



PRAWDA, CZYLI ODBICIE FIKCJI

ACADEMIA: Czy to jest pani pierwszy pobyt w Polsce?

NAOMI MANDEL: Jestem tu pierwszy raz i muszę powiedzieć, że Warszawa to miłe zaskoczenie. Mój mąż był w tutaj w 1989 r. i zapamiętał jako szare, przynębiające miejsce z pustymi ładami w sklepach. Gdy usłyszał, że staram się o stypendium w Warszawie, powiedział, że to fatalny pomysł. Ale wtedy to było inne miasto.

I jak się tu pani żyje?

Jest mi tu bardzo wygodnie, mieszkam blisko pracy. Pierwszego wieczoru spróbowałam w pobliskiej restauracji polskiej kuchni i zakochałam się w Polsce. Kocham pierogi, żurek i bigos, zresztą wszystkie dania z kapustą są genialne. Bardzo lubię chodzić do Hali Mirowskiej, Hali Gwardii, obserwować mieszkańców. Przestrzenie publiczne są piękne, czyste i zadbane. Widać, że ludzie są tu dumni i mają poczucie, że to jest ich miejsce. To bardzo inspirujące. Zdaję sobie sprawę, że są i ciemne strony mieszkania tutaj, że spotyka się przejawy nacjonalizmu. Ale to jest dziś zjawisko widocznie nie tylko tu, ale w wielu miejscach na świecie. Mimo to miasto ma duszę, a ludzie są bardzo pomocni i ciepli.

Spytam jednak, czy nie odniosła pani wrażenia, że jesteśmy dojmująco nieufni i pesymistyczni. I jak można to wytłumaczyć za pomocą teorii krytycznej, którą często się pani posługuje w swojej pracy?

Trudno mi powiedzieć. Mimo mieszkania tutaj mam status turystki, nie znam języka. Ale kiedy się zgubiłam, nawet ludzie niemówiący po angielsku wskazywali mi drogę. Choć faktycznie zauważyłam tę spe-

Otym, jak technologia konsumuje kulturę i na odwrót, mówi **dr Naomi Mandel** z Izraela, tegoroczna stypendystka Polskiego Instytutu Studiów Zaawansowanych PIASt.

cyfryczną wschodnioeuropejską postawę. Z drugiej strony nie ma się co dziwić, w końcu wychowujecie się na Chopinie.

To ma znaczenie?

Jestem z wykształcenia muzykiem, byłam na wielu koncertach w Polsce. Rzuciło mi się w oczy, że kiedy ludzie grają Bacha czy Mozarta, nic wyjątkowego się nie dzieje. Ale nagle grają Chopina i polscy pianiści kwitną. Tak jakby możliwość grania jego muzyki pozwalała im w pełni wyrażać siebie. Widać ogromną przyjemność i dumę. To zrobiło na mnie kolosalne wrażenie.

Jaki projekt realizuje pani w Warszawie?

Najogólniej mówiąc, zajmuję się wizerunkami rewolucji komputerowej. Moja teza jest taka, że projektanci urządzeń, których używamy na co dzień, wyrosli, oglądając konkretne filmy i przywiązując się do konkretnych książek, co bezpośrednio wpłynęło na ich aktywność w obszarze technologii. Wierzę w nieustanną wymianę między technologią a kulturą, technologia informuje kulturę, a kultura technologię. Zazwyczaj, gdy widzimy jakiś obrazek związany z technologią, myślimy: „Tak się rzeczy mają, tak się będą miały”, ale nie myślimy o tym, w jakim kontekście kulturowym powstały. Na przykład piszę teraz o filmie z 1983 r. „Gry wojenne”. To był w tamtym czasie bardzo ważny obraz dla hakerów, technologów, informatyków. W środowisku mówi się też, że mógł zainspirować twórców współczesnych komputerów. Żeby zrozumieć, jak przebiegał ten proces, od inspiracji do pomysłów technologicznych, sprawdzam i analizuję, w jakie gry grano w latach 50. i 60. i jak to wpłynęło na ówczesne urządzenia.



ACADEMIA badania w toku piast


Dr Naomi Mandel

jest profesorką University of Rhode Island w USA, związaną także z Hebrew University of Jerusalem w Izraelu. Jej wszechstronne wykształcenie obejmuje literaturę anglosaską i pedagogikę gry na pianinie ukończone na Uniwersytecie w Tel Awiwie, a także doktorat z zakresu literatury współczesnej w świetle teorii krytycznej otrzymany na Uniwersytecie Kalifornijskim. Jest autorką książek „Against the Unspeakable: Complicity, the Holocaust, and Slavery in America”, a także „Disappear Here: Violence after Generation X”. W Polsce realizuje projekt polegający na analizie wizerunków kultury cyfrowej (zjawisko hakerstwa, gry komputerowe itp.) od pierwszych komputerów wykorzystywanych przez indywidualnych użytkowników po Web 2.0, które zdominowało kulturę pierwszych lat XXI w.

Nie jest tu pani trudno znaleźć źródła?

Na szczęście temat, którym się zajmuję, jest dobrze udokumentowany w internecie. Podczas swojego pobytu w Warszawie w sieci znalazłam na przykład wczesne zdjęcia ludzi grających w „Spacewar!” z 1962 r., jedną z pierwszych gier interaktywnych. Są to trzy obrazki. Pierwszy pokazuje jej twórców grających na oryginalnych komputerach zajmujących pół pokoju. Drugi to broszura wydana przez firmę produkującą komputery. A trzeci to okładka magazynu branżowego. Po zestawieniu i analizie tych trzech zdjęć zrozumiałam przekaz plakatu filmowego „Gier wojennych” z 1983 r. Dostarczyły mi więc one pogłębionego komentarza do tego, jaka jest relacja między grami a rzeczywistością, w której powstały.

Postępuje się pani także kategorią kina.

Tak, właściwie nie pracuję z samymi grami, tylko ich wizerunkami w filmach i książkach. Teraz jest taki nowy film „Player one”, powstały na bazie książki opublikowanej w 2011 r. Nie ma potrzeby, żebyś iść na niego do kina, bo jest bardzo słaby, mimo że reżyserem jest Steven Spielberg. Akcja rozgrywa się w przyszłości, wszyscy ludzie żyją online. W pewnym momencie okazuje się, że ten wirtualny świat jest zagrożony, ponieważ zaczynają w nim działać zasady korporacyjne. Aby go uratować, trzeba zagrać w grę. Przed głównym bohaterem, który ma to zrobić, pojawia się wiele przeszkód i zadań. Pierwsze wyzwanie to wyrecytowanie tekstu „Gier wojennych”.

Pani poszukiwania badawcze dają bazę do zbudowania historycznego mostu pomiędzy światem analogowym, w którym pani dorastała, a tym, który się teraz staje.

Trafne spostrzeżenie. Często mówimy, że ten świat, który nadchodzi, jest kompletnie inny. Ale możemy lepiej go zrozumieć, jeśli poznamy jego korzenie. Poza wizerunkami gier sprawdzam też, jak przedstawiani są i byli hakerzy. Można tu nawiązać do zjawiska Anonymous. Wiele osób porównywało sposób jego działania do „Podziemnego Kręgu”. Nie jest bez znaczenia fakt, że zarówno autor książki Chuck Palahniuk, jak i reżyser filmu David Fincher są zafascynowani technologią. Pisarz np. założył swoją stronę w Internecie w czasach, w których wymagało to nieco więcej pracy niż jedno kliknięcie. I sporo wiedzy.

Udało mi się prześledzić ścieżkę rozwoju pewnej idei od „Podziemnego Kręgu”, poprzez kulturę wczesnych hakerów, aż po Anonymous. Oczywiście Palahniuk nie ma za dużego wpływu na to, jak jego powieść jest wykorzystywana przez aktywistów. Ale to nie ma znaczenia, bo oni nie pracują na jego intencjach, tylko na tekście.

Bada pani, jak technologia odbija to, co dzieje się w kulturze.

Tak, ale to działa w obie strony. Technologia odzwierciedla kulturę, a kultura technologię – obie te dziedziny mają na siebie nieustanny wpływ.

Relacja między technologią i kulturą prowadzi nas do innego wątku związanego z pani pracą badawczą. Gdy czytałam o pani zainteresowaniach, przyszedł mi na myśl Quentin Tarantino, którego filmy epatują przemocą. Zapytano go kiedyś, skąd w nim tyle agresji. Uniósł się i próbował wytłumaczyć, że jego filmy to fikcja, artystyczna wizja i nie świadczą o nim bezpośrednio. Jak to działa pani zdaniem: czy przemoc w filmie to wyraz problemów społecznych, czy jednak częściej ich inspiracja?

Myszę, że to dialektyczna relacja. Taka jak w przypadku kulturowej reprezentacji technologii w rzeczywistości. Rozróżnianie tych dwóch spraw i mówienie, co jest prawdziwe, a co nie, do niczego nie prowadzi. Rozwój mediów w latach 80. i 90. pozwolił na bardzo wyraźne utożsamianie się z bohaterami kinowymi. I tu pojawia się Tarantino. Zamiast mówić: „to fikcja”, lepiej zastanowić się nad tym, co rozumiemy pod tym pojęciem. Kiedy mówimy dzieciom, żeby oderwały się od wirtualnej rzeczywistości i były trochę w prawdziwym świecie, zapominamy, że to jest prawdziwy świat. Musimy zmienić postrzeganie tego, co jest rzeczywiste. To nie zawsze są tylko ludzie rozmawiający ze sobą face to face, to mogą być też awatary zaangażowane w grę online. Nasze postrzeganie tego, co jest rzeczywiste, powinno obejmować także wirtualną rzeczywistość. Ten właśnie wniosek poprowadził mnie od poprzedniej książki do tego projektu.

Czyli można powiedzieć, że zajmuje się pani badaniem relacji między rzeczywistością a światem wirtualnym za pomocą różnych kategorii?

Tak, wcześniej tą kategorią była dla mnie przemoc, dziś technologia.

Słuchając doniesień o strzelaninach w USA, można odnieść wrażenie, że jest tam coraz mniej bezpiecznie. Zastanawiam się, co takiego zachodzi w kontekście społeczno-kulturowym, co prowadzi ludzi do takich czynów. Spójrzmy na Norwegię, państwo, które uważane jest za jedno z najlepszych na świecie pod kątem jakości życia. A jednak ta sama Norwegia w pewnym sensie stworzyła szaleńca Andersa Breivika. Gdzie są źródła takich zachowań?

Stany Zjednoczone są wyjątkowe pod trzema względami, i to w nich można upatrywać źródła zdarzeń, o których mowa. Przede wszystkim konstytucja pozwala na zakup broni i jest to prostsze niż kupno

DR NAOMI MANDEL

MATERIAŁY PRASOWE



Kadr z filmu „Gry wojenne”.

samochodu. Druga sprawa to brak dostępu do powszechnego leczenia psychicznego. Jest ono wyjątkowo kosztowne i rzadko pokrywane przez ubezpieczenie z pracy. Trzeci czynnik to przekonanie, że do wszystkiego można dojść samemu. Ono faworyzuje samowystarczalność, buduje poczucie, że głupio prosić o pomoc.

I pozostaje jeszcze jedna sprawa, która nie wiem, czy jest wyjątkowa dla USA. Ponieważ jest to wielki kraj, bardzo zróżnicowany, łączy go idea podtrzymywana przez filmy i historie z gazet. Są to konstrukty kulturowe, których przykładem są strzelaniny szkolne. Jeśli jesteś zagubionym, samotnym i sfrustrowanym nastolatkiem i nie masz możliwości prosić o pomoc, masz łatwy dostęp do broni, a także do pomysłu, bo ktoś już go stworzył, wystarczy po niego sięgnąć. To toksyczny miks. Na razie nie udało się zmienić konstytucji i ograniczyć dostępu do broni. Jedyne pole do poprawy sytuacji widzę w powiększeniu dostępu do opieki zdrowotnej.

Myślę, że każdej świadomej osobie jest trudno zaakceptować takie niepokojące zjawiska. W ostatnim czasie wielu radykalistów doszło na świecie do władzy. Stało się coś dziwnego. Zdaje się, jakby ludzie pogubili się w wolności, w liberalizmie.

Można znaleźć wspólne źródła kulturowe dla przejawów ekstremizmów z różnych stron świata?

Ja zajmowałam się naukowo głównie przejawami ekstremizmów widocznymi w fikcji. Zjawisko *extreme fiction* wywodzące się z lat 90. to literatura, która próbuje zburzyć mur między rzeczywistością a wirtualnym światem. Przykładem jest wspomniany Palahniuk – czytelnicy przeniesli jego pomysły

podziemnych klubów walki do prawdziwego życia. Razem ze współpracownikiem przeanalizowaliśmy wiele powieści tego typu, pochodzących z niemal całego świata, niestety, z wyjątkiem Afryki. Znajdowaliśmy w nich ekstremizmy, które były pewnym wyborem formalnym, nie utożsamieniem z konkretną opcją polityczną, co jest zresztą immanentną cechą *extreme fiction*.

Na koniec: co to dokładnie jest Pokolenie X – inne, ważne w pani pracy hasło? Gdy przeczytałam opis, pomyślałam, że to moje pokolenie. Charakteryzuje je brak jednej idei, wokół której może się jednoczyć. My w Polsce żyjemy opowieściami dziadków o II wojnie światowej i wspomnieniami rodziców z PRL, ale nie mamy własnej historii. Mimo to ze swoją datą urodzin nie wpadam w widełki czasowe Pokolenia X.

Ramy, które określiliśmy dla tego terminu, czyli dla osób urodzonych między 1960 i 1980 r., są luźne i ruchome. Twój opis pasuje do naszej definicji. To pokolenie, które nie ma jasno sprecyzowanego wroga ani jednej dużej sprawy, z którą się może się identyfikować, jak marksizm czy feminizm. Jednocześnie są to ludzie, którzy wyrastali równoległe do trwania ewolucji z rzeczywistości analogowej do cyfrowej. To pokolenie stworzone przez media. I to ono przekonuje najbardziej, że rzeczywistość musi objąć także doświadczenia cyfrowe, a nie się im przeciwstawiać.

Z NAOMI MANDEL
 ROZMAWIAŁA JUSTYNA ORŁOWSKA
 ZDJĘCIE JAKUB OSTAŁOWSKI