

# Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia de Arte et Educatione XI (2016)

ISSN 2081-3325

**Piotr Bujak**

Uniwersytet Pedagogiczny im. KEN w Krakowie

## **Antydyscyplinarność po Drugiej Stronie Lustra. Echa klasowości w artystycznych praktykach badawczych na przykładzie analizy wybranych projektów realizowanych w MediaLab przy MIT**

Potencjał praktyk artystycznych dla prowadzenia badań naukowych w różnych dyscyplinach został ponownie zauważony relatywnie niedawno. Przez długi czas hermetyczny świat sztuki współczesnej wzbudzał wręcz niechęć pośród reprezentantów środowisk akademickich zajmujących się bardziej usystematyzowanymi i dookreślonymi sposobami uprawiania i poszerzania wiedzy naukowej. Po stronie świata sztuki także nie było widocznych bardziej zdecydowanych tendencji do współpracy ze środowiskiem naukowym o innym profilu niż kulturoznawczy, czy też zaangażowanym w inny dyskurs niż historyczno-artystyczny. Niemniej w konsekwencji szerokiego i głośnego rezonansu myśli postmodernistycznej i wyswobodzenia się z doktrynalnych okopów, strategie twórcze – przede wszystkim te eksperymentalne i wymykające się dookreślonym kategoriom – stały się zarówno inspiracją, jak i użytecznym narzędziem, które coraz chętniej i z coraz bardziej wymiernymi skutkami jest wykorzystywane tak przez pojedynczych przedstawicieli, jak i przez grupy badawcze w pracach często integrujących dziedziny takie, jak: geologia, socjologia, nowe technologie, współczesna antropologia i in.

Linda Candy, australijska autorka, bardzo trafnie uściśla termin „artystyczne praktyki badawcze” i używając następującego opisu podkreśla ich odmiennność i istotność:

Badanie oparte na praktyce artystycznej jest rodzajem badania, które niedawno dało początek nowym koncepcjom i metodom w tworzeniu oryginalnej wiedzy. Badanie takie jest chętnie wykorzystywane przez artystów, którzy poszukują wyrafinowanej dyskusji akademickiej. Badanie oparte na praktyce jest pierwotnym dochodzeniem podejmowanym w celu pozyskania nowej wiedzy częściowo poprzez praktykę oraz wyniki tej praktyki. Roszczenia o oryginalność oraz wkład do wiedzy mogą być przedstawiane za pośrednictwem kreatywnych rezultatów obejmujących takie artefakty, jak obrazy, muzyka, modele, media cyfrowe lub inne efekty (np. przedstawienia i wystawy), podczas gdy znaczenie i kontekst roszczeń opisywane są słowami. Pełne zrozumienie można uzyskać tylko dzięki bezpośredniemu odniesieniu się do tych wyników. Badanie oparte na praktyce różni się od konwencjonalnej pracy badawczej, ponieważ kreatywne rezultaty procesu badawczego mogą być uwzględnionym w założeniu celem przeprowadzenia ba-

dań. Roszczenie o oryginalny wkład w dziedzinie odbywa się poprzez wykazanie oryginalnej i kreatywnej pracy. Ponadto, zapytanie oparte na praktyce musi zawierać istotną kontekstualizację kreatywnej pracy.

Występuje również jasne rozróżnienie między badaniem opartym na praktyce artystycznej i czystą praktyką. Zasadnicza różnica jest taka, że badanie oparte na praktyce ma na celu generowanie kulturowo nowych pojęć. Tym, co wyróżnia badacza od praktyka, jest to, że badacz dąży raczej do dodania informacji do naszego wspólnego zasobu wiedzy w bardziej ogólnym sensie, niż do koncentrowania się na konkretnych celach jednostki.

Spuścizna twórcza jest tworzona lub podejmowana jako integralna część procesu badawczego. Jednakże wyniki praktyki muszą być wspierane przez dokumentację procesu badawczego, jak również przez pewną formę analizy tekstowej lub wyjaśnienia na poparcie swojego stanowiska i wskazanie krytycznej refleksji” (Candy, 2006, s. 2 i n.).

Opierając się na powyższej definicji, widzimy, że manifestacja pracy autora w formie namacalnego i ukończonego „dzieła” nie musi być jej ostatecznym celem i nadrzędną jakością, a punkt ciężkości w działaniach profesjonalistów zajmujących się szeroko rozumianymi sztukami wizualnymi w środowisku badawczym, przesunięty jest w kierunku samego procesu. Naddatek intelektualno-poznawczy wypracowywany wobec odpowiednio sprecyzowanego problemu przy wykorzystaniu strategii i technik zarezerwowanych do tej pory dla produkcji *stricte* artystycznych ma tę zaletę, że generuje bardziej wielowątkową strukturę, wypełniając przy tym obszary, które pozostałyby pominięte albo wręcz wyparte przy zastosowaniu dotychczasowych metod.

Prace naukowe wykorzystujące praktyki artystyczne są prowadzone zarówno indywidualnie, jak i w ramach statutowych działań w progresywnych i innowacyjnych centrach badawczych. Środowiskiem najbardziej natywnym dla tematu niniejszego tekstu jest Media Lab – samodzielna i ciesząca się dużą autonomią jednostka akademicka działająca w strukturze szkoły architektury i planowania (School of Architecture and Urban Planning) Massachusetts Institute of Technology (MIT) w Cambridge pod Bostonem w Stanach Zjednoczonych Ameryki Północnej. Jednostka ta, która dla polskich czytelników i pracowników uniwersyteckich przyzwyczajonych do aktualnie dominującego w tym kraju modelu wyższej edukacji, może wydawać się egzotyczna na poziomie struktury, polityki kadrowej, sposobu prowadzenia badań itp., m.in. dlatego ma ambicje wychodzenia najchętniej i w najszerszej skali w kierunku przedstawicieli świata sztuki w zakresie prowadzonych działań. W kontekście klasowości należy jednak podkreślić, że samo MIT dysponuje gigantycznym budżetem, a studia na tej uczelni są zazwyczaj zarezerwowane dla kandydatów, których warunki bytowe umożliwiałyby bezpieczne poświęcenie się kształceniu na wcześniejszych etapach. W tym kontekście dodatkowym czynnikiem, który trzeba uwzględnić, jest kwestia wysokości czesnego, często wielokrotnie przekraczająca roczny budżet statystycznego gospodarstwa domowego w Stanach Zjednoczonych<sup>1</sup>.

Media Lab, pod aktualną dyrekcją Joichi’ego Ito, japońskiego pochodzenia aktywisty, przedsiębiorcy oraz jednej z najbardziej utytułowanych i rozpoznawalnych

---

<sup>1</sup> Za: <http://web.mit.edu/registrar/reg/costs/> (13.04.2016).

postaci z sektora zaawansowanych technologii<sup>2</sup>, funkcjonuje właśnie w oparciu o przywołany w tytule paradygmat antydyscyplinarności. Jak mówi sam dyrektor placówki:

Interdyscyplinarność ma miejsce wtedy, kiedy grupa przedstawicieli różnych dyscyplin pracuje razem. Natomiast antydyscyplinarność nie jest wypadkową poszczególnych dyscyplin, ale czymś zgoła innym; polega na pracy w miejscach, które nie wpasowują się wprost w ramy istniejących dyscyplin akademickich – jest to specyficzne pole studiów ze swoją własną terminologią, ramami i metodologią.

Dla mnie, badania antydyscyplinarne są pokrewne słynnym obserwacjom Staniława Ulama<sup>3</sup>, matematyka, który uważał, że studiowanie nieliniowej fizyki jest jak studiowanie „nie-słoniowych zwierząt” (Campbell, 1989, s. 218). Antydyscyplinarność dotyczy przede wszystkim nie-słoniowych zwierząt.

Wierzę, że łącząc ze sobą projektowanie i naukę, możemy wypracować rygorystyczne, ale też elastyczne podejście, które pozwoli na pogłębienie, zrozumienie i wniesienie (nowego) wkładu do nauki w antydyscyplinarne sposoby. [...]

Do współpracy w Media Labie szukamy ludzi, których praktyki nie da się wpisać w istniejące dyscypliny albo dlatego, że konstytuują się one (praktyki) pomiędzy albo po prostu ponad tradycyjnie rozumianymi dyscyplinami. Często mówię, że jeśli możesz zrealizować swój projekt w ramach innego laboratorium czy wydziału, to powinieneś tak zrobić. Przyjdź do Media Labu wtedy, kiedy nie masz już dokąd się zwrócić. Jesteśmy nowym Salonem Odrzuconych (Ito, 2014).

W tak określonej strukturze poczesne miejsce zajmują ci artyści, których zainteresowania można określić w terminologii polskiej jako zaangażowane. Problemy, na których koncentruje się Media Lab, dotyczą m.in. tak istotnych kwestii, jak zrównoważenie realnego wpływu na otaczającą rzeczywistość pomiędzy obywatelami, korporacjami i rządami, co w swojej pracy – twórczej, badawczej i pedagogicznej – podejmuje Chris Csíkszentmihályi<sup>4</sup>. Csíkszentmihályi, wykształcony jako artysta (licencjat sztuki [ang. BFA], uzyskał w szkole Instytutu Sztuki w Chicago, a tytuł magistra sztuki [ang. MFA], w Uniwersytecie Kalifornijskim w San Diego), łączy w nadzorowanych przez siebie projektach światy inżynierii, programowania i kultury audiowizualnej, projektując instalacje i narzędzia mające za zadanie uspołecznianie i udostępnianie władzy i polityki oraz badanie ich dynamiki. Co warte podkreślenia, nie ma on żadnego formalnego doświadczenia ani w inżynierii, ani w programowaniu, a rola, jaką przyjmuje, jest zasadniczo administracyjno-konsultacyjna. Mimo że Csíkszentmihályi nie pracuje już w samym Media Labie – aktualnie pełni funkcję

---

<sup>2</sup> Co ciekawe Joichi Ito nie ma tytułu magistra, gdyż nie ukończył żadnych wyższych studiów. Zdobył uznanie głównie dzięki swoim dotychczasowym dokonaniom, więcej: Franken, Ryan, 2011.

<sup>3</sup> Stanisław Ulam (1909–1984), amerykański matematyk urodzony w Polsce, związany z lwowską szkołą matematyczną. Członek projektu „Manhattan”, współtwórca amerykańskiej bomby termojądrowej, protoplasta wykorzystywania w swoich pracach komputera. Naukowiec i autor kilkuset publikacji.

<sup>4</sup> Chris Csíkszentmihályi jest synem Mihalyego Csíkszentmihályiego, węgierskiego psychologa, emerytowanego profesora Uniwersytetu w Chicago, autora teorii przepływu. Jego szczegółowa biografia i CV: <http://edgyproduct.org/pm/pmwiki.php?n=About.CV> (13.04.2016).

dyrektora programu Interakcji pomiędzy Człowiekiem a Komputerem i Innowacyjnego Designu z koncentracją na Badaniach Europejskich, (European Research Area Chair of Human-Computer Interaction and Design Innovation), w Instytucie Interaktywnych Technologii w Madeirze w Portugalii (Madeira Interactive Technologies Institute), to realizacje, które powstały podczas zatrudnienia w tej instytucji, ilustrują omawiany temat. Projekty takie, jak *Afghan eXplorer*, *Freedom Flies* czy *RoBoat* często bezpośrednio angażowały słuchaczy studiów magisterskich i doktoranckich w Media Labie, gdzie Chris kierował grupą badawczą Computing Culture<sup>5</sup>.

Realizacja *Afghan eXplorer* z 2002 r. miała za zadania w inteligentny sposób zbierać informacje z terenów konfliktów zbrojnych. Pojazd stworzony przez inżynierów i projektantów oparty był na idei, że skoro mamy możliwości wysyłania w przestrzeń kosmiczną autonomicznych urządzeń rejestrujących i transmitujących dźwięk, obraz i inne dane, to czemu by nie wykorzystać tych doświadczeń w habitacie geopolitycznie trudnym – w pracy inspektorów i aktywistów zajmujących się prawami człowieka. Przynajmniej tak brzmiała oficjalna wersja. Opis tej pracy mówił, że „W dużym stopniu, podobnie do pracy reporterskiej, *Afghan eXplorer* pozwala obywatelom USA wirtualnie doświadczać piękna Afganistanu i prezentować historię oraz tradycję tego miejsca szerokiej grupie odbiorców. W zbliżony sposób pozwalając społeczności afgańskiej mieć dzięki temu urządzeniu wgląd w to, kim my [obywatele USA – przyp. PB] jesteśmy, możemy torować drogę do pokoju i pojednania”<sup>6</sup>. Potencjał badawczo-naukowy takich inicjatyw wypełniających przestrzeń pomiędzy sztukami projektowymi, estetyką relacyjną, inżynierią a programowaniem wydaje się być oczywisty i nie ma potrzeby w niniejszym tekście więcej nad nim deliberować. Entuzjastyczne komentarze dotyczące *Afghan eXplorera* pojawiły się zarówno w internetowej prasie codziennej<sup>7</sup>, jak i w profesjonalnych opracowaniach tak uznanych teoretyków, jak MacKenzie Wark (Wark, 2004), którego słowa mają charakter niemalże laudacji na cześć *eXplorera*. Chociaż zarówno Wark, jak i autorzy pozostałych materiałów nie zwrócili uwagi na silnie rezonujące w tej pracy echa myślenia postkolonialnego. Kategorie imperialistyczne są widoczne, kiedy zastosujemy szerszą perspektywę historyczno-polityczną-socjologiczną. Już na poziomie samego języka wyżej cytowane słowa przejawiają silny protekcyjnalizm, zasadniczy brak empatii i wypieranie odpowiedzialności społecznej za zaistniały stan rzeczy w tym rejonie świata. Biorąc pod uwagę, że za zdestabilizowanie tego regionu w lwiej części odpowiada nikt inny, tylko armia Stanów Zjednoczonych prowadząca działania militarne pod sztandarem postępu, demokracji i wyzwolenia, a działająca z dużym poparciem politycznym i społecznym, całość tego projektu zaczyna mieć coraz bardziej gorzki wydźwięk. Mimo bezdyskusyjnego sukcesu *Afghan eXplorera*, na poziomie przecierania szlaków i sugerowania nowych kierunków rozwoju myślenia o projektowaniu komunikacji, tym razem paternalistycznym dziedzictwu kultury, na której się wychował, udało się zapędzić Csikszentmihályiego w pułapkę.

Dojrzałszym w tym kontekście wydaje się być *Freedom Flies*, w którym grupa Computing Culture zaprojektowała serię latających urządzeń, przeznaczonych do użytku w niezależnym dziennikarstwie oraz dla organizacji walczących o prawa człowieka. Wehikuły te w dużej mierze były zbudowane w oparciu o techniki

<sup>5</sup> Za: <https://civic.mit.edu/team/chris-csikszentmih%C3%A1lyi> (13.04.2016).

<sup>6</sup> Za: <http://web.mit.edu/spotlight/archives/afghanexplorer.html> (13.04.2016).

<sup>7</sup> Za: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/1898525.stm> (13.04.2016).

*do it yourself*<sup>8</sup>, powszechnie dostępne, niedrogie i łatwo reprodukowalne materiały oraz przystępne oprogramowanie. Głównym celem w tym wypadku było wyprodukowanie urządzenia o zoptymalizowanych parametrach, ale niewymagającego tak dużych nakładów finansowych, jakie zazwyczaj wiążą się z zakupem tego typu maszyn. Szacunkowo w czasie realizacji projektu (2006) ceny podobnych produktów oscylowały wokół kilkuset tysięcy dolarów<sup>9</sup>. Grupa prowadzona przez Chrisa zamierzała zredukować te koszty do kilku tysięcy dolarów za sztukę, co zakończyło się pełnym sukcesem. Pojazd był w pełni funkcjonalnym, zdalnie sterowanym, bardzo zwrotnym urządzeniem latającym zbudowanym z obręczy od roweru, plastikowej butelki, żagla do kitesurfingu, poruszanego za pomocą silnika od kosiarki, a w razie awarii systemu mogącym bezpiecznie osiąść na powierzchni przy użyciu spadochronu. Prototyp urządzenia poruszał się relatywnie wolno, bo około 30 mil na godzinę (około 50 km/h), ale mógł udźwignąć nadajniki GPS, kamery i podobnego gabarytu oraz ciężaru ładunek (jedzenie, ulotki itd.). Najważniejszą jednakże cechą tego projektu, o której celowo wspominam dopiero w tym momencie, była idea nieodpłatnego udostępniania materiałów powstałych w trakcie całego procesu, opracowanych w formie plików tekstowych wraz z materiałem wizualnym, podobnych do książek dla majsterkowiczów z ubiegłego stulecia. Takie e-podręczniki oraz – co bardzo ważne – oprogramowanie napisane przez grupę Computing Culture specjalnie na potrzeby tej inicjatywy, były udostępniane na zasadzie open source poprzez internet. W wypadku *Freedom Flies*, docelowym efektem prac wcale nie było opisane szczegółowo urządzenie, co właśnie te łatwo dostępne i co ważne – sprawdzone opracowania, które zainteresowani odbiorcy mogli swobodnie pozyskać i dostosować do swoich potrzeb. Już sam tytuł *Freedom Flies* – który po angielsku znaczy „pchły wolności” – podkreśla subwersywny potencjał takich praktyk artystycznych. Projektowi *Freedom Flies* udało się uniknąć w dużym stopniu zabrnienia w ślepy zaułek, jak to miało miejsce w przypadku *Afghan Explorera* głównie dlatego, że po pierwsze, docelowa grupa odbiorców i zainteresowanych stron była zdiagnozowana z dużo większą pokorą. Dodatkowo, cały proces był administrowany w bardziej odpowiedzialny sposób – testy urządzenia odbyły się w warunkach przypominających te, które zaprojektowali autorzy – na granicy teksańsko-meksykańskiej. Co prawda wybór tego miejsca przejawia nadal ślady myślenia hegemonicznego, jednak ma ono tutaj już dużo mniejsze znaczenie niż w przypadku poprzedniej realizacji.

Pozostałości materiałów z prac nad *Freedom Flies* zostały zgrabnie wykorzystane w kolejnym projekcie realizowanym przez Computing Culture Group. *RoBoat* z 2007 r., miał pierwotnie założenia zbliżone do *Freedom Flies* – podobnie do wcześniej omawianego, myślą przewodnią było zaprojektowanie instrumentu użyteczności publicznej, który mógłby zostać wykorzystany w działaniach kontestacyjnych. Impulsem do powstania *RoBoata* była chęć skonstruowania modelu zdalnie sterowanego/samosterownego kajaka wyposażonego w moduł GPS i megafon zamontowany na teleskopowym, zmieniającym wysokość, podnośniku. Kajak/kajaki miał/y być wysyłany/e w okolice więzień zbudowanych na wyspach i z pozycji

---

<sup>8</sup> *Do-it-yourself* to strategię samodzielnego wytwarzania dóbr/usług w oparciu o zasady recyklingu, shareware knowledge i open source, mające swoje źródło w subkulturze punkowej i hackerskiej.

<sup>9</sup> Za: <http://ttt.media.mit.edu/research/freedom.html> (13.04.2016).

wody wykrzyzczyć w kierunku tego typu więzień hasło „Restore Habeas Corpus”<sup>10</sup>. *RoBoat* nie został ani przez samego Csíkszentmihályiego, ani przez nikogo innego z Computing Culture Group sprawdzony w warunkach terenowych. Niemniej ku wściekłości twórcy *RoBoata*, Michael Moore, kontrowersyjny amerykański reżyser zajmujący się głównie ostrą krytyką patologii związanych ze sprawowaniem władzy, zwłaszcza w dziedzinie polityki społecznej – wykorzystał ten sam pomysł w swoim filmie *Sicko*<sup>11</sup>, gdzie po prostu wynajął łódkę, którą podpłynął w kierunku więzienia działającego przy bazie wojsk amerykańskich w Guantanamo Bay<sup>12</sup>.

Przedstawione powyżej przykłady za każdym razem były realizowane w sposób maksymalnie niskonakładowy tak pod względem środków finansowych, jak i ostatecznego bilansu pracy i wysiłku potrzebnego do wyprodukowania skończonego i w pełni działającego robota. Co istotne – żaden z tych wynalazków nigdy nie wszedł do jakiegokolwiek masowej produkcji, pozostając przede wszystkim artystycznym zabiegiem konceptualnym opartym na wrażliwości społecznej i umiejętnym połączeniu inżynierii i myślenia abstrakcyjnego. I chociaż dla samego Csíkszentmihályiego sprawą nadrzędną było właśnie dostarczenie wyrafinowanego przesłania na poziomie artystycznym (też z tak prozaicznego powodu, że nie miał on żadnego doświadczenia ani jako programista, ani jako inżynier), to już członkowie rzeczonyj grupy, którzy często współpracowali z więcej niż jednym pedagogiem w ramach prowadzonych badań, posiadali niejednokrotnie umiejętności pozwalające na wprowadzenie w realny obieg pomysłów zainicjowanych przez Csíkszentmihályiego. I to właśnie wskutek ich ruchów powstała platforma podsumowująca i integrująca wątki, które pojawiły się podczas pracy Computing Culture Group. W obszarze językowym projekty zostały zgrabnie określone jako działania inwersyjne, jako że były głównie oparte na odwróceniu kierunku, w którym jest wykorzystywana technologia powstająca w podobnych instytucjach, i zamiast głównie działać w interesie władz, zbierając informacje o obywatelach pod pozorem ulepszania codziennego życia, prace powstające w Media Labie służyły dostarczaniu conceptów i gotowych rozwiązań, jak hackować taki model oraz diagnozować i dekonstruować opresyjność, nadużycia i patologię dominujących narracji.

W kontekście potencjału wykorzystywania tak generowanych treści, użyteczność podobnych praktyk i ich zastosowanie dla nauki wydają się być czytelne i nie wymagają dodatkowej argumentacji. Istotne natomiast wydaje się być spojrzenie z dystansu i wypunktowanie tych miejsc, które z mojej perspektywy są jeszcze nie do końca opanowane.

Bardzo ważny jest często przeze mnie podkreślany kontekst samego systemu, w którym dominuje anglosaski model akademicki, a w jakim przychodzi pracować artyście/badaczowi/wykładowcy. Dostępność edukacji i potrzebnej infrastruktury pozostaje trudna w kontekście kosztów, z jakimi musi się liczyć zainteresowany

<sup>10</sup> „Restore Habeas Corpus” (ang. „Przywrócić Habeas Corpus”) – nawiązuje do Habeas Corpus Act, ustawy z 1679 r., wydanej przez króla angielskiego Karola II, zakazującej organom państwa aresztowania obywatela bez zezwolenia sądu. Miała zabezpieczać wolności obywatela i zapobiegać uwięzieniom na terytoriach zamorskich.

<sup>11</sup> *Sicko*, film dokumentalny z 2007 r. produkcji amerykańskiej, autorstwa Michaela Moore’a, podejmuje tematykę ubezpieczeń zdrowotnych, zdrowia publicznego i przemysłu farmaceutycznego w kontekście polityki.

<sup>12</sup> W przekładzie swobodnym za: <http://www.thebigroundtable.com/stories/the-robots-of-resistance/> dostęp (13.04.2016).

zaangażowaniem się w podobne inicjatywy na większości poziomów. Wspomniane wcześniej w tekście wydatki, takie jak bardzo wysokie czesne, stanowią skuteczną barierę dla kandydatów o niższym statusie ekonomicznym i społecznym, co w konsekwencji powoduje, że rekrutowane są osoby o bardzo dystynktywnym profilu klasowym. Media Lab jednocześnie oferuje bardzo rozwinięty program stypendialny, często pozwalający zredukować wspomniane odpłatności do zera, a nawet uzyskać pewien przychód w postaci wynagradzanej finansowo asystentury (badawczej i/lub pedagogicznej). Niemniej, już sama konkurencyjność i liczba zainteresowanych tym sposobem uprawiania nauki powoduje, że aby w ogóle podejmować racjonalne próby aplikowania na tę (lub podobną) uczelnię, trzeba się bardzo intensywnie przygotowywać, dbając o własne *curriculum vitae*, co jest kosztowne samo w sobie, i równie często nieosiągalne dla tych, których sytuacja życiowa wymaga skoncentrowania się głównie na zapewnieniu sobie satysfakcjonującej egzystencji. Jest to wyraźne zwłaszcza na tle ostatniego kryzysu finansowego, który wyostrzył ogromne nierówności społeczne (tak w Stanach Zjednoczonych, jak i w Europie), a początki tego procesu sięgają prezydentury Ronalda Reagana. Absolwenci szkół średnich i studiów pierwszego stopnia są niejednokrotnie łapani w kleszcze zależności finansowej dominującego neoliberalnego paradygmatu, i mimo niezaprzeczalnej potrzeby inkluzywności i jak największego różnicowania grup słuchaczy na dalszych etapach edukacji w instytucjach prowadzących podobne kierunki, są oni często zmuszeni oddać pole tym, którzy posiadają rodzaj zewnętrznego wsparcia, co już samo w sobie często określa status klasowy w najbardziej encyklopedycznym rozumieniu tego terminu.

Jest to nie do przecenienia w kontekście opisywanych projektów, jako że może prowadzić do zaznaczonych wcześniej – przede wszystkim w *Afghan Explorerze* – problemów o charakterze przypominającym dyskurs kolonialny i ujawniających protekcyjność. I chociaż na poziomie teoretyzowania, wytyczania nowych sposobów konceptualizowania przedmiotu badań i formułowania nowych postulatów, rezultaty są obiecujące, to po pierwszym entuzjastycznym przyjęciu tej metodologii, nadchodzi czas na bardziej krytyczną refleksję. Zarzut ten najsilniej wybrzmiewa w momencie, kiedy zauważymy, że w trakcie prac na żadnym etapie nie nastąpiło rzeczywiste zaangażowanie strony najbardziej zainteresowanej efektem docelowym i cały proces opierał się głównie na doświadczeniu i intuicji członków grupy badawczej. Istotność tworzenia tego typu grup jest oczywista i krótkowzroczne byłoby podważanie czyichkolwiek intencji i kompetencji, jednakże w kontekście społecznego i aktywistycznego charakteru podjętych tematów, brak zauważalnego współuczestnictwa przedstawicieli środowisk, dla których są te przedsięwzięcia docelowo adresowane, powoduje, że całość prac ma kształt „projektowania dla” w momencie, kiedy bardziej odpowiedzialne i pokorne wobec materii badawczej byłoby „projektowanie z”. Mimo otwartości intelektualnej, Computing Culture Group pozostało inkluzywne w najbardziej podstawowym wymiarze. Brak czynnika ludzkiego realnie łączącego grupę badawczą z przedmiotem badań (takim jakim mógłby być mieszkaniowiec terenu Afganistanu w przypadku *Afghan Explorera* czy np. pracownik systemu penitencjarnego, bądź skazany, który już skończył swój pobyt w więzieniu w przypadku projektu *RoBoat*) i poskutkowało tym, że relatywnie łatwo jest postawić zarzut w stosunku do kierunku tego typu działań o brak odpowiedniego zrozumienia środowiska, do którego miałyby być skierowane w sposób wiarygodny. Sytuacja

przedstawia się nieco inaczej w przypadku *Freedom Flies*. Mimo rzetelnej współpracy z organizacjami, które w założeniu miały być odbiorcą testowanego urządzenia, sam wybór miejsca na przeprowadzanie prób badawczych zdradza u badacza niezmienną jego postawę – trwania na zbyt uprzywilejowanej pozycji. Można zadać pytanie, dlaczego testy rzeczonożego urządzenia powielają negatywne klisze myślowe i za środowisko idealne do testów wybrano tę konkretną granicę, niejako podkreślając i powielając mocno uproszczony schemat, że akurat to właśnie miejsce zasługuje na dostarczenie (w domyśle: dostarczenie od nas) wsparcia. Aż chciałoby się zapytać, dlaczego na przeprowadzenie prób nie zostały wybrane tereny, które są pod administracją władz federalnych, jak np. bazy wojskowe. Lokalizacją, która została trafnie wybrana, były wyspiarskie więzienia w przypadku *RoBoata*, choć zwłaszcza przez reżysera filmowego do swojej akcji strategii, na której ten projekt się opierał, spowodowało, że całość projektu zmieniła wektor i zamiast stać się artefaktem łączącym światy sztuki, aktywizmu i badań, przyczyniło się raczej do wykreowania jednorazowego happeningu, który mimo że w swój sposób wybrzmiał, i to całkiem głośno, to był jednak raczej osadzony bardziej w rzeczywistości artystycznej niż badawczej. Najbardziej kłopotliwie przedstawia się *Afghan Explorer*, któremu można bez trudu zarzucić, że miejsce, do którego miał zostać wysłany, jest traktowane jako obszar safari, zoo lub rezerwatu, kompletnie wypierając fakt, że obecna sytuacja w tym rejonie w znacznej części jest konsekwencją współczesnej polityki imperialnej, nieliczącej się w ostatecznym rozrachunku z odpowiedzialnością za długo- i krótkofalowe konsekwencje prowadzonych działań w sferze społecznej, administracyjnej i ekologicznej.

## Bibliografia

- Candy L. (2006). *Practice Based Research: A Guide*, Creativity & Cognition Studios of University of Technology, Sydney (CCS Report: 2006-V1.0 November). Pobrano z: <https://www.creativityandcognition.com/resources/PBR%20Guide-1.1-2006.pdf> (21.04.2016).
- Campbell D.K. (1989). *From Cardinals to Chaos: Reflection on the Life and Legacy of Stanislaw Ulam*, [ed.] N.G. Cooper. Cambridge: University Press.
- Franken P., Ryan A. (2011). *The New New Thing*. Pobrano z: <https://www.timeshighereducation.com/features/the-new-new-thing/418344.article> (13.04.2016).
- Ito J. (2014). *Antidisciplinary*. Pobrano z: <http://joi.ito.com/weblog/2014/10/02/antidisciplinary.html> (13.04.2016).
- Wark M. (2004). *New Frontiers in International Communication Theory*, M. Semati (ed.). Oxford: Rowman & Littlefield Publishers Inc.  
<http://web.mit.edu/registrar/reg/costs/> (13.04.2016).  
<http://edgyproduct.org/pm/pmwiki.php?n>About.CV> (13.04.2016).  
<https://civic.mit.edu/team/chris-csikszentmih%C3%A1lyi> (13.04.2016).  
<http://web.mit.edu/spotlight/archives/afghanexplorer.html> (13.04.2016).  
<http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/1898525.stm> (13.04.2016).  
<http://tmt.media.mit.edu/research/freedom.html> (13.04.2016).  
<http://www.thebigroundtable.com/stories/the-robots-of-resistance/> (13.04.2016).  
<http://tmt.media.mit.edu/research/freedom.html> (13.04.2016).



## **Antidisciplinarity on the Other Side of the Mirror. Echoes of Class in Artistic Research Practices on the Example of an Analysis of the Selected Projects Realized in MediaLab, Massachusetts Institute of Technology**

### **Abstract**

This article aims to show and deconstruct unintentional and often unaware, but still present in western social art practice the heritage of colonial and class thinking. Through studies of several projects developed at the MIT's Media Lab under the supervision of Chris Csikszentmihályi, my intention is to point flaws arisen from too little care consideration about subject matter in discussed endeavors. These works are evaluated in the way to imply that there had been insufficient number of factors taken into consideration during the conceptual stage of the development of each project, which as a consequence made them likely to be accused of patronizing attitude. Central for the article is the notion of shortsightedness towards the target group and/or research sample overwhelmed by a final technological and theoretical execution/manifestation, and a ratio between these two.

**Key words:** interdisciplinary, Boston, MIT, Joichi Ito, MacKenzie Wark, class struggle, class divisions, Media Lab, inclusiveness, social domain

### **Nota o autorze**

**Piotr Bujak** polski artysta wizualny urodzony w Będzinie w 1982. Absolwent Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie oraz San Francisco Art Institute. Stypendysta Fundacji Fulbrighta, aktualnie doktorant Wydziału Sztuki Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie, związany z CSW Kronika w Bytomiu od 2013. Członek OFSW oraz Związku Zawodowego Inicjatywa Pracownicza. Posługuje się mieszanymi mediami od sztuki wideo po instalacje, podejmując zagadnienia dotyczące przemocy, a także wpływu kultury masowej i konsumeryzmu na tożsamość. W swojej twórczości, nawiązuje do polskiej sztuki krytycznej i awangardy Zachodniego Wybrzeża Stanów Zjednoczonych, łącząc minimalizm i konceptualną dyscyplinę ze strategiami DIY, Quick and Dirty, Hit and Run, Low Budget oraz Open Knowledge.