



Prezentacja nauki to sztuka
ISBN 978-83-969444-2-9, Antologie AVANT
<https://doi.org/10.26913/ava2202305>



Od kontemplacji do partycypacji. Poznawczo-semiotyczny status instalacji podczas Nocy Kultury

Marcin Trybulec 

Katedra Ontologii i Epistemologii, Instytut Filozofii
Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie
marcin.trybulec@mail.umcs.pl

Przyjęto 9-08-2023; zaakceptowano 26-10-2023; pierwsza publikacja: 30-11-2023.

Abstrakt

Festiwale uliczne, takie jak Noc Kultury, są ważnym działaniem wspierającym uczestnictwo w kulturze. Rosnąca popularność tego rodzaju aktywności skłania do zastanowienia się, czy Noc Kultury jest środowiskiem sprzyjającym transferowi wiedzy. Artykuł uzasadnia tezę, że podstawowym celem Nocy Kultury jest wytworzenie wśród uczestników doświadczenia zaangażowania i immersji. Ważnym wymiarem doświadczania immersji i zaangażowania jest zatarcie wyraźnej granicy między obiektami o charakterze reprezentacyjnym a elementami tzw. zwykłej rzeczywistości. Instalacje na Nocy Kultury często projektowane są tak, aby były traktowane jako przedłużenie fizycznej przestrzeni, w której znajduje się publiczność. Dlatego z perspektywy uczestnika tracą one funkcję znakową. Artykuł wyjaśnia, że immersja i powiązane z nią zjawisko tuszowania różnicy między reprezentacją a rzeczywistością, nakłada poważne ograniczenia na możliwość traktowania instalacji zgromadzonych na Nocy Kultury jako obiektów posiadających funkcje poznawcze.

Słowa kluczowe: artefakt poznawczy; artefakt artystyczny; immersja; reprezentacja; symulacja

1. Wstęp

Festiwale uliczne, takie jak Noc Kultury, dążą do wzbudzania zaangażowania i aktywizacji publiczności, aby pokazać, że uczestnictwo w kulturze nie musi być żmudnym i wymagającym wysokich kompetencji procesem, ale wciągającą, przyjemną zabawą. Czy jednak zaangażowanie i przyjemność czerpana

z obcowania z kulturą podczas festiwalu ulicznego może wiązać się z tworzeniem lub przekazywaniem wiedzy? W jakim sensie instalacje i wydarzenia kulturalne typowe dla Nocy Kultury spełniają funkcje poznawcze? W jaki sposób immersyjny charakter artefaktów NK wpływa na możliwość realizacji funkcji poznawczych przez działania kulturalne? Aby zmierzyć się z tymi pytaniami, proponuję potraktować realizowane podczas Nocy Kultury (NK) instalacje nie tyle jako artefakty artystyczne, ile jako artefakty poznawcze, czyli obiekty i działania, których główną funkcją jest transfer, magazynowanie i przetwarzanie informacji. Artefakty artystyczne, poza funkcją estetyczną, ludyczną czy użytkową, spełniają również funkcje poznawcze i komunikacyjne. Wydaje się więc naturalne, że przynajmniej niektóre z nich można traktować jako artefakty poznawcze. Artykuł stawia tezę, że istnieją ważne powody utrudniające traktowanie instalacji realizowanych podczas NK jako artefaktów poznawczych. Na poparcie tego twierdzenia przedstawię argument, że podstawowy cel realizowanych w ramach NK instalacji artystycznych jest przeszkodą, aby uznać, że spełniają one nietrywialne funkcje poznawcze. Celem tym jest generowanie zaangażowania i doświadczenia immersji wśród uczestników NK. Ważnym wymiarem doświadczania immersji podczas Nocy Kultury jest zatarcie jasnego rozróżnienia między obiektami o charakterze reprezentacyjnym (np. eksponaty, wytwory artystyczne) a elementami rzeczywistości (np. elementy zwyczajnej przestrzeni miejskiej). Przedstawię argumenty, że zjawisko zacierania granic między reprezentacją a rzeczywistością stanowi przeszkodę w wyjaśnianiu funkcji poznawczych instalacji na NK przy użyciu pojęcia artefaktu poznawczego.

2. Czym tradycyjny model uczestnictwa w kulturze różni się od uczestnictwa w Nocy Kultury?

Noc Kultury to rodzaj festiwalu ulicznego o charakterze artystyczno-ludycznym. Jest to wydarzenie kulturalne, które cieszy się niesłabnącym zainteresowaniem. Według statystyk, od 2017 roku w każdej z edycji NK uczestniczyło około 100 tys. osób (Kołtun i in., 2021). Stawia to Lubelską Noc Kultury obok największych festiwali tego typu w Polsce. Misją i celem Nocy Kultury jest inspirowanie do doświadczania znanej przestrzeni miasta z niecodziennej perspektywy i zachęcanie do nowych interpretacji tej przestrzeni. Nasycenie przestrzeni miejskiej wielką różnorodnością obiektów, działań i instalacji o charakterze artystycznym, rozrywkowym lub po prostu estetycznym daje szansę, aby znane okolice zobaczyć w nowym świetle. Noc Kultury oddziałuje poprzez wystawy, eksponaty, instalacje i różnego typu działania artystyczne, a jej uczestnicy mają pełną swobodę w zakresie sposobu poruszania się oraz stylu i sposobu eksploracji zgromadzonych instalacji. Wartość artystyczna i kulturotwórcza NK została potwierdzona wieloma badaniami. Jej niesłabnąca popularność prowokuje do postawienia pytania o jej wartość poznawczą. Dla-

tego warto zastanowić się nad funkcjami materialnych obiektów, które są treścią NK i decydują o formie i zakresie doświadczenia zwiedzających. Czy poza funkcjami rozrywkowo-estetycznymi NK może również uczestniczyć w procesie transferu, a być może również tworzenia wiedzy? (Kołtun, 2021)

Z perspektywy historycznej i przy pewnym uproszczeniu można wyróżnić dwa sposoby myślenia o uczestnictwie w kulturze. Odróżnia je wyobrażenie o roli publiczności i artysty. Historycznie dominujący model uczestnictwa w kulturze można określić jako transmisyjny. W modelu tym zakłada się, że zwiedzający jest nie tyle uczestnikiem, ile odbiorcą znaczeń definiowanych odgórnie przez artystę lub kuratora wystaw. Drugi model możemy umownie nazwać interakcyjnym. Opiera się na założeniu, że wystawy, artefakty estetyczne, dzieła sztuki powinny tworzyć środowisko stymulujące zwiedzających do samodzielnej eksploracji i konstrukcji własnych znaczeń (Carey, 2008, s. 11-29; Winkin, 2007, s. 25-76).

W transmisyjnym modelu uczestniczenia w kulturze dzieła sztuki są obiektem estetycznej kontemplacji. Zwykle symbolizują najwyższe osiągnięcia artystyczne danego czasu i miejsca. Właściwym miejscem wystaw, instalacji i artefaktów estetycznych jest przede wszystkim kontekst muzealny. Artefakty artystyczne są traktowane jako ucieleśnienie wielkich osiągnięć ludzkości i służą przekazaniu konkretnego komunikatu dotyczącego, między innymi, kondycji ludzkiej, sytuacji społecznej lub egzystencjalnej. Z perspektywy komunikacyjnej, model ten opiera się na wyraźnym podziale ról nadawcy (artysta, kurator) i odbiorcy (zwiedzający). Transmisyjny model uczestnictwa w kulturze implikuje jednoznacznie zdefiniowaną relację między zwiedzającym a eksponatem. Dziedziczy ona cechy transmisyjnego modelu komunikacji, co przejawia się tym, że podobnie jak odbiorca komunikatu ma jedynie rozpoznać zakodowane w nim znaczenie, tak zwiedzający ma za zadanie rozpoznać zakodowaną w ekspozycji informację. Taki model normatywnie określa rolę publiczności, skłaniając zwiedzających do przyjęcia postawy receptywnej. Odbiorca ma za zadanie rozpoznać informację zakodowaną przez twórcę lub kuratora w artefaktach artystycznych (Kłoskowska, 1983, s. 268-294, 374-380).

Drugi, interaktywny model myślenia o uczestnictwie w kulturze, stara się zacieierać granice między nadawcą a odbiorcą. W ramach tego modelu wytwory artystyczne są podobne do narzędzi, które mają umożliwić aktywną eksplorację i głębsze doświadczanie rzeczywistości oraz własnej egzystencji. Model interaktywny zacieiera podział na aktywnego nadawcę informacji i pasywnego odbiorcę. Instalacje artystyczne są raczej katalizatorem doświadczeń, których podstawą jest spontaniczna aktywność podmiotu. Rolę zwiedzającego można porównać do roli podróżnika-odkrywcy, który dzięki własnej, mniej lub bardziej spontanicznej aktywności, nadaje sens doświadczanym wytworom. Jego zadaniem nie jest już recepcja znaczeń, ale eksploracja i eksperymentowanie z otaczającymi go wytworami. Dzięki temu mogą one stać się narzędziami

ujawniającymi odkrywaniem nowych wymiarów rzeczywistości (Trybulec & Iłowiecka-Tańska, w przygotowaniu).

Noc Kultury jest bardzo dobrym przykładem interaktywnego modelu uczestnictwa w kulturze. Tworzy ona środowisko sprzyjające aktywnej eksploracji i zaangażowaniu (Kolasa-Nowak, 2021). Obiekty, które w kontekście muzealnym byłyby przedmiotem estetycznej kontemplacji, na NK zmieniają się we fragmenty miejskiej przestrzeni, zapraszające, aby je dotykać, głaskać czy wąchać (Kołtun, 2021; Zalewska-Królak, 2021). Środowisko NK ma prowokować do obserwacji zmian w sobie samym i w otoczeniu, wywołanych właśnie przez tę interakcję. Powinna ona zachodzić spontanicznie. Jej kierunek, intensywność i jakość zależy przede wszystkim od uczestnika i sytuacji, w której aktualnie się znajduje, jego motywacji, wiedzy i doświadczenia. NK promuje pluralistyczny model uczestnictwa. Oznacza to, że nie ma jednego wzorcowego sposobu doświadczenia NK. Jest ich potencjalnie tyle, ile zwiedzających.

Implementowany podczas Nocy Kultury interaktywny model uczestnictwa prowadzi do dwóch ważnych konsekwencji. Po pierwsze, relacja między artefaktami artystycznymi a użytkownikami programowo nie jest jednoznacznie i odgórnie zdefiniowana. W konsekwencji podlega ona twórczej redefinicji dokonywanej każdorazowo przez uczestników. Zatem drugą cechą doświadczenia NK jest to, że uczestnicy samodzielnie określają cel i zakres kreowanego przez siebie doświadczenia. To programowe niedookreślenie rodzi szereg pytań: Jaką rolę pełnią artefakty artystyczne zgromadzone na NK w doświadczeniu użytkownika? Na czym polega ich funkcja? Jaki rodzaj wiedzy lub doświadczenia mogą przenosić? W końcu: Czy mogą spełniać funkcje poznawcze?

3. „Skąpiec poznawczy” na Nocy Kultury

Zdaniem psychologów wszyscy jesteśmy „skąpcami poznawczymi”. Bycie „skąpcem poznawczym” to bardzo racjonalna strategia. Polega na takim gospodarowaniu swoimi ograniczonymi zasobami poznawczymi (np. uwagą, pamięcią, percepcją), aby uzyskać jak najlepsze efekty poznawcze (np. wiedzę) przy jak najniższych kosztach obliczeniowych (np. wysiłku poznawczym). „Skąpiec poznawczy” po prostu implementuje zasadę racjonalności ekonomicznej w dziedzinie przetwarzania informacji. Jego postępowaniem rządzą dwie komplementarne zasady: reguła efektywności i reguła oszczędności poznawczej. Reguła efektywności decyduje o tym, że będzie on tak zarządzał ograniczonymi zasobami, aby otrzymać jak najlepsze skutki poznawcze w możliwie najkrótszym czasie. Będzie on preferował te wyniki, które można osiągnąć jak najniższymi nakładami pracy. Natomiast reguła oszczędności skłania „skąpca” do minimalizacji wysiłku. Mając do wyboru dwa alternatywne sposoby działania, wybiera ten, który wymaga jak najmniejszego wysiłku i tak organizuje zewnętrzne środowisko, aby nie obciążać własnej uwagi, percepcji czy wnioskowania. Skąpiec poznawczy jest jak agent 007, który potrzebuje wiedzieć tylko

tylę, ile jest konieczne, aby wykonać zadanie (Aronson, 1998; Clark, 1997; Kahneman, 2011). Obszar edukacji obfituje w przykłady ilustrujące stosowanie tych reguł. Na przykład, wśród uczniów wyraźnie obserwuje się niechęć do świadomego kierowania uwagą i długotrwałego skupienia. Nie jest to wyłącznie domena młodych osób. Długie okresy skupienia wiążą się ze znacznym wysiłkiem umysłowym i niezależnie od wieku, zwykle odbierane są jako nieprzyjemne. Zgodnie ze swoją naturą „skąpców poznawczych”, ludzie starają się unikać nadmiernego obciążenia poznawczego.

Istnieją jednak sytuacje, w których „skąpiec poznawczy” zapomina o zasadzie ekonomii myślenia i szczerze wydatkuje własne zasoby. Zdarza się, że osoba wykonująca zadanie wymagające długotrwałej koncentracji jest do tego stopnia nim pochłonięta, że nie tylko nie odczuwa dyskomfortu związanego z wysiłkiem, ale traci poczucie miejsca i czasu, zapominając o własnych ograniczeniach. Zjawisko to określa się jako doświadczenie optymalne i jest doskonale znane w przemyśle rozrywkowym. Rozpoznał je Mihaly Csikszentmihalyi, nazywając po prostu doświadczeniem „flow” (Nakamura & Csikszentmihalyi, 2014). Doświadczenie „flow” można porównać do transu, w którym osoba całkowicie poświęca się wykonywanej czynności, a jednocześnie, mimo ponoszenia wysokich kosztów poznawczych i energetycznych, odczuwa przyjemność płynącą z zaangażowania. W kontekstach edukacyjnych doświadczenie optymalne jest bardzo pożądanym zjawiskiem. Pozwala ono na długotrwałą koncentrację bez odczucia zmęczenia związanego ze świadomym zarządzaniem uwagą. Wygenerowanie doświadczenia optymalnego bywa uznawane za wzorzec aktywnego uczestnictwa w edukacji lub, szerzej, w kulturze. Jest tak dlatego, że w tych kontekstach zdolność do długotrwałego i pozbawionego wysiłku skupienia zwiększa prawdopodobieństwo przyswojenia i utrwalenia nowych informacji. W kontekście uczestnictwa w kulturze, doświadczenie optymalne ma gwarantować pełne zaangażowanie w odbiór dzieła oraz jego dogłębne przeżycie i przyswojenie (Csikszentmihalyi, 2022).

4. Immersyjna Noc Kultury między reprezentacją a symulacją

Z perspektywy zdystansowanego i zewnętrznego obserwatora, instalacje i działania podczas Nocy Kultury są niewątpliwie obiektami o charakterze znakovym. Oznacza to, że reprezentują lub odsyłają do jakiejś innej niż one same rzeczywistości. Rzeczywistością tą może być inny obiekt, treść mentalna lub abstrakcyjna. Z takiej zdystansowanej, trzecioosobowej perspektywy, instalacje i aktywności prezentowane podczas NK są takimi samymi znakami jak namalowany obraz, zdjęcie, animacja czy film¹. Wszystkie te wytwory występują w zastępstwie innej rzeczy, myśli lub znaczenia. Takie rozumienie znaku jest

¹ Pomijam kwestię, czy jest to reprezentacja ikoniczna, indeksowa czy symboliczna, ponieważ nie ma to znaczenia dla prowadzonej tu argumentacji.

zgodne zarówno z koncepcjami semiotycznymi Ferdinanda de Saussure'a, jak i Charlesa S. Peirce'a (Peirce, 1997; de Saussure, 1991).

Z pierwszoosobowej perspektywy uczestnika, status semiotyczny artefaktów artystycznych podczas Nocy Kultury nie jest już tak jednoznaczny. Perspektywa pierwszoosobowa pozwala dostrzec istotną różnicę między klasycznie rozumianymi reprezentacjami a instalacjami NK. Aby wyjaśnić tę różnicę, trzeba odwołać się do rozróżnienia trzech trybów doświadczania obiektów znaczących: tryb powierzchniowy (*surface mode*), realistyczny (*reality mode*) oraz obrazowo-reprezentacyjny (*pictorial mode*) (Persson, 2008, s. 10-15). Dla potrzeb dalszej argumentacji najważniejsze jest, aby uchwycić różnicę między obrazowym a realistycznym trybem doświadczania obiektów znaczących. W trybie obrazowym wytwór semiotyczny (np. obraz, zdjęcie) traktuje się jako reprezentację czegoś innego — innego znaku lub czegoś, co znakiem nie jest. Natomiast realistyczne ujmowanie znaku oznacza, że w doświadczeniu jego użytkownika zacierza się różnica między reprezentacją a tym, do czego ona się odnosi. W wyniku tego procesu obiekt semiotyczny traktowany jest jak rzecz przedstawiona, a nie jak przedstawienie rzeczy (Persson, 2008; Sonesson, 2013). Klasycznym przykładem tego sposobu ujmowania znaków jest metonimia, to znaczy zabieg stylistyczny np. w literaturze, który pozwala traktować reprezentację rzeczy nie jako jej znak, ale jako jej ucieleśnienie lub uosobienie. Doświadczenie charakterystyczne dla metonimii polega na systematycznym myleniu znaku i odniesienia. Jest ona również uznawana za wskaźnik myślenia magicznego w społeczeństwach pierwotnych (Cassirer, 1977; Lévy-Bruhl, 1992). Ten sposób doświadczania świata można zaobserwować również wśród dzieci na wczesnych stadiach rozwoju poznawczego, które próbując chwycić rzecz przedstawioną na obrazie, traktują ją jak realny przedmiot, do którego ten obraz tylko się odnosi (DeLoache i in., 2003; Piaget, 1981).

Realistyczny tryb doświadczania obrazów lub reprezentacji jest również głęboko zakorzeniony w myśleniu współczesnych ludzi. Świadczą o tym zarówno historyczne dyskusje na temat semiotycznego statusu prawosławnych ikon czy katolickiej eucharystii, ale również doświadczenie zapośredniczone najnowszymi technologiami cyfrowymi, takimi jak wirtualna rzeczywistość. Aby doświadczyć wirtualnej rzeczywistości, użytkownik musi traktować obrazy i dźwięki nie tyle jako reprezentację jakiejś innej rzeczywistości, ile jako jej ucieleśnienie i uobecnienie (Trybulec, 2017, 2019). W tym sensie, doświadczenie wirtualnej rzeczywistości, podobnie jak katolicka eucharystia, wymaga spłaszczenia relacji semiotycznej i traktowania znaku jak gdyby był własnym odniesieniem. Przyziemnych przykładów zatarcia różnicy między reprezentacją a tym, do czego ona się odnosi, dostarczają używane na co dzień komputery. Znajdujące się na pulpicie ikony plików i folderów niewątpliwie są obrazową reprezentacją abstrakcyjnych struktur danych przetwarzanych wewnątrz komputera. Jednak patrząc z perspektywy użytkownika, ikony i foldery trak-

tuje on nie jako reprezentacje, ale jak rzeczy same w sobie, które możemy przetransmisować, porządkować czy wysyłać (Hollan i in., 2000). Dyskusję na temat sztucznej inteligencji również można rozumieć jako problem polegający na odróżnieniu znaku od rzeczywistości. Pytanie, czy systemy AI myślą, jest w istocie pytaniem o to, czy procesy przez nie generowane tylko przypominają (reprezentują) myślenie, czy są myśleniem w sensie dosłownym. Przytoczone przykłady eucharystii, wirtualnej rzeczywistości czy ikon na ekranie komputera świadczą o tym, że realistyczny tryb doświadczania znaków nie ogranicza się jedynie do kultur przednowoczesnych lub dzieci na wczesnych etapach rozwoju poznawczego.

Immersyjne eksplorowanie instalacji i działań podczas NK może być również uznane za szczególny przypadek doświadczenia, polegającego na zmieszaniu reprezentacji rzeczy z rzeczą reprezentowaną. Można to jednak dostrzec wyłącznie z perspektywy pierwszoosobowej. Tylko z perspektywy uczestnika można bowiem dostrzec, że immersyjne przeżywanie instalacji znajdujących się na NK wymaga doświadczania ich w „trybie rzeczywistości”. Taki rodzaj doświadczenia powoduje zmianę ich statusu semiotycznego; przestają one funkcjonować jak reprezentacje, a stają się symulacją, to znaczy są traktowane, jak gdyby były konkretnymi obiektami w dostępnej poprzez działanie przestrzeni fizycznej, a nie jak obiekty symboliczne, podobne do eksponatów w muzeum, których domyślny tryb doświadczania polega na ich estetycznej kontemplacji.

Pojęcie immersji używane jest zwykle w kontekście technologii wirtualnej rzeczywistości. Oznacza ono stan charakterystyczny dla doświadczenia optymalnego, połączony z doświadczeniem obecności w innym miejscu i czasie. Pierwszym krokiem do wygenerowania tego stanu jest silnie zaangażowanie, np. w grę wymagającą rywalizacji lub w losy bohaterów serialu. Drugim krokiem w kierunku doświadczenia immersji jest zaburzenie poczucia realnego miejsca i czasu przez poczucie obecności w innym miejscu lub czasie. Podstawą dla tego rodzaju doświadczenia jest systematyczne pomylenie reprezentacji (np. instalacji NK) z rzeczywistością reprezentowaną (np. rzeczywistą przestrzenią). Doświadczenie immersyjne realizuje się dzięki możliwości przejścia w *realistyczny tryb* doświadczania obiektów i działań podczas NK. Mimo że zwykle doświadczenie immersji wytwarzane jest przy użyciu zaawansowanych środków związanych z technologią rzeczywistości wirtualnej, to tego rodzaju doświadczenie często zdarza się również wśród uczestników NK, którzy deklarują poczucie odrealnienia znanej i codziennej przestrzeni miasta, a nawet przeniesienia do innej rzeczywistości (Kołtun, 2021).

Jak podkreślają badacze wirtualnej rzeczywistości, doświadczenie obecności w określonym miejscu i czasie nie jest jednoznacznie zdefiniowane przez nasze przekonania o tym, gdzie się znajdujemy. Jest ono bardziej plastyczne i podatne na zmiany, niż mogłoby się wydawać na podstawie codziennego doświadczenia. Można nim relatywnie łatwo manipulować poprzez odpowiednio zaprojektowaną interakcję ze środowiskiem. Jest tak dlatego, że poczucie obecności

wynika w dużej mierze z naszego poczucia kontroli nad otaczającym nas światem (Clark, 2003). W przypadku ujętej w ramy zwykłej reprezentacji obrazowej (np. grafiki w galerii sztuki), między widzem a obrazem kształtuje się relacja kontemplacji. Ramy obrazu lub ekranu informują widza o reprezentacyjnym charakterze przedstawionych obiektów. Traci on tym samym powody, dla których miałby się poruszać czy kierować działanie na przedstawione obiekty. Z góry wie, że przestrzeń obrazu jest niedostępna dla jego działań, dlatego może spokojnie kontemplować to przedstawienie. Natomiast wiele z instalacji obecnych podczas Nocy Kultury nie tylko nie posiada ram, ale ma sugerować, że są elementem przestrzeni miejskiej. Uczestnik NK jest zachęcany i skłaniany, aby otaczającą go przestrzeń miejską traktować jak pole działań. Celem tych zabiegów jest wytworzenie relacji partycypacji między uczestnikiem a zgromadzonymi podczas NK artefaktami artystycznymi. Rozróżnienie między kontemplacją i partycypacją jest kluczowe dla zrozumienia mechanizmu immersji. Inaczej spoglądamy na otaczający nas świat, w którym jesteśmy zanurzeni (obecni w sposób immersyjny) niż na przedstawienie obrazowe, ponieważ świat, w przeciwieństwie do obrazu, może być źródłem rzeczywistych zagrożeń i nagród. Jest polem, na którym manifestuje się nasza sprawczość. Dlatego uczestnik NK w inny sposób patrzy na rzeczywisty obiekt w otaczającej go przestrzeni, np. w nowy sposób zaaranżowaną przestrzeń znanej mu ulicy Podwale, a inaczej na nawet najbardziej realistyczne zdjęcie przedstawiające tę ulicę (Kołtun, 2021). Doświadczenie immersji podczas NK staje się możliwe dzięki temu, że instalacje artystyczne są potencjalnym polem działania. Choć mogą być źródłem przyjemności lub zagrożeń, to system percepcyjny zgodnie z naszą naturą „skąpców poznawczych” nie gromadzi nadmiernej ilości informacji. Rejestruje tylko te, które są najważniejsze ze względu na aktualne cele działania. Reszta informacji pozostaje dostępna w zewnętrznym środowisku i w razie potrzeby zawsze można do nich wrócić.

W przeciwieństwie do rzeczywistych obiektów, obrazy traktowane są jako źródła informacji lub kontemplacji estetycznej, a nie pole do działania. Zwykle doświadcza się ich w *obrazowym trybie* percepcji. Podczas NK efekt immersji uzyskuje się dzięki wyrzuceniu obserwatora z wygodnego, *obrazowego trybu* percepcji poprzez zachęcenie go do aktywności w znanej mu przestrzeni miasta. Pożądaný stan immersji uczestnicy zyskują dzięki postrzeganiu artefaktów artystycznych w *trybie realności*, kiedy przestają wyraźnie odróżniać reprezentację od rzeczywistości. W tej sytuacji instalacje i realna przestrzeń miasta stają się semiotycznie równoważne, ponieważ obie są polem potencjalnego działania. Noc Kultury posiada zaskakujący potencjał do wybijania zwiedzających z „obrazowego trybu” doświadczenia. Możliwe jest to dzięki stworzeniu przestrzeni do wchodzenia w realne interakcje z obiektami i instalacjami Nocy Kultury.

5. Czy instalacje na Nocy Kultury mogą służyć jako artefakty poznawcze?

Artefakty poznawcze zwykle definiuje się przez wyliczenie typowych przykładów. Należą do nich mapy, diagramy, notatki, zdjęcia, ale też linijki, suwaki logarytmiczne czy suwmiarki. Bardziej ogólnie można powiedzieć, że artefakty poznawcze to obiekty o charakterze znakowym, które służą gromadzeniu, przekazywaniu i przetwarzaniu informacji (Nersessian, 2005; Norman, 1991). Artefakty poznawcze różnią się od innych artefaktów kulturowych (np. technicznych, artystycznych) tym, że nie służą wyłącznie celom praktycznym lub estetycznym, ale przede wszystkim celom poznawczym. Zwykle podkreśla się, że artefakty poznawcze spełniają swoją rolę przez to, że pełnią funkcję znakową (Fasoli, 2018; Heersmink, 2013; Trybulec, 2021). Powiązanie funkcji znakowej z funkcją poznawczą artefaktu wynika z założenia, że aby obiekt mógł pełnić rolę poznawczą, musi „być o czymś”. Bycie o czymś, lub bycie na temat czegoś, oznacza w istocie spełnianie funkcji reprezentacyjnej. Pełniąc funkcję znakową, taki obiekt dostarcza pewnej informacji o rzeczywistości, a dzięki temu poszerza wiedzę użytkownika. Artefakty poznawcze są chętnie używane przez „skąpców poznawczych”, ponieważ dzięki swojej reprezentacyjnej funkcji wprowadzają dystans między rzeczywistością a użytkownikiem. Pozwalają dzięki temu na spokojne i zdystansowane porządkowanie danych. Często służą również jako narzędzia upraszczające środowisko działania lub redukujące obciążenie poznawcze, przez co ułatwiają przetwarzanie i integrowanie informacji.

Może się wydawać, że eksponaty, instalacje i działania pojawiające się podczas NK, choć z pewnością są typowymi przykładami artefaktów estetycznych, to pod wieloma względami są podobne do artefaktów poznawczych. Są to bowiem materialne obiekty lub działania tworzone intencjonalnie, aby przekazać pewną informację lub uruchamiać określone skojarzenia i prowokować uczestnika do ich przetwarzania. Przy pobieżnym namyśle wydaje się, że instalacje i działania podczas NK, poza swoimi funkcjami estetycznymi i rozrywkowymi, mogą spełniać również funkcje poznawcze, przyczyniając się tym samym do transferu i popularyzacji wiedzy.

Można mieć jednak poważne wątpliwości, czy z perspektywy uczestnika, obiekty zgromadzone podczas NK spełniają funkcję reprezentacji, która według wielu badaczy jest istotną cechą artefaktów poznawczych. Wątpliwości te wzmacnia również koncepcja festiwalu ulicznego, który ma angażować uczestników do tego stopnia, że ulegają oni wrażeniu immersji w innym czasie i miejscu niż codzienna przestrzeń znanego im miasta (Kołtun, 2021). Jak wyjaśniałem w poprzednich paragrafach, wrażenie immersji wymaga spłaszczenia relacji referencji. W wyniku tego procesu znak i jego odniesienie przestają być odróżniane z perspektywy uczestnika. Z drugiej strony najlepsze artefakty poznawcze (np. pismo, notacja matematyczna) działają właśnie dzięki temu, że wprowadzają symboliczne zapośredniczenie między podmio-

tem a rzeczywistością, do której się odnoszą. Ograniczają one praktyczne zaangażowanie podmiotu, przez co przyczyniają się do redukcji złożoności obserwowanych zjawisk oraz umożliwiają spokojną refleksję, kontemplację i analizę informacji (Goody & Watt, 1963; Latour, 2012). Skuteczne użycie artefaktu poznawczego zakłada więc, że w świadomości użytkownika powinno być obecne wyraźne rozgraniczenie między reprezentacją a jej odniesieniem. Natomiast w przypadku doświadczenia wielu ze zgromadzonych podczas NK instalacji, można mieć uzasadnione wątpliwości, czy uczestnicy rzeczywiście przeprowadzają to rozróżnienie. Doświadczenie immersji, które programowo ma być jednym z efektów wywoływanych przez festiwal NK, wymaga właśnie spłaszczenia relacji semiotycznej. Aby w pełni uczestniczyć w NK, uczestnik festiwalu musi stępić ostre rozróżnienie między znakiem a tym, do czego się odnosi, czego świadectwem jest to, że instalacje podczas NK często postrzegane są jako obiekty same w sobie, a nie znaki informujące o czymś, czym same nie są. Na przykład, rzeźby i instalacje umieszczone przy ul. Podwale w 2018 roku miały metaforycznie odnosić do nieistniejącej już ulicy Krawieckiej. Publiczność zwykle traktowała je jednak jako obiekty o funkcjach estetycznych – do oglądania i podziwiania, bez łączenia ich z jakimikolwiek zewnętrznymi wobec nich odniesieniami. O niereferencyjnym charakterze doświadczenia tych eksponatów świadczy również pewien zaskakujący fakt. Wiele osób miało trudność w rozpoznaniu, czym jest jedna z instalacji – był to ogromny damski stanik, którego zidentyfikowanie mogło być łatwiejsze, gdyby publiczność odniosła ten obiekt do dawnej ulicy Krawieckiej.

Występujące w doświadczeniu uczestników NK zjawisko spłaszczenia relacji semiotycznej podważa kluczowe dla interakcji z artefaktami poznawczymi założenie o ich znakowym charakterze. Dzieje się tak z trzech powodów. Po pierwsze, NK stwarza kontekst, w którym ludzie nie tyle są widzami z dystansem kontemplującymi instalacje, eksponaty i działania, ile aktywnymi i zaangażowanymi uczestnikami. Po drugie, jeśli nastrój i działania podczas NK wprowadzają element interakcji i aktywizacji, to wybijają uczestnika z wygodnej pozycji zdystansowanego obserwatora i przyczyniają się do spłaszczenia symbolicznego zapośredniczenia. NK programowo ma zlikwidować dystans między instalacjami (znakami) a publicznością. Likwidacja tego dystansu jest potrzebna, aby mogli oni doświadczać instalacji i działań *w trybie realności*, to znaczy nie jako eksponatów, ale realnych rzeczy. Noc Kultury zamienia zdystansowany podmiot poznania w zaangażowanego uczestnika, który może bezpośrednio wpływać na otaczającą go rzeczywistość. Instalacje i działania NK są doświadczane nie tyle jako obrazowa reprezentacja, ile jako pole działania. Proces ten, skłaniając uczestników do zaangażowania w interakcje z przedmiotami-symulacjami, wypiera postawę zdystansowanej analizy i kontemplacji. Po trzecie, patrząc z perspektywy użytkownika, zaciera się granica między reprezentacją a rzeczywistością. Doświadczenie immersji w świecie wytworzonym na potrzeby NK wymaga zawieszenia nowoczesnej świadomości semiotycznej,

czyli założenia o różnicy między znakiem a rzeczywistością. Poddając się immersyjnemu urokowi NK, uczestnicy mniej lub bardziej świadomie zapominają, że otaczające ich instalacje i eksponaty z perspektywy obiektywizującego opisu są w gruncie rzeczy znakami.

6. Zakończenie

Na co dzień każdy z nas zakłada, że między znakami a światem fizycznym istnieje fundamentalna różnica. Jako ludzie cywilizowani wierzymy, że znaki nie mają mocy sprawczej, a zjawiska przyrodnicze nie mają charakteru znakowego. Świat fizyczny jest domeną przyczyn i konieczności. Świat znaków to dziedzina interpretacji i swobodnej twórczości. Kto spośród wykształconych członków nowoczesnych społeczeństw miałby odwagę otwarcie przyznać, że słowa mogą wywoływać realne skutki w fizycznej rzeczywistości, a przypadkowe zdarzenia mogą informować o naszym losie? Nawet jeśli ktokolwiek wierzy w magiczne zaklęcia wywołujące deszcz lub złowróźbne znaczenie spotkania z czarnym kotem, to z najwyższym trudem potrafi się do tego przyznać. Antropologowie wskazują, że przejście od społeczeństw tradycyjnych do nowoczesnych jest ufundowane na jasnej świadomości zasadniczej różnicy między rzeczywistością fizyczną a rzeczywistością znakową. Doświadczenie uczestników NK zmierza jednak w przeciwnym kierunku. Jednym z celów Nocy Kultury jest bowiem aktywizacja zwiedzających i wytworzenie doświadczenia immersji, co dokonuje się dzięki zaburzeniu ich nowoczesnej świadomości semiotycznej. Aby było to możliwe, stosuje się strategię zmierzającą do zatuszowania różnic między rzeczywistością a reprezentacją. Można twierdzić, że Noc Kultury za pomocą środków analogowych tworzy, jak gdyby, wirtualną rzeczywistość. Ta rzeczywistość to coś w rodzaju dioramy, gdzie nie zawsze wiadomo, co jest znakiem, a co zwyczajną rzeczą. Instalacje na Nocy Kultury często projektowane są tak, aby były traktowane jako przedłużenie fizycznej przestrzeni, w której znajduje się publiczność. Dlatego z perspektywy uczestnika tracą one funkcję reprezentacji. Przestają wskazywać na fizyczną, wyobrażoną lub abstrakcyjną rzeczywistość, ale mają za zadanie ją zastąpić. Immersyjne doświadczenie Nocy Kultury zakłada przynajmniej chwilowe zawieszenie nowoczesnej świadomości semiotycznej. Proces ten podważa reprezentacyjny status instalacji i eksponatów NK, i dlatego nakłada poważne ograniczenia na możliwość potraktowania ich jako artefaktów poznawczych. Osobną kwestią pozostaje pytanie, czy wszystkie artefakty poznawcze rzeczywiście muszą pełnić funkcje znakowe. Problem istnienia artefaktów, które mimo braku funkcji reprezentacyjnej spełniają funkcje poznawcze, należy jednak pozostawić dla osobnego opracowania.

Bibliografia

- Aronson, E. (1998). *Człowiek – Istota społeczna*. PWN.
- Carey, J. W. (2008). *Communication as culture, revised edition: Essays on media and society*. routledge.
- Cassirer, E. (1977). *Esej o człowieku. Wstęp do filozofii kultury*. Czytelnik.
- Clark, A. (1997). *Being There: Putting Brain, Body, and World Together Again*. MIT Press.
- Clark, A. (2003). *Natural-Born Cyborgs. Minds, Technologies and the future of Human Intelligence*. Oxford University Press.
- Csikszentmihalyi, M. (2022). *Flow: Stan przepływu*, tłum. A. Haduła, Feeria Wydawnictwo.
- DeLoache, J. S., Pierroutsakos, S. L., & Uttal, D. H. (2003). The origins of pictorial competence. *Current Directions in Psychological Science*, 12(4), Article 4.
- Fasoli, M. (2018). Substitutive, complementary and constitutive cognitive artifacts: Developing an interaction-centered approach. *Review of Philosophy and Psychology*, 9(3), 671–687.
- Goody, J., & Watt, I. (1963). The Consequences of Literacy. *Comparative Studies in Society and History*, Vol. 5(No. 3), Article No. 3.
- Heersmink, R. (2013). A Taxonomy of Cognitive Artifacts: Function, Information, and Categories. *Review of Philosophy and Psychology*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.1007/s13164-013-0148-1>
- Hollan, J., Hutchins, E., & Kirsh, D. (2000). Distributed cognition: Toward a new foundation for human-computer interaction research. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)*, 7(2), Article 2.
- Kahneman, D. (2011). *Pułapki myślenia. O myśleniu szybkim i wolnym*. Media Rodzina.
- Kłoskowska, A. (1983). *Socjologia kultury* (2. wyd.). PWN.
- Kolasa Nowak, A. (2021). Po co i dla kogo jest Noc Kultury. W A. Kołtun & J. Wawiórka-Kamieniecka (Red.), *Spisane po Nocach Kultury* (s. 59–75). Wydawnictwo Episteme.
- Kołtun, A. (2021). Czego można się dowiedzieć z Nocy Kultury—Poznawczy wymiar uczestnictwa w festiwalu. W A. Kołtun & J. Wawiórka-Kamieniecka (Red.), *Spisane po Nocach Kultury* (s. 191–222). Wydawnictwo Episteme.
- Kołtun, A., Sędlak, A., & Wawiórka-Kamieniecka, J. (2021). *Noc Kultury jako wydarzenie i jako proces. Spojrzenie z wewnątrz* (A. Kołtun & J. Wawiórka-Kamieniecka, Red.; s. 23–58). Wydawnictwo Episteme.
- Latour, B. (2012). Wizualizacja i poznanie: Zrysowywanie rzeczy razem. *Avant*, 3, 207–257.

- Lévy-Bruhl, L. (1992). *Czynności umysłowe w społeczeństwach pierwotnych*. PWN.
- Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2014). The Concept of Flow. W *Flow and the Foundations of Positive Psychology* (s. 239–263). Springer, Dordrecht. https://doi.org/10.1007/978-94-017-9088-8_16
- Nersessian, N. J. (2005). Interpreting Scientific and Engineering Practices: Integrating the Cognitive, Social, and Cultural Dimensions. W M. Gorman, R. Tweney, D. Gooding, & A. Kincannon (Red.), *Scientific and Technological Thinking* (s. 17–56). Erlbaum.
- Norman, D. A. (1991). Cognitive artifacts. W J. M. Carroll (Red.), *Designing interaction: Psychology at the human computer interface* (s. 17–38). Cambridge University Press.
- Peirce, C. S. (1997). *Wybór pism semiotycznych*. Polskie Towarzystwo Semiotyczne.
- Persson, T. (2008). *Pictorial primates: A search for iconic abilities in great apes*. Lund University Cognitive Studies 136.
- Piaget, J. (1981). *Równoważenie struktur poznawczych: Centralny problem rozwoju* (Z. Zakrzewska, Tłum.). Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Saussure, F. de. (1991). *Kurs językoznawstwa ogólnego / Ferdinand de Saussure ; przekł. [Z fr.] Krystyna Kasprzyk*. Państw. Wydaw. Naukowe.
- Sonesson, G. (2013). The picture between mirror and mind. From phenomenology to empirical studies in pictorial semiotics. W K. Sachs-Hombach & J. Schirra (Red.), *Origins of Pictures*. Herbert von Halem Verlag.
- Trybulec, M. (2017). The dual nature of picture perception. *Philosophy of Perception and Observation*, w: Ch. Limbeck-Lilienau, F. Stadler (red.), *The Philosophy of Perception and Observation. Proceedings of 40th International Wittgenstein Symposium, XXV*, (s. 256–259), Austrian Ludwig Wittgenstein Society.
- Trybulec, M. (2019). Przedmioty wirtualne jako niedoskonałe narzędzia poznawcze. W P. Stacewicz, B. Skowron (red.), *Przedmioty wirtualne* (s. 90–102). Oficyna Wydawnicza Politechniki Warszawskiej.
- Trybulec, M. (2021). W stronę epistemologii artefaktów poznawczych. *Filozofia i nauka*, 9 (1), 195–223.
- Trybulec, M., & Iłowiecka Tańska, I. (w przygotowaniu). How interactive exhibits become cognitive artifacts?.
- Winkin, Y. (2007). *Antropologia komunikacji*. Wydawnictwo UW.
- Zalewska Królak, A. (2021). Noc Kultury jako przestrzeń do zabawy: Dzieci w roli współtowarzyszy. W A. Kołtun & J. Wawiórka-Kamieniecka (Red.), *Spisane po Nocach Kultury* (s. 173–189). Wydawnictwo Episteme.

From contemplation to participation. Cognitive-semiotic status of the installation during the Night of Culture

Abstract

Street festivals such as *The Night of Culture* (Noc Kultury) are aimed at fostering cultural participation. The growing popularity of such festivals raises the question, whether *The Night of Culture* creates an environment facilitating knowledge popularization. The paper explains that *The Night of Culture* creates an experience of engagement and immersion. The experience of immersion and engagement is grounded in blurring the clear distinction between representational objects and elements of so-called ordinary reality. Since the art installations at *The Night of Culture* are often designed to be treated as an extension of the physical space in which the participant is located, from the participant's perspective they lose the standard representational function. The paper explains that blurring the distinction between representation and reality impose serious limitation on treating the installations at *The Night of Culture* as the objects with a cognitive function.

Keywords: cognitive artefact; artistic artifact; immersion; representation; simulation