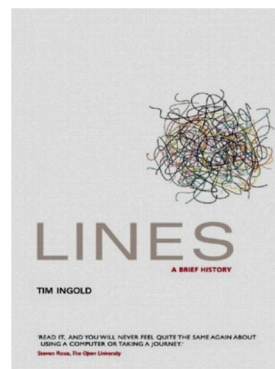


Wprowadzenie do antropologii linii. O książce *Lines: A Brief History* Tima Ingolda⁴¹

Autor: Tim Ingold
Tytuł: *Lines: A Brief History*
Wydawca: Routledge
Rok wydania: 2007
Liczba stron: 200

Krzysztof M. Maj
Katedra Antropologii Literatury i Badań Kulturowych
Wydział Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego
krzysztof.maj@uj.edu.pl



Abstrakt

Tekst niniejszy rozważa, w oparciu o krótką analizę kluczowych wątków książki *Lines: A Brief History* (2013) Tima Ingolda, zasadność wprowadzenia do dyskursu humanistycznego tytułowej antropologii linii. Za najważniejszą część koncepcji Ingolda uznaje się opisany przezeń zwrot od linearności modernizmu i nowoczesności do spacjalności postmodernizmu i ponowoczesności – na czele z wprowadzoną przezeń opozycją dwóch praktyk poznawczych, *trail-following* oraz *wayfaring*, związanych – odpowiednio – z podążaniem do określonego miejsca w z góry zaplanowany sposób i nieskrępowanym wędrawaniem po jakiejś przestrzeni. Natomiast poprzez osadzenie argumentacji Ingolda w egzemplifikacji nowomediów (np. nawigowanie za pomocą Google Maps czy eksplorowanie światów gier wideo) czy skojarzenie z szerzej znanymi koncepcjami filozoficznymi i pojęciami teoretycznymi próbuje się pokazać przełomowość *Lines: A Brief History* dla rozwoju topograficznego nurtu badań kulturowych.

Słowa kluczowe: linia; linearność; spacjalność; *wayfaring*; *trail-following*; Tim Ingold; topografia; geopoetyka.

⁴¹ Wszystkie cytaty podaję za wydaniem: Tim Ingold, *Lines: A Brief History*, New York: Routledge 2007 we własnym przekładzie filologicznym; w przypadku występowania jakichkolwiek niejasności czy nieoczywistości, formy oryginalne zamieszczam w zgodzie z powszechnie przyjętą praktyką w tekście ciągłym w nawiasach kwadratowych. Za zasugerowanie przyjrzenia się monografii Ingolda w zakresie wydobywanej tu problematyki winienem podziękowania dla prof. Moiry Hunter z University of Lancaster.

Książka *Lines: A Brief History* brytyjskiego antropologa kultury, Tima Ingolda, stanowi unikatowy przykład historycznej analizy pojęcia podstawowego, jakim nie tylko dla geopotyki, topologii czy topografii literackiej jest linia. Jak sam autor przyznaje we wstępie, jest to temat tyleż oczywisty, ile paradoksalny: trudno bowiem w historii kultury o pojęcie o wyższym wskaźniku semantycznej wartości dodanej. Czytelnikowi polskiemu należy się na samym początku wyjaśnienie, że praca Ingolda jest wybitnie osadzona w anglosaskim kręgu kulturowym i stąd większość kluczowych wniosków wyprowadza z często nieczytelnych w przekładzie filologicznym zniuansowań językowych. Przede wszystkim może nie ma w języku polskim tak wyrazistego związku między tym, co dyskusyjnie kalkowane jest jako lineaż (*lineage*)⁴², a fabułą (*storyline*) – wskutek czego linearność tej drugiej podnoszona jest niejednokrotnie jako zarzut, a nie immanentna cecha narracji⁴³, zaś literaturoznawstwo chętniej interesuje się problematyką płaszczyzny, miejsca i przestrzeni aniżeli obciążonej semantycznie liniowości.

Ten ostatni problem jest paradoksalnie dobrym punktem wyjścia do zaprezentowania wyjściowego stanowiska Ingolda na bardziej uniwersalnym niż jedynie anglosaski gruncie. Tim Ingold zauważa bowiem już u progu swoich rozważań, iż dla kultury Zachodu charakterystyczne było zawsze powiązanie liniowości z linearnością, które zwłaszcza do zwrotu postmodernistycznego „istotnie wpłynęło na sposób, w jaki modernistyczny Zachód pojmował proces historyczny, następstwo pokoleniowe oraz upływ czasu” (Ingold 2007: 2), wskutek czego linearność została trwale powiązana z myśleniem paradygmatycznym, logocentrycznym i etnocentrycznym, zaś nielinearność, prawem alternatywy, ze wszystkim, co niosło ze sobą myślenie ponowoczesne i krytyczne.

Powiedziano nam, że odmienność jest nielinearna. Z drugiej jednak strony założono, że życie jest przeżywane miejscowo [*on the spot*], a więc raczej w konkretnym miejscu [*place*] aniżeli wzdłuż jakiejś ścieżki. Zastanawia mnie jednak, czy mogłyby istnieć miejsca, gdyby ludzie do nich nie wyruszali i nie przybywali? [...] Życie, jak sądzę, jest przeżywane nie tylko miejscowo, lecz wzdłuż ścieżek, a czymże są ścieżki, jeśli nie rodzajem linii? To wzdłuż ścieżek zatem ludzie obrastają w wiedzę o otaczającym ich świecie i w podobny sposób opisują go w historiach, które opowiadają. Kolonializm zatem jest nie tyle narzuceniem linearnego myślenia na nielinearny świat, ile *narzuceniem jednego rodzaju linii na inny* [podkreślenie moje, KMM] (Ingold 2007: 2).

⁴² Na przytaczaną kalkę zdecydował się np. Krzysztof Kocjan w przekładzie *Trupa* Louis-Vincenta Thomasa (zob. zwł. s. 164-165 wydania łódzkiego z 1991 r.).

⁴³ Dzieje się tak zwłaszcza w szkodliwie oddalających się od nomenklatury narratologicznej badań ludologicznych, jak i ogólnej praktyce recenzenckiej, w której linearność fabuły w grze wideo jest niemal zawsze równoznaczna z jej niską oceną, co jednak – przyznać wypada – wiąże się z oczywistym dla graczy potencjałem gry wideo do projektowania współmożliwych scenariuszy narracyjnych.

Równie błyskotliwie poradził sobie Ingold z domniemaną linearnością myślenia ewolucyjnego i deterministycznego, przypominając, że na słynnych diagramach z *Ewolucji gatunków* Charlesa Darwina wykorzystywana jest... linia kropkowana – a więc bynajmniej nie linia *per se*, lecz jedynie obraz „sukcesji instancji, w którym nic się nie rusza, ani nie wzrasta” (Ingold 2007: 3). Jeśli by zaś wyobrazić sobie życie nie tyle jako „wachlarz kropkowanych linii”, lecz raczej jako „rozmaitość [*manifold*]”⁴⁴ (tamże) łączącą w sobie nieskończoną ilość wątków osnutych na bytach wszelkiego rodzaju, zarówno ludzkich, jak i pozaludzkich, które to odnajdują swą drogę w splocie relacji, w które są uwikłane” (tamże) – to wówczas ewolucyjność zyskałaby zupełnie nową, rewolucyjną wykładnię, zaś zwolennicy upraszczających zróżnicowań straciliby asumpt do wartościującego przeciwstawiania tego, co linearne i *dlatego* modernistyczne temu, co nielinearne i *dlatego* postmodernistyczne.

Ingoldowska apologia linii odnajduje uzasadnienie na przestrzeni całej monografii w sześciu systematyzujących rozdziałach, poświęconych kolejno: problemowi rozłącznego analizowania zapisu literackiego i notacji muzycznej (rozdział 1: *Language, music and notation*); propozycji wprowadzenia ogólnego podziału linii i skorelowania go z kulturową problematyką śladu i wątku (rozdział 2: *Traces, threads and surfaces*); opisowi kierunków oddziaływania linearnego (rozdział 3: *Up, across and along*); liniowości genealogii i historii drzew genealogicznych (rozdział 4: *The genealogical line*); wpływowi technologii na delinearzację zapisu odręcznego (rozdział 5: *Drawing, writing and calligraphy*) oraz wieńczącej rozważania kulturowej historii linii na przełomie modernizmu i postmodernizmu (rozdział 6: *How the line become straight*). Zakres poruszanych przez Ingolda zagadnień przy zachowaniu koniecznej w opracowywaniu historii pojęciowej linearności wywodu w istocie rzeczy sam jest już dowodem na słuszność hipotezy o linii jako rozmaitości (*manifold*). Z prawdziwą przyjemnością czyta się erudycyjne rozważania Ingolda na temat zmiany kierunku rozrysowywania drzew genealogicznych – dopiero od czasów oświecenia rozrastających się ku górze od podstaw, zaś w starożytności i średniowieczu rosnących całkowicie wbrew naturze – czy też refleksje nad postępującą utratą głosu piśmiennictwa (*sonus litterarum*), łączące w brawurowej analizie porównawczej historię kształtowania się notacji muzycznej z problemem „przygwoźdzeniem słowa przez druk” (Ingold 2007: 24-26) w literaturze, wskutek którego zapis literacki praktycznie utracił zachowany jeszcze w notacji muzycznej aspekt performatywny. Równocześnie, by nie dać się ponieść własnej erudycji i ogromowi poruszanych zagadnień, na przestrzeni całej swej książki Tim Ingold nieustannie powraca do dwóch najistotniejszych i wzajemnie od siebie zależnych kwestii, a zatem:

⁴⁴ Nie da się wykluczyć, że Ingold nawiązuje tym do jednego z rodzajów przestrzeni topologicznej w matematyce, stąd taka decyzja w przekładzie (rzeczownik *manifold* oddaje się właśnie jako „rozmaitość”).

- (1) do sukcesji uwikłanej w dyskurs wielkich narracji „prostolinijności modernizmu [*straight line of modernity*]” (Ingold 2007: 167) przez przynależącą do porządku dystopijnego (a zatem też dekonstrukcjonistycznego) „zdefragmentowaną linię postmodernizmu [*fragmented line of postmodernity*]” (por. Olwig 2002);
- (2) oraz do ściśle wiążącej się z nią propozycji odróżnienia kulturowej dyspozycji nieskrępowanego, swobodnego wędrowania (*wayfaring*) od deterministycznego podążania za z góry ustalonym szlakiem (*trail-following*).

Wyróżnienie kategorii *wayfaring* i *trail-following* jako dwóch nadrzędnych i właściwie niezależnych od procesu historycznego kategorii koordynacji przestrzeni można uznać za najważniejszy wkład Tima Ingolda we współczesną – zwłaszcza zorientowaną na badania topograficzne i geopoetyckie – antropologię kultury. Ingold ujmuje bowiem w ramach uniwersalnej antynomii to, do czego musiała dotąd wystarczać Baudelairowsko-Benjaminowska i tym samym *par excellence* miejska metafora *flâneura* (zob. np. Paetzold 1998, Hohmann 2011, Szalewska 2012) wraz z towarzyszącymi jej okazjonalnie kontrprzykładami spod znaku turystyki konsumpcjonistycznej, nieobywającej się bez różnorodnych protez poznawczych (aparatury fotograficznej, smartfon itp.) i skrupulatnej planistyki (mapa, przewodnik, plan podróży itp.). Wykładnia Ingoldowska nawiązuje w tym aspekcie do znanej z *Nomadologii* Deleuze’a i Guattariego opozycji między przestrzenią homo- a heterodiegetyczną (*logos vs nomos*), stwarzając sposobność do wykorzystania pojęć kłącza (*rhizome*), mapy czy sieci (*meshwork*) w szerszym kontekście, aniżeli jedynie ten zagospodarowany na potrzeby studiów miejskich. U podstaw różnicy pomiędzy *wayfaring* a *trail-following* leży bowiem zarówno rizomatyczność, jak i performatywność samej linii, która pierwotnie może być zapisem, śladem bądź reprezentacją gestu czy ruchu, a dopiero wtórnie bywa poddawana semiotyzacji – co u Ingolda jest świetnie zilustrowane poprzez konfrontację linii rozumianej jako ślad ciągłego ruchu (z obowiązkową alegacją do słynnych wykresów dygresyjności z *Tristrama Shandy’ego*) z tą powstałą wskutek prostego „następstwa punktów i kropek [*succession of points or dots*]” (Ingold 2007: 75)⁴⁵. Dynamiczne, ciągłe linie średniowiecznych manuskryptów czy do dziś używanych japońskich sylabariuszy (*katakana* i *hiragana*) są właśnie, jako bezpośredni zapis ruchu dłoni, czymś zgoła odmiennym od zdań składanych współcześnie z liter wystukiwanych na klawiaturze. Owszem, na wyż-

⁴⁵ Łatwo tu dostrzec inspirację rozważaniami Deleuze’a z rozdziału o kłączu z *Mille Plateaux*, gdzie pada znana uwaga o transformowaniu punktowej notacji muzycznej w linearne (u Deleuze’a zwłaszcza w sensie rizomatycznym) wykonanie: „Il n’y a pas de points ou de positions dans un rhizome, comme on en trouve dans une structure, un arbre, une racine. Il n’y a que des lignes. Quand Glenn Gould accélère l’exécution d’un morceau, il n’agit pas seulement en virtuose, il transforme les points musicaux en lignes [podkr. – KMM] il fait proliférer l’ensemble” (Deleuze, Guattari 1980: 15).

szym, abstrakcyjnym poziomie, reguły frazowe czy syntaktyczne wciąż zapewniają ciągłość wypowiedzeniu, lecz nie jest już to ten sam rodzaj linearności, który gwarantował niepowtarzalność pismu odręcznemu, zgodnie ze swą nazwą zapewniającemu ciągły przepływ słów od ciała na kartę pergaminu. I podobnie jak odręczne pismo wyparła praktyka wygodnego, ale jednak mechanicznego łączenia znaków, tak też, zdaniem Ingolda, spontaniczne i swobodne odkrywanie świata sukcesywnie ustępuje dziś transportowi zorganizowanemu, łączącemu – tak jak owe charakterystyczne łuki między lotniskami na mapie połączeń lotniczych – jedynie kolejne punkty w przestrzeni, otagowane w Sieci jako *points of interest* i uprzednio, symulakralnie doświadczone w wirtualnej przestrzeni internetowych i smartfonowych aplikacji.

Ta defragmentacja [linii – KMM] – powiada sam Ingold – jest szczególnie widoczna w polach semiotycznych *podróży*, gdzie wędrowanie [*wayfaring*] jest wypierane przez transport zorganizowany [*destination-oriented transport*], *mapowania*, w którym naszkicowany rysunek jest zastępowany przez plan podróży i *tekstualność*, w obszarze której opowiadanie historii [*storytelling*] ustępuje uprzednio skomponowanej fabule. Wszystko to zmieniło również nasze postrzeganie *miejsca*: kiedyś będące punktem węzłowym skupiającym w sobie mnogość wzajemnie poskręcanych [...] ruchu [*movement*] i wzrostu [*growth*], dziś funkcjonuje jako [...] w statycznej sieci łączników [*static network of connectors*] (Ingold 2007: 75)⁴⁶

Gdzie leży granica między linią pomyślaną jako ślad punktu (także tego, który biegnie znikąd do nikąd) a linią sekwencyjną, jak belka łącząca nuty na pięciolinii i reprezentująca ciągłość frazy? Czy podnoszona jako wada linearności fabuły to efekt zredukowania narracji do ciągów przyczynowo-skutkowych, łączących się w klarowne chronologie i plany wydarzeń, czy też stygmat „modernistycznej prostoliniowości”, koniecznej do przewyciężenia w dobie rozpleniających się kłaczy i gmatwających sieci? Książka Tima Ingolda zachęca niezliczoną ilość razy do stawiania sobie takich pytań i dzięki temu stwarza solidną filozoficzno-kulturową podbudowę pod hipotezę, która bez niej byłoby jedynie kolejnym inwariantem opozycji ześrodkowanego i egocentrycznego „spojrzenia turysty”⁴⁷ oraz odśrodkowego i egzocentrycznego „oczopląsu” *flâneura*. *Wayfaring* jest bowiem rodzajem niczym niezdeterminowanego i nieuwarunkowanego uprzednio *podążania przez (moving through)* coś, podczas gdy *trail-following* to zawsze *dążenie ku (moving to)* czemuś; wędrowiec (*wayfarer*) „wie, gdy idzie [*knows as he goes*]” (Ingold 2007: 89), nie odczuwa-

⁴⁶ W oryginale: „This fragmentation, as I shall explain, has taken place in the related fields of travel, where wayfaring is replaced by destination-oriented transport, mapping, where the drawn sketch is replaced by the route-plan, and textuality, where storytelling is replaced by the pre-composed plot. It has also transformed our understanding of place: once a knot tied from multiple and interlaced strands of movement and growth, it now figures as a node in a static network of connectors”.

⁴⁷ Odwołuję się tu do tytułowej metafory znanej książki Johna Urry’ego.

jąc potrzeby uprzedniego pozyskiwania wiedzy na temat tego jak i gdzie iść. Jak rozwija myśl Tim Ingold:

Nawigator ma przed sobą kompletną reprezentację terytorium w formie kartograficznej mapy, na kanwie której może on wytyczyć [plot] kurs nawet przed wyruszeniem w drogę. Podróż jest wówczas niczym więcej, niż dookreśleniem owej kanwy [explication of the plot]⁴⁸. W wędrowaniu [wayfaring] natomiast podąża się ścieżką za kimś, kto podążał nią wcześniej w towarzystwie innych – podąża się zatem ich śladami, rekonstruuując po drodze [podkr. KMM] trasę podróży. W takim przypadku podróżny dopiero po osiągnięciu celu może prawdziwie rzec, iż odnalazł on swoją drogę (Ingold 2007: 16)⁴⁹.

Przez owo dynamiczne tworzenie trasy własnej podróży „wędrowiec jest ciągle w ruchu, a ściślej: sam jest ruchem [*The wayfarer is continually on the move. More strictly, he is his movement*]” (Ingold 2007: 75), dzięki czemu, unikając celu ostatecznego (który mógłby być przejawem dyskursu dominującego), nie musi rezygnować z ciągłego wyznaczania sobie celów bieżących i ulegania pobudkom poznawczym podsuwanym przez dynamicznie zmieniające się otoczenie (albo, jak w rzeczywistości wirtualnej, przez dynamicznie generowane środowisko). Aktualności i uniwersalności tego spostrzeżenia łatwo dowodzi narzucająca się samoistnie egzemplifikacja: w grach wideo bowiem, tworzących światy łączące w sobie najlepsze cechy światów wirtualnych i fikcyjnych (a przez to w dwójnasób bliższych światu codziennego doświadczania, zob. Toft-Nielsen 2013), w naturalny sposób bilansowana jest (1) deterministyczna chęć podążania za linią fabularną do predefiniowanego (przez twórców) bądź redefiniowanego (przez podejmujących w toku rozgrywki istotne decyzje graczy) zakończenia oraz (2) indeterministyczna potrzeba eksplorowania świata, funkcjonującego częstokroć całkowicie niezależnie od warstwy diegetycznej i zwanego stąd lapidarnie w branży growej piaskownicą (*sandbox*). Wiedząc to, trudno właśnie w grach nie szukać współczesnej analogii a zarazem praktycznej aplikacji tez Ingolda: gracz bowiem, podobnie jak czytelnik projektowany przez twórców prozy realizującej poetykę dzieła otwartego, zyskuje w takim środowisku swobodę nieskrępowanego żadnymi uprzednimi dyrektywami wędrowca, różniącego się zarówno od ceniącego fabularną liniowość czytelnika, jak i od uczestnika typowej grywalizacji (*ga-*

⁴⁸ W tłumaczeniu chciałem zachować grę słów między wykreślaniem trasy czy planowaniem (*to plot*) a ekwiwalentem rodzimego określenia fabuły, stąd decyzja o wprowadzeniu metaforycznej kanwy, dobrze oddającej specyfikę „tkackiego” myślenia o literaturze.

⁴⁹ W oryginale: *This distinction between trail-following or wayfaring and pre-planned navigation is of critical significance. In brief, the navigator has before him a complete representation of the territory, in the form of a cartographic map, upon which he can plot a course even before setting out. The journey is then no more than an explication of the plot. In wayfaring, by contrast, one follows a path that one has previously travelled in the company of others, one follows a path that one has previously travelled in the company of others, in their footsteps, reconstructing the itinerary as one goes along. Only upon reaching his destination, in this case, can the traveller truly be said to have found his way.*

mification)⁵⁰, stawiającej nie na rozgrywkę (*gameplay*), lecz typową grę (*game*), wyraziście definiującą warunki sukcesu (wygranej) i porażki (przegranej). „Śledzenie fabuły jest tym samym, co podążanie za mapą [*to follow the plot is like navigating with the map*]” (Ingold 2007: 24) – pisze w jednym z pierwszych rozdziałów Ingold i daje tym samym jasno do zrozumienia, że wybór między strategią podążania za szlakiem (*trail-following*) a swobodnego wędrowania (*wayfaring*) jest w zasadzie rodzajem poznawczej deklaracji, opisującej sposób funkcjonowania podmiotu w każdym – używając kategorii Husserlowskiej – świecie życia (*Lebenswelt*)⁵¹. Czym innym jest zwiedzanie nieznanego miasta po odbyciu wirtualnej przechadzki w Google Street View i uprzedniej lekturze map oraz przewodników, a czym innym wyruszenie wzdłuż przypadkowego pasażu i pogrążenie się w indywidualnym obcowaniu z nową rzeczywistością. Czym innym jest także poznawanie fikcyjnego świata wyłącznie na podstawie jego jednej reprezentacji fabularnej, a czym innym – nieustanne wędrowanie po rozgałęziającym się rizomatycznie po różnorodnych gatunkach uniwersum narracji transmedialnej (zob. Jenkins 2006: 293, Scolari 2009, Ryan 2014). Czym innym jest wreszcie rozgrywka komputerowa poprzedzona lub asekurowana lekturą przewodnika (*walkthrough*), a czym innym samodzielna eksploracja jej złożonego świata, połączona z podejmowaniem spontanicznych decyzji wpływających zarówno na przebieg fabuły, jak i sposób jej zakończenia. Dlatego też wędrowiec (*wayfarer*), nie bez powodu urastający u Ingolda na figurę poznania *par excellence* ponowoczesnego, dekonstruuje narzucające się w geopoetyce i topografii kulturowej opozycje osiedleńca (*settler*) i nomada, pokazując, że ani osiedleńcze kolonizowanie miejsc, ani nomadyczne stonienie od ich okupowania nie daje tej pełni poznawczej, co nieskrępowane żadną paradygmatyczną czy kontrparadygmatyczną ideologią wędrowanie. Przekonaniu temu, będącemu *de facto* jedną z ważniejszych i ciekawszych konkluzji całej książki, daje Ingold w sposób szczególny wyraz w centralnym rozdziale *Up, Across, and Along*, w którym pada noszące znamiona kluczowej tezy zdanie, iż:

⁵⁰ Termin ten, robiący zawrotną karierę w *game studies* i związany ze zjawiskiem tzw. *casual gaming* (niezobowiązującego, „niedzielnego” grania w nieskomplikowane i nieangażujące czasowo gry, często zbliżone do klasycznych gier planszowych), wykorzystywany jest obecnie w marketingu i reklamie do wpływania na pierwotnie niepowiązanie z sytuacją gry zachowania ludzi (np. kupno określonego produktu czy zwiększenie zaufania dla konkretnej marki) i stąd pozwalam go sobie generalizująco rozszerzyć na ogół gier nierozbudowanych fabularnie czy światotwórczo – choć świadom jestem faktu, że elementy grywalizacji wykorzystywane są także w *serious gaming*, by wymienić chociażby implementowane do dużych tytułów (w rodzaju *Assassin’s Creed*) rozbudowane systemy społecznościowe, najczęściej oparte na rywalizacji w obrębie rankingów, statystyk i osiągnięć.

⁵¹ Dziś, używając terminu świata życia (*Lebenswelt, Lifeworld*) trzeba mieć na uwadze jego historię pojęciową poczynając od jego wprowadzenia w 1936 w *Kryzysie nauk europejskich i fenomenologii transcendentnej*, idąc przez Husserla przez jego socjologiczną wykładnię u Maxa Webera i Alfreda Schütz’a (w Polsce dominującą, wskutek czego *Lebenswelt* często funkcjonuje w przekładach jako „świat społeczny”), a na współczesnych reinterpretacjach u Merleau-Ponty’ego (tu zwłaszcza kategoria *intermonde*) czy Bernharda Waldenfelsa kończąc.

Wędrowanie, w skrócie, nie jest ani związane z określonym miejscem [*place-bound*], ani bezmiejscowe [*place-less*], będąc w zamian miejscotwórcze [*place-making*]. W efekcie mogłoby być zilustrowane obrazem falującej linii, która przepływa przez następujące po sobie miejsca (Ingold 2007: 101).



Rys. 1 Linia wędrowania (= wayfaring); reprodukcja ze s. 101.

Nakreślona przez Ingolda tuż po przytoczonym wyżej akapicie linia spełnia wszystkie warunki owego dynamicznego śladu ruchu, który od początku do końca książki konsekwentnie usiłuje on powiązać z fenomenem swobodnej, niczym uprzednio niezdeteminowanej wędrówki – a zatem w prosty, a zarazem jakże czytelny zarazem sposób pokazuje ona, jak zataczanie niespiesznych kręgów w przestrzeni sprzyja mapowaniu rizomatycznej sieci miejsc. Tak rozumiane miejscotwórstwo (*place-making*) nie ma, co istotne, nic wspólnego z turystycznymi symulakrami przepełniającymi ilustrowane mapy, wirtualne aplikacje i przewodniki, których funkcjonalność sprawia, że nad żywym doświadczeniem poznawania obcego świata coraz częściej przeważa poszukiwanie uprzednio zapoznanych punktów orientacyjnych (*landmarks*) czy też synchronizowanie ciekawych miejsc z ich otagowanymi odpowiednikami w sieci (*points of interest*).



Rys. 2 Łańcuch łączący uprzednio zdeterminowane cele (= trail-following); reprodukcja ze s. 101.

Wydaje się, że rozważania Ingolda pokazują, iż przewodnik, zarówno w swej postaci narracyjnej, jak i osobowej, stwarza tylko iluzję przeprowadzenia (*walkthrough*) przez świat obcy, w rzeczywistości sprzyjając jedynie kreowaniu paradygmatycznego dyskursu, niezależnie od tego, czy rzecz ma miejsce w realnym, wirtualnym czy fikcyjnym świecie. Wprowadzona w jednym

z najstarszych tekstów światotwórczych, *Libellus vere aureus* Thomasa More'a, figura przewodnika – wywiedziona jeszcze ze starożytnych opowieści o podróżach do krajów umarłych ze słynnym *Somnium Scipionis* z *De re publica* Cyserona na czele (zob. np. Lochrie 2006) – nie bez przyczyny stała się fundamentalnym elementem narracji utopijnej: to właśnie sposób, w jaki narrację o utopijnym świecie prowadzi przewodnik po nim, w dodatku najczęściej będącym jednym z autochtonów, kształtuje odbiór tego świata przez przybysza z zewnątrz, w którego gestii leży przesądzenie, czy jest on raczej eu-, czy może dystopijny. Podobnie dzieje się, gdy w filmie rozlega się głos narratora z *offu* – będący częstokroć wyrazem zupełnie zbytecznej walki z oczywistymi niedostatkami deskryptywnymi medium – a widz, miast pograć się w świecie narracji, jest prowadzony za rękę przez kolejnego przewodnika i pozbawiany tym samym tej podstawowej wolności poznawczej, którą jest możliwość indywidualnego obcowania z niepoznanym wciąż światem.

Bardzo trudno jest znaleźć satysfakcjonującą konkluzję do rozważań, które całkiem zasadnie, jako zainspirowane książką *Lines: A Brief History* Tima Ingolda, rozsnęły prostą nić wywodu w zagmatwaną sieć dygresji i doraźnych skojarzeń kulturowo-literackich. Książka Ingolda jest bowiem, jak mało które studium antropologiczno-kulturowe napisane po śmierci Michela Foucaulta, wzorcowym przykładem archeologii wiedzy i znakomitym wprowadzeniem do topografii stopnia minimalnego, jaką z oczywistych względów musi projektować antropologia linii. Dzięki temu metodologia przyjęta w *Lines: A Brief History* nie leży w sprzeczności z sformułowanymi w niej spostrzeżeniami kulturowymi, a każda próba przeczytania książki Ingolda jako zapisu kolejnego objawienia teoretycznego lub przewodnika po meandrach talmudycznej retoryki, ustępuje wobec nieodpartego wrażenia nieudawanej, bo podbudowanej wnikliwymi studiami historycznymi i filozoficznymi, erudycji.

Literatura

- Deleuze, G., Guattari, F. *Capitalisme at schizophrénie. Mille Plateaux*. Paris 1980.
- Hohmann A. 2001. Flâneur. Pamięć i lustro nowoczesności. Przekł. A. Kopacki. *Literatura na Świecie* 8-9.
- Ingold, T. 2007. *Lines: A Brief History*. Routledge.
- Jenkins, H. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York UP.
- Lochrie, K. 2006. Sheer Wonder: Dreaming Utopia in the Middle Ages. *Journal of Medieval and Early Modern Studies* 36.
- Olwig, K. R. 2002. Landscape, Place, and the State of Progress. R. D. Stack, red. *Progress: Geographical Essays*: 22-60. Baltimore: John Jopkins UP.

- Paetzold, H. 1988. *Polityka przechadzki*. Przeł. E. Mikina. J. S. Wojciechowski, A. Zeidler-Janiszewska red. *Formy estetyzacji przestrzeni publicznej*. Warszawa: Wydawnictwo: Instytutu Kultury.
- Ryan, M.-L. 2013. Transmedia Storytelling and Transfictionality. *Poetics Today* 34 (3): 361-388.
- Scolari, C. A. 2009. Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication* 3: 586-606.
- Szalewski, K. 2012. *Pasaż tekstowy. Czytanie miasta jako forma doświadczania przeszłości we współczesnym eseju polskim*. Kraków: Universitas.