

dr hab. Mirosław Filiciak, prof. SWPS
Instytut Kulturoznawstwa
Wydział Nauk Humanistycznych i Społecznych
Szkola Wyższa Psychologii Społecznej
w Warszawie

Warszawa, 27 stycznia 2015 r.

Recenzja rozprawy doktorskiej mgr. Jana K. Argasińskiego
pt. „*Software Studies*. Kultura, sztuka i oprogramowanie”

Istotnym dla lektury rozprawy doktorskiej pana mgra Jana K. Argasińskiego kontekstem jest koncepcja „trzeciej kultury”, znoszącej podział między naukami humanistycznymi a ścisłymi i przyrodniczymi. Jej postulat wynika ze znaczenia, jakie we współczesnym świecie odgrywają nowe technologie. Aby zrozumieć tę rzeczywistość, niezbędne jest łączenie kompetencji tradycyjnie rozdzielanych dyscyplin. Ta refleksja jest ważnym elementem *software studies*, którym pan mgr Argasiński poświęcił swoją pracę. Była również przyczyną mojego dyskomfortu, który towarzyszył lekturze przedstawionego tekstu. Kulturoznawcza i medioznawcza analiza łączą się w nim z fragmentami konwencją bliskimi historycznym powieściom Neala Stephensona, ale też z równaniami matematycznymi i fragmentami kodu komputerowego. Autor jest bowiem nie tylko medioznawcą, ale też informatykiem i w tekście wykorzystuje swoją znajomość obu tych dziedzin. Tłumaczy to zresztą przekonująco, gdy wspomina, że „[t]echnologia chce pozostawać niewidzialna. Dlatego tak ważne wydaje się, często z pozoru nieco zbyt techniczne, wyjaśnianie sposobów i mechaniki działania pewnych obiektów medialnych” (s. 186). Bez tego rola oprogramowania, niczym ideologia, pozostaje nieuchwytna i przezroczysta. Postulat zmiany tego stanu rzeczy to punkt wyjścia dla prowadzonego przez doktoranta wywodu. Praca poświęcona jest temu, jak działa oprogramowanie, oraz oddziaływaniu *software* na kulturę i sztukę. Rozprawa podzielona została na cztery części. Pierwsza poświęcona jest wprowadzeniu podstawowych pojęć i zarysowaniu teorii informacji; druga - przemianom paradygmatów programowania, ale też związanym z *software* praktykom artystycznym. Część trzecia analizuje, m.in. poprzez pojęcie protokołu, relacje między oprogramowaniem i kulturą. Ostatnia odnosi się do humanistyki cyfrowej i wykorzystywanych w niej

narzędzi, zgodnie z założeniem, że w wypadku kodu granica między krytyką a działaniem jest rozmyta, toteż narzędzia i uprawiane przy ich użyciu praktyki stanowią ważną część przedsięwzięć krytycznych.

Wprowadzenie obejmuje historyczne tło związane z teorią informacji, w tym odniesienia do filozofii. Jak już wspomniałem, stanowi ono pewne wyzwanie dla czytelnika przywykłego do lektury teksów marginalizujących wymiar techniczny; jego obecność jest jednak niezbędna w kontekście tematu pracy, stanowi też – jak to odczytuję – rodzaj manifestu pokazującego, jak może i jak powinna wyglądać fuzja kulturoznawstwa z informatyką. Rozwijając swój wywód, w części poświęconej maszynom semiotycznym, Autor przedstawia rozumienie oprogramowania jako medium. Píše: „[p]rogramy - jak się przekonujemy są bardzo specjalnym sposobem komunikacji” (s. 51), ponieważ są konstruowane językowo, ale zarazem ocena ich skuteczności jest relatywnie prosta, oparta wyłącznie na pragmatyce działania. Językowy element oprogramowania wprowadza jednak specyficzne trudności: „oprogramowanie możemy lokować w uniwersum semiotycznym, do jego fundamentalnych właściwości należy bowiem operowanie na znakach. Kiedy wygłaszamy tego rodzaju stwierdzenie, przedmiot naszego zainteresowania zostaje natychmiast uwikłany w gęstą sieć tradycji związanych z tą dziedziną nauki” (tamże). Cytuję ten fragment, bo jest on symptomatyczny dla znajomości kontekstów kulturoznawczych, którą w rozprawie prezentuje Autor; świadczy również o jego zmyśle krytycznym. To w mojej opinii elementy świadczące o badawczej dojrzałości i kwalifikacjach pana Argasińskiego.

Niestety, w rozprawie obecne są także elementy, które podobają mi się nieco mniej. Gdy w tekście pojawiają się odniesienia do świata sztuki, jak choćby przykład sięgającej lat 70. sztuki algorytmicznej, Autor po wprowadzeniu fascynującego wątku niemal natychmiast go zamyka. Przedstawione przykłady, i uwaga ta dotyczy także kolejnych, mogą być potraktowane jako przejaw rozdarcia, o którym w cytowanym wcześniej fragmencie wspomina Autor. To napięcie między językiem opisu a jego funkcjonalnością. Na tle większości prac medioznawczych przedstawione w pracy analizy pozostawiają pewien niedosyt, chciałoby się, aby były nieco bardziej pogłębione; Autor tyleż analizuje, co po prostu prezentuje przywoływane studia przypadku. Zaznaczyłem już, że praca mgra Argasińskiego w standardy wpisywać się nie ma zamiaru, raczej chce te standardy zmieniać. Mimo wszystko chwilami można jednak odnieść wrażenie nieco nazbyt swobodnej zonglerki pojęciami. Gdy Autor wprowadza np. teorię aktora-sieci, robi to na jednej stronie, co można tłumaczyć zaufaniem do kompetencji czytelnika; trudno jednak tym zaufaniem tłumaczyć fakt, że pojawiająca się dość gwałtownie ANT, kilka stron dalej, w sposób równie dynamiczny, znika. Innym przykładem może być doskonale dobrany przykład demosceny jako zjawiska, w którym

oprogramowanie, często realizowane w ramach narzucanych sobie przez twórców ograniczeń, jest sztuką. Tyle tylko, że rozprawa o demoscenie błyskawicznie przechodzi w opowieść o rozwoju grafiki komputerowej, później stając się historią o komputerach domowych i crackscenie - a wszystko to na przestrzeni dziesięciu bogato ilustrowanych stron. Do tego problemu powrócę jednak jeszcze w dalszej części recenzji.

Za jeden z najistotniejszych fragmentów pracy uważam części poświęcone humanistyce cyfrowej, w których Autor wprowadza ważne wątki krytyczne. Software studies to projekt oparty na wnikliwej analizie technologii, ale w wymiarze politycznym rozpostarty pomiędzy radykalną teorią krytyczną a neoliberalizmem. Wielu wnikliwych badaczy przejawia zastanawiającą obojętność związaną z ideologicznym wymiarem oprogramowania, ale też z zagrożeniami tkwiącymi w postulatcie humanistycznego zwrotu komputacyjnego, czy wręcz koncepcji przekształcenia tradycyjnej akademii i jej otwarcia na nowe technologie. Badania importujące do kulturoznawczej skrzynki narzędziowej oprogramowanie miewają charakter ateoretyczny, czy nawet bezkrytyczny, toteż cieszą mnie słowa Autora, który opisując choćby działania Lva Manovicha i kierowanej przez niego Software Studies Initiative, pisze: „Zadziwiająca jest pewność z jaką zespół Manovicha formułuje wnioski z (...) prezentacji obrobionych komputerowo danych” (s. 94). To jedno z głównych wyzwań stających przed humanistyką cyfrową i związanych z wykorzystaniem narzędzi, które dają nowe możliwości, ale też wprowadzają cały zestaw zagrożeń, związanych głównie z przekonaniem o obiektywizującym działaniu komputerów i z myśleniem spod znaku „dane mówią same za siebie”. To szerszy problem, sygnalizowany choćby w głośnym tekście danah boyd i Kate Crawford „Six Provocations for Big Data”. W recenzowanej pracy gwarantem krytycznego podejścia są m.in. liczne odwołania do prac Aleksandra Gallowaya czy przywołanie artykułu Tarletona Gillespiego. Pan mgr Argasiński słusznie wspomina w tekście, że nie ma przecież „surowych danych” (przypomina to tytuł tomu redagowanego przez Lisę Gitelman – „Raw Data is an Oxymoron”). Przy okazji trzeba podkreślić, że doktorant umiejętnie selekcjonuje bibliografię, sięgając po opracowania aktualne, ale też zróżnicowane w swej wymowie; przede wszystkim jednak z błyskawicznie rosnącego korpusu tekstów dotyczących refleksji nad oprogramowaniem i nowymi technologiami komunikowania wybiera rzeczy istotne, jak zostało już napisane, zachowując wobec nich także krytyczny dystans. Bardzo dobrze, że wśród przywoływanych autorów pojawiają się też nazwiska takie jak Thomas Kuhn, wprowadzające tu perspektywę szeroko rozumianych *science studies*, ważnych dla zyskania swoistej meta-perspektywy, związanej z dyskursami naukowymi (ale i oprogramowaniem jako specyficznym dyskursem).

Kolejny poruszany w pracy problem to analiza przemian języków programowania

i konsekwencje odejścia od kodu maszynowego; Autor odnosi się tu chociażby do krytycznych studiów nad kodem. To kolejny wątek pracy, dla której ontologia wykorzystywanych przez nas technologii stanowi problem osiowy, wpisujący się w wywód mający na celu zmianę statusu software'u (i – choć w tej pracy w mniejszym stopniu – hardware'u) jako „czarnych skrzynek”, których działania nie są przez badaczy rozurniane, ale też nie są uznawane za szczególnie istotne poza ogólnymi odwołaniami do usieciowienia, cyfryzacji itp. Znacząca i w pewnym sensie odświeżająca jest nieobecność w tekście badaczy takich jak Henry Jenkins – postaci w dyskursie wokół „nowych mediów” ważnej, ale równocześnie autora nieco już „zgranych” tez, któremu coraz częściej wytyka się projektowanie na przemiany medialnego ekosystemu utopijnych wizji. Rozprawa mgr. Argasińskiego byłaby więc tutaj kontrą wpisującą się w widoczny w refleksji medioznawczej renesans zainteresowania materialnością (nawet, jeśli mowa o niematerialnym medium). To także kolejny dowód na to, że doktorant podąża ścieżkami rzadko uczęszczanymi przez polskich badaczy, i w tym wypadku jest to komplement.

Jak to z wartościowymi tekstami bywa, a z takim ponad wszelką wątpliwość mamy tutaj do czynienia, rozprawa „*Software Studies. Kultura, sztuka i oprogramowanie*” więcej tematów otwiera, niż podsumowuje. Gdy czytam o wytwarzaniu przez algorytmy „wykałkulowanych” odbiorców, chciałbym większej liczby odniesień do nauk społecznych, choćby do analizy sondaży Pierre'a Bourdieu, koncepcji „rozumu statystycznego”, technologii „self” Foucault, czy – by pozostać na rodzimym gruncie - prac Mateusza Halawy. To samo dotyczy wątków pamięciologicznych. Z kolei przy wątkach krytycznych niewiele miejsca poświęcono systemowemu umocowaniu technologii, środowisku, w którym działają - kapitalizmowi. Ale takie wyliczanki można prowadzić w różnych kierunkach; mam świadomość, że Autor zawsze zmagą się z ograniczeniami i musi dokonywać wyborów, czy raczej „szerzej” czy „głębiej”. Jak wspominałem wcześniej, jako czytelnik dysertacji w kilku jej miejscach miałem wrażenie, że zawężenie obszaru analizy czy prezentowanego spektrum przykładów przyniosłoby pracy korzyści, pozwalając poświęcić poszczególnym problemom czy przykładom więcej miejsca. Ostatecznie jednak skłaniam się ku myśli, że pionierski na rodzimym gruncie charakter pracy uzasadnia wybór opcji „szerzej” - choć trzeba jeszcze raz powtórzyć, że w tym wypadku jest to także: „inaczej”. Wspominany przeze mnie dyskomfort czytelnika-humanisty jest tu dyskomfortem odzwierciedlającym problemy dyscypliny, co zresztą jest kolejnym wątkiem, który być może w przyszłości Autor mógłby rozwinąć. Mgr Argasiński wspomina o zwrocie komputacyjnym, warto byłoby przy tej okazji poświęcić nieco więcej miejsca dyscyplinarnemu usytuowaniu studiów nad oprogramowaniem (mogłaby w tym pomóc choćby opublikowana niedawno w Polsce książka *Cultural turns* Doris Bachmann-Medick). Przedstawione tu uwagi traktuję jednak jako konsekwencje wyborów, do których zmusza pionierski charakter pracy, poruszającej tematykę

w rodzimym piśmiennictwie medioznawczym obecną w sposób marginalny, choć przecież są to sprawy o fundamentalnym dla dyscypliny znaczeniu. W żadnym wypadku nie zmieniają one też mojej wysokiej oceny całości dysertacji.

Reasumując: nie mam wątpliwości, że przedstawiona do recenzji praca pana mgr. Argasińskiego stanowi oryginalny i wartościowy wkład do polskiego medioznawstwa. Mam nadzieję, że tematyka software studies będzie tematem dalszych eksploracji, w tym tych podejmowanych przez samego doktoranta, który dowiódł tutaj swoich wysokich kompetencji. Recenzowane opracowanie spełnia wszelkie kryteria stawiane pracom doktorskim, wobec czego wnoszę o dopuszczenie pana mgr. Argasińskiego do dalszych etapów postępowania o nadanie tytułu doktora nauk humanistycznych w dyscyplinie nauk o sztuce.

