

Rafał Ilnicki

**Chaosmos – od paradygmatu etyczno-estetycznego do chaolestetyzacji  
wysypisk danych biotechnosystemu**

Celem artykułu jest ukazanie, w jaki sposób zmienia się sposób organizacji chaosmosu, który to plan wyznacza tryb myślenia o rzeczywistości związanej z estetyzacją właściwą erze postmedialnej. Takie umiejscowienie zagadnień jest o tyle istotne, że pozwala spojrzeć na przemiany w obrębie rzeczywistości, a zatem nie umieszczając estetyki poza podstawowymi procesami kosmotwórczymi. Istotności i celowości takiego postawienia problemu dodaje także fakt, że tak pojmowane przeobrażenia pozwalają ująć całościowe przemiany – rozciągnięte pomiędzy horyzontem estetycznym, ontologicznym i etycznym. Współcześnie dochodzi do wymiany paradygmatu, której symptomy nie są konieczne bezpośrednio połączone z kulturą, lecz ogniskują się wokół przemian samej rzeczywistości, przemian prowokowanych oraz realizowanych przez media techniczne. Artykuł ma za zadanie ukazać, w jaki sposób zmienia się myślenie o estetyce w tym międzyparadygmatycznym starciu, w którym technicznym transformacjom ulega plan chaosmosu. Wkracza bowiem era nowych urządzeń, które rywalizują z urządzeniami wyznaczającymi poprzedni paradygmat<sup>1</sup>. W ich skład wchodzi technologie sieci i programów, ze szczególnym uwzględnieniem komputera jako postmedialnego paradygmatycznego urządzenia. Pojmowany jest on nie tyle jako obiekt techniczny, ile pod postacią metamedium technologii mikroświata: nanotechnologii, biotechnologii, bioinformatyki. To właśnie za ich pośrednictwem dochodzi do technicyzacji chaosmosu, a zatem, co ukażę – do zmiany paradygmatu, której to zmiany na poziomie myślenia o estetyce są przedmiotem moich rozważań.

Chaosmos oznacza ontologię opartą na pojęciu wirtualności, w której dowolne elementy pojawiają się i znikają – mogą one zostać zastąpione przez siebie bez tworzenia żadnej stałości. Idea chaosmosu została wypowiedziana przez Gillesa Deleuze'a oraz Felixa Guattariego<sup>2</sup>, którzy wskazali, że jest to rzeczywistość nieskończonych prędkości. Rzeczywistość materialna, dostępna percepcyjnie dla człowieka, oznacza spowolnienie tych prędkości. Dopiero wtedy byt może przyjąć

<sup>1</sup> „Proces pracy jest przekształcany zgodnie z paradygmatem urządzenia (device paradigm)”. A. Borgmann, *Technology and the Character of Contemporary Life*, University of Chicago Press, Chicago 1984, s. 48. Należy pamiętać o zależności pracy od kultury mediów technicznych oraz pojmowaniu rzeczywistości jako pracy (wydarzania się) kultury.

<sup>2</sup> Zob. G. Deleuze, F. Guattari, *Co to jest filozofia?*, przeł. P. Pieniążek, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2000 oraz F. Guattari, *Chaosmosis: an Ethico-aesthetic Paradigm*, P. Bains and J. Pefanis, Bloomington & Indianapolis 1995.

stabilną postać. Chaosmos przecina rzeczywistość materialną, jednak może on zostać poznany jedynie dzięki filozofii, sztuce lub nauce. Nie jest dany jako coś pewnego, lecz przecinając byt materialny w nieskończonych prędkościach, który w zależności od dziedziny (Deleuze i Guattari podają filozofię, sztukę i naukę), zostaje inaczej opracowany. „To, co się utrwała, rzecz lub dzieło sztuki, jest blokiem wrażeń, to znaczy połączeń perceptów i afektów”<sup>3</sup>. Zmienia to sposób patrzenia na sztukę, ponieważ pobudzenie artysty pochodzi z nieskończonych prędkości i wyłaniając dopiero dzieło z bloku wrażeń. Sztuka jest zatem dziedziną wykonywania czynności na wrażeniach, nie zaś na konkretnych materiałach. Istotne jest to, co podkreślają obaj autorzy, że sztuka nie ma związku z pamięcią, lecz dotyczy zawsze aktualności i nawet jeśli wytwarza pewne stałości, to są one zapisem tego, co posiada nieograniczoną zdolność do ruchu, oddziaływania, czyli nieusuwalną nowość. Pozwala to na zachowanie sztuce charakteru nieokreśloności i – odnosząc to do współczesnych postaci sztuki multimedialnej – doświadczania bloków wrażeń przez zapośredniczenie techniczne. Idea tworzenia polega na tworzeniu nowości wykraczających nie tylko poza pamięć, ale także język<sup>4</sup> w taki sposób, że stykający się z nimi odbiorca zostaje przeniesiony do nieskończoności, z której pochodzą owe bloki wrażeń spowolnione przez określony materiał (czy raczej spowolnione w określonym materiale). Odbiorca zostaje zatem odłączony od własnego terytorium i zdeterytorializowany, tak że może on doświadczać afektów w taki sam sposób, jak artysta, samo bowiem dzieło sztuki jest już zdeterytorializowane – jego źródłem są nieskończone prędkości chaosmosu pobudzające wrażliwość artysty. „To, co definiuje myślenie – trzy wielkie formy myślenia: sztuka, nauka i filozofia – jest właśnie nieustannym stawianiem czoła chaosowi, wyznaczaniem płaszczyzny, naciąganiem jej na chaos”<sup>5</sup>, gdyż „sztuka nie ma żadnej innej płaszczyzny poza płaszczyzną kompozycji estetycznej: płaszczyzna techniczna zostaje bowiem koniecznie wchłonięta przez płaszczyznę estetyczną”<sup>6</sup>.

Technika, wchodząc w erę post-medialną zapowiadaną przez Guattariego, czyni to doświadczenie nieskończonych prędkości powszednimi, ponieważ każdy użytkownik mediów technicznych egzystuje w ciągłym przyspieszeniu, którego źródłem jest technicznie uobecniany chaosmos wywołujący u niego wrażenia. To technika rozciąga płaszczyznę kompozycji estetycznej nad doświadczeniem podmiotu, jednak wrażenia tego podmiotu są nietrwałe. Dlatego też każda estetyzacja medialna polega na nieskończonym wprowadzaniu danych dla podmiotu, które są dla niego danymi estetyzującymi jego doświadczenie. Techniczna modulacja wrażeń i wywoływania afektów zastępuje ekskluzywny kontakt z nieskończonością – teraz nieskończoność staje się udziałem każdego z podmiotu. Oznacza to przejście od paradygmatu etyczno-estetycznego sztuki do chaoestetyzacji wysypisk danych, zmienia się bowiem zupełnie relacja podmiotu, który nie jest obecny już w swoim terytorium (formą praterytoryum sztuki jest dla Deleuze’a i Guattariego dom), lecz przez media techniczne jest on ciągle deterytorializowany, pozbawiany osadzenia w terytorium. Dlatego też techniczne zapośredniczenie doświadczenia

<sup>3</sup> G. Deleuze, F. Guattari, dz. cyt., s. 180.

<sup>4</sup> Tamże, s. 194.

<sup>5</sup> Tamże, s. 218.

<sup>6</sup> Tamże.

jest równocześnie zapośredniczeniem estetycznym, z tą różnicą, że podmiot nie spowalnia tych danych wprowadzanych mu z chaosmosu, lecz jest czynnikiem ich ciągłego przyspieszania, nadawania im prędkości, przez co nie ma tutaj możliwości ich uszeregowania w jakiejś spójnej kompozycji, lecz jedynie w postaci wysypisk danych biotechnosystemu, w którym chaosmos zostaje technicznie uobecniany i wiecznie rekombinowany, przez co estetyzacja doświadczenia uniemożliwia dzieło sztuki jako spowolnione w określonym materiale (medium) bloki wrażeniowe. Ta zmiana ma istotne konsekwencje dla całego bycia podmiotu.

Era post-medialna to taki etap rozwoju cywilizacji i kultury, gdzie media przestają być wyróżnioną dziedziną, zostając w nią wtopione, zasymilowane jako podstawowe organy transmisji kultury. Dlatego też Felix Guattari rezygnuje z określania epoki mediów z perspektywy danego środka przekazu, tak jak to czynił uprzednio między innymi Marshall McLuhan, wyróżniając przekazańniki zimne i gorące, których dominacja związana była z określonymi okresami historyczno-kulturowymi. Dla francuskiego filozofa era post-medialna oznacza także taki etap rozwoju mediów, który doprowadza do realizacji paradygmatu estetyczno-etycznego. Właśnie ta transparentność, przezroczystość, powszechna dostępność mediów technicznych miała sprawić to, że na globalną skalę (w jej nowej postaci planetarnej kreatywności) w kulturze zostaną uruchomione procesy ewolucji twórczej. Te dążenia, zamiary, wpisują się w nurt pewnej utopii bezpośrednio związanej z mocą transformacyjną mediów, które pełnią rolę wyzwolenczą estetycznych możliwości człowieka.

Właśnie istnienie ery post-medialnej umożliwia tworzenie przez wszystkich użytkowników kultury dzieł sztuki czy raczej obiektów technicznych podlegających estetyzacji<sup>7</sup>. W dyskursie prowadzonym Felixa Guattariego brakuje jednak dokładnego określenia charakteru i statusu mediów technicznych w perspektywie ich wykorzystania na masową skalę<sup>8</sup>. Przypisuje on bowiem im samoczynność – wirusową inspirację, która uruchamia wszelkie dostępne media.

Chaosmos jest zawsze doświadczany jako chaotyzacja doświadczenia, czyli wprowadzanie nowości do doświadczenia, ponieważ źródłem nowości są nieskończone prędkości, które są zawsze nowością dla spowolnionego bytu<sup>9</sup>. Nie jest to plan abstrakcyjny mający uzasadnić określoną ontologię – jest on doświadczany przez jednostki za pośrednictwem technicznych interfejsów chaosmosu. Właśnie jego percypowanie umożliwia oraz aktywnie inspiruje do podjęcia działań artystycznych.

Felix Guattari jest spadkobiercą Bergsona, może w jeszcze większym stopniu niż jego filozoficzny współpracownik – Gilles Deleuze. Właśnie myśl francuskiego filozofa połączona z elementami teorii systemów oraz cybernetyki pozwala na

<sup>7</sup> Gilbert Simondon zwraca uwagę na to, że traktowanie obiektów technicznych jako obiektów estetycznych dotyczy nie tyle ich samych, ile strategii kultury do radzenia sobie z cybernetyzacją oraz technicyzacją rzeczywistości. Por. G. Simondon, *On the Mode of Existence of Technical Object*, trans. N. Mellanphy, University of Western Ontario, London 1980.

<sup>8</sup> F. Guattari, *The Three Ecologies*, przeł. I. Pindar, P. Sutton, Athlone Press, Londyn 2000, s. 39. Etyczny paradygmat dotyczy psychicznego postępowania, a więc wpływu, jaki wywierają określone praktyki na subiektywność jednostki. Estetyczny paradygmat odnosi się do konieczności wynajdywania wszystkiego od nowa, tak by nie uwięzić rzeczywistości w śmiernym powtórzeniu uniemożliwiającym wprowadzenie nowości oraz kreatywnej zmiany.

<sup>9</sup> Por. S. Zepke, *Chaosmosis of Sensation*, w: tegoż, *Art as an Abstract Machine*.

stworzenie machinicznej<sup>10</sup> ontologii. Jej centralnym punktem jest określenie chaosmosu jako planu indeterminacji na poziomie kultury, a zatem dotyczącym działań twórczych.

Moralność jest tożsama z twórczością – nie musi zostawać określana poprzez regulaminy, kodeksy czy inne regulacje. Gdy jednostka tworzy, a twórczość można uogólnić do specyficznego nastawienia względem jej wirtualnej i aktualnej egzystencji realizowanej w terytorium egzystencjalnym, to łączy się z kosmicznym rytmem twórczości wyznaczanym przez indeterminację wirtualności chaosmosu (autopoietyczne fałdowanie<sup>11</sup>). Użytkownik chaosmosu zawsze wprowadza nowość, przez co w jego doświadczeniu nie ma miejsca na resentyment, przez co kreatywność w paradygmacie etyczno-estetycznym zostaje trwale związana z moralnością. Świat posiada jednak ograniczoną zdolność do absorpcji nowości, także nie można wyobrazić sobie społeczeństwa kreatywnego jako w idealnym stopniu spełniającego ten ideał twórczości. Tym samym oczywistym jest, że nie może ona szkodzić innym, skoro ewolucja jednostki synchronizuje się z ewolucją społeczeństwa i szerzej – rzeczywistości. Zatem moralność ewolucji twórczej, kreatywnego i autopoietycznego (samowytwarzającego się) życia dotyczy spontanicznej estetyzacji egzystencjalnego terytorium – twórczej samoodnawialności chaosmosu<sup>12</sup>.

Media techniczne wyznaczające epokę post-medialną stanowią zatem urządzenia paradygmatu estetyczno-etycznego, który gwarantuje kulturową dystrybucję twórczych pobudeń. Stabilizację samoodnawialności tego porządku zapewnia chaos chaosmosu, czyli czysta wirtualność poprzez naturalne mechanizmy aktualizacji-wirtualizacji<sup>13</sup>. Te postulaty technicyzowana rzeczywistość konfrontuje z biotechnosystemem.

Biotechnosystem (zdefiniowany jako techniczne zarządzanie chaosmosem) odnosi się do połączenia elementów biologicznych i technicznych, ale w taki sposób, że tworzą one system – zespół wzajemnie powiązanych ze sobą elementów<sup>14</sup>. Należą one do porządku dynamiki autopoietycznej, czyli samowytwórczej. Biotechnosystem oznacza tutaj biologiczny i techniczny stop, które tworzy infrastrukturę, czyniąc z rzeczywistości technicyzowane sfery pre-egzystencjalnych terytoriów. Środowiskiem biotechnosystemu jest natomiast kultura audiowizualna. Chaosmos intensywnie technicyzowany to biotechnosystem. Autopoietyczność i samorzutność chaosmosu zostaje zastąpiona przez sterowalne interfejsy autopoietyczności obsługiwane za pomocą technologii sieci i programów z poziomu kultury. Zostaje zatem zdestabilizowana relacja naturalnego ontologicznie stanu, technicyzacja bowiem chaosmosu oznacza technicyzację wirtualności. Możliwość bezpośredniej ingerencji w płaszczyznę rzeczywistości dotąd niedostępną wyznacza odmienny paradygmat od poprzedniego. Eksploatacja wirtualności przez biotechnosystemową

<sup>10</sup> Autor używa słowa machiniczne zamiast maszynowe, by uniemożliwić proste utożsamienie jego propozycji filozoficznej z wcześniejszymi koncepcjami myślowymi mechanicyzmu.

<sup>11</sup> Pojęcie Guattariego.

<sup>12</sup> Mikroświat i makroświat pozostają względem siebie w stanie metastabilnej równowagi, która zapewnia stabilność transferu wirtualnych danych z planu chaosmosu do poziomu kultury.

<sup>13</sup> Por. G. Deleuze, C. Parnet, *Dialogues II*, Wydawnictwo Continuum, Londyn 2002, s. 112-115.

<sup>14</sup> W. Chyła, *Media jako biotechnosystem*, Wydawnictwo Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, Poznań 2008, s. 420.

kulturę odnosi się bezpośrednio do rozłączenia elementów tworzących paradygmat etyczno-estetyczny chaosmosy. Biotechnosystem zarządza człowiekiem jako danymi – człowiek traci w wyniku tego własną integralność, zyskując w zamian nieskończoność estetycznego przeżywania programowanych mu danych. Sam biotechnosystem jest technicznymi danymi, czyli wysypiskiem danych, którym brak reguły organizacyjnej, tak jak brak jej w chaosmosie niezapśredniczonym technicznie, gdzie każda wirtualna cząstka porusza się z nieskończoną prędkością. Wysypiska danych tworzą się, gdy technika stara się zatrzymać we własnych autopoietycznych fałdowaniach nieskończone prędkości, jednak nie może wytrącić ich nieskończonych prędkości, przez co ciągle się one dezagregują i agregują, a w rytmie tej dezagregacji-agregacji człowieka ulega dezintegracji i ponownemu scaleniu, ale nie dzięki stałości moralnej wyrażającej się w postawie kreatywnej, lecz w technicznie zapśredniczonej chaoestetyzacji doświadczenia. Biotechnosystem sprowadza kreatywność do szeregowania danych, do remiksowania tego, co jest, przez co podmioty czyniące to stają się ośrodkami indeterminacji<sup>15</sup>. Dlatego też, tzw. przemysł kreatywny oznacza eksplorowanie w przyspieszeniu w wysypiskach danych takich ich kombinacji, które można z sukcesem spieniężyć, po to, żeby poszukiwać kolejnych danych, będąc cały czas kreatywnym w tej eksploracji. W ten sposób postawa estetyczna zostaje przyjmowana i wytracana wraz z nowymi danymi, a nie staje się udziałem artysty, dla którego jest stanem wyjątkowym i przez który wyraża się autonomia jego myślenia. Biotechnosystem, poprzedzając egzystencję człowieka, narzuca określony model kreatywności, który jest dostępny dla każdego, kto dysponuje interfejsem, tak więc może on stanowić część klasy kreatywnej (pojęcie Richarda Floridy), tzn. klasy, która porzuciła ideę doświadczenia nieskończoności nieredukowalnej do dzieła czy produktu na rzecz tworzenia efemerycznych nowości z zestawiania ze sobą danych – jednostka do kreatywności zostaje przymuszona przez nieskończone prędkości stające się udziałem technicznie uobecnianego chaosmosu przez biotechnosystem. Podmiot nie może za nimi nadążyć, ponieważ nie są to jego powolne prędkości – nie chodzi już o stawanie się ustalonym we własnych wrażeniach sobą, ale o prędkość stawania się wrażeń pochodzących z technicznie zapśredniczonego doświadczenia i prędkość eksploracji wysypisk danych w poszukiwaniu kolejnych możliwości bycia kreatywnym. To wymuszenie kreatywności w przyspieszanej technicznie eksploracji wysypisk danych to chaoestetyzacja doświadczenia podmiotu. Biotechnosystem jest poza moralnością – urządzenia biotechnosystemu redukują całą rzeczywistość do poziomu zasobów, które są aktywowane wolą dostępu<sup>16</sup> (koniecznością aktualizacji dostępu). Konsekwencją odłączenia etyki od estetyki jest trening immoralizmu osiągnany poprzez nieświadome użytkowanie mediów technicznych uwolnionych od symbolicznych regulacji na rzecz subsymbolicznych<sup>17</sup> oraz

<sup>15</sup> Pojęcie Bergsona na oznaczenie organizmów żywych.

<sup>16</sup> Por. J. Rifkin, *Wiek dostępu: nowa kultura hiperkapitalizmu, w której się płaci za każdą sekundę życia*, przeł. E. Kania, Wydawnictwo Dolnośląskie, Wrocław 2003. Dostępy są motywacją dla podmiotu, a nie wartości metafizyczne.

<sup>17</sup> Dotyczą one koneksjonistycznej architektury organizacji umysłu, ale także szerzej – reguł dystrybucji danych, które opierają się na ciągłym transferze z wielu ośrodków danych bez żadnego centrum kontrolnego.

postsymbolicznych<sup>18</sup> trybów dyscyplinowania człowieka. To sztuka biotechnosystemu – „efekty specjalne” technologicznych gadżetów sytuują się w sferze nieskończenie rozciągłej ludyczności. W biotechnosystemie funkcja estetyczna zostaje oddzielona od funkcji etycznej. Konsekwencją takiej ontologicznej separacji jest zniesienie regulacji norm i wartości jako tych, które organizują życie jednostki w kulturze<sup>19</sup>. Trening immoralizmu odbywa się zatem poprzez formy partycypacji w biotechnosystemie, w wysypiskach danych chaoestetyzujących doświadczenie podmiotu. Jednostka zwolniona jest z przestrzegania danych reguł, ponieważ mechanizm funkcjonalno-strukturalny wzajemnego sprzężenia paradygmatu estetycznego z etycznym. Zostaje on zastąpiony poprzez sieci autonomicznych praktyk estetycznych oraz chaoestetyzujących rzeczywistość poprzez modyfikację oraz nieskończoną personalizację oraz konfigurację zasobów-dostępów jednostki.

Arthur Kroker wspomina o narodzinach wirtualnej klasy<sup>20</sup>, która żyje, eksplorując „wirtualne śmietniki”. Mówi on o „śmieciach danych” czy też danych-śmieciach. Odnaleźć je można współcześnie w globalnych składowiskach danych pod postacią baz danych. Te dane estetyzują doświadczenie, tworząc wysypiska tych danych, dane bowiem nie są utrzymywane przez podmiot, lecz porzucane na rzecz eksploracji nowych danych.

Sztuczna nieskończoność<sup>21</sup> jest niezliczoną liczbą możliwych do zestawiania śmieci, które bezładnie spoczywają na wysypiskach danych. Część z nich zostaje katalogowana zgodnie z ludyczną władzą sądenia, czyli doksokracją – demokracją opinii, realizowaną w polu biotechnosystemowych uzgodnień społecznych takich jak portale społecznościowe, sieci fanowskie, technologie komunikacyjne. Jednak taki katalog także pozostaje poza dobrem i złem – możliwą etyczną kwalifikacją.

Kim jest zatem ta wirtualna klasa? Należą do niej fani, prosumenci, hakerzy, hakywiści, użytkownicy, geekowie, pijawki (*leechers*), coderzy, demowcy, gracze, portalowcy, trolle. Każda z tych form podmiotowości w inny sposób chaoestetyzuje części wysypisk danych, stanowiąc część nieskończonego „bestiarium” stechnicyzowanej kultury. Jeden typ użytkownika zastępuje kolejny z perspektywy określonego wykorzystania danych estetyzowanych przez użytkowników wysypisk. Zatem ich tożsamość nie jest stała, podlega ciągłej zmianie – stanowią oni zasób tak jak i zestawiane przez nich dane. Współcześnie możemy mówić

<sup>18</sup> Język rzeczywistości wirtualnej staje się postsymboliczny, co nie wynika tylko z problematyczności, jaką wprowadzają przekazy audiowizualne, ale z samego faktu, że owe metody transmisji i zarządzania transferem danych chaososmu w kulturze powodują, że język staje się jednym z elementów umożliwiających edycję i konfigurację – staje się zatem komponentem, a nie nadrzędnym sposobem porozumiewania się i uzgodnienia znaczeń przez użytkowników.

<sup>19</sup> Por. Film *Repo! The Genetic Opera* (2008). W stechnicyzowanym społeczeństwie przyszłości chirurgia plastyczna nie stanowi konieczności czy też mody, lecz nałóg prowadzący do okaleczenia jednostek, które bezwiednie poddają się autoregulacjom technomerkantylizacji ludyczności, która w świecie pozbawionym norm staje się koniecznością zdolną do uzasadnienia każdego podejmowanego działania. Idea wyrażona w filmie odpowiada rozłączeniu funkcji estetycznej od etycznej, ta druga zapewniała jej stabilność oraz stanowiła granicę dopuszczalnej modyfikacji dostępowych zasobów.

<sup>20</sup> A. Kroker, M. A. Weinstein, *Data Trash. The Theory of Virtual Class*, Wydawnictwo New World Perspectives, Montreal 2001.

<sup>21</sup> Zob. artykuł Wojciecha Chyły *Technokoneksjonistyczne „zdarzenie” jako źródło „sztucznej wzniosłości” i „sztucznej nieskończoności”* w tym numerze.

o rehabilitacji geeka, który niegdyś był rozpoznawany i kulturowo kwalifikowany jako jednostka odosobniona i niedopasowana do teraźniejszych wymogów organizacji społecznych kryteriów socjalizacji. Stąd też geek pogłębiał zainteresowanie światem mediów, które od technicznej fascynacji dążyło do różnych form twórczości. To właśnie geekom zawdzięczamy rewolucję informatyczną<sup>22</sup>. Dziś jest jednak użytkownikiem modelowym wysypisk danych, ponieważ posiada zdolność ich kompilacji oraz wytrwałość w przeszukiwaniu – to właśnie on może odkryć nowe terytoria eksploracji, przywracając paradygmat estetyczno-etyczny, chaosmos bowiem zostaje wprawiony w ruch przez dane poza wymuszoną przez biotechnosystem kreatywnością o charakterze „fałszywej nieskończoności” remiksu.

Współcześnie to przedstawiony już panteon użytkowników eksploruje wirtualne śmietniki, czyli wysypiska danych. Są to dane czystej teraźniejszości – gotowe do edycji na żądanie. Estetyka podporządkowana jest zatem mimesizmowi pragnienia, gdyż z jednej strony śmieci starczy dla wszystkich, jednak z drugiej możemy mówić o powstawaniu określonych hierarchii przedmiotów wirtualnych. Ich pozycja mierzona jest intensywnością pragnienia inwestowaną w upragniony obiekt techniczny. Pragnienie estetyzuje sieci technicznych obiektów. Dla współczesnych użytkowników kultury biotechnosystemowej wystarczy skomentować obiekt, połączyć go z innym, by uruchomić mechanizmy estetyzacji kolektywną inwestycją pragnienia, które tym sprawniej funkcjonują, im więcej dany zasób zyskuje aprobaty realizowanej poprzez emocjonalne ustosunkowanie się do niego. W ten sposób realizuje się współczesna walka o uznanie, w tym aspekcie dotycząca zestawianych i remiksowanych obiektów technicznych pretendujących do kolektywnego przyciągania emocji oraz uwagi. Pozostali użytkownicy utożsamiają vouyerystyczny paradygmat – świat ukrytych i anonimowych spojrzeń aktualizowanych w statystykach odwiedzin danego zasobu biotechnosystemu, który także w określonych ramach kwalifikowanego technicznie uznania pełni rolę estetyczną.

Chaoestetyzacja odnosi się do metod estetyzacji chaosu chaosmosu, czyli przypisywaniu danym wartości i kwalifikowania ich jako estetyczne, ale nie na podstawie odpowiedniej władzy sądenia, lecz emocjonalnego ustosunkowania się za pośrednictwem interfejsów opiniowania i transferu tych danych. Dlatego też podstawowym mechanizmem chaoestetyzacji jest remiks realizowany w nieskończoną ilość sposobów, który wypiera naturalne procesy autopoietycznego fałdowania planu chaosmosu odpowiedzialnych za jego indeterminację rozprowadzaną także w kulturze na rzecz remiksu jako zasady chaoestetyzowanej rzeczywistości wszechłączliwych danych.

Programy remiksu to sposoby zarządzania danymi biotechnosystemu, to ugruntowane w technicznej kulturze sposoby łączenia obiektów technicznych oraz ich metamorfozowania, tak by mogły sprawiać „bezinteresowną” przyjemność wynikającą z automatyzmu powtórzenia. Remiks to też kopiowanie, przenoszenie, zapisywanie. Każda aktywność zostaje parametryzowana, określana

<sup>22</sup> Do protogeeków można zaliczyć takich prominentnych zwolenników i zarazem pionierów globalnej informatyzacji jak: J. C. R. Licklider, V. Bush, T. Barners-Lee, H. Rheingold.

przez różne programy remiksu, których funkcją jest informować użytkowników w czasie rzeczywistym o podejmowanych w tym czasie działaniach. Wyraża się w tym wyraźnie podstawowy paradoks biotechnosystemu, nieskończone bowiem możliwości bycia umożliwiające do aktualizacji w kulturze dzięki technicyzacji chaosmosu służą podtrzymywaniu regulowanych technicznie mechanizmów dostępu do danych. Tym samym estetyzacji podlega sam proces dostępu do narzędzi i interfejsów estetyzacji biotechnosystemu.

Dotychczas uwybraziłem prosumentckie i fanowskie sposoby estetyzacji danych. Należy wspomnieć o tym, że istnieje także drugi świat – producentów. Programy producentckie i odpowiadające im antropotechniki wyznaczają inną, „gotową” i „wyprodukowaną” sztukę oraz odpowiadające jej techniczne obiekty estetyczne.

Estetyka biotechnosystemu to estetyka każdego użytkownika uzyskiwana samym uruchomieniem programu. Jest to estetyzacja instant wpisująca się w panestetyzację chaosmosu strukturyzowanego technicznie do postaci biotechnosystemu. Liczy się sam transfer, sam przepływ, który wbrew intencjom Henri Bergsona<sup>23</sup>, a później Felixa Guattariego jest nieskończenie podzielny oraz edytowalny oraz konfigurowalny. Taka możliwość modyfikacji określona jest przez dostęp użytkownika – nie można on zmienić protokołu, ale przeważnie do pewnego stopnia w zależności od wykupionego dostępu-do-edycji może podług algorytmu komutować i swobodnie przełączać dane. Tym samym ewolucja twórcza zostaje zastąpiona przez wielość programów estetyzacji umożliwiających edycję interaktywnych obrazów w czasie rzeczywistym. Chaosmos to obecnie nieskończony sposób bycia użytkowników narzucający prędkość edycji, gdzie wszystko może być edytowalne, gdzie każde wydarzenie jest zredukowane do technicznego programu jego wykorzystania i aktualizowania zawartych w nim zasobów technicznej wirtualności – biotechnosystemowych programów eksploatacji chaosmosu. Konfrontację z nieskończonymi prędkościami wywołującymi wrażenia biotechnosystem zastępuje eksploracją wysypisk danych, na które odpowiedzią jest nuda oraz wymuszone sposoby jej przezwyciężenia poprzez zestawienie jak najmniej prawdopodobnych danych, żeby intensyfikować doświadczenie estetyczne podmiotu, a więc jego przyjemność z bycia w biotechnosystemie.

Oczywiście można się zastanawiać, na ile te wysypiska danych można posprzątać, to znaczy zorganizować w zmianę paradygmatu, która wciąż się dokonuje, aby przeformułować podstawowe kwestie dotyczące estetyki oraz sztuki. Próby fundowania, tworzenia dzieł sztuki interaktywnej, multimedialnej oraz szerzej sztuki sieci związane są z przygotowaniem oraz poszukiwaniem nowych immaterialnych fundamentów pod mającą się dokonać zmianę wykraczającą poza efekt wysypisk danych estetyzowanych inwestycjami pragnienia w technicznym środowisku. Jest próbą przywrócenia założeń przedbiotechnosystemowego paradygmatu, które realizowane już w stechnicyzowanej elektronicznie

<sup>23</sup> Podkreśla on niepodzielność ruchu oraz trwania. Por. H. Bergson, *Materia i pamięć*, przeł. R. J. Weksler-Waszkineł, Wydawnictwo Zielona Sowa, Kraków 2006. Techniczna podzielność jest zawsze seryjna i zbierana w pakiety (zbitki) danych.



rzeczywistości stanowią reakcją na to nadal trwające międzyparadygmatyczne przeniesienie.

To, czy paradygmat etyczno-estetyczny zostanie przywrócony w pewnej możliwej jego modyfikacji, zależy od użytkowników, którzy będą wykonywali techniczne operacje na danych, mogą bowiem one funkcjonować zarówno jako biotechnosystem (wysypiska danych), jak i można wykorzystać je do wytworzenia nowych terytoriów zapośredniczonej technicznie egzystencji w ramach paradygmatu chaoestetyczno-etycznego, w którym to moralność zostanie odtworzona i skorelowana z technicznymi operacjami, jej zaś źródłem będzie doświadczenie estetyczne przy jednoczesnej zgodzie na nieusuwalność chaosmosu z ludzkiego doświadczenia.

### **Chaosmos. From Ethico-aesthetical Paradigm to Chao-aesthetization of Dumping Sites of the Bio-techno-system Data**

The aim of the article is to show how the mode of organization of chaosmos is changed in the post-medial era. It is also deeply connected to the process of aesthetization of reality. Radical changes transmute aesthetic, ontological and ethical spheres. Metamorphosis of reality is provoked not by any particular cultural paradigm, but by technical media. This article shows how the aesthetic paradigm is changed by technical transformations.