji lub głębszego zrozumienia świata.

Z drugiej strony projektowanie koncentruje się na rozwiązywaniu problemów i zaspokajaniu określonych potrzeb lub celów. Projektowanie może obejmować szeroki zakres dziedzin, w tym projektowanie graficzne, projektowanie produktów, projektowanie wnętrz i wiele innych. Projektanci pracują w ramach zestawu ograniczeń, takich jak określony budżet lub grupa docelowa, aby tworzyć funkcjonalne i estetyczne obiekty.

Chociaż istnieje nakładanie się sztuki i projektowania, główny cel każdej dziedziny jest inny. Sztuka jest bardziej skoncentrowana na ekspresji i eksploracji, podczas gdy projektowanie jest bardziej skoncentrowane na rozwiązywaniu problemów i zaspokajaniu określonych potrzeb.” (Chat-GPT, 2023)

W przypadku Liama Younga podział ten nie jest jasny. W jednym z wywiadów<sup>21</sup> wspomina on, że nie projektuje budynków, ale wyobraża sobie historie, które odzwierciedlają dzisiejszą ewolucję technologiczną czy zmiany klimatyczne. To zaś zbieżne jest z pierwszym cytatem w tej pracy, w którym przytoczony tam chatbot wspomina, że sztuka jest między innymi odzwierciedleniem dzisiejszego społeczeństwa. Wydaje się, że granice pomiędzy projektowaniem a sztuką, stopniowo się zaciera, czego dowodzi coraz więcej realizacji np. obecność *El Warcha* na *Documenta 15*, czy stopniowy wzrost wykorzystywanych przez artystów nowych technologii. Często ten sam system pracy, który im towarzyszy, jest drugą ręką projektantów.

Odpowiedzią na pytanie, co łączy adrenalinę, aplikacje i przyszłość, jest być może właśnie

21 ArchDaily. „Liam Young: ‘I Tell Stories About How Technology Is Changing and Shaping Space,’” April 20, 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=xe468taFIwc>. (dostęp 10.05.23)

spekulatywność i ekspresja. Z jednej strony wyobrażam sobie przyszłość człowieka, z drugiej łączę to z doznaniem związanym z ekstremalnymi aktywnościami i sztuką. Aspekty, takie jak np. rozwój programu, przyszłość sztuki/świata, alternatywne spojrzenie na proces walki lub ucieczki, to główne kamienie milowe tej pracy, choć nie jedyne. By mogły stać się one rzeczywistością, wymagają zderzenia z nią np. w formie wystawy.

Choć rola artysty nie jest jasna we współczesnym społeczeństwie, subiektywnie zdefiniowałbym ją ten sposób:

Ważne jest, by język nauki wybrzmiewał nie tylko w formie poprawnej, ale również niepoprawnej czyt. ludzkiej. Jeśli mamy wpływ na przetrwanie, wskazane jest, by pokonywać stale aktualizuje się kulturowe przepaści, które dzielą nas od utopii. Nie wierzę, że moja rola wybrzmiewa jednak w formie osoby, która próbuje zmienić świat. Za to przecież odpowiedzialni jesteśmy wszyscy. Kontrowersyjność, która przez tak długi czas zachowywała istotę sztuki współczesnej stała się nudna, nie będę więc też kontrowersyjny. Swoją rolę widzę w tworzeniu krajobrazów, w których można znaleźć przede wszystkim nieskończone pokłady kreatywności. Chciałbym, by było to odbierane jako tutorial tworzący możliwości, a nie zmiany.

Fight or Flight jest spojrzeniem na pojęcie adrenaliny nie tylko w sensie biologicznym, ale również kulturowym. To badanie, którego celem nie jest osiągnięcie jakiegoś rezultatu. Jego obecność związana jest z ekspresją odzwierciedlającą wątki zarówno socjologicznie, jak i personalne doświadczenia. To przewodnik z dedykacją dla wszystkich, którzy mają odwagę robić rzeczy postrzegane przez większość jako bezsensowne.

# Bibliografia

- Brennan, D. (2021, May 11). Epinephrine and Norepinephrine: What's the Difference? WebMD. Retrieved January 25, 2023, from <https://www.webmd.com/brain/difference-between-epinephrine-and-norepinephrine>
- Danaher, J. (2019). Automation and Utopia: Human Flourishing in a World Without Work. Harvard University Press.
- Epicurus And His View On Happiness - An Overview. (n.d.). Pursuit-of-Happiness.org. Retrieved January 25, 2023, from <https://www.pursuit-of-happiness.org/history-of-happiness/epicurus/>
- Gamification. (n.d.). Wikipedia. Retrieved February 25, 2023, from <https://en.wikipedia.org/wiki/Gamification#Criticism>
- Hamari, J. (2019, November 19). Gamification - Hamari - Major Reference Works. Wiley Online Library. Retrieved February 25, 2023, from <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/9781405165518.wbeos1321>
- Kołakowski, L. (2004). Mini wykłady o maxi sprawach: trzy serie. Znak.
- kult. (n.d.). Encyklopedia PWN. Retrieved February 24, 2023, from <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/kult;4008937.html>