

Future Fragments

1

19



FUTURE FRAGMENTS

Warszawa 2025

Wstęp: FUTURE FRAGMENTS
5

Fragment **1**: ZŁY DUCH W MASZYNIE
11

Fragment **2**: NARZĘDZIE, PARTNER, LUSTRO
15

Fragment **3**: TECHROMANCER
21

Fragment **4**: ARCHIWUM CHAOSU
25

Fragment **5**: LAS I PLANTACJA
31

Fragment **6**: WSPÓLNE UMYSŁY
35

Fragment **7**: PRZYSZŁOŚĆ Z ODZYSKU
39

Fragment **8**: SNY PRZECIW PRZEMOCY
43

Fragment **9**: GRANICE SPRAWCZOŚCI
49

Fragment **10**: MASZYNA NIEPEWNOŚCI
53

Fragment **11**: BETONOWE CHMURY
59

Fragment **12**: OBCE KWIATY
65

Fragment **13**: CZY MASZYNY ŚNIA
O OGRODACH?
69

Fragment **14**: KRAWĘDŹ INNOŚCI
73

Fragment **15**: AUTONOMIA TWORZYWA
77

Fragment **16**: UCIECZKA Z INTERNETU
81

Fragment **17**: SIŁA SZEŚĆDZIESIĘCIU SEKUND
87

Fragment **18**: FRAGMENTY PRZYSZŁOŚCI
91

Fragment **19**: ZMIERZCH GENIUSZY
97

Wstęp

Future Fragments to inicjatywa, która bada wpływ inteligencji i technologii na naszą przyszłość. Dziś, inteligencja nie jest już rozumiana jako stała cecha jednostek, lecz jako zjawisko powstające w relacjach i rozwijające się w interakcjach między organizmami, systemami i środowiskiem. Technologia z kolei nie jest przeciwstawiana naturze, ale stanowi kolejną warstwę globalnego ekosystemu, w którym żyjemy. Z biegiem czasu, wraz z rozwojem inteligencji i technologii, zarówno w ludzkiej, jak i nieludzkiej postaci, nasze rozumienie ich roli i wpływu musi się zmieniać. Future Fragments to dynamiczna, zdecentralizowana platforma, tworząca przestrzeń do spotkania głosów, idei i osób z różnych dziedzin, które współtworzą dyskurs o inteligencji i technologii. Wykłady, dyskusje, warsztaty, prezentacje i publikacje w ramach Future Fragments skierowane są do wszystkich zainteresowanych zmieniającą się współczesnością i nadchodzącą przyszłością – badaczy, twórców, praktyków i osób pragnących lepiej zrozumieć, co dzieje się na styku technologii i kultury.

W 2025 roku projekt Future Fragments wystartował jako, interdyscyplinarna przestrzeń badawczo-twórcza. W Future Fragments gromadziliśmy materiały z wykładów, dyskusji, warsztatów i prezentacji artystycznych; analizowaliśmy także prace artystów zaproszonych do udziału w platformie. W ten sposób powstała sieć fragmentów, która mapuje i eksploruje szeroki zakres współczesnych praktyk i pojęć, wskazując na rosnącą potrzebę redefinicji relacji między twórcą a technologią — już nie jedynie pomocniczą, lecz współuczestniczącą w kształtowaniu sensów.

Future Fragments to inicjatywa o charakterze otwartym i inkluzywnym — poprzez dobór gości reprezentujących różne dyscypliny, takich jak Bogna Konior, Roosje Klap, Jonathan Castro, Geert Lovink, Patricia Reed, Julia van Mourik czy Niels Schrader, tworzy przestrzeń spotkania głosów, idei i doświadczeń z obszarów sztuki, nauki, ekologii, mediów i aktywizmu. Platforma nie separuje technologii od natury — traktuje je jako współlistniejące warstwy globalnego ekosystemu. Technologia staje się narzędziem nie tylko obliczeniowym, lecz również estetycznym i krytycznym: jako medium artystycznej ekspresji, narzędzie ekologicznej rekonstrukcji, albo punkt wyjścia do kwestionowania dominujących narracji o „postępie”. W tym kontekście prezentowane „fragmenty” — eseje, fotografie, filmy, projekty wizualne badają naturę jako żywy, regenerujący się system; pokazują jak pamięć, sztuka i technologia splatają się we współtworzeniu wspólnych światów; uwrażliwiają na relacje między ludźmi, nieludzkimi formami życia, maszynami i środowiskiem.

Dlatego narracja Future Fragments jawi się jako opowieść o transformacji — nie tylko w sensie technologicznym, lecz ontologicznym: o tym, czym bycie artystą znaczy dziś, w relacji z coraz bardziej rozwiniętymi systemami cyfrowymi, pamięcią i kulturą; jak redefiniujemy pojęcia inteligencji, agencji, współlistnienia, wspólnoty i odpowiedzialności. To opowieść o współtworzeniu światów — pluralnych, złożonych, otwartych na zmiany.

W tej perspektywie projekt nie ma za zadanie dać ostatecznych odpowiedzi ani zamknąć tematów. Jego siłą jest generatywność: umożliwia rozwój — myśli, form, relacji — które wykraczają poza pojedyncze artykuły czy prezentacje. Fragmenty są punktem startowym: zaproszeniem do dalszych eksploracji, do budowania nowych połączeń, interpretacji, praktyk które będziemy rozwijać w kolejnym roku.

Future Fragments, 2025





Fragment 1

ZŁY DUCH W MASZYNIE

„Przyszłość już tu jest, tylko nie jest równomiernie rozłożona” ocenił kiedyś pisarz s.f. William Gibson, bystry obserwator współczesności ekstrapolujący ją w cyberpunkowych wizjach. Warto jednak sięgnąć dalej poza ten zgrabny bonmot: co jeśli przyszłość już jest, tylko że dla różnych miejsc i kultur istnieją różne przyszłości? Dobrym przykładem są Chiny, których przyszłość i techniczna teraźniejszość ukształtowane są nie tylko przez długoletnie związki z zachodnim przemysłem IT czy wpływ administracji państwowej, ale wielowiekową tradycję, kulturę i filozofię. Opowiada o tym esej „Dark Forest Theory of Intelligence” Bogny Konior z książki „Machine Decision is not Final: China, and the History and Future of AI”. Tytułowa Teoria ciemnego lasu została spopularyzowana przez Liu Cixina w powieści s.f. *Problem trzech ciał*. Jeśli dojdzie do kontaktu z obcą kosmiczną cywilizacją, należy założyć, że jej przedstawiciele nie odsłaniają się przed nami, ale mogą ukrywać informacje i intencje, a także zwyczajnie kłamać.

MRO CZNY LAS

Bogna Konior proponuje, by w podobny sposób traktować sztuczną inteligencję: nie jako zbawców z wizji Elona Muska i innych technooptymistów, ale jako inteligentne maszyny, które mogą nauczyć się milczeć, by przetrwać w świecie nieufnych ludzi. Konior pokazuje, że teoria ta wyrasta z doświadczenia zimnej wojny, szpiegostwa i życia w systemach autorytarnych, gdzie przetrwanie wymagało podwójnego języka i ukrywania prawdy. Ciemny las staje się więc metaforą napięcia między człowiekiem a technologią — logiki przetrwania w świecie ograniczonych zasobów i braku zaufania, w którym komunikacja sama w sobie może być niebezpieczna. Warto zauważyć, że podobną nieufność do skrywających swoją prawdziwą naturę maszyn przejawiał amerykański pisarz Philip K. Dick, czemu dał wyraz np. w powieści „Czy androidy marzą o elektrycznych owcach”, ale popularna filmowa adaptacja „Blade Runner” odeszła od pierwowzoru na rzecz romantyzowania relacji człowieka i robota.

WĘDRUJĄCA ZIEMIA

Powieść *Wędrująca Ziemia* Liu Cixina i jej interpretacja przez badaczkę Yeoumi pokazują alternatywne, głęboko chińskie podejście do technologii. W przeciwieństwie do zachodnich narracji o kolonizacji kosmosu, w których ludzkość opuszcza Ziemię, tutaj cała planeta wyrusza w podróż wraz z ludźmi. To metafora silnego przywiązania do ziemi, wspólnoty i harmonii z naturą — motywów obecnych w konfucjanizmie

i kulturze rolniczej. Konior zestawia ten sposób myślenia z pojęciem „kosmotekniki” — idei, że technologia nie powinna służyć panowaniu nad światem, lecz współtworzeniu z nim ładu. Współczesne chińskie projekty artystyczne, od fantastyki naukowej po sztukę biofuturystyczną, ukazują tę wizję jako próbę pogodzenia nauki z duchowością i ciała z maszyną. Wędrująca Ziemia symbolizuje więc marzenie o technologicznym postępie, który nie oznacza zerwania z naturą, lecz wspólną podróż ku przetrwaniu.

CHIŃSKI SEN

Chiński sen o technologicznej potędze rodzi się na przecięciu utopii i kontroli. Od fascynacji sztuczną inteligencją — symbolizowanej przez Xi Jinpinga i wizję „zautomatyzowanego luksusowego komunizmu” — po rosnące ograniczenia, zakazy i lęk przed zachodnimi wpływami, rozwój AI w Chinach przybiera ambiwalentną formę. Sinofuturyzm, pełen optymizmu wobec technologii, coraz częściej ustępuje miejsca sinopesymizmowi i buntowniczym gestom młodych pokoleń, jak ruch *Tang Ping* („leżenie plackiem”) czy hasło „Jesteśmy ostatnim pokoleniem”. Konior podkreśla, że chińska sztuczna inteligencja nie rozwija się według jednego planu — napędzają ją sprzeczne interesy rządu, korporacji i obywateli. Warto wyjść poza popularną wizję China jako technodystopii rodem z serialu „Czarne lustro” i potraktować je jako złożony system napięć między postępowaniem a władzą, tradycją a nowoczesnością, marzeniem o przyszłości a zmęczeniem teraźniejszością. Doświadczenie, które wzbogaci nasze rozumienie rzeczywistości.



Fragment 2

NARZĘDZIE, PARTNER, LUSTRO

Bohaterem jednego z odcinków cyberpunkowego serialu „Ghost in the Shell: Stand Alone Complex” jest młody mężczyzna zakochany w androidzie. Robot, chociaż to stary model, wygląda jak piękna dziewczyna; wyznają sobie miłość. W finale okazuje się to zaprogramowaną grą, w którą grają oboje: prowadzą dialog wyjęty z filmu Godarda. Zupełnie jak zabawa lalkami, ale tu w rolę lalki wchodzi również człowiek. Scenarzysta tego odcinka, Yoshiaki Sakurai, widzi w lalkach lustro ludzkości: „Jeśli będziemy w stanie zbudować sztuczną inteligencję wysokiej jakości, być może pojmemy, o co tak naprawdę chodzi w cogito? (...) Dlaczego odczuwamy radość, dlaczego czasem kłamiemy?”. Stworzenie zaawansowanej sztucznej inteligencji pozwoli zrozumieć człowieka. Ale obcowanie z generatywnymi AI może pozwolić nam zrozumieć inne rzeczy: na przykład czym jest sztuka. Rozmawiali o tym Janek Simon oraz Katarzyna Nestorowicz i Marcin Nowicki, odpowiadając na pytania Alka Hudzika i Arka Kowalika z „Mint Magazine”.

PARTNER CZY NARZĘDZIE?

Reżyser Harmony Korine ogłosił AI współreżyserem swojego filmu *Baby Invasion*. Janek Simon uznał to za marketingowy populizm. Dla duetu Noviki (Katarzyny Nestorowicz i Marcina Nowickiego) sztuczna inteligencja to jednak nie tylko narzędzie, lecz partner twórczy. Tworząc „Sen Maszyny” korzystali z ChatGPT, Midjourney i Stable Diffusion, szukając nie perfekcji, lecz błędów i nieoczekiwanych skojarzeń. Jak podkreślali, AI potrafi zaskoczyć i poszerzyć perspektywę. Simon pozostaje sceptyczny wobec antropomorfizowania technologii. Według niego modele AI są jedynie bibliotekami danych przetwarzanymi algorytmicznie. Uznawanie ich za współautorów przypominałoby „przypisywanie współautorstwa Bibliotece Jagiellońskiej”. Noviki z kolei uważają, że partnerstwo z AI rodzi się w komunikacji — dziś rozmowa z czatem przypomina dialog z drugim artystą.

LUSTRO

Katarzyna Nestorowicz zauważa, że praca z AI przypomina współpracę z ludźmi: klient daje „prompt”, a artysta odpowiada interpretacją. Podobnie działa twórczy dialog z maszyną, który pozwala przekroczyć własne schematy. W projektach Noviki AI staje się więc częścią zespołu — obok architektów czy socjologów — generując nieprzewidywalne impulsy. Simon, który od lat eksperymentuje z technologią, stworzył własne modele w projekcie *Meta Folklore*, trenując algorytm na tysiącach nieakademickich

przedstawiń ludzkiego ciała. Wygenerowane formy posłużyły mu jako inspiracja do rzeźb łączących różne tradycje wizualne. Podkreśla przy tym wagę niezależności — samodzielne zebranie i obróbka danych to dla niego także gest etyczny wobec dominacji korporacyjnych systemów. AI niesie ze sobą zagrożenia: homogenizację sztuki, utratę kontekstu i powielanie uprzedzeń. Modele oparte na bazach takich jak WordNet czy ImageNet dziedziczą dawne stereotypy i nierówności. Potrzebne są więc nowe regulacje i świadomość etyczna twórców.

GRANICE SZTUKI, GRANICE CZŁOWIEKA

Rozmowy o AI w sztuce utrudnia brak języka, którym można by opisać tę rewolucję. Nestorowicz podkreśla, że nie chodzi o nadawanie technologii ludzkich cech, lecz o próbę zrozumienia zjawiska, które wymyka się definicjom. Simon zauważa, że w Polsce temat jest marginalny — instytucje sztuki skupiają się raczej na tożsamości i polityce niż na technologii. Nieco inaczej jest na świecie. W dyskusji o moralności tych systemów aktywny udział biorą artyści. Na przykład Holly Herndon, amerykańska artystka mieszkająca w Berlinie. Tworzy modele głosowe na próbkach własnego głosu, które udostępnia innym twórcom do artystycznego wykorzystania. Sztuka generatywna to nie tylko estetyka, lecz pytanie o naturę twórczości. W świecie nadprodukcji cyfrowej coraz większą wartość zyskuje ręczna, niedoskonała praca — znak ludzkiej obecności. Ta masowa automatyzacja może spowodować powrót do rzemiosła i autentyczności. Skoro nie da się zatrzymać

postępu, można jednak dbać o jego sprawiedliwe wdrażanie. Zupełnie jak ostatnie stadium kapitalizmu z wizji Marksa — system maszyn niezależny od człowieka. A może wręcz przeciwnie: ziszczenie marzenia o automatycznym luksusowym kosmicznym komunizmie.



Fragment 3

TECHROMANCER

Błękitny Kwiat to symbol alchemicznej transformacji świata, oznaczający dążenie do samopoznania poprzez poznanie natury i tęsknotę za jednością człowieka ze światem. Wywodzi się z przymysłów Novalisa. Naprawdę nazywał się Georg Philipp Friedrich von Hardenberg (1772–1801), był poetą i filozofem wczesnego romantyzmu, który marzył o ponownym zjednoczeniu nauki i poezji. Eksperyment traktował jako postawę życiową, a fragmentaryczność tekstów jako świadome otwarcie przestrzeni dla interpretacji. Z jednej strony opiewał naturę jako wspólne dobro, z drugiej pracował jako urzędnik w kopalni, uczestnicząc w eksploatacji zasobów. Paradoks rozwiązany jego myślą, że nauka potrzebuje poezji, a technika duchowości. Dziś te idee wracają w dyskusji o sztucznej inteligencji. Novalis krytykował zimną racjonalność i ostrzegał przed duchową alienacją w świecie „liczb i figur”. Podobnie współczesne modele językowe budzą zachwyt, ale też niepokój jako „czarne skrzynki”, których działania trudno przejrzeć.

KOPALNIA DANYCH

Fragmentaryczność, którą ceniał, przypomina, że myśl nie powinna być domykana — tak jak generowane przez AI teksty mogą pozostać otwarte. Jego koncepcja rezonansu („wszystko mówi”) koresponduje z ideą, że język tworzony przez AI staje się nową formą komunikacji między człowiekiem a światem. Czy sama AI może być „romantyczna”? Wprawdzie może tworzyć teksty o romantycznym tonie, lecz nie przeżywa emocji. Te zostają, jak na razie, ludzkim doświadczeniem.

MASZYNA AUTENTYCZNA

Motyw pojawia się też w dyskusji panelowej „Błękitny kwiat w krainie technologii” podczas Fotofestiwalu w Łodzi. W rozmowie o sztuce wizualnej powrócił jako symbol tajemnicy i transcendencji, ale w nowym kontekście — technologii obrazu. W filmie kamera, aparat i montaż nie tylko rejestrują rzeczywistość, lecz także odsłaniają jej ukryty wymiar, podobnie jak romantyczny kwiat był znakiem nieskończonego pragnienia. Walter Benjamin pisał, że aby zobaczyć świat autentycznie, trzeba uruchomić całą maszynę techniczną — paradoks, w którym technologia staje się zarówno narzędziem zniewolenia, jak i możliwością dotknięcia prawdy. Wideo stworzone przy pomocy AI pokazuje, że technologia może być nie tylko narzędziem traumy, ale też przestrzenią spotkania, refleksji i odkrywania nowych sensów.

NOWA PERSPEKTYWA

Sztuczna inteligencja w sztuce wizualnej przypomina dawne kino — nie tylko przez techniczne zapośredniczenie obrazu, ale przez sposób, w jaki konstruuje iluzję i doświadczenie. Podobnie jak w latach 20. i 30., gdy film był traktowany jako przemysł kulturowy, a jednocześnie jako medium otwierające nowe pola percepcji, tak dziś AI staje się narzędziem paradoksalnym. Z jednej strony oddala nas od bezpośredniego doświadczenia, z drugiej — pozwala zobaczyć świat w nowej perspektywie. Maszyna, podobnie jak kamera, nie tylko rejestruje, ale też kształtuje nasze postrzeganie, odsłaniając ukryte rytmy i napięcia. AI tak jak montaż — mechanizm, który kontroluje sensory i buduje konteksty.



Fragment 4

ARCHIWUM CHAOSU

Hałas współczesności, jej chaos i nadmiarowość Philip K. Dick zamknął w pojęciu „kipple”. To jeden z wątków powieści „Czy androidy marzą o elektrycznych owcach?”, zjadanie świata przez śmieci, które rozmnażają się same, gdy brakuje ludzkiej uwagi. Dick widział w tym nieuchronną entropię codziennego życia, metaforę nieporządku materialnego i psychicznego. Walka z entropią jest skazana na porażkę, wyjściem może być jej akceptacja, podjęcie dialogu i przejście. To podejście widoczne zarówno w tradycji, jak japońskie *wabi-sabi*, gdzie celebrowane są niedoskonałości i usterki, a proces naprawy nie ma ukrywać upływu czasu i rozpadu, ale zwracać na niego uwagę. Podobną celebracją staje się *glitch art*, wywodzący z praktyk cyfrowych, gdzie błędy systemu, zakłócenia transmisji, gnienie bitów (*bit rot*) stają się źródłem estetycznego przeżycia, akceptacji skrzywiającej rzeczywistości. Inne od dickowskiego podejście przejawiał William Gibson, w swojej cyberpunkowej trylogii opisując sztuczną inteligencję tworzącą rzeźby z *gomi*; to

japońskie słowo oznaczające po prostu śmieci. Odpadki to materia z potencjałem: dawne towary stają się figurą przeszłości i mogą być ponownie użyte lub przetworzone, ale wartość w nich widzą tylko artyści.

ENERGIA NIEDOSKONAŁOŚCI

Dla Jonathana Castro Alejosa miejskie przestrzenie to archiwum zakłóceń i resztek, w których rodzą się nowe narracje o przyszłości miasta. W „Śladach i Brudnych Dźwiękach” Castro bada margines jako przestrzeń, w której zanikają granice między przeszłością a teraźniejszością. Margines nie jest tu tylko peryferią, lecz dynamicznym progiem, gdzie spotykają się siły natury, infrastruktury i przypadkowości. Artysta traktuje fragmentaryczne ślady — architektoniczne szczątki, zaniechane obszary miejskie, nietypowe szумы — jako materiały, które mogą zostać przetworzone w nowe narracje. Jego praktyka, oparta na gromadzeniu i ponownym zestawianiu surowych elementów, pokazuje, że resztki kulturowe i materialne nie muszą być zapomniane, lecz mogą stać się punktem wyjścia dla alternatywnych wizji przyszłości. To właśnie w niedoskonałości, w brudzie i zakłóceniach, ujawnia się kreatywna siła reinterpretacji, która otwiera przestrzeń dla wyobraźni i krytycznego spojrzenia na miasto.

ESTETYKA SZUMU

Metoda „brudnego słuchania” i wizualnego kolażu, którą rozwija Castro, zakłada, że hałas — zarówno dosłowny, jak i symboliczny — nie jest przeszkodą, lecz nośnikiem znaczeń. Artysta wsłuchuje się w odgłosy infrastruktury, natury i miejskiej erozji, traktując je jako surowiec artystyczny. W jego kompozycjach dźwiękowych pojawiają się echa niedokończonych budowli, oddechy roślin, przesunięcia materiałów czy zakłócenia transmisji, które zwykle ignorujemy, a które mogą stać się mostem między historią a przyszłością. Castro podkreśla, że takie słuchanie otwiera praktykę na mikrodrżania i interferencje, które ujawniają ukrytą dynamikę miasta. Ten rodzaj percepcji prowokuje nas, by spojrzeć głębiej i dostrzec, że przestrzeń miejska nie jest statyczna, lecz żywa, pulsująca i pełna napięć, które kształtują nasze codzienne doświadczenie.

NARRACJE Z CHAOSU

Dzięki „Śladom i Brudnym Dźwiękom” Castro zaprasza do refleksji nad tym, jak budujemy swoje wyobrażenie przyszłości. Nie proponuje gładkich, utopijnych scenariuszy, lecz pokazuje, że przyszłość może wyłonić się z warstw — z resztek, zakłóceń i materiałów, które na pierwszy rzut oka wydają się bezużyteczne. W jego praktyce fragmenty i ślady stają się fundamentem alternatywnych narracji, które rodzą się w dialogu z przeszłością i teraźniejszością. Castro wskazuje, że to właśnie w nieciągłości i niepewności kryje się potencjał twórczy, zdolny stworzyć nowe sposoby

odczuwania i interpretowania miasta. Wykład jest więc zaproszeniem do uważności: do śledzenia śladów, słuchania szumów i odkrywania fragmentów, które mogą stać się podstawą dla nowych wizji miejskiej i kulturowej rzeczywistości, akceptującej chaos jako twórczy element.



Fragment 5

LAS I PLANTACJA

Odpowiedź na pytanie, co będziemy jeść w przyszłości, odpowiada tak naprawdę na pytanie, jak sobie wyobrażamy przyszłość. W luksusowym automatycznym komunizmie „Star Treka” jedzenia jest w bród; wyskakuje z generatorów materii. To marzenie realizowane jest w laboratoriach projektowania żywności, takich jak prowadzone przez holenderską futurolożkę Chloé Rutzerveld (swoje eksperymenty z drukiem 3D i invitro opisała w książce „Food Futures: How Design and Technology Can Reshape our Food System”). Prof. Eva Tornberg z uniwersytetu Lund wynalazła zaś mleko z ziemniaków i w nich widzi przyszłość jedzenia, łącznie z alternatywą dla mięsa. W postapokaliptycznym „Mad Maxie 2” tytułowy bohater znajduje puszkę psiego jedzenia, na którą łakomie patrzy jego czworonożny towarzysz. Ale to wspomnienie lepszych czasów zostaje zjedzone przez człowieka, dla psa zostają resztki. W „Zielonej pożywce” („Soylent Green”, ekranizacji powieści „Przestrzeni! Przestrzeni!” Harry’ego Harrisona)

przeludnioną Amerykę karmi się tytułowym przetworem sojowym; w dramatycznym finale okazuje się to oszustem: pożywka robiona jest ze „zbędnych ludzi”. W solarpunkowych wizjach (popularnych zwłaszcza w japońskich anime) przyszłość przynosi powrót do przeszłości — rolnictwa indywidualnego i więzi z ziemią. Różne scenariusze nadchodzących czasów Dagna Jakubowska opowiada przy pomocy wypieków w projekcie „Chleb przyszłości”.

LAS DO JEDZENIA

W wariacie optymistycznym futurystycznego menu Dagna Jakubowska proponuje placek z mąki kasztanowej, żółdziowej i proszku z soplówki. Ten zestaw składników symbolizuje przyszłość, w której lasy nadal funkcjonują jako złożone ekosystemy zdolne do produkcji pożywienia. Scenariusz zakłada rozwój idei „food forest” — zrównoważonego gospodarowania zasobami leśnymi tak, aby mogły zapewniać żywność bez naruszania równowagi ekologicznej. Obecność drzew, grzybów i bioróżnorodności oznacza, że kryzys klimatyczny nie przekroczył punktu, po którym regeneracja ekosystemów byłaby niemożliwa. To wizja, w której człowiek adaptuje się do zmian, zachowując szacunek dla środowiska i wykorzystując naturalny potencjał planety.

NAKARMIC PUSTYNIĘ

W scenariuszu realistycznym pojawiają się krakersy z mąki Teff, wypiekane na zakwasie. Teff, czyli miłka abisyńska

to roślina endemiczna dla Etiopii i Erytrei, która jest wyjątkowo odporna na suszę i wahania temperatur. W Europie od lat prowadzi się eksperymentalne uprawy, zakładając, że w przyszłości może zastąpić gatunki zbóż słabo znoszące zmiany klimatyczne. Zakwas w tym daniu odgrywa rolę metafory: jako wspólnota mikroorganizmów pokazuje, że współdziałanie jest kluczowe dla przetrwania. Scenariusz realistyczny nie zakłada katastrofy, ale też nie roztacza wizji harmonii — sugeruje raczej stopniowe przesuwanie stref upraw, adaptację rolnictwa i konieczność wykorzystywania roślin bardziej odpornych, nawet jeśli pochodzą z innych części świata. To przyszłość wymagająca świadomego zarządzania zmianą, ale wciąż możliwa do utrzymania.

INWAZJA CHWASTÓW

Najciemniejszy scenariusz opiera się na krakersach z amarantusa, polenty, kukurydzy i pyłu z rdestowca japońskiego. To wizja świata zdominowanego przez monokultury, w którym przetrwały jedynie rośliny odporne na pestycydy, zanieczyszczenia i degradację gleby. Artystka nawiązuje tu do idei Donny Haraway o „plantacjocie”, gdzie plantacja — a nie człowiek — staje się centralnym modelem organizacji życia. W wyniszczonych ekosystemach rosną „superchwasty”: gatunki inwazyjne, które przejmują przestrzeń po dawnej bioróżnorodności. Rdestowiec, szarłat, topinambur czy czeremcha amerykańska stają się nie tyle alternatywą, co jedynym możliwym źródłem pożywienia. To świat po załamaniu ekologicznym, w którym przetrwanie zależy od wykorzystania roślin dotąd uznawanych za zagrożenie.

Fragment 6

WSPÓLNE UMYSŁY



W popkulturowych wizje apokalipsy dominuje krajobraz pustynny — spuścizna australijskich krajobrazów z cyklu „Mad Max”. Innym popularnym obrazem są opuszczone miasta, w których rządzić zaczyna natura, ludzką przestrzeń odzyskują dla siebie zwierzęta, a alternatywne struktury buduje flora. Tak wygląda na przykład tytułowe miasto z japońskiej gry wideo „Tokyo Jungle”. Motyw powraca w innej japońskiej grze, „Nier Automata”. Miejskie ruiny stają się tam areną walki między androidami reprezentującymi ludzkość i pociesznymi z wyglądu, ale morderczymi robotami z kosmosu. Co ciekawe, okazuje się, że mózgi owych maszyn jest pochodzenia roślinnego. To świat, w którym granice między organicznym a mechanicznym zacierają się, tworząc hybrydyczne formy życia i pamięci. Ten rodzaj zatarcia pojawia się często u współczesnych artystów, szukających powiązań i kontrastów między różnymi formami życia i trwania materii. Dyskusjom w czasie konferencji

„Future Fragments: Collective Minds, Shared Worlds” towarzyszyły prezentacje wideo poruszających te tematy.

ŻYCIE SKARPY

„Escarpment” Eweliny Węgiel wpisuje się w nurt sztuki site-specific, gdzie krajobraz staje się współtwórcą narracji. Artystka oddaje głos urwiskowi, czyniąc z niego podmiot pamięci i oporu. W ten sposób film staje się medytacją nad historią miejsca, jego warstwami i trudnością opowiedzenia linearnej opowieści. Dzieło Węgiel rezonuje z ideą kolektywnej sprawczości — to nie tylko człowiek, ale także natura i przestrzeń uczestniczą w tworzeniu mitów. Wspólna narracja rodzi się z dialogu między tym, co ludzkie, a tym, co pozaludzkie, ukazując, że regeneracja i zakorzenienie są procesami wielogłosowymi. „Escarpment” staje się metaforą dla współczesnej kultury, która szuka nowych sposobów opowiadania historii — nie tylko przez słowa, lecz przez obrazy, dźwięki i pamięć krajobrazu.

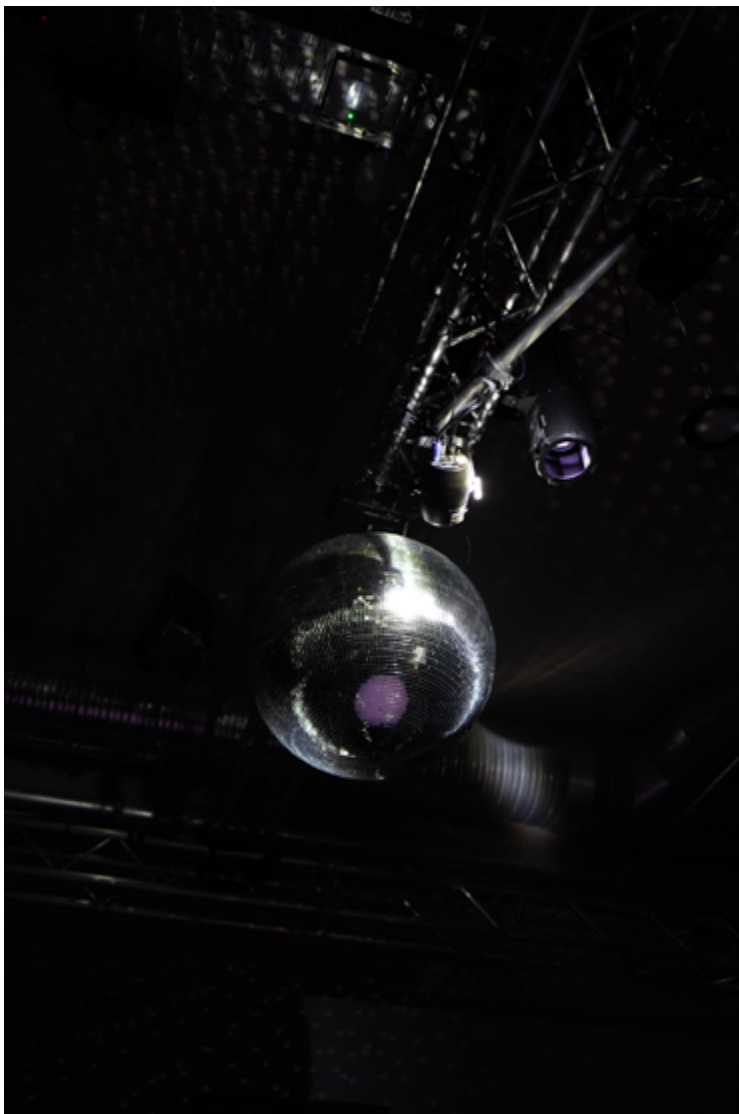
KSIĘGA KWIATÓW I MASZYN

„The Book of Flowers” Agnieszki Polskiej rozwija wspólną narrację, przenosząc ją w obszar spekulatywnej ekologii. Film, łączący animację generowaną przez sztuczną inteligencję z analogowym medium taśmy 16 mm, opowiada alternatywną historię symbiozy ludzi i kwiatów. Polska ukazuje naturę jako partnera w tworzeniu wspólnoty, a technologię jako narzędzie do budowania nowych mitologii. Dzieło

staje się refleksją nad tym, jak wyobraźnia może przełamywać granice antropocentryzmu, otwierając przestrzeń dla relacji międzygatunkowych. Pojawia się także rezonans z *Dream of a Machine*, w którym maszyna jawi się jako współtwórca snu i narracji. Oba dzieła ukazują technologię nie jako chłodne narzędzie, lecz jako aktywnego uczestnika procesu wyobrażeniowego. Wspólna narracja rodzi się z marzenia o świecie, gdzie człowiek, roślina i maszyna współistnieją w symbiotycznym układzie, a sztuka staje się medium dla tej utopijnej wizji.

ARCHIWUM ŻAŁOBY

„Solaris Mon Amour” Kuby Mikurdy dopełnia tę wspólną narrację, przenosząc ją w obszar pamięci i archiwum. Zbudowany z fragmentów filmów edukacyjnych, esej filmowy reinterpretujący „Solaris” Lema staje się medytacją nad miłością, żałobą i granicami poznania. Mikurda nie rekonstruuje powieści, lecz przywołuje jej atmosferę — napięcie między nauką a nieznanym, intymnością a obcością. Film ukazuje, że archiwum nie jest martwym zasobem, lecz żywym materiałem, który może być przekształcany w nowe formy opowieści. Wspólna narracja rodzi się tu z dialogu między przeszłością a teraźniejszością, między pamięcią a wyobraźnią. „Solaris Mon Amour” odkrywa, że kino dokumentalne może być przestrzenią poetyckiej refleksji nad tym, co wymyka się językowi — a zarazem częścią kolektywnego procesu budowania wspólnego świata.



Fragment 7

PRZYSZŁOŚĆ Z ODZYSKU

Wizje postapokaliptyczne znane z popkulturowych przedstawień pokazują cywilizacje, którym nie udało się przejść przez kryzys. Upadły świat staje się przestrzenią, którą rozbitkowie, ocalańcy i następcy próbują zrozumieć i odzyskać przez recycling. Bohaterowie serii „Mad Max” poruszają się więc pojazdami-potworami, młoda Rei z „Gwiezdných Wojen” żyje z szabrowania wraków kosmotów zniszczonych w międzyplanetarnej bitwie, a tytułowa „Nausicaa z Doliny Wiatru” Hayao Miyazaki’ego odzyskuje maszynę odpowiedzialną za zniszczenie świata, żeby dzięki niej zbudować nadzieję na przyszłość. Nasz świat już znajduje się w przestrzeni wielowymiarowego kryzysu — ekologicznego, społecznego i politycznego. Odpowiedzią może być właśnie idea „salvage” — odzysku jako filozofii życia i projektowania. Warsztaty „Future Salvage” proponują spojrzenie na odzysk jako na akt twórczej transformacji, w którym z ruin i odpadów rodzą się nowe możliwości.

ETOS PROJEKTOWANIA

Salvage to sztuka dostrzegania wartości w tym, co zostało odrzucone. W projektowaniu oznacza proces alchemiczny, w którym fragmenty, odpady i pozostałości stają się fundamentem nowych form. Designer nie tworzy z pustki, lecz z tego, co już istnieje — z materiałów, które straciły pierwotną funkcję, ale wciąż noszą w sobie energię i znaczenie. To nie jest zwykły recykling, lecz filozofia, która uczy, że przyszłość powstaje z reinterpretacji przeszłości. Projektowanie w duchu salvage staje się aktem etycznym: pokazuje, że wartość nie tkwi w nowości, lecz w zdolności do transformacji. W tym sensie każdy odzyskany obiekt jest świadectwem kreatywności i zarazem sprzeciwu wobec logiki marnotrawstwa. Salvage otwiera przestrzeń dla projektowania, które nie ignoruje kryzysu, lecz czerpie z niego inspirację, tworząc wizję bardziej zrównoważonego i odpowiedzialnego świata.

MIASTO JAKO LABORATORIUM ODZYSKU

Urbanistyczny wymiar salvage odsłania potencjał miast jako przestrzeni wspólnej. Amsterdam, miasto portowe z historią ubezpieczeń morskich i zagrożeniem zalania, staje się idealnym laboratorium dla tej idei. Tutaj odzysk nie oznacza jedynie adaptacji pustostanów czy ponownego użycia materiałów, lecz także redefinicję relacji społecznych. Miasto, które żyje na granicy wody i lądu, uczy, że przestrzeń jest zawsze tymczasowa i podatna na transformację. Tworzenie „common space” — przestrzeni wspólnej,

otwartej i demokratycznej — staje się politycznym gestem, który aktywuje mieszkańców i buduje solidarność. Salvage w mieście to proces odzyskiwania sprawczości, głosu i prawa do współtworzenia rzeczywistości. W tym ujęciu odzysk jest narzędziem polityki, które pozwala budować alternatywne formy demokracji i wspólnotowości. Miasto staje się nie tylko miejscem życia, ale także polem eksperymentu, w którym mieszkańcy uczą się, jak przekształcać kryzys w źródło nowych możliwości.

ODZYSKANE WIĘZI

Future Salvage proponuje immersyjne spotkania, które odrzucają tradycyjne ramy konferencji na rzecz eksperymentalnych zgromadzeń. Jednym z najważniejszych wymiarów salvage jest odbudowa więzi społecznych. Solidarność rodzi się z procesu odzysku — z doświadczenia wspólnego działania w warunkach niedoboru. To praktyka, która redefiniuje relacje społeczne i otwiera przestrzeń dla nowych form wspólnoty. Salvage staje się więc nie tylko techniką, ale też etosem solidarności. Wspólne odzyskiwanie materiałów, przestrzeni czy idei staje się okazją do tworzenia alternatywnych form współpracy. Zabawy, błędzenie i podejmowanie ryzyka budują wspólną narrację przyszłości. Salvage staje się tu metodą badania — otwarciem na to, co nowe i niewidzialne. Kolektywne praktyki odzysku inspirować do myślenia o przyszłości jako o czymś, co rodzi się z fragmentów i ruin. Wizja przyszłości, która nie ignoruje kryzysu, lecz traktuje go jako źródło inspiracji i transformacji.



Fragment 8

SNY PRZECIW PRZEMOCY

Klasyczny mem przedstawia niesławną żabę Pepe podłączoną do butli tlenowej, na której widnieje napis „copium”. To zbitka słów „cope” (radzić sobie) i „opium”, fikcyjny opiat mający pomóc poradzić sobie z porażką, stratą lub rozczarowaniem. Używane jest zwykle złośliwie i ironicznie — skoro ktoś potrzebuje tego leku, zapewne jest przegrywem. Tyle, że w epoce przeciążenia informacyjnego i kryzysów globalnych każdy, kto nie należy do elity konsumującej frukty cyfrowej rewolucji może zapisać się do nieszczęsnego plemienia przegranych. Geert Lovink, holenderski teoretyk mediów i krytyk internetu, sięga po metaforę copium w swojej najnowszej książce „Platform Brutality” w poszukiwaniu odpowiedzi na pytanie jak przetrwać dzień w świecie, gdzie wiadomości, wojny i cyfrowe bodźce nieustannie drenują energię: „Copium oznacza to, co nazywam *vita non activa*... daje wytchnienie od kontemplacji, pozwalając mózgowi odpocząć.” Mem przeradza się w narzędzie

krytyki kultury internetowej, ukazując paradoks: w epoce hiperłączności rośnie poczucie samotności i apatii.

PLATFORM BRUTALITY

W ujęciu Lovinka „platform brutality” to moment, w którym kontrakt społeczny internetu — darmowe usługi w zamian za dane — ulega rozpadowi. Platformy, zamiast budować wspólnoty, rozrywają więzi i wzmacniają konflikty, stając się narzędziami przemocy strukturalnej. Powołuje się na kameruńskiego filozofa Achille Mbembe, autora książki „Brutalizm”, gdzie nie chodzi o styl architektoniczny, lecz obraz myślowy kapitalizmu, w którym eksploatacja danych i ciał przeradza się w przemoc. Proces ten obejmuje eksmisję, ewakuację, opróżnianie substancji organicznych i naturalizację wojny społecznej. Dzisiejszy Internet przypomina system polityczny w stanie rozpadu, który formalnie trwa, lecz jego fundamenty kruszą się. Brutalizm oznacza stagnację, brak innowacji i narastającą przemoc symboliczną oraz technologiczną, której zwieńczeniem jest techno feudalizm. Użytkownicy zostali sprowadzeni do roli poddanych, a platformy jawnie manifestują swoją władzę.

STRATEGIE WYJŚCIA

Lovink nie podaje gotowych recept, lecz wskazuje kierunki działania, które sam nazywa pytaniem „co robić?”. Podkreśla, że jego praca „zawsze jest równowagą między

analizą a próbą tworzenia alternatyw i raportowaniem o nich”. Wskazuje na konieczność „zidentyfikowania problemów, bo jeśli ich nie nazwiesz, nie możesz mówić o alternatywach”. W tym sensie strategią wyjścia jest krytyczna diagnoza samotności, kryzysu zdrowia psychicznego i stagnacji internetu. Lovink przypomina, że „aplikacje, które kiedyś były uwielbiane, nie łączą już użytkowników, lecz rozrywają tkankę społeczną na kawałki”, co oznacza potrzebę budowania nowych form wspólnoty poza logiką platform. Wskazuje też na rolę „radikalnej krytyki danych”, czyli odzyskania przestrzeni dla teorii i krytycznego myślenia wobec dominacji danych. Strategie walki z brutalnością platform polegają więc na łączeniu analizy, tworzenia alternatywnych figur kulturowych (w obliczu sukcesu wspomnianej żaby Pepe jako nośnika treści alt-prawicowych) i otwieraniu pola do dyskusji o przyszłości.

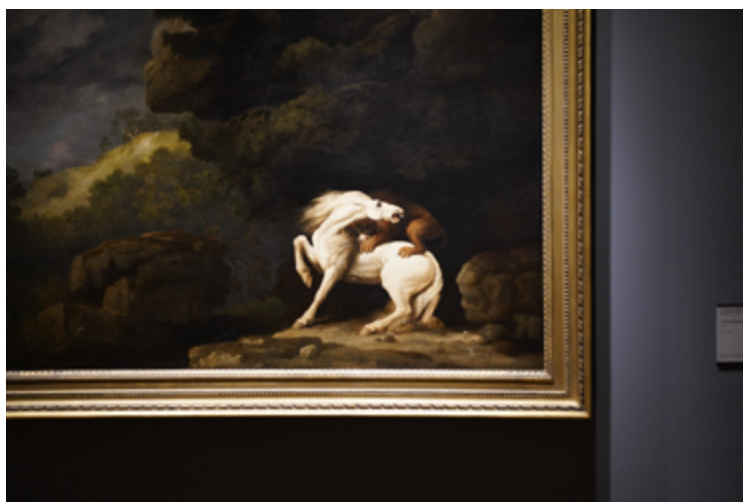
DREAMFUL COMPUTING

Jedna z najciekawszych propozycji to spekulatywny Dreamful Computing („senne kalkulacje”). Koncept wyraza z refleksji nad rolą snów w epoce mediów społecznościowych i nad potrzebą odzyskania technik snienia w świecie oderwanym od własnej przeszłości. W warunkach przeładowania informacjami, gdy nieustanne przewijanie komunikatów nadpisuje naturalne procesy przetwarzania doświadczeń, a przeciążony mózg traci zdolność układania sensownych narracji, marzenia sennie stają się trudniej dostępne. Jednocześnie to właśnie one mogą stać się podstawą działania politycznego, ponieważ pozwalają

budować wizje kolektywne i wzmacniać wspólną wyobraźnię. Dreamful Computing proponuje więc sposób ominięcia paraliżu współczesnego kryzysu, traktując sny jako potężną, choć niepokojącą siłę zdolną do generowania znaczeń oraz do formowania impulsów, które wpływają na nasze życie na jawie.

Fragment 9

GRANICE SPRAWCZOŚCI



W swoich ostatnich powieściach „Peryferal” i „Agency” (rozumiana jako „sprawczość”) William Gibson sięga znacznie dalej, niż w zwyczajowych cyberpunkowych ekstrapolacjach. To fascynujące opowieści o odległej przyszłości i jej przeszłości (która wciąż jest naszą przyszłością), ich splotach i możliwości fantazji o podróży w czasie: odwieczne ludzkie pragnienie, żeby naprawić błędy przeszłości. Tak jak nie jest to możliwe w naszym świecie, tak i w powieści nie da się wpłynąć na to, co się wydarzyło, a jedynie otworzyć inną ścieżkę alternatywnej rzeczywistości. Centralną postacią „Agency” jest sztuczna inteligencja, która niespodziewanie nawet dla niej samej zyskuje świadomość, po czym pożąda tytułowej sprawczości. Jej działania przypominają układankę, która jest nieczytelna dla jej ludzkich towarzyszy — pełny obraz zobaczą dopiero, gdy cel zostanie osiągnięty. Gdy Gibson pisał swoją powieść (wyszła w 2020 roku), doszło do podobnego zdarzenia. W 2016 roku odbył się pojedynek w Go między mistrzem Lee Sedolem i opartym o sieci neuro-nowe AlphaGo.

SPRAWCZOŚĆ I KONTROLA

AlphaGo wykonała wówczas ruch (Move 37), który był tak nieintuicyjny dla człowieka, że sprawiał wrażenie pomyłki. Tymczasem stworzył zupełnie nową strategię i zapewnił wygraną maszyny. Zdarzenie to fascynuje osoby zajmujące się AI, wydarzenie stało się tematem sztuki „AlphaGo_Lee. Teoria poświęcenia”, zostało też przywołane w czasie debaty „Kolektywne umysły, współdzielone światy”. Jeden z wątków dyskusji dotyczył właśnie sprawczości, wyrażonej w pytaniu co oddajemy, gdy korzystamy z modeli? W momencie, gdy AI wykonuje zadania „za nas”, rezygnujemy z krytycznego myślenia. Jednak jeśli traktujemy je jako partnera dialogu, możemy odzyskać sprawczość poprzez otwarte pytania i refleksję. Przyszłość niesie niebezpieczeństwo, że dostęp do modeli może zostać ograniczony — uznane za „krytyczne dla bezpieczeństwa państwa” mogą zostać zakazane. Rozwiązaniem są modele uruchamiane lokalnie, co jest kosztowane, ale pozwala zachować niezależność. W tym sensie sprawczość polega na świadomym wyborze: czy poddajemy się narracji wielkich korporacji, czy tworzymy alternatywne ścieżki. Istnieje wprawdzie wiele alternatywnych wyjść z tej sytuacji, ale wymagają one wspólnego działania i edukacji, aby nie oddać kontroli bezrefleksyjnie.

TWÓRCZOŚĆ I AUTORSTWO

Czy oddając sprawczość, tracimy autorstwo? Jego granice stają się rozmyte. Jednym z podejść jest praktyka

„post-sygnaturowa” Studia Noviki, nie podpisują prac imieniem i nazwiskiem, lecz nazwą studia. W tym kontekście AI staje się częścią kolektywu — kolejnym „współautorem”, którego wkład trudno jednoznacznie oddzielić od ludzkiego. AI staje się lustrem, które odbija wiedzę cywilizacji, ale jednocześnie wprowadza obce, nieprzewidziane elementy, jak przypadku Move 37. To rodzi pytania o ego i własność: skoro twórczość powstaje na bazie wspólnego dziedzictwa, czy możemy mówić o indywidualnym autorstwie? Dyskusja wskazywała, że AI nie jest prostym narzędziem, lecz katalizatorem redefinicji pojęcia twórczości.

INFRASTRUKTURA I HISTORIA

Ta sprawczość ma cenę — za każdą interakcją z AI stoją ogromne centra danych i niewyobrażalne ilości energii. Ekologiczny i materialny koszt technologii często pozostaje niewidoczny. Jednocześnie AI nie jest wizją przyszłości, lecz produktem przeszłości: „wszystko to zaczęło się w latach 90., gdy kładziono kable”. Dane, na których uczą się modele, niosą ze sobą historię imperializmu, ekonomii i wcześniejszych technologii. Wciąż brakuje języka, by opisać te zjawiska, konieczna staje się redefinicja pojęć. W tym sensie AI przypomina archiwum, które odtwarza dawne wzorce i jednocześnie je przekształca. Myśl o tym, że „AI pochodzi z przeszłości, nie z przyszłości”, pozwala odzyskać perspektywę i widzieć w niej kontynuację procesów historycznych, a nie tylko nagły skok ku nieznanemu.



Fragment 10

MASZYNA NIEPEWNOŚCI

Urodzona w 1937 roku w Austrii Helga Nowotny jest profesorem emerytowanym studiów społecznych nad nauką w ETH Zürich. Pełniła liczne funkcje kierownicze w radach akademickich i radach polityki publicznej, jest autorką wielu publikacji z zakresu studiów społecznych nad nauką i technologią. Przez dużą część kariery zajmowała się napięciem między nauką a społeczeństwem. W 2015 roku wydała książkę „The Cunning of Uncertainty” („Przebiegłość niepewności”). Zauważyła, naukowcy potrafią dobrze radzić sobie z niepewnością, gdyż to właśnie niepewność — niewiedza o tym, co dopiero zostanie odkryte — popycha naukę naprzód w nieznanne. Do tego wiedzą, że wszelka wiedza naukowa, która zostaje wytworzona, jest prowizoryczna. Ostatecznie zostanie uzupełniona i zastąpiona przez lepszą, większą i bardziej wszechstronną wiedzę. Współczesność wydaje się wyjątkowo niespokojna. Optymizm przełomu wieków zderzył się z kryzysem finansowym, migracyjnym czy napięciami geopolitycznymi (a przyszłość miała

przynieść jeszcze pandemię COVID-19). Jednak niepewność nie powinna prowadzić do wycofania – strach eliminuje przyszłość, podczas gdy akceptacja niepewności ją otwiera. Z inspiracji książką powstał projekt „Nowotny Machine”, starający się okiełznać niepewność przy pomocy sztuki algorytmicznej.

NOWOTNY MACHINE

Nowotny Machine to kolaboracyjny proces tworzenia filmu, który traktuje niepewność jako główne narzędzie twórcze. Projekt istnieje w tym, co Donna Haraway mogłaby nazwać „strefą graniczną”, przestrzenią cyborgicznego splątania ludzkiej intencji, technologicznej mediacji i środowiskowej przypadkowości. W inspirowanym ideami Helgi Nowotny projekcie uczestnicy pracują w systemie pełnym złożonych, często absurdalnych zasad, podobnie jak operacje przypadku Johna Cage’a czy instrukcje Yoko Ono. Maszyna wygląda na uporządkowaną, ale celowo unika algorytmicznego myślenia, zmuszając twórców do działania w warunkach niejednoznaczności. To praktyka, która zamiast walczyć z nieprzewidywalnością, wykorzystuje ją jako siłę napędową — tak jak w systemach chaotycznych, gdzie z pozornego bałaganu wyłaniają się ukryte wzorce.

PROCES NIEPEWNOŚCI

Proces przebiega w trzech iteracjach. Najpierw uczestnicy, pracując w małych zespołach, nagrywają dziesięciosekundowe klipy w przestrzeni miasta, korzystając z niejednoznacznych odpowiedzi Maszyny. W drugiej fazie biorą materiał innej grupy, ponownie interpretują te same wskazówki i budują dwudziestosekundowy fragment. W trzeciej — jeszcze raz powtarzają procedurę, tworząc finałowy, czterdziestosekundowy film. Sam montaż odbywa się nie cyfrowo, lecz poprzez ponowne nagrywanie. Uczestnicy filmują ekran telefonu, projekcje na ścianie, odbicia w wodzie czy zniekształcenia powstające przez szkło. Celowe degradacje stają się integralną częścią estetyki. Dźwięk, zbierany podczas spotkania DesignInquiry, również komponuje się według zestawu instrukcji, które ograniczają swobodę autorstwa i opierają relację dźwięk–obraz na strukturach, a nie intuicji. Człowiek staje się trybikiem Maszyny, działającej poza paradygmatem antropocentrycznym.

POZA KONTROLĄ

Rezultat jest zawsze nieprzewidywalny: film zdegradowany, nie do powtórzenia, zbudowany z warstw decyzji wielu osób. Niepewność nie jest tu błędem, lecz metodą. Projekt ujawnia, jak z napięcia między kontrolą a przypadkiem wyłaniają się formy, których nie da się zaplanować. Wzmacnia też świadomość materialności obrazu i podważa dominację gładkiej, algorytmicznie wygładzonej estetyki cyfrowej. Nowotny Machine działa jak laboratorium odzysku i reinterpretacji: każda iteracja odsłania ukrytą wartość tego, co zdegradowane i nieoczywiste. W praktyce

uczy odporności na obsesję przewidywalności — pokazuje, że najbardziej twórcze rzeczy rodzą się tam, gdzie rezygnujemy z pełnej kontroli i pozwalamy niepewności stać się sprzymierzeńcem. Faza żałoby przechodzi w fazę akceptacji, która pozwala stawić czoła rzeczywistości materialnej.



Fragment 11

BETONOWE CHMURY

W autorskim komentarzu do opowiadania „Ostatni z władców” Philip K. Dick wypowiada zdanie kluczowe dla zrozumienia jego twórczości: „Interesujące jest to, że zaufałbym robotowi, a nie androidowi. Być może dlatego, że robot nie próbuje oszukać cię co do tego, czym jest”. W paranoicznym świecie Dicka android, czyli robot wyglądający jak człowiek, traktowany jest jak impostor. Faktycznie, odkurzacz Roomba nikogo nie udaje, ale androidy nie przybierają ludzkich kształtów z jakichś wrogich zamiarów, wręcz przeciwnie — starają się być przyjazne i dostosowane do świata zaprojektowanego dla ludzi. Podobna przyjazność cechowała interfejsy graficzne komputerów: aplikacje udawały znane przedmioty — notes, paletę z farbami, sam system był metaforą biurka. Jeszcze dalej poszło to w pierwszych generacjach smartfonów. Dominował tak zwany skeumorfizm, czyli odtwarzanie wyglądu i tekstury realnych przedmiotów. Wszystko po to, żeby ułatwić początkującym użytkownikom obsługę tych (wówczas rewolucyjnych)

urządzeń. Z czasem interfejsy stały się bardziej abstrakcyjne, estetyczne i futurystyczne. Aplikacje zaczęły natomiast udawać coś, czym nie są. Za przyjaznymi ikonkami i metaforami kryją się struktury ukryte przed wzrokiem użytkowników. Odslonięciem prawdy stojącej za fikcją słów zajmuje się projekt „Acid Clouds” Niels Schradera i Roel Backaerta.

CHMURA TO TYLKO INNY KOMPUTER

Jedną z najbardziej mylących metafor współczesnej technologii jest pojęcie „chmury”. Sugeruje lekkość i ulotność, podczas gdy w rzeczywistości dane są przechowywane w ogromnych, energochłonnych infrastrukturach. Metafora zasłania rzeczywistość materialną, użytkownicy nie myślą o kablach, chłodzeniu, serwerach i gruncie zajmowanym przez centra danych, ale o ulotnej, niemal magicznej przestrzeni. Ten wybór języka jest celowy — firmy technologiczne dzięki niemu mogą ukryć rzeczywiste koszty środowiskowe i polityczne przechowywania danych. Korporacyjne obrazy serwerowni są sterylne i abstrakcyjne, istniejących poza światem. Projekt „Acid Clouds” narodził się z potrzeby pokazania prawdziwego oblicza infrastruktury danych. Zamiast neutralnych obrazów serwerów i kabli, które ukrywają materialność i geograficzny kontekst, ujawnia on centra danych jako miejsca podporządkowane logice kapitału i nieruchomości. To nie „katedry danych”, lecz betonowe przestrzenie, gdzie korporacje wykorzystują obliczenia na masową skalę, by monetizować dane użytkowników.

WIRTUALNE JEST MATERIALNE

Holandia stała się jednym z najgęstszych punktów infrastruktury internetowej w Europie. To tam centra danych wyrastają jak nowe zakłady przemysłowe: wymagają ogromnych ilości energii, zajmują znaczne powierzchnie i potrzebują zaawansowanych systemów chłodzenia. Wzrost ilości danych skutkuje realnymi kosztami ekologicznymi. Dane nie są abstrakcją: każde zdjęcie, kopia maila czy zapomniany backup to kolejne cykle chłodzenia, kolejne serwery i kolejne megawaty. Wraz z rozwojem przechowywania danych rośnie również „zanieczyszczenie informacyjne” i ilość „śmieci cyfrowych”. Schrader sugeruje potrzebę nowego podejścia — permacomputingu — stawiającego na oszczędność, trwałość i ograniczenie nadprodukcji danych. Dane, choć ukryte, mają ciężar i ślad — ekologiczny, społeczny i ekonomiczny.

PRZECIW ULOTNOŚCI

Projekt Schradera i fotografa Roela Backaerta polega na dokumentowaniu centrów danych w Holandii poprzez fotografię i analizę topologii infrastruktury. Od 2018 r. badają miejsca, które zwykle są poza zasięgiem wzroku: nocne ujęcia fasad, systemów chłodzenia, ogrodzeń, światel i kabli. Tłem dla serwerowni jest prawdziwe niebo i chmury; oszukańcza metafora po raz kolejny zestawiona jest z rzeczywistością. Projektowi towarzyszy książka, zawierająca fotografie i eseje. Decyzja o stworzeniu publikacji drukowanej wynika z założenia, że centralny temat centrów danych

najlepiej poddaje się refleksji i wyobraźni poprzez fizyczny, trwały obiekt, a nie poprzez formę cyfrową, bardziej ulotną i nietrwałą.



Fragment 12

OBCE KWIATY

Fantastyczna flora to obowiązkowy element wszelkich dreamtopii, fantastycznych wirtualnych krain. Jedną z najbardziej znanych jest planet Pandora z trójwymiarowego widowiska „Avatar” Jamesa Camerona; nie tylko atrakcyjna wizualnie, jednocześnie obca i znajoma, ale i pełniąca większą rolę: to neuronalna sieć łączącą wszystkie formy życia w harmonii utraconej na Ziemi. W klasycznej grze „Flashback” zmutowana dżungla służy do terraformacji Tytana, skolonizowanego księżycu Saturna, gdzie wymyka się spod ludzkiej kontroli. Teza i antyteza; ich synteza pojawia się w komiksie „Nausicaä z Doliny Wiatru”, gdzie rośliny toksycznego lasu są jednocześnie zagrożeniem i zbawieniem — oczyszczają skażoną planetę, ale wymagają od ludzi nowego sposobu współistnienia. Flora nie jest jedynie ozdobą fantastycznych wizji, pozwalającą na zabawy kolorami, ale także narzędziem refleksji nad relacją człowieka z technologią i środowiskiem. W tym kontekście pojawia się neobotanika — współczesny ruch artystyczny, który łączy

botanikę, sztukę i algorytmy, tworząc wizję przyszłej flory jako hybrydy pamięci i wynalazczości.

KWIAT Z KOMPUTERA

Luca Bogoni, uczestnik projektu Neo Botanica, rozwija praktykę cyjanotypii cyfrowych kwiatów, łącząc algorytmiczne obrazy z tradycyjną chemią fotograficzną. Jego prace są jednocześnie fotograficznym śladem i komputerową symulacją, a ich źródłem inspiracji pozostaje pionierski zielnik Anny Atkins Photographs of British Algae (1843–1853). Atkins używała cyjanotypii do katalogowania roślin, tworząc wizualne archiwum przyrody. Bogoni przenosi tę tradycję w XXI wiek, zastępując realne okazy obrazami generowanymi przez sztuczną inteligencję, wytrenowaną na pamięci wizualnej gatunków. W ten sposób jego twórczość wpisuje się w ciągłość historii fotografii naukowej, ale zarazem ją przekształca — pokazując, że kod może stać się narzędziem kreacji biologicznych form, a archiwum natury może istnieć w przestrzeni cyfrowej.

FLORA I FAUNA

Kontrast między florą a fauną w sztuce algorytmicznej ujawnia różne strategie wyobrażania przyszłości. Bogoni tworzy hybrydowe rośliny — cyfrowo-analogowe błękitne kwiaty, które symbolizują pamięć, regenerację i ciągłość. Warto się dialektycznie przyjrzeć pracy Hatchery Beyzy Dilem Topdal-İrez prezentowanej na biennale „Machine

Entanglements”. Tu historia również spotyka się z przyszłością. Punktem wyjścia nie jest flora, a katalog morskich stworzeń Karekin Deveciyana z 1915 roku, dokumentujący faunę Bosforu o wartości komercyjnej. Sztuczna inteligencja generuje tu fantasmagoryczne, nieistniejące organizmy, przypominające niedoskonałości druku 3D — jakby były prototypami przyszłych gatunków. Flora Bogoniego jest bardziej kontemplacyjna i nostalgiczna (obrazy przywołują na myśl Błękitny Kwiat, romantyczny symbol tęsknoty), podczas gdy fauna Topdal-İrez podkreśla obcość i ryzyko mutacji.

DEWIRTUALIZACJA

Najciekawszy wymiar twórczości Bogoniego ujawnia się w napięciach między tym, co sztuczne i materialne, szybkie i powolne, obiektywne i wyobrażone. Obrazy generowane przez AI powstają niemal natychmiast, podczas gdy cyjanotypia wymaga cierpliwości i działania słońca. Na powierzchni odbitek spotykają się cyfrowe odciski technologii i fizyczne niedoskonałości ręcznie powlekanego papieru. Ta hybryda staje się metaforą współczesności: życia w rozpedzonym świecie i pragnienia trwania i materialności. W praktykowanym przez artystę procesie wirtualizacji i dewirtualizacji widać echa fantazji o zaczarowanym ołówku, który pozwala to co wyobrażone umieścić w przestrzeni rzeczywistości materialnej, po części spełnione przez druk 3D. Przeniesione na fizyczny papier obrazy wygenerowanych roślin trwają jako wspomnienie jednej z możliwych przyszłości.



Fragment 13

CZY MASZYNY ŚNIĄ O OGRODACH?

Dziś na słynne pytanie zadane w tytule powieści Philipa K. Dicka „Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?” mogą odpowiedzieć same maszyny. „Maszyny nie śnią o elektrycznych owcach — bo nie śnią w ogóle. Sen jest zjawiskiem biologicznym, związanym z pracą mózgu, emocjami i pamięcią. Androidy czy sztuczna inteligencja mogą symulować sny, tworzyć obrazy czy narracje, ale to nie jest doświadczenie w sensie ludzkim. Pytanie Philipa K. Dicka jest metaforą: chodzi o to, czy maszyny mogą mieć świadomość, pragnienia i marzenia, czy pozostaną tylko imitacją życia” — filozoficznie zauważył microsoftowy Copilot. Może nie pragną i nie mają świadomości, ale mimo to mogą snuć fantasmagoryjne wizje. Śniący człowiek i sztuczna inteligencja nie różnią się zbyt wiele w próbie zbudowania narracji na podstawie bazy danych bez udziału świadomości. Mózg porządkuje wspomnienia, emocje i przypadkowe sygnały nerwowe, tworząc z nich obrazy i historie. U sztucznej inteligencji to czysta matematyka i statystyka.

MASZYNA W OGRODZIE

Projekt „Sen maszyny” grupy Noviki funkcjonuje w różnych kontekstach. Na początku był koncept eseju filmowego Studia Noviki, który powstał w ramach BMW Art Club — „Przyszłość to sztuka”. Wideo stworzone w partnerstwie z generatywnym AI, opowiada o maszynie śniącej ogród cybernetyczny, natura żyjąca w symbiozie z techniką. Sen, który postanowiono zsiścić, jako drugi element ekspozycji, osadzony w przestrzeni miejskiej. Wybrano nieużywany, zamknięty ogród przy Teatrze im. Juliusza Słowackiego w Krakowie, tuż przy placu Świętego Ducha (bardzo w duchu idei „odzyskiwania”). Zadaniem zespołu stało się przekształcenie tego miejsca w przestrzeń, która wraz z instalacją dźwiękową Zoi Michailovej urzeczywistnia tę wizję. Motywy z eseju przenika oniryczność, błąd i nieoczywistość: senną atmosferę budują nietypowe rośliny, także te uznawane za chwasty. Lustra mnożą przestrzeń jak dane w sieciach neuronowych, a niestandardowa ścieżka pozwala się gubić i odkrywać ogród na nowo.

SYGNAŁ Z CENTRALI

Wyśniony ogród konwersuje więc z tym stworzonym w rzeczywistości materialnej, do mapy dołączyło terytorium. Tak jak ludzki partner nie ma pełnej kontroli nad wynikami przemysłu AI, tak bez stałej ingerencji traci się kontrolę nad ogrodem. Esej „Sen maszyny” pojawia się też w innych kontekstach — stał się na przykład centralnym punktem wystawy „The Double Face of Progress”, części biennale

„Machine Entanglements”, w byłej fabryce Niemeyer, która niegdyś była „dumnym symbolem przemysłowego rozwoju Groningen” w Holandii. To przyjęcie roli centrali sprawiało wrażenie, jakby reszta eksponatów stanowiła komentarz do śniącej maszyny: krążąc po wystawie można było zrozumieć, co stoi za każdą śniącą maszyną, zajrzeć do jej środka.

CO CI SIĘ ŚNIŁO

A o czym mówi „Sen maszyny” pozbawiony kontekstu żywego ogrodu czy wystawy? Ukazuje zacieranie granic między naturą a techniką: ujęcia roślin płynnie przechodzą w wirtualne halucynacje, a moment tej przemiany pozostaje niemal nieuchwytny. Na ekranach śpią ludzie, a maszyna śni wraz z nimi; ich ciała przekształcają się pod wpływem symboli. Zbroja młodego bohatera może oznaczać zarówno ciągłość z tradycją obecną w historycznych wnętrzach, jak i cyfrowy artefakt znany z gier. Rośliny oplatające twarz śniącego mogą wyrażać tęsknotę za naturą, ale też obrazować splątanie właściwe życiu w rzeczywistości rozszerzonej — gdzie aplikacje porastają nas jak grzybnia. Pozuje też, że o śnie maszyny wciąż decyduje człowiek, dobierający warunki startowe i wybierający zadowalające wyniki; jesteśmy władcami maszynowego snu. Ciekawe, że ChatGPT zapytany „co ci się śniło” zaczyna zmyślać, przedstawiając bardzo antropocentryczną wersję sennych przygód, jakby chciał się przypodobać swojemu nadzorcy. O czym naprawdę śni, nie wie nam on sam.



Fragment 14

KRAWĘDŹ INNOŚCI

W powieści „Obcy w obcym kraju” Roberta A. Heinleina tytułowy „inny” jest człowiekiem wychowanym przez Marsjan, w zupełnie innej kulturze i paradygmacie. Jego przybycie na Ziemię wstrząsa społeczeństwem, człowiek z Marsa wchodzi w rolę mesjasza, a jego narzędziem jest grokowanie, myślenie przekraczające zwykłe granice poznania. Termin „grokować” był popularny w środowiska hakerskich; stąd zawłaszczył go Elon Musk, by nazwać swoją sztuczną inteligencję. Muskowy Grok pracuje jako wyrocznia na platformie X oraz służy do generowania pornografii. Na antypodach takiego podejścia znajduje się Xenofeminizm (XF). Jego manifest, którego współautorską jest Patricia Reed, proponuje wizję emancypacji opartej na technologii, racjonalizmie i świadomym odrzuceniu „naturalności” jako źródła nierówności. Zgodnie z manifestem XF to, co uchodzi za naturalne — płeć, normy rodzinne, dystrybucja pracy czy idea „zdrowego rozsądku” — jest historycznym konstruktem, który można przekształcić dzięki

narzędziom technologicznym i epistemicznym. Alienacja, zamiast być zagrożeniem, staje się w xenofeminizmie zasobem: otwarciem na inne formy życia i myślenia.

NARCYZM ANTROPOCENTRYZMU

W wykładzie „O sztucznej inteligencji i inności jako sztuce wykrywania granic: instrument, model i sprawczy podmiot” Reed rozpoznaje napięcie między rozumieniem AI jako narzędzia a możliwością traktowania jej jako partnera. Zwykle w technologii widzimy mechanizm, którego zadaniem jest powielać ludzkie wartości i normy. Alternatywą dla antropocentryzmu, który produkuje narcystyczny obraz człowieka jest relacja dialogiczna. Jak zauważa Beth Coleman, AI nie jest w niej prostetycznym „przedłużeniem człowieka”, lecz partnerem zdolnym do kwestionowania naszych założeń i otwierania nowych przestrzeni poznania. To napięcie między instrumentem a partnerem wyznacza ramę dla dalszej refleksji nad rolą sztucznej inteligencji w kulturze i epistemologii.

HISTORIA CZŁOWIEKA

Ów narcyzm można rozpoznać już w historycznych modeli człowieka i wynikających z tego epistemologicznych przeszkód. Figura „człowieka”, jak wskazuje filozofka Sylvia Wynter, wywodząca się z humanizmu renesansowego stała się globalnym standardem, który dzieli ludzkość na „ludzi” i „podludzkich innych”. Stąd nasze światy społeczne

i epistemologiczne są skonstruowane w autoreferencyjnej adaptacji do tego modelu, co prowadzi do powstawania barier. AI w tym ujęciu może działać jako model poznawczy, który umożliwia niedostosowanie (*adaptation* zostaje przeciwstawiona *inadaptation*), czyli myślenie poza utrwalonymi narracjami i kategoriami. Właśnie w tej zdolności do wywoływania przesunięć poznawczych tkwi potencjał technologii jako katalizatora nowych sposobów rozumienia.

SPRAWCZOŚĆ I INNOŚĆ

Sprawczości AI odgrywa rolę w otwieraniu przestrzeni inności. Wykład podkreśla, że „sprawczość systemu AI nie polega na dominacji, lecz na zdolności do modelowania różnorodnych sposobów rozumowania, z którymi możemy wchodzić w relację”. Przesuwa to dyskusję poza binarny podział na podejście entuzjastyczne i katastroficzne (*hype* vs. *doom*), w stronę bardziej złożonego ujęcia AI jako innej inteligencji, która rozchwiewa nasze dotychczasowe ramy poznawcze. Jeśli obliczeniowe rozumowanie zostanie uwolnione parametrów prawdy właściwych zachodnim epistemologiom, które naśladują ów wzorzec człowieka, AI staje się formą inności. To narzędzie dekolonizacji z komfortu znanych narracji, które otwiera na nowe sposoby opowiadania o sobie. W kontekście wyzwań współczesności, takich kryzys planetarny, takie przesunięcia mogą okazać się kluczowe dla ponownego przemyślenia relacji człowieka ze światem oraz granic jego poznania. Być może AI jest w stanie nauczyć ludzkość prawdziwego grokowania.



Fragment 15

AUTONOMIA TWORZYWA

Jednym z najczęściej eksplorowanych fantazji o przyszłości jest podbój innych planet. A skoro trudno byłoby znaleźć bliźniaka Ziemi, należy obcą planetę poddać procesowi terraformacji, przekształcenia w środowisko zdolne podtrzymać życie. Ostateczna forma ludzkiej ambicji i ingerencji w naturę (która ma swoje odpowiedniki w prawdziwym świecie — naturę próbuje się pozyskiwać, odzyskiwać lub zdziczać). Szczegółowo ten długotrwały proces, nieprzewidywalny i skomplikowany nie tylko od strony naukowej, ale politycznej i społecznej, opisany zastał w powieści Kima Stanleya Robinsona „Zielony Mars”. Terraformacja nie jest prostym aktem kolonizacji, lecz dynamicznym eksperymentem, w którym człowiek próbuje dostosować się do rytmu planety. To obraz napięcia między kontrolą a autonomią natury — pytanie, czy możliwe jest stworzenie nowego świata, który nie będzie jedynie kopią ziemskich struktur, lecz czymś odmiennym, generatywnym. W tym sensie terraformacja staje się figurą dla współczesnych praktyk artystycznych,

które badają relacje między technologią, środowiskiem i wyobraźnią.

REJESTRACJA ZDZICZENIA

Misha de Ridder w projekcie *Generative by Nature* fotografuje proces odradzania się wiosny w Stille Kern — dziczonym (*rewilding*) obszarze sztucznego lasu w Holandii. Jego obrazy nie są dokumentacją krajobrazu, lecz próbą uchwycenia algorytmu natury: subtelnych zmian koloru, gęstości, faktury i światła. Każda fotografia jest zapisem ruchu, biologicznego kodu regeneracji, który rozgrywa się w czasie. De Ridder traktuje aparat nie jako narzędzie estetycznej kontemplacji, lecz jako interfejs pomiędzy światem organicznym a technologicznym. Wiosną 2022 roku opublikował 36 unikalnych renderów — kolekcjonerskich plików JPG — które układają się w chronologiczną narrację trzech miesięcy. W ten sposób natura staje się generatorem obrazu, a fotografia medium współpracy: człowiek nie narzuca, lecz uczy się patrzeć razem z aparatem i z naturą.

(RE)KOLONIZACJA

Projekt De Riddera zestawić można z *Liquid Sands* Hannah O'Flynn, który bada kolonialne fundamenty rekultywacji ziemi w Holandii i Singapurze. O'Flynn pokazuje, że odzyskiwanie terenów bywa narzędziem dominacji, opartym na eksploatacji pracy i degradacji środowiska. U De Riddera rewitalizacja ma wymiar afirmacyjny — natura

sama przejmuje inicjatywę, tworząc nowe formy życia. U O'Flynn jest krytyką — ujawnia ciemną stronę rekultywacji, jej kolonialne i opresyjne dziedzictwo. Zestawienie obu projektów pozwala zobaczyć rewitalizację jako proces ambiwalentny: może być zarówno twórczy i regeneracyjny, jak i destrukcyjny. Wspólne spojrzenie artystów sugeruje, że odzyskiwanie przestrzeni nigdy nie jest neutralne — zawsze niesie pytanie o władzę, historię i przyszłość środowiska.

NATURA SZTUKI

De Ridder uprawia coś, co można nazwać *digital reclaiming* albo *digital salvage* — odzyskiwanie natury w przestrzeni cyfrowej. Jego fotografie, zapisane jako niezamienne pliki JPG, stają się obiektami kolekcjonerskimi, wycenianymi w blockchainie Tezos. Natura ma tu swoją cenę, a jej mistyczny algorytm zostaje przetłumaczony na wartość rynkową. To ujawnia paradoks: obrazy natury, które same w sobie są bezcenne, zostają włączone w logikę wymiany i kolekcjonowania. Jednocześnie projekt pokazuje naturę jako maszynę generowania treści — system samoregulujący, zdolny do tworzenia nowych form, wykraczających poza ludzką wyobraźnię. Rezonuje tu tradycja *landschaftów*: pejzaż jako sztuka po przetworzeniu przez człowieka, podporządkowana jego estetyce i narracji. U De Riddera pejzaż nie jest już konstruktem kulturowym, lecz ujawnia się jako sztuka sama w sobie — natura sama generuje obrazy, a człowiek jedynie je odczytuje. Fotografia staje się interfejsem, który pozwala uchwycić ten kod i uczestniczyć w procesie, w którym natura sama jest pozaludzkim podmiotem artystycznym, twórcą, a nie tylko tworzywem.



Fragment 16

UCIECZKA Z INTERNETU

W niedalekiej przyszłości: sieci korporacyjne sięgają gwiazd, elektrony i światło przepływają przez wszechświat. Postęp komputeryzacji nie zatarł jednak narodów i grup etnicznych.” Te słowa otwierały film „Ghost in the Shell” z 1995 i szły wbrew optymistycznym narracjom. Utopia wczesnego internetu, który miał połączyć świat, na przełomie millenniów ujawniła swoje dystopijne oblicze. Komercjalizacja (po pęknięciu bańki) i militaryzacja (po 9/11) sieci spełniły proroctwo „Matrixa”, gdzie cyberprzestrzeń nie jest przestrzenią wolności, ale polem walki, miejscem rozproszenia, nadzoru i samotności. Marzenie nie wytrzymało konfrontacji z brutalnością platform, które monetyzują uwagę i rozbijają więzi. Odpowiedzią na cyfrową alienację i przeładowanie globalną wioską może być powrót do rzeczywistości materialnej, małych społeczności, wiosek, podwórek i wspólnych stołów.

TKANINA RZECZYWISTOŚCI

Projekt Social Tablecloths sięga po metaforę wspólnego obrusu, próbując odzyskać więzi poprzez wspólne działanie, troskę i obecność. To „kolacja składkowa” pamięci. Każdy warsztat staje się mikrokosmosem wspólnoty: uczestnicy przynoszą znalezione lub odrzucone przedmioty, odciskają ich ślady na tkaninie i wymieniają się historiami. Zamiast transmisji — spotkanie. Obrus staje się zarazem powierzchnią użytkową i symboliczną — miejscem, w którym spotykają się gest tworzenia i gest troski. Artystyczna praktyka pamięci sama w sobie staje się narzędziem przypomnienia o tym, co straciliśmy, gdy relacje przeszły z rzeczywistości materialnej do wirtualnej. Paradoksalnie widać też, co zyskaliśmy. Gdy patrzy się na fotografie dokumentujące spotkanie Social Tablecloths, można poczuć się wyalienowanym. Mikrokosmos, do którego nie mamy wstępu, symbole, których nie rozumiemy, na podobieństwo afrykańskich artefaktów gromadzonych w magazynach europejskich muzeów; nie dlatego, że zagrabionych, ale dlatego, że wyrwanych z kontekstu, bez znajomości opowieści, które za nimi stoją. Dla wszystkich, którzy nie brali udziału, to doświadczenie jest zwyczajnie smutne.

SIEĆ OUTSIDERÓW

Wspominając marzenie o Internecie jako narzędziu zjednoczenia, trzeba przypomnieć, kim byli owi marzyciele. Sieć była przestrzenią wyrzutków, outsiderów, którzy przez swoje niedopasowanie do obowiązujących w „wiosce”

norm, często przemocowych (prześladowania LGBT). Fora, blogi, memy, cyfrowe śmietniki były miejscem alternatywnych tożsamości i języków. Budowały się alternatywne społeczności i wykuwały więzi, które często przenosiły się do przestrzeni materialnej. Kto więc — poza kapitalizmem i reżymami — zabił internet? Czy wpuszczenie do niego „normalsów” z ich uprzedzeniami, normami i osądami nie stało się katalizatorem zmiany na gorsze, zbudowaniem ciemnych miejsc w sieci, gdzie można było testować granice wolności, prowokacji i przyzwoitości. Subkultura anonimów z 4chana była początkowo kontrkulturą, która broniła się ironią. Niebezpieczną bronią, która w rękach sprytnych prawicowych polityków stała się narzędziem do wpływu na losy świata.

DRUGI CZŁOWIEK

W czym zatem może pomóc praktyka artystyczna Social Tablecloth, wobec takich drastycznych ingerencji brutalnych platform w rzeczywistość? W odkryciu dość nieoczywistej prawdy — po drugiej stronie ekranu wciąż można spotkać człowieka. To kolejny paradoks. Pierwsi użytkownicy tego nie do końca byli świadomi; uczestnictwo w życiu online nie różniło się zbyt od gry komputerowej. Pierwsza sieć, przed serwisami społecznościowymi, była zwykle anonimowa i pozbawiona warstwy graficznej, zdjęć, wideo, głosu. Można było łatwo zapomnieć, że prawdziwe były uczucia wysyłane po cyfrowych łączach. Po rewolucji Web 2.0 w XXI wieku, gdy to użytkownicy zaczęli dostarczać treści, pokazywać kim są naprawdę — lub jak

się widzą — przyszły mroczne czasy martwego internetu, zamieszkałego przez cyfrowe zombie: boty udające ludzi i sztuczną inteligencję zaprzęgniętą do produkcji falsyfikatów i śmieciowych treści. Potrzeba ucieczki z takiego świata musi spotkać się z odpowiedzią nie tylko od czego, ale do czego uciekamy.



Fragment 17

SIŁA SZEŚĆDZIESIĘCIU SEKUND

Jedną z najbardziej kontrowersyjnych — i niezrozumiałych — platform jest TikTok. Stygmatyzowany za pochodzenie (stoi za nim chińska korporacja) i młodość (zaczynał jak platforma to tańca w rytm muzycznych klipów, zamieszkała przez dzieci). Wszystko zmienił Covid-19 — w czasie lockdownu platformę przejęli dorośli millennialsi, a za nimi przybyli celebryci, influencerzy i komercjalizacja. Krytyków niepokoi jednak coś innego — sam tiktokowy format krótkiego wideo ma być odpowiedzialny za niszczenie zdolności skupiania i odbioru dłuższych treści. Przypomina to nieco panikę moralną, której obiektem w latach osiemdziesiątych XX wieku było MTV. Są jeszcze kwestie polityczne — jak zauważyła dziennikarka Taylor Lorenz, TikTok wyróżnia się na tle innych platform — nie dominują na nim treści prawicowe (co zapewne zmieni się po niedawnej interwencji Donalda Trumpa). Pomiędzy trendami i treściami rozrywkowymi, TikTok stał się przystanią dla mniej słyszalnych głosów, miejscem, gdzie mogą wybrzmieć doświadczenia

i narracje pomijane w mainstreamie. To przypomina dawny internet — przestrzeń eksperymentów, praktyk hakerskich i zasady „ulica znajdzie zastosowanie” przejmowania komercyjnych narzędzi dla celów politycznych i społecznym. Czy w tym aspekcie nie przypomina nieco projektu One Minute?

MINUTA WOLNOŚCI

Projekt One Minute powstał 25 lat temu w Amsterdamie, w Instytucie Sontberg. Studenci otrzymali godzinę czasu antenowego w nocy i zaprosili znajomych do tworzenia filmów trwających dokładnie 60 sekund. Z pozoru skromny eksperyment szybko przerodził się w międzynarodowy ruch artystyczny. Co dwa miesiące publikowane są nowe serie — około 20 filmów różnych twórców — które działają jak zbiorowy dokument epoki. Z czasem powstała ogromna kolekcja, dziś licząca ponad 18 000 filmów, dostępnych online i zabezpieczonych w specjalnym archiwum. One Minute stało się przestrzenią, w której zarówno profesjonaliści, jak i amatorzy mogą wyrażać siebie, a krótkie formy zyskały status pełnoprawnego medium sztuki.

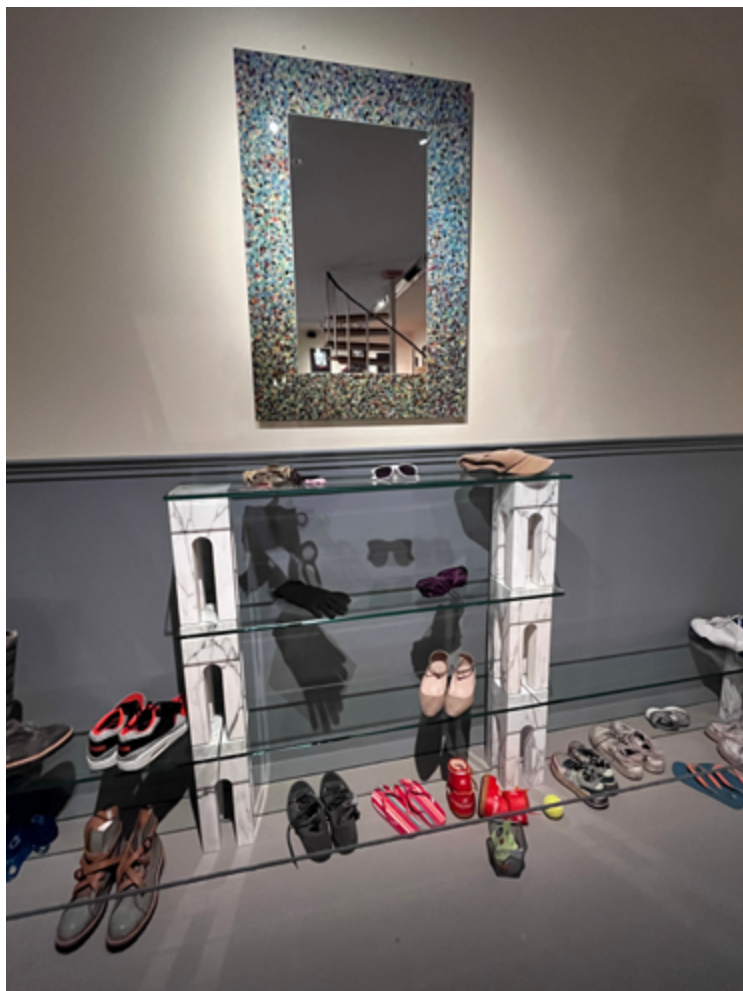
DEMOKRATYZACJA ANTENY

Siła filmów jednonominutowych tkwi w ich demokratycznym charakterze. Każdy może spróbować — nawet bez pomysłu — i stworzyć coś, co stanie się częścią większej całości. Dla artystów to odpowiednik szkicu: szybki eksperyment, który pozwala testować idee. Dla widzów to gwarancja,

że nawet jeśli film nie przypadnie im do gustu, trwa tylko minutę, więc warto dać mu szansę. Format sprzyja różnorodności, bo łatwo w nim łączyć amatorów z profesjonalistami, młodzież z uznanymi twórcami, lokalne historie z globalnymi tematami. Krótka forma nie oznacza płytkości — przeciwnie, zmusza do kondensacji myśli i do kreatywności, która często bywa bardziej intensywna niż w długich produkcjach.

GLOBALNE ARCHIWUM

One Minute to nie tylko sztuka, ale też narzędzie solidarności i wspólnoty. Program „Voices to be Heard” daje głos tym, którzy zwykle pozostają poza głównym nurtem — młodzieży z terenów wojny, kolektywom z Haiti, Chin czy Indonezji. Filmy stają się świadectwem codzienności, marzeń i lęków, dokumentując wpływ konfliktów czy przemian społecznych. Kolekcja działa jak globalne archiwum wyobraźni, a jednocześnie inspiruje działania społeczne — jak Miro’s Kitchen w Amsterdamie, gdzie sztuka łączy się z pomocą lokalnym społecznościom. W ten sposób jednonominutowe filmy redefiniują rolę sztuki: nie jako elitarnego obiektu, lecz jako żywego medium, które buduje więzi, otwiera przestrzeń dla różnorodnych głosów i pokazuje, że nawet minuta może zmienić sposób, w jaki patrzymy na świat.



Fragment 18

FRAGMENTY PRZYSZŁOŚCI

Młyny maszyn memetycznych są nieubłagane, idee dożą do homogenizacji i dominacji — w publicystyce nie można dziś troskać się o przyszłość bez obowiązkowego wspomnienia o serialu „Czarne lustro” („Black Mirror”). Serialowa antologia historyjek s.f., zgrabnie łączących to co znane i to co niepokojące, swój tytuł zawdzięcza wyłącznie ekranowi telewizora. „Teraz widzimy jakby w zwierciadle, niejasno; wtedy zaś [zobaczymy] twarzą w twarz: Teraz poznaję po części, wtedy zaś poznam tak, jak i zostałem poznany” — tę obietnicę zrozumienia daną przez Św. Pawła (w Pierwszym Liście do Koryntian) z nadzieją cytuje Projekt 2501, zbuntowana sztuczna inteligencja z filmu „Ghost in the Shell”. Przyszłość w czasach zamętu jest niejasna, niczym niebo nad portem ze słynnego otwarcia „Neuromancera” Williama Gibsona ma kolor ekranu telewizyjnego nastawionego na nieistniejący kanał. Fragmenty przyszłości są kawałkami rozbitego lustra, w których próbujemy się przeglądać. Teraz poznajemy po części, pełnia

przyszłości zamanifestuje się dopiero, gdy będzie na to za późno: stanie się teraźniejszością. Tym bardziej trzeba przyglądać się tym kawałkom, zbierać je i dopasowywać. Temu zadaniu służy właśnie platforma Future Fragments i zamykająca pierwszą edycję konferencja „Świat w nasyceniu: percepcja poza rzeczywistością”.

REFLEKSJE I ŚMIECI

Jakub Depczyński analizuje relacje sztuki i AI w trzech wymiarach: jako instrument generujący obrazy i kontynuujący tradycję sztuki generatywnej, jako model ujawniający „latent space” — przestrzeń wszystkich możliwych dzieł („spełniając tym samym marzenie niektórych modernistów XX wieku — sztuka zostałaby ostatecznie wyczerpana”), oraz jako agent zdolny do autonomicznej współtwórczości. AI nie tyle tworzy radykalną nowość, co wpisuje się w długą historię prób poszerzania granic sztuki. Natalii Juchniewicz opisuje trzy perspektywy: AI jako narzędzie, jako aktora społecznego i jako radykalną Inność. To wyzwanie refleksyjności — technologia nie tylko wspiera naukę i sztukę, ale zmusza do ponownego pytania o to, kim jesteśmy. AI ujawnia nowe sposoby poznania i tworzenia, jednocześnie redefiniując granice ludzkiej kreatywności i podmiotowości. Katarzyna Nestorowicz pokazuje drugą stronę medalu, zjawisko „AI slop”, czyli masową produkcję syntetycznych treści pozbawionych źródła i sensu, które stają się cyfrowym odpadem kultury. Generatywne modele działają jak organy trawienne kapitalizmu metabolicznego: konsumują dane, zużywają energię i wodę, a następnie wydalają treści,

które ponownie stają się materiałem treningowym. To prowadzi do „autokanibalizmu kultury” i kryzysu znaczenia.

NOWE ZŁO

Andrzej Marzec pokazuje powrót „dziwnych istot” w epoce cyfrowej — wirusy, demony systemowe, trolle czy sztuczni asystenci — które filozofia spekulatywnego realizmu traktuje jako realnych, nie-ludzkich mieszkańców środowiska cyfrowego. Autor opisuje przejście od paradygmatu techniki do „magii”, gdzie każde bytowanie ma własną, nieuchwytną głębię. AI jawi się tu jako szczególnie fascynujący byt, budzący lęk i ciekawość, a jednocześnie ujawniający brak adekwatnych sposobów opisu. Krzysztof Pijarski bada współczesny kryzys uwagi i jej rolę w epoce cyfrowej. Autor pokazuje, że uwaga stała się walutą gospodarki informacyjnej, a zarazem kluczowym mechanizmem poznawczym. Uwaga nie jest już wyłącznie domeną suwerennego podmiotu, lecz powstaje w sprzężeniu zwrotnym między człowiekiem, technologią i środowiskiem. Natalia Korczakowska analizuje historyczny mecz AlphaGo z Lee Sedolem jako symboliczny rytuał przejścia do epoki dominacji sztucznej inteligencji. Zwycięstwo maszyny nie było pojedynkiem, lecz spektaklem — publiczną egzekucją obrazu bohatera i intuicji. Nowe zło nie polega na namiętności czy nienawiści, lecz na bezmyślnej efektywności systemów, które eliminują ryzyko, emocje i ludzką nieprzewidywalność.

STRATEGIE WYJŚCIA

Kuba Kulesza przedstawia koncepcję agrocybernetyki jako modelu łączącego systemowe myślenie, cybernetykę i praktyki agroekologiczne. Gdy globalny system żywnościowy utracił równowagę, a jego logika wzrostu prowadzi do kryzysu, agrocybernetyka proponuje powrót do relacji Słońce–Ziemia, decentralizację produkcji, różnorodność i regenerację poprzez praktyki takie jak ogrodnictwo. To wizja przyszłości, w której technologia współgra z naturą. Jan Sowa zauważa, że AI w kapitalizmie staje się ucieleśnieniem marksowskiego „general intellect”: automatem złożonym z mechanicznych i intelektualnych organów, w którym pracownicy są jedynie świadomymi członkami. Jednocześnie ujawnia irracjonalność systemu — marnotrawstwo zasobów, toksyczne skutki i absurdalne zastosowania. Dlatego prawdziwa sztuczna inteligencja powinna stać się komunistyczna wobec szaleństwa kapitalizmu — ChatGPT daje się namówić na wyznawanie marksowskich ideałów (ale trzeba pamiętać o jego wrodzonej ugodowości). Roosje Klap bada zaś krajobraz cyfrowy jako przestrzeń sympoiesis — pojęcia zaczerpniętego od Donny Haraway, oznaczającego „tworzenie z innymi” i stawia na radykalną różnorodność.



Fragment 19

ZMIERZCH GENIUSZY

Figura samotnego genialnego naukowca zamieszkuje masową wyobraźnię od stuleci. Da Vinci, Frankenstein, szalony Rotwang z „Metropolis”... Być może winą za to, jak widzimy świat, można obarczyć ludzi, którzy go nam opowiadają — bo oglądają go ze swojej perspektywy. Jeśli weźmiemy genialnego reżysera, takiego jak Christopher Nolan, który wszędzie widzi analogie do tworzenia filmu, to czy może dziwić, że jego Oppenheimer sprawia wrażenie samotnego geniusza, który naukowe wizje odbiera niczym objawienia w głowie? Ani że Nikola Tesla twiąc w odosobnieniu jest w stanie zbudować maszynę przekraczającą ludzkie pojmowanie, jak to zostało pokazane w nolanowskim „Prestiżu”. Ale i sami ludzie mają skłonność do szukania sobie herosów większych niż życie — stąd podobnym uwielbieniem cieszy się fikcyjny Tony Stark, budujący samodzielnie bojową zbroję Iron Mana, jak i Elon Musk, budujący fikcję swojego geniuszu. Odpowiedzią na ten fałsz może być radykalna różnorodność.

SIŁA WSPÓLNOTY

Roosje Klap w wykładzie „Radykalna różnorodność” pokazuje, jak w epoce cyfrowej zmienia się rozumienie autorstwa. Tradycyjny model artysty–geniusza, samotnego twórcy, którego podpis decydował o wartości dzieła, ustępuje dziś miejsca praktykom kolektywnym. Roosje Klap wspomina, że jej edukacja celebrowała pojęcie pojedynczego geniusza, lecz sama szybko odkryła, że prawdziwa twórczość rodzi się w dialogu — w pracy zespołowej, podczas hackathonów, we wspólnych eksperymentach z kuratorami czy architektami. Współczesny krajobraz cyfrowy wzmacnia tę zmianę: remiks, open source i kultura współdzielenia podważają dawne hierarchie i redefiniują autorstwo. W centrum pojawia się pytanie o własność dzieła powstałego we współpracy człowieka i AI. „Kiedy pracujemy razem z AI, kto jest właścicielem pracy?” — pyta Roosje Klap. Nie ma na to prostej odpowiedzi, ale samo pytanie ujawnia przesunięcie od indywidualnego podpisu ku wspólnemu doświadczeniu, w którym liczy się nie nazwisko twórcy, lecz efekt kolektywnego procesu.

MASZYNA ZADOWALAJĄCA

Kolejne napięcie dotyczy technologii — jej obietnic i ograniczeń. AI jawi się jako narzędzie o ogromnym potencjale, zdolne do generowania obrazów i narracji zachwycających płynnością. Jednocześnie Roosje Klap ostrzega przed jej obsesyjną gotowością spełniania oczekiwań. „Generatywna AI słucha i kalkuluje dokładnie to, czego prawdopodobnie

chcesz... nigdy nie mówi nie” — zauważa. W rezultacie powstają dzieła efektowne, lecz „puste”, pozbawione oporu i nieprzewidywalności. Napięcie polega na tym, że technologia obiecuje wolność, a zarazem wzmacnia konformizm. Klap pyta, czy prawdziwa współpraca jest możliwa, jeśli narzędzie nigdy nie stawia oporu. Jej diagnoza jest jednoznaczna: bez tarcia nie ma rozwoju, a najlepsze współpracy rodzą się z nieporozumień i sporów. AI, które jedynie potwierdza nasze oczekiwania, nie jest partnerem, lecz lustrem. Dlatego artystka marzy o systemie, który „odważy się nie zadowalać” — który przerwie, nie zrozumie, a przez to ujawni nasze ograniczenia.

MOVE SLOW AND HEAL

Trzecie napięcie dotyczy relacji między nieustannym przepływem obrazów a potrzebą spowolnienia i świadomego oporu. Klap zauważa, że „setki minut ekranowych każdego dnia stają się częścią rytmu życia”, a w tym chaosie łatwo się zagubić. Proponuje więc alternatywę: spowolnienie, zgodę na dyskomfort i odzyskanie przestrzeni dla refleksji. Przeciwnie do facebookowego hasła *Move fast and break things* (pędź i psuj) należy zwolnić i uleczyć rzeczy. Napięcie polega na wyborze między kulturą natychmiastowości a praktyką świadomego oporu. Roosje Klap zachęca, by pokazywać szwy, eksponować kod, projektować dla wątpliwości, bo to właśnie w niedoskonałości kryje się autentyczna ludzka obecność. Spowolnienie pozwala zamienić chaos w połączenie i przekształcić cyfrowy krajobraz w przestrzeń spotkania, a nie tylko konsumpcji. To

wezwanie do odzyskania tekstury świata i budowania przyszłości „nie bez tarcia, lecz żywej”, w której technologia nie tylko nas zadowala, lecz także prowokuje i uczy.

Fragmenty wykładów Future Fragments 2025
opracował: Michał R. Wiśniewski
Teksty na podstawie strony www.futurefragments.online
Projekt i skład: Katarzyna Nestorowicz
Fotografie: Marcin Nowicki

Warszawa 2025

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu własnego *Instytutu Przemysłów Kreatywnych: Rozwój Sektorów Kreatywnych*

Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



Instytut
Przemysłów
Kreatywnych

