



You have downloaded a document from
RE-BUŚ
repository of the University of Silesia in Katowice

Title: Bohater uwikłany w przestrzeniach wirtualnych

Author: Jarosław Korczak

Citation style: Korczak, Jarosław. ([2018]). Bohater uwikłany w przestrzeniach wirtualnych. Praca doktorska. Katowice : Uniwersytet Śląski

© Korzystanie z tego materiału jest możliwe zgodnie z właściwymi przepisami o dozwolonym użytku lub o innych wyjątkach przewidzianych w przepisach prawa, a korzystanie w szerszym zakresie wymaga uzyskania zgody uprawnionego.



UNIwersytet ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Jarosław Korczak
Instytut Sztuki w Cieszynie
Wydział Artystyczny
Uniwersytet Śląski w Katowicach

Promotor pracy doktorskiej
prof. zw. Małgorzata Łuszczak

***Bohater uwikłany w przestrzeniach
wirtualnych***

Streszczenie

Wstęp

Treść wstępu stanowi zapowiedź pogłębienia deskrypcji człowieka – bohatera przestrzeni wirtualnej, w obszarze masowej wymiany informacji. Próbę określenia znaczenia tego wymiaru dla rozwoju całego gatunku ludzkiego, a szczególnie relacji człowieka ze światem kultury i sztuki. Poruszona została również kwestia pochodzenia mojego zainteresowania tematem łączenia języka artystycznego z nowymi technologiami. Zawiera także opis własnej edukacji i obserwacji dotyczących pracy oraz doświadczeń w tym zakresie.

Miejsce

W pierwszej części pracy skupiam się na procesie komputeryzacji, jaki obecnie przechodzi nasza kultura oraz przemian, które są jej efektem. Przedmiotem refleksji jest współistnienie człowieka z przestrzenią wirtualną, zastępujące fizyczny kontakt międzyludzki oraz zmiany we współczesnym odbiorze dzieł kultury i sztuki. Przedstawiony został wpływ technologii na ludzkie obrazowanie, poszerzający medium i warsztat twórczy. Część tę zamyka analiza przestrzeni wirtualnej jako źródła tworzącego coraz więcej możliwości artystycznych wobec niezliczonej masy odbiorców.

Czas

Następny rozdział pracy dotyczy drogi, jaką człowiek przebył do obecnego stanu rozwoju: utworzenia cyberprzestrzeni i cyberkultury – nieistniejących wcześniej możliwości komunikacji, zastępujących dystrybucję w tradycyjnych mediach. Część ta zawiera również opis procesów, które wykorzystują nasze pierwotne mechanizmy, by na ich podstawie tworzyć komercyjną wartość, pozwalającą budować kapitał w przestrzeni wirtualnej. Zwracam uwagę na zmianę podejścia do piękna i jego obrazowania, które opiera się obecnie w mass mediach na wartościach handlowych. Wysuwam stwierdzenie, iż przestrzeń promocji zanieczyściła nasz obraz przestrzeni wirtualnej tak samo jak fizycznej.

Medium

Na początku przedstawione zostało pojęcie przestrzeni wirtualnej jako medium. Rozdział ten zawiera opis możliwości tego transportera treści, pozwalającego na wiele różnych rodzajów manipulacji oraz na płynne łączenie form sztuki. Analizowana jest wie-

łość przedstawień, jakie oferowane są przez przestrzeń wirtualną, która łączy wszystkie dziedziny sztuki i nauki. Zwracam również uwagę na obecne określenie przestrzeni wirtualnej w kulturze medialnej oraz na procedury, sprowadzające ją najczęściej do wartości rozrywkowych. Ukazuję wpływ technologii komputerowych ma obecne procesy kreacji i komunikacji. Wymienione zostają tu kluczowe obecnie technologie cyfrowe, które wpływają lub będą wpływać na kreowanie percepcji.

Kształcenie

W części czwartej opisane zostaje środowisko wzbogacone cyfrowo, w jakim teraz się znajdujemy oraz aspekty edukacyjne tej sytuacji. Znaczenie rzeczywistości stymulowanej wirtualnym wymiarem i jego wpływ na każdy aspekt naszego obecnego życia. Poruszony zostaje tutaj temat odpowiedzialności ze względu na warunki plastyczności mózgu ludzkiego i wagę codziennych aktywności w sieci na jego kształtowanie. Przedstawiony został także temat inicjatywy, która w rzeczywistości cyberkultury przechodzi renesans.

Algorytmy i piksele

W tym rozdziale referowane są próby przedstawiania cyfrowej przestrzeni w literaturze i kinie. Pokazany jest tu podział na dwuwymiarową i trójwymiarową przestrzeń. Opisane są także algorytmy, jako podstawowy budulec przestrzeni wirtualnej, których zadaniem jest znalezienie najwydajniejszych rozwiązań, pomagających w osiągnięciu wyższego poziomu zaawansowania. Ma również miejsce ukazanie wirtualnej przestrzeni jako technologii, która odmienia konsumowanie wizualnego przekazu. Zmianie ulega także rola człowieka w tej przestrzeni, który nie jest biernym odbiorcą przekazu, a nawigatorem. Zaznaczone zostaje to jako przykład prezentujący charakter nowych mediów.

Obrazowanie

Treść tego rozdziału dotyczy obrazowania i jego metamorfozy w przestrzeni wirtualnej. Opisuje procesy, które miały wpływ na ten rozwój. Pokazuje kluczowość zjawiska „szaleństwa widzialności” czy prac *readymade* w tym procesie, a także w konsekwencji przeniesienie przestrzeni wystawienniczej do przestrzeni internetu. Zawiera przykład ukonstytuowania się wymiaru cyfrowego i wprowadzenie do niego mechanizmów ze świata fizycznego. Zostaje też zwrócona uwaga na charakterystykę kształtowania się przestrzeni wirtualnej. Pojawiają się pojęcia „fake news” czy „trolling”, które określają pewien sposób rozprzestrzeniania treści w internecie. Opisany jest również wpływ marketingu w kontekście coraz tańszej i dostępnej twórczości cyfrowej. Rozdział zawiera

przykładową analizę nowego sposobu edytowanej komunikacji wizualnej, jakim stało się tzw. *selfie*, w kontekście zmiany kanonu piękna – jednoczesny sposób porozumiewania się i budowania wizerunku współczesnego bohatera przestrzeni cyfrowej. Porusza temat interpretowalności w obrazowaniu w kontekście technologii sztucznej inteligencji.

Inspiracja

Rozdział rozpoczyna opis charakterystyki zmian i plastycznej pojemności przestrzeni wirtualnej. Następnie zostaje przedstawione zjawisko budowania przez sztukę wizji naszej kultury oraz powinność uwzględnienia w niej ludzkiego balansu między światem cyfrowym a fizycznym. W tym kontekście przytoczony zostaje wzór groty Lascaux jako przykład aktywności wizualnej, która scala społeczeństwo za pomocą wizualnej ceremonii. Postawiony jest wniosek, iż obecna przestrzeń wirtualna skonstruowana jest tak, aby konsumować jej zbiory w samotności. Opisuje wagę świadomej egzystencji z cyfrowym wymiarem, który kształtuje rozwój cywilizacyjny oraz stan obecny charakteryzujący się jego ciągłą ewolucją. Zwracam także uwagę na ogromną rolę, jaką w tworzeniu tego wymiaru ma sztuka; przestrzeń wirtualna daje nam możliwość widzenia samych siebie z perspektywy wszystkich mediów wchłoniętych przez cyfrowy wymiar.

Warsztat i proces

Ostatnia część pracy poświęcona jest opisowi sytuacji, w której znajduje się współczesna grafika oraz jej rozwoju tworzącego coraz szersze metody, oparte w dużej mierze o techniki cyfrowe. Zawiera argumentację wyboru jej jako dyscypliny do realizacji pracy artystycznej. Zwracam uwagę na często mylne interpretacje: przedstawianie komputerowej twórczości jako sekwencji i niezauważanie bliskości technikom klasycznym. Wnioskuje, iż dziś przestrzeń wirtualna dąży do dosłownego imitowania, i że jedynie odejście od dosłowności może prowadzić do własnego języka sztuki tego medium.

W tym rozdziale opisano sposób tworzenia grafik artystycznej części pracy doktorskiej oraz powiązanie procesu ich tworzenia z moim doświadczeniem artystycznym i zawodowym. Przedstawione zostaje podejście do kompozycji i środków formalnych. Praca zakończona jest wnioskami dotyczącymi roli artystów w procesie rozwoju przestrzeni wirtualnej.

Summary

Admission

Introduction contains is a preview of description of a human – the hero of virtual space, in the area of mass information exchange. It is a attempt to determine the significance of this dimension for the development of the entire human species, and especially the relationship between man and the world of culture and art. In this chapter was also raised the question of the origin of my interest in the topic of combining artistic language with new technologies . It contains a description of my education and experience in this area.

Place

In the first part of the work I focus on the computerization process that our culture is currently undergoing. The subject of considerations is the coexistence of man and virtual space, which replaces physical interpersonal contact and changes the contemporary reception of works of art and culture. I presented the influence of technology on portrait of humanity, and impact on expanding the medium and creative workshop. This part is closed the analysis of virtual space as a source that creates more and more artistic possibilities in the face of countless recipients.

Time

The next chapter of the work concerns the path that man has gone through to the current state of development: the creation of cyberspace and cyberculture – previously non existing communication opportunities, replacing distribution in traditional media. This part also contains a description of processes that use human primal mechanisms to create commercial value. I pay attention to the change of approach to beauty and its imaging, which is currently based on commercial values. I say that the commercial promotion has polluted human picture in virtual space, the same way as it has in physical space.

Medium

The concept of virtual space as a medium was presented at the beginning of the chapter. Chapter contains a description of the capabilities of this content transporter, allowing for many different types of manipulation and for the seamless combination of art

forms. The multiplicity of representations offered by the virtual space combining all fields of art and science was analyzed. I also pay attention to the current definition of virtual space in media culture and procedures that limit virtual space only to entertainment values. I show the influence of computer technology on the current processes of creation and communication.

Education

The fourth part describes the digitally enriched environment in which we are now and the educational aspects of this situation, the importance of reality stimulated by the virtual dimension and its impact on every aspect of our present life. The subject of responsibility due to the plasticity conditions of the human brain is discussed here. Was also presented the subject of the creativity, in which reality cyberculture was also undergoing a renaissance.

Algorithms and pixels

In this chapter, attempts are made to present digital space in literature and cinema. The division into two-dimensional and three-dimensional space is shown here. The algorithms are also described as the basic building blocks of virtual space, which aim to find the most efficient solutions that help to achieve a higher level of advancement. There is also the display of virtual space as a technology that changes the consumption of visual communication. The role of man is also changing in this space, Who is not a passive recipient of the message, But becomes a navigator. This is marked as an example presenting the nature of new media.

Representation

The content of this chapter concerns imaging and its metamorphosis in virtual space. Describes processes that have influenced this development. It shows the keyness of the phenomenon of „madness of visibility” or *readymade* works in this process, as well as the consequent transfer of exhibition space to the Internet space. It contains an example of creating of the digital dimension and the introduction of mechanisms from the physical world to this dimension. Attention is also drawn to the characteristics of virtual space shaping. There are concepts of „fake news” or „trolling”, which determine a certain way of spreading content on the Internet. The influence of marketing in the context of cheaper and accessible digital art is also described. The chapter contains an example analysis of a new method of edited visual communication, which became the so-called Selfie, in the context of changing the canon of beauty – a simultaneous way of communicating and building the image of a modern digital space hero. This chapter

discusses the subject of interpretability in imaging in the context of artificial intelligence technology.

Inspiration

The chapter begins with a description of the characteristics of the changes and the plastic capacity of the virtual space. Then the phenomenon of building vision of our culture and the obligation to include balance between the digital and physical world is then presented. In this context, the Lascaux grotto model is cited as an example of visual activity that merges society in a visual ceremony. The conclusion is that the present virtual space is constructed to consume its collections in loneliness. Chapter describes the importance of conscious existence with a digital dimension that shapes the development of civilization. I also draws attention to the huge role of art in process of creating this dimension; virtual space gives us the opportunity to see ourselves from the perspective of all media absorbed by the digital dimension.

Workshop and process

The last part of the work is devoted to the description of current state of contemporary graphics, which forms increasingly more methods, based largely on digital techniques. It contains the argumentation of choosing digital graphics as a discipline to carry out artistic work. I draw attention to often misleading interpretations: presenting computer creativity as a sequence and not noticing closeness to classical techniques. I conclude that today virtual space tends to literally imitate language of traditional art, and that only a departure from literalness can lead to its own language of this medium.

This chapter describes my artistic and professional experience and linking this with my artistic activity, and doctoral thesis. I present the approach to composition and formal means is presented. The work ends with conclusions regarding the role of artists in the process of virtual space development.

Wstęp

Praca ta ma na celu interpretację złożoności przestrzeni wirtualnej oraz zaburzeń i niekształceń, jakim poddaje ona wizerunek człowieka – bohatera tej przestrzeni. Artystów zawsze interesowała tematyka portretu i autoportretu, a w tej chwili to narzędzie dało nowe możliwości i okazało się jednym wielkim zbiorem: portretem ludzkości.

W przestrzeni wirtualnej pojawiają się odwieczne problemy pomiędzy kreatywnością a ekonomią, estetyką i wiedzą. Gdy połączymy to z założeniem, że rolą artysty jest zmaganie się z nieznanym i nadanie mu znaczenia, to okazuje się, że dla sztuki (a także całej cywilizacji) stajemy przed najbardziej ekscytującym i jednocześnie niepokojącym okresem. Współcześni artyści i naukowcy stoją przed zadaniem wprowadzenia witalności do przestrzeni wirtualnej, tak by konstruować ją nie na wzór fabryki, a świątyni wiedzy i sztuki. Człowiek tworząc cyfrowy wymiar wkroczył bowiem na nieznaną terytorium środowiska wzbogaconego, do którego jego fizyczność nie została przygotowana, a za pośrednictwem którego według koncepcji neuroplastyczności jest i będzie kształtowany.

Urodziłem się w 1982 roku, dzieciństwo przeżyłem w skromnych, ale wystarczających warunkach. Pamiętam, że od lat szkoły podstawowej interesowałem się światem komputerów i gier. Mój pierwszy kontakt z komputerami osobistymi był możliwy wyłącznie za pośrednictwem uprzejmych kolegów, ponieważ swój dostałem jako nastolatek, już po rozpoczęciu nauki w Liceum Plastycznym w Bielsku-Białej. Piszę tu o czasach, gdy internet nie był masowo dostępny, co zupełnie inaczej określało wykorzystanie tego narzędzia. W szkole zdiagnozowano u mnie dysleksję i komputer miał mi przede wszystkim pomóc w poprawnym pisaniu, bardziej jednak niż do kreślenia wypracowań i sprawdzania ortografii, z wielką pasją wykorzystywałem go do zabawy, tworzenia prostej grafiki bitowej i stymulowania zainteresowań fantastyką popularnonaukową. Po rozwodzie rodziców cały swój czas dzieliłem pomiędzy codzienne podróże do oddalonej o 50 km szkoły, a przesiadywanie przed monitorem elektronicznej maszyny.

Z biegiem lat coraz poważniej zacząłem traktować czas spędzony przed ekranem. W praktyce oznaczało to, że coraz więcej zadań zadawanych na zajęciach starałem się wykonywać w technice cyfrowej. Zdałem sobie wtedy sprawę, że jest to interesujące zajęcie i w czasie studiów postanowiłem, że to właśnie ono da mi największe możliwości łączenia języka artystycznego z zainteresowaniem nowymi technologiami, które nie okazały się jedynie przelotną aktywnością. Zacząłem zajmować się grafiką cyfrową oraz projektową, tworząc plakaty i grafiki komentujące postawy społeczne, przestrzeń i życie.

¹ *Dr Diamond – Mózg moja miłość (My Love Affair with the Brain – the Life and Science of Dr. Marian Diamond)* Catherine Ryan, Gary Weimberg, USA 2016.

Po ukończeniu studiów rozpocząłem pracę w przemyśle gier wideo, młodej i ciągle rozwijającej się branży, która jest bliska człowiekowi, gdyż życie można pojmować jako zbiór wielu gier. To młode medium z ogromnym potencjałem, które zdaje się wyewoluuje w znacznie ważniejszą formę symulacji, przesuując granice poznania. Znalazłem się w ten sposób pod jeszcze większym wpływem oddziaływań sfery cyfrowej. Z upływem czasu i z nowymi doświadczeniami artystyczno-technologicznymi – moje zainteresowania skierowały się w stronę samej wirtualnej przestrzeni, gdyż to ona zaczęła angażować coraz więcej i więcej naszego życia.

Jako człowiek zajmujący się twórczością w przestrzeni cyfrowej jestem w sieci i jak każdy w niej obecny jestem jej bohaterem i współtwórcą. Współtworzę ją za pośrednictwem grafik, selfie, opinii, zdjęć, komentarzy, nagrań, lajków, pobrań, biometrii, obejrzeń, zakupów, lokalizacji. Jej wpływ na współczesnego człowieka staje się coraz bardziej widoczny i niepokojący. Brak wcześniejszych przykładów historycznych tak błyskawicznego tempa zmian pozostawia otwarte pytanie, w którą stronę nas one prowadzą zarówno w sferze kreacji artystycznej, jak i całościowo, w procesie rozwoju gatunku. Coraz większa integracja z cyfrowym wymiarem przekazu wizualnego wypacza nasz ludzki obraz za pośrednictwem skrótów i wylbrzymień. Ta sytuacja powinna zaalarmować artystów, by zadbali o wygląd i kształt tej przestrzeni i by swą biernością nie dopuścili do niekontrolowanego rozwoju tych wypaczeń. Decyzje i konsekwencje tych procesów kształtują tę przestrzeń bezustannie.

Miejsce

Na przestrzeń wirtualną oraz na narzędzia, dzięki którym powstała, możemy spojrzeć także w kategorii „oryginalności”: czegoś na kształt wzorca służącego czerpaniu inspiracji artystycznej, ale też jako instrument, rozległe zjawisko wywierające silny wpływ na człowieka – bohatera owego wymiaru.

Traktuję ten tekst jako wprowadzenie do mojej pracy artystycznej, której tematem jest „Bohater uwikłany w przestrzeniach wirtualnych”. Jestem przekonany, że nadszedł moment, w którym świat cyfrowy stygmatyzuje człowieka, zmieniając jego relacje ze społeczeństwem i środowiskiem. To nowe medium charakteryzuje się przybliżaniem tego, co dalekie i oddalaniem tego, co bliskie w naszej przestrzeni. Mam tu na myśli przede wszystkim kontakty międzyludzkie. Już dziś wielu z nas przeżywa większość swojego dnia w przestrzeni wirtualnej oglądając, pracując, komunikując czy bawiąc się. Obserwujemy powolne wprowadzanie ludzkości do wykreowanego cyfrowego świata i – co za tym idzie – zmianę postrzegania i przeżywania.

Zainteresowanie moje budzi ów szczególny moment kształtujący bohatera tej przestrzeni, moment przemian i chybotliwej równowagi pomiędzy światem fizycznym a cyfrowym. Związany z pojęciem realności, która nie ogranicza się już do przestrzeni fizycznej. *„Komputer z dostępem do Internetu umożliwia zobaczenie całego świata czy to dosłownie za pomocą programów takich jak Google Earth, map ukazujących planetę, czy też metaforycznie, poprzez łatwy dostęp do nieograniczonego i stale uaktualnianego zestawu informacji.”*² Przekraczane są obecnie kolejne granice zastosowania przestrzeni wirtualnej, obszaru fantazji i ucieczki, alternatywnego wymiaru, który staje się formą realizacji metaopowieści. Zjawisko to wydaje się być początkiem procesu znacznego wzrostu inicjatywy i kreatywności jednostki, gdyż przestrzeń wirtualna daje coraz więcej możliwości artystycznej ekspresji wobec niezliczonej masy odbiorców – współuczestników tego procesu.

Uważam, że sztuka odgrywać tu będzie niezwykle istotną rolę. Świat, w jakim żyliśmy przez tysiące lat, nagle diametralnie zaczyna się zmieniać. Staje się przestrzenią nie do końca kompatybilną z naszym bytem materialnym, w tym z biologią, która nie ewoluje tak szybko jak technologia wokół nas. Świat cyfrowy to miejsce, do którego nie należymy, ale który, zmieniając media wokół nas, zmienia nas samych. Herbert Marshall McLuhan twierdził, że ludzkość wkracza w „wiek informacji”, a elektroniczne media [...] stworzyły tak zwaną globalną wioskę, w której „medium jest przekazem”, czyli charakter środka komunikacji ma większy wpływ na odbiorcę, niż sama przekazywana wiadomość.

2 Nicholas Mirzoeff, *Jak zobaczyć świat*, tłum. Łukasz Zaremba, Kraków-Warszawa 2016, Wydawnictwo Karakter, s. 161.

Dlatego oddziaływanie mediów „[...] zmusza nas do ponownego rozważenia i przewartościowania praktycznie każdej myśli, każdego działania i każdej instytucji, którą wcześniej uważano za pewnik.³

Wydaje się, że sztuka wizualna może stać się dziś ważniejsza niż kiedykolwiek w przeszłości, zwracając nam uwagę na obecną kondycję ludzkości, jednocząc nas w procesie tworzenia i jednocześnie go komentując. Ale by to wszystko miało miejsce, konieczne jest większe zainteresowanie się twórców przestrzenią wirtualną nie tylko jako elementem promocji czy narzędziem, ale jako pełnoprawną przestrzenią, stymulującą najważniejszy ludzki zmysł – wzrok. Stworzyliśmy wymiar niemal całkowicie opierający się na wizualności, który stymuluje naszą witalność i rozumienie świata, dając możliwość wyrażania w nowy sposób spraw, które człowieka dotyczą. Jesteśmy coraz silniej angażowani przez te cyfrowe przestrzenie jako jej bohaterowie i kreatorzy.

Zdaniem Josepha Campella artysta jest – za sprawą dzieła sztuki – inscenizatorem mitu, czyli destylatu ważnych dla człowieka postaw. Mit wywodzi się z rytuału przejścia, wzniesienia się na wyższy poziom w procesie wzrostu świadomości człowieka. Obecnie stajemy u progu takiej przemiany za sprawą wejścia w cyfrowy wymiar, a sztuka staje się językiem porozumienia, wzmacniając słabnące poczucie relacji społecznych. Joseph Campbell pisze „*Funkcją artysty jest mitologizacja otoczenia i świata*”, która pozwala objąć miejsce człowieka na ziemi. Razem kreując medium, jakim jest przestrzeń wirtualna, wszyscy mamy wpływ na jej kształt. Z punktu widzenia artysty uważam, że niezbędną jest mobilizacja, by ukształtować tę przestrzeń jak najlepiej.

Zaczynamy współistnieć z przestrzenią wirtualną, pozbawieni fizycznego kontaktu z drugim człowiekiem i staje się to tematem ważnej opowieści o ludzkości, która stoi u progu możliwości wpływania na ewolucję własnego gatunku. Jest niemal niemożliwe do przewidzenia, dokąd zaprowadzi nas to medium, które daje szansę tworzenia, wprowadzenia do sieci i uzyskania milionowej publiczności na całym świecie. Dzieje się to, gdy żyjemy w epoce hedonistycznego kapitalizmu, w której najważniejsza jest przyjemność, miłe spędzanie czasu, wydawanie pieniędzy i związany z tym wzrost gospodarczy. Natomiast mainstream świata sztuki obecnie skupia się na rynku, wysokich aukcyjnych rekordach, bezpieczeństwie inwestycji i tworzeniu zgodnie z trendami, których reprezentacje dobrze wyglądają w pięknych wnętrzach jako komunikat pozycji społecznej i zamożności. Sztuka coraz mniej chce zajmować się kondycją ludzkości.

Bohaterowie przestrzeni wirtualnych, czyli my – ludzie kształtujący ją każdego dnia – traktujemy ją jako współdzielony zbiór, wykorzystywany według własnych potrzeb. Ona wpływa na nasze kształcenie i codzienne życie, staje się kluczem dla ludzkiego

3 Herbert Marshall McLuhan, *Zrozumieć media: przedłużenia człowieka*, tłum. Natalia Szczucka, Poznań 2001, Wydawnictwo Zysk i S-ka, s. 126.

współistnienia, a w nim tworzenia kultury wizualnej⁴ i interakcji. Przestrzeń jako taka dziś znaczy zupełnie co innego niż 50 lat temu⁵, a przestrzeń cyfrowa jako medium ostateczne ukazuje zupełnie inny rodzaj ruchu. Jest to ruch od tego, co powszechne do tego, co odrębne i odwrotnie, nie odrywając się od rzeczywistości. Powoli staje się podstawą rozumienia naszego świata ze wszystkimi tego konsekwencjami. Wpływ i ewolucja technologii komputerowych ma fundamentalne znaczenie dla obecnych procesów tworzenia wizerunku nas samych oraz otaczającej nas przestrzeni, można więc przyjąć, że w chwili obecnej dokonuje się proces rewaloryzacji postrzegania początku XXI wieku.

*„Nasza kultura przechodzi proces komputeryzacji, którego rezultatem jest przemiana wszystkich jej warstw”.*⁶ Technologia wpływa również na ludzkie obrazowanie. *„Obecnie grafika, mierząc się z rzeczywistością zmediatyzowaną, poszerza charakter dialogu z medium o przestrzenie wirtualne i cyfrowe”.*⁷ Tworzymy w czasie, w którym świat zmienia się szybko, a przestrzenie wirtualne, biotechnologia, robotyka, nanotechnologia, sieci neuronowe dokonują każdego dnia kolejnych odkryć, które nie pozostają bez wpływu na formę i treść wypowiedzi. Z kolei niedoceniany w tym zakresie komputer dziś stał się głównym narzędziem kreacji w innych dziedzinach niż sztuka. Gatunek ludzki stoi u progu wielkiej, kreatywnej rewolucji, która jeszcze kilka lat temu była niewyobrażalna, a zwykły użytkownik komputera staje się niezależnym kreatorem, mającym cyfrowy kontakt z odbiorcami swojej twórczości. Te udogodnienia jednakże mają swoją cenę.

Przestrzeń wirtualna stanowi inspirację dla mojej twórczości artystycznej, gdyż jest przede mną codziennie wykorzystywana w pracy zawodowej. Efekty tej pracy bardzo często nie przekraczają bariery fizyczności, pozostając w cyfrowej przestrzeni. Pracując w przemyśle gier wideo oraz aplikacji komputerowych, obcując często z najnowszymi technologiami obrazowania, uważam za ważne, by spojrzeć na kondycję cyfrowej przestrzeni, która stawia wyzwania i daje jednocześnie szanse na decentralizację języka twórczego. Myślę, że zmiany kulturowe, które właśnie następują za sprawą przestrzeni wirtualnych, otwierają możliwości artystyczne, nieznane dotąd ze względu na nadmierne ograniczenie dostępu do platform edukacji i kreacji. Dużym beneficjentem tych zmian będzie nowe pokolenie artystów, wykorzystujących technologie cyfrowe jako narzędzie.⁸ Technologia komputerowa pozwala za rezygnację z ograniczeń płaszczyzn, dając wielowarstwowość. *„Cyfrowe przedstawienie obrazu niesie w swojej logice efekty, które nie pokrywają się z żadnym modelem, występującym w znanych sposobach wypowiedzi artystycznej. Jest również dalekie od tego, co jesteśmy sobie w stanie wyobrazić myśląc o realizacji*

4 Nicholas Mirzoeff, op. cit., s. 108.

5 film dokumentalny *Stefan Gierowski*, reż. Anna Zakrzewska, Polska 2017.

6 Lev Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. Piotr Cypryański, Warszawa 2006, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne Spółka z o.o., s. 12.

7 Grzegorz Hańderek, *9. Triennale Grafiki Polskiej*, Katowice 2015, Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach, s. 5.

8 Christiane Paul, *Digital Art*, Third edition Londyn 2015, Thames & Hudson Ltd, s. 27.

tego zjawiska środkami analogowymi".⁹ Z drugiej jednak strony mogą utrudniać kreację, pozwalając na zbyt wiele możliwości imitowania, zarówno w procesie artystycznego tworzenia, jak i w przestrzeni życia człowieka.

⁹ Adam Romaniuk, *9. Triennale Grafiki Polskiej*, Katowice 2015, Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach, s. 9.

Czas

Wydaje nam się, że rzeczywistość, w której żyjemy, istniała w ten sposób od zawsze, jednak nigdy wcześniej nie żyliśmy w świecie tak podporządkowanym naszym potrzebom. W postmodernistycznym społeczeństwie kultury obrazkowej skupiamy się na sobie i nie przejmujemy się problemami przetrwania, schronienia, bezpieczeństwa, przyjmując zaspokojenie podstawowych potrzeb jako oczywistość, choć jesteśmy świadomi, że na przykład w innych częściach naszego globu czysta woda pitna jest nadal towarem deficytowym. Sposób naszego współczesnego życia to mniej niż 0.001% ludzkiej historii. Gdybyśmy mogli cofnąć się do lat osiemdziesiątych XX wieku i próbowano by nam wytłumaczyć, że komputery przejęły zakupy, kontakty matrymonialne czy rynek finansowy, a miliony ludzi są połączone ze sobą niezależnie od odległości, posiadając w kieszeni szklane tafle o mocy kilkukrotnie większej od superkomputerów sprzed lat, uznalibyśmy to za kolejną mglistą wizję science fiction. Dziś nie odbieramy jednak tego jako fantastyki naukowej; to nasza rzeczywistość, w której przestrzeń wirtualna stała się podstawowym medium. *„Granice między sztuką a techniką stają się płynne – podobnie jak granice między metafizyką, teologią a współczesną fizyką, teoriami systemów cybernetycznych a polityką.”*¹⁰

Dojście do momentu, w którym obecnie się znajdujemy, zajęło nam ok. 125.000 pokoleń od pojawienia się ludzkiego gatunku¹¹; 7.500 pokoleń od momentu, gdy na ziemi pojawił się homo sapiens; 500 pokoleń, od kiedy tworzymy dzisiejszą cywilizację; 20 pokoleń od kiedy wiemy, jak uprawiać naukę. Zaledwie jedno pokolenie minęło, od kiedy Internet stał się masowym medium, a Google, Facebook, Twitter, Instagram i smartfony przejęły naszą codzienność. Niestety, nasza biologia nie jest tak skora do zmian, co sprawia, że wikłamy się w otchłaniach własnych namiętności, wpuszczeni do wirtualnych wymiarów, coraz bardziej odchodząc od fizycznego świata. Przystajemy żyć tu i teraz. Czy nie jest to początek Dystopii?

Jako ludzie chcemy bowiem wiedzieć i posiadać coraz więcej, tak jak nasi przodkowie, którzy dzięki takim mechanizmom zapewniali sobie przetrwanie. Czujemy imperatyw poznawania oraz frustrację wynikającą z braku możliwości poznania „wszystkiego”. Wielkość i mnogość informacji, z jakimi mamy do czynienia, oznacza często „dużo za dużo” dla naszego codziennego spokojnego egzystowania, a my nie zdajemy sobie sprawy z konsekwencji psychologicznych obecnej hiperkomunikacji.

10 Lev Manovich, op. cit., s. 19.

11 Kurzgesagt, *What Happened Before History? Human Origins*, https://www.youtube.com/watch?v=dGiQaabX3_o (02.09.2016)

Przestrzenie wirtualne dają nam obecnie możliwość karmienia naszych zmysłów wizjami, którym nie jesteśmy w stanie się oprzeć. Będąc nieustannie podłączonymi do Sieci, z przyklejonymi do dłoni ekranami telefonów, doświadczamy procesu kreacji w przestrzeni wirtualnej opartej w dużej mierze na sensacji i poszukiwaniu fenomenu. Wertujemy nagłówki o nierzetelnej treści, chwytliwe tytuły, które mają za zadanie wygenerować emocjonalną reakcję. Mają doprowadzić do spieniężenia reklamowanego produktu przez zwabionego, nieświadomego czytelnika (tzw. *clickbait*). Wiedza zesłała na dalszy plan, a uwagę przykuwa telemetrycznie wybrany wytrych do naszych najskrytszych namiętności i dewiacji. Ludzka mądrość została zastąpiona wpojona wiedzą, a solidna wiedza – niesumienną informacją. Odbiorcy są bezbronni wobec tej polityki, gdyż jest ona niezwykle skuteczna, oddziałując podprogowo na nasze pierwotne mechanizmy. Tak właśnie przestrzeń wirtualna, nowoczesny wymiar komunikacji, który miał stać się ostatecznym kanałem swobodnego przepływu informacji i kreacji – manipuluje nami. Ludzie żyjący w kulturze Zachodu mają obecnie najlepsze warunki do egzystencji w znanej nam historii naszego gatunku, jednak przestrzeń naszego życia pełna jest bezmyślnych nawyków i zachowań wykształconych w społeczeństwie kierowanym konsumpcją. Tracimy czas polując na zaspokojenie swoich zachcianek i żądz, a wyniki nigdy do końca nas nie zadowolają. „Świat, który zajmuje się nade wszystko beztroskim hedonizmem, stoi na krawędzi zagłady, to jest prawda znana od zarania ludzkości.”¹²

Obecna przestrzeń fizyczna i wirtualna to miejsce, w którym pomimo osiągnięć dostrzeganych u nas przez innych, sami czujemy się nieszczęśliwi i niespełnieni. „*Niewykluczone, że mieszkańcy zamożniejszych współczesnych społeczeństw pomimo swojego dobrobytu borykają się z alienacją i brakiem sensu. I że nasi mniej zamożni przodkowie znajdowali zadowolenie we wspólnocie, religii i więzi z naturą.*”¹³ Osiągnięcie nowych szczebli dobrobytu tworzy kolejne potrzeby, których zaspokajanie powoduje, iż nie odczuwamy zmiany w poczuciu materialnego bezpieczeństwa i szczęścia – to z kolei powiązane jest z obiektywnymi warunkami i subiektywnymi oczekiwaniami.¹⁴ Szukając czegoś, co wypełni naszą wewnętrzną pustkę, pozyskujemy i otaczamy się przedmiotami, wydając fundusze szybko i impulsywnie, licząc na poczucie natychmiastowego spełnienia. Nie skupiamy się na tym, co jest wartościowe dla nas samych, ale na tym, co z konsumpcyjnego obrazu rzeczywistości wydaje się właściwe.

Konsumpcja niesie za sobą rozwój przemysłowo-usługowy, a ten – w obecnej rzeczywistości – bezpośrednio powoduje zmiany społeczne. W dniu dzisiejszym liczba ludności zaliczanej do klasy średniej na świecie wynosi 3 miliardy, a do 2021 ma przekroczyć 4 miliardy. Nowi członkowie klasy średniej również zechcą konsumować dobra, na które

12 *Masło się marnuje, czyli przekąska zamiast obiadu*, [VARGA], http://wyborcza.pl/duzyformat/1,144023,17587326,Maslo_sie_marnuje_czyli_przekaska_zamiast_obiadu.html#ixzz3VaQ5bO5R (20.11.2016)

13 Yuval Noah Harari, *Sapiens. Od zwierząt do bogów*, tłum. Justyn Hunia, Warszawa 2017, PZWL – Wydawnictwo Lekarskie Sp. z o.o., s. 460.

14 *ibid.*, s. 463.

stać obecnych członków, co powoduje sukcesywne zwiększanie zapotrzebowania. Nie mając alternatywy dla takiego przeżywania, trwonimy doczesność w oczekiwaniu na sukces i fortunę, frustrując się brakiem upragnionego *subjective well-being*¹⁵. Obecne realia cyfrowej rozrywki dają nam pozorną możliwość uczestniczenia w tym, na co mamy ochotę. „*Gdy okno przeglądarki internetowej zastąpiło zarówno ekran kinowy i telewizyjny, jak i ścianę w galerii sztuki, bibliotekę i książkę, uświadomiliśmy sobie, w jakiej znaleźliśmy się sytuacji: cała kultura, miniona i obecna, zaczęła być filtrowana przez komputer i szczególny interfejs człowiek-komputer.*”¹⁶ Taka sytuacja wymaga jednak rezygnacji z innych, ważnych aktywności. Żyjemy nadchodzącą wizją, mijając istotne relacje i ważne chwile zupełnie bez zainteresowania, przeładowani bodźcami bez znaczenia, które hipnotyzują i jak sen odchodzą niezapamiętane. Zubożeni, zmęczeni, surfujemy po sieci bez celu. Surfowanie stało się celem samym w sobie, nie szukamy kontaktu czy informacji, uciekamy w swoisty, bezcelowy trans.

Nowa, nieistniejąca wcześniej możliwość komunikacji, daje nam możliwość uzewnętrznienia się na masową skalę, zastępującą dystrybucję w tradycyjnych mediach, która charakteryzowała się udziałem osób trzecich. W przeszłości nieodzowny w procesie dystrybucji tego typu komunikatów był kurator, wydawca. Dziś popularność wpisu czy publikacji w przestrzeni Internetu nie zależy od jego jakości, a od podobnie postrzegających temat odbiorców, którzy mogą, lecz nie muszą posiadać umiejętność krytycznej oceny przy weryfikacji treści i bezrefleksyjnie propagują ją za pomocą, udostępnień i „lajków”. Artyści rzadko cieszą się dużą oglądalnością w tej przestrzeni; dzieło jako takie nie wystarcza dla internetowej popularności, gdyż w cyfrowej rzeczywistości liczy się *show*.

Od momentu wynalezienia druku ludzki umysł dokonywał przełomów w dziedzinie kultury, nauki i sztuki. Matematyka, fizyka, biologia i chemia zmieniły wszystko, co do tamtej pory braliśmy za pewnik, a rewolucja przemysłowa stworzyła podwaliny pod obecny świat. Proces industrializacji wprowadził najpierw wzrost znaczenia proletariatu przemysłowego, potem demokratyzację, powstanie kultury młodzieżowej i rozpad patriarchy, ale przyczynił się także do schyłku wspólnot lokalnych czy tradycyjnego modelu rodziny.¹⁷ Wraz ze wzrostem ludzkiej wydajności na rozwój mogły być przeznaczane coraz większe zasoby. Dlatego współcześni uczeni określają naszą teraźniejszość jako nową epokę: antropocen, w której to homo sapiens kształtuje biosferę.

Według naszej wiedzy jesteśmy jedynymi świadomymi bytami, które w całości opanowały planetę, którą eksploatują tak intensywnie, że mogą doprowadzić do wymarcia własnego gatunku czy zniszczenia środowiska naturalnego. Z drugiej strony stworzy-

15 ibid., s. 460.

16 Lev Manovich, op. cit., s. 141.

17 Yuval Noah Harari, op. cit., s. 429.

liśmy takie firmy jak Organovo¹⁸, zajmującą się eliminowaniem potrzeb przeszczepów, wszczepiając w ludzkie ciało drukowane tkanki czy Modern Meadow¹⁹, która zajmuje się laboratoryjną produkcją mięsa i skór bez potrzeby zabijania zwierząt, z zamiarem wprowadzenia swych osiągnięć na masowy rynek. Jest też Illumina²⁰, która sekwenkuje DNA w celu wykrycia raka, zanim wystąpią jakiegokolwiek jego symptomy. To tylko trzy z wielu przykładów, które pokazują, jak bardzo zmienił i zmienia się świat. Nasza ewolucja od kultury łowiecko-zbierackiej do gospodarki cyfrowej trwała relatywnie krótko, dlatego tak trudno obecnie zrozumieć nam, jak daleko dotarliśmy tworząc cyberkulturę²¹ dnia dzisiejszego – czyli najbardziej abstrakcyjny twór, jakim są przestrzenie wirtualne kształtujące nasz obecny styl życia, widzenia, myślenia. Przestrzenie wirtualne formują nas już dziś, a wiemy, że w przyszłości nieunikniona będzie dużo większa integracja przestrzeni cyfrowej z naszą rzeczywistością. To nowe medium kultury zachodniej, przestrzeń iluzji wytworzonych przez nas – o nas. Z tej perspektywy następnym krokiem wydaje się stworzenie sztucznej inteligencji i jest wielce prawdopodobne, że będzie to ostatni samodzielny wynalazek człowieka.

18 <http://organovo.com/science-technology/bioprinted-human-tissue> (08.02.2017)

19 <http://www.modernmeadow.com/our-technology> (08.02.2017)

20 <https://www.illumina.com> (08.02.2017)

21 Ryszard W. Kluszczyński, *Szuka w cyberkulturze* „Kultura i sztuka u progu XXI wieku”, red. Sławomir Krzemień-Ojak, Wydawnictwo Uniwersyteckie Trans Humana, Białystok 1997, s. 209.

Medium

„Chciałbym bardzo podkreślić ów podwójny wymiar rzeczywistości wirtualnej. Wszystkie jej definicje oscylują zwykle pomiędzy kontekstem technologicznym i psychologicznym, wybierając ostatecznie tylko jeden z nich. Uważam jednak, że poprawne podejście powinno uchwycić oba te czynniki. Tylko przy ich połączeniu bowiem możemy poprawnie ukonstytuować analizowane zjawisko. Zarówno teoretycznie, jak i praktycznie.”²² Twierdzenie Ryszarda Kluszczyńskiego opisuje problem cząstkowego procesu analizy komputerowego systemu przestrzeni wirtualnej, jednak aby nauczyć się widzieć zmieniający się świat i ludzi, trzeba przyjrzeć się działaniu tego interaktywnego medium. „Pojęcie to w sensie ogólnym dotyczy komunikacji i współdziałania pomiędzy człowiekiem a maszyną...”²³

Wszystko zaczęło się na kampusie Uniwersytetu Kalifornijskiego w Los Angeles.²⁴ To tu, przy udziale Leonarda Kleinrocka, pioniera cyfryzacji – narodził się Internet. Dwudziestego dziewiątego października 1969 roku nawiązano pierwsze połączenie między komputerami UCLA a Stanford Institute. Od tamtego czasu wiele się zmieniło i zmienia się z dnia na dzień.

Internet to ogromna liczba sieci komputerowych połączonych ze sobą, stworzona, by umożliwić dzielenie się informacjami pomiędzy połączonymi maszynami. Ten paradoksalny wytwór zimnej wojny to ponad 40 lat ewolucji, a jego powstanie wynikało z potrzeby komunikacji. To właśnie ta przestrzeń wydaje się naturalnym etapem rozwoju łączności, stając się narzędziem nauki, sztuki, gospodarki, propagandy czy konfliktu. „Podstawą dla rozwoju tych procesów, niezwykle dynamicznych w ciągu ostatnich kilkunastu lat, była rewolucja komputerowa, która przeobraża zarówno narzędzia – instrumentarium cywilizacji, jak i osobowość tych, którzy narzędziami tymi się posługują.”²⁵

Dziś samo określenie przestrzeni wirtualnej w kulturze medialnej oraz manipulacji, jakim podlega, sprowadzanie jej jedynie do uważanych za istotne wartości marketingowo-rozrywkowych – jest krótkowzroczne, nierzetelne. Nietraktowanie mediów jako środowiska uniemożliwia zrozumienie zmian społecznych i kulturowych.²⁶ Wielość przedstawień, jakie oferuje przestrzeń wirtualna, która łączy film, rysunek, malarstwo, literaturę, wzornictwo, muzykę, architekturę, rzeźbę i projektowanie graficzne – jest wraz z rozwojem niemal nieograniczona.

22 Ryszard W. Kluszczyński, *Estetyka – sztuki nowych mediów*, [http://www.medialarts.pl/download/skrypty/ Estetyka-sztuki-nowych-mediow](http://www.medialarts.pl/download/skrypty/Estetyka-sztuki-nowych-mediow). s. 23, (10.09.2017)

23 *ibid.*, s. 20.

24 film *Lo i stało się. Zaduma nad światem w sieci (Lo and Behold, Reveries of the Connected World – Bing)*, reż. Werner Herzog, USA 2016.

25 Ryszard W. Kluszczyński, *Estetyka – sztuki nowych mediów*, op. cit., s. 20.

26 Marshall McLuhan, Quentin Fiore, coord. Jerome Angel, *Medium is the Message. An Inventory of Effects*, Random House, New York 1967, s. 26.

To medium pozwala na wiele różnych rodzajów manipulacji oraz płynne łączenie form sztuki, które prowadzi do rozmycia różnicy pomiędzy różnymi mediami, tak jak film czy fotografia pociągały za sobą manipulację na przykład w procesie montażu.²⁷

Wpływ i ewolucja technologii komputerowych ma fundamentalne znaczenie dla obecnych procesów kreacji u progu wielkiej rewolucji komunikacji w zakresie edukacji, sztuki, rozrywki i marketingu. „[...]w mediach interaktywnych dokonywanie wyboru to sprawa moralnej odpowiedzialności. Pozwalając użytkownikowi dokonywać tych wyborów, autor przekazuje mu również część odpowiedzialności za sposób przedstawiania świata i ludzkiej kondycji.”²⁸ Wszystko wskazuje na to, że właśnie teraz jesteśmy w momencie przełomowych zmian w przestrzeni. Nie jesteśmy jednak w stanie określić, w jakim początkowym stadium tych przekształceń się znajdujemy i jak wielkie znaczenie będą miały. Do takiej oceny potrzebna jest szersza perspektywa czasowa. Tak jak telewizja wpłynęła na światopogląd ludzkości („Pojawienie się globalnej widowni, oglądającej te same wydarzenia w formie transmisji tych samych obrazów i zyskujących wspólną perspektywę, zdaje się rozpoczynać nową epokę”²⁹) – tak przestrzeń wirtualna potęguje to działanie na każdej płaszczyźnie wielością kanałów i form. „Interaktywne wirtualne światy, dostępne zarówno przez interfejs ekranu, jak i przez interfejs wirtualnej rzeczywistości, są uważane za logiczne następstwa kina, a także – potencjalnie – za główne kulturowe gatunki XXI wieku, tak jak kino uważane było za główny gatunek XX wieku.”³⁰

Kolejnymi „wydarzeniami” otaczającego na świata są technologie poszerzające nasze wirtualne przestrzenie: AI, VR, AR, Mixed Reality, sieć 5G, Youtube, Snapchat, WikiLeaks, E-sports, Torrent, Facebook itd. Pracujemy również nad sztuczną inteligencją, która niewątpliwie wyniesie nasz gatunek na zupełnie nowy poziom poznania świata i nas samych, umożliwi nam analizę danych oraz rozwiązywanie dylematów i tajemnic o niespotykanej do tej pory skali.

Rzeczywistość wirtualna (ang. „Virtual Reality” – VR) to tworzenie symulacji trójwymiarowej, którą odbieramy w czasie rzeczywistym za pomocą wzroku i słuchu, a już w niedługiej przyszłości planowane jest zastosowanie bodźców haptycznych, co pozwoli znacznie rozszerzyć „charakterystykę relacji między dziełem, a ściśle mówiąc – światem dzieła oraz odbiorcą. Ona chyba dopiero ostatecznie usprawiedliwia obecność w nazwie tej sztuki słowa: „rzeczywistość”. Właściwość tę określa się mianem: zanurzenie (immersion). Owo zanurzenie czy immersja dotyczy zmysłów uczestniczących w percepcji rzeczywistości wirtualnej.”³¹ Jest to technologia, za sprawą której możemy wnieść rozrywkę oraz edukację czy sztukę na poziom symulacji, intymnego i osobistego przeżycia z perspektywy pierwszoosobowej, umożliwiając meta-stymulację czy komunikację na poziomie do-

27 Christiane Paul, *Digital Art*, Third edition, Londyn 2015, Thames & Hudson Ltd, str. 27.

28 Lev Manovich, op. cit., s. 112.

29 Nicholas Mirzoeff, op.cit., s. 155.

30 Lev. Manovich, op. cit., s. 162.

31 Ryszard W. Kluszczyński, *Estetyka – sztuki nowych mediów*, op.cit., s. 21.

słowności oraz zrzucenie ram ekranu: „Prostokątna krawędź obrazu w malarstwie i fotografii ukazuje część przestrzeni większych rozmiarów, sytuują się poza nią...”³²

W przestrzeni wirtualnej kadr porusza się cały czas, ukazując całość. Ekran jest rodzajem szeroko otwartego okna, które toruje drogę dostępu do informacji, rozrywki, komunikacji i pracy, dzięki czemu staliśmy się „społeczeństwem ekranu”³³. VR to stereoskopowe wyświetlanie obrazu na wyświetlaczach gogli, które pozwala za sprawą czujników widzieć i poruszać się w trójwymiarowej przestrzeni wirtualnej. Producenci sprzętu VR dążą do coraz większej miniaturyzacji i spopularyzowania tego typu rozwiązań. Platforma kroczy w stronę osiągnięcia wysokiej jakości odtwarzania, kreując rzeczywistość wirtualną na urządzeniach mobilnych za sprawą wykorzystania ekranów naszych smartfonów jako wyświetlaczy gogli. Są to rozwiązania, które pozwalają dopiero przypuszczać, jak wielki wpływ przestrzeń wirtualna będzie miała na naszą codzienność. Największy portal społecznościowy, jakim w 2017 roku jest Facebook, pracuje nad wersją Facebook Spaces³⁴, która ma połączyć aspekt socjalny z wirtualną rzeczywistością, tworząc przestrzeń spotkań, symulując fizyczne spotkanie w nierzeczywistych miejscach. Istnienie trójwymiarowej przestrzeni VR odbywa się poza codzienną, fizyczną rzeczywistością. Te dwa całkowicie różne wymiary nie przenikają się, inaczej niż ma to miejsce w rzeczywistości rozszerzonej (AR).

Jest to połączenie rzeczywistego obrazu z komputerowo wygenerowanym, który łączy najczęściej widok z kamery czy okularów z grafiką 3D lub interfejsem. „Warto w tym miejscu dodać, że pełna immersja jednak wiąże się już raczej nie z rzeczywistością wirtualną, lecz z rzeczywistością powiększoną bądź wzbogaconą (Augmented Reality), która w przeciwieństwie do tej pierwszej nie jest w całości generowana komputerowo, lecz jest powiązaniem rzeczywistej przestrzeni z ulokowanymi w niej wirtualnymi obiektami.”³⁵ Takie rozwiązania mają coraz szersze zastosowanie w medycynie, lotnictwie, edukacji, motoryzacji czy marketingu. To koncepcja miksowania przestrzeni fizycznej z cyfrową za pomocą iluzorycznego umieszczania elementów wirtualnych w naszej zwykłej przestrzeni. Tego typu zabiegi wydają się prowadzić do holografizacji naszej fizycznej przestrzeni. Do zaistnienia tych procesów konieczna jest „[...]teleobecność. Oznacza ona, mówiąc w uproszczeniu, doświadczenie bycia w oddalonym środowisku, innym niż to, w którym jest ulokowane fizycznie nasze ciało. To oddalone, inne środowisko, jest w przypadku rzeczywistości wirtualnej produktem symulacji komputerowej.”³⁶

32 Lev Manovich, op. cit. s. 161.

33 ibid., s. 177.

34 <https://www.oculus.com/blog/f8-recap-social-vr-react-vr-and-the-future-of-mixed-reality> (20.06.2017)

35 Ryszard W. Kluszczyński, *Estetyka – sztuki nowych mediów*, op. cit., s. 22.

36 ibid.

Symulacja to poniekąd bycie bohaterem czyjejs i własnej opowieści jednocześnie. W tej sytuacji twórczość artystyczna ma szansę zbroczyć w stronę nieliniowej interaktywności – symulacji wspartej przez Big Data, którą pozostawiamy w cyberprzestrzeni dającej lepsze zrozumienie przekazu artysty. VR i AR wprowadzają możliwości nie istniejące do tej pory w przestrzeni sztuki i komunikacji, pozwalając na podróżowanie po nierzeczywistych trójwymiarowych terytoriach lub na obserwowanie nieistniejących interfejsów czy obiektów w sferze fizycznej.³⁷

Te innowacje budowania nowego języka wizualnego nie mogłyby zaistnieć, gdyby nie nowe standardy bezprzewodowej komunikacji internetowej, które przybliżają nas do bezproblemowego i natychmiastowego dostępu do naszych danych w chmurze. Youtube z filmami 360 stopni i live stream czy Facebook wpływają na kolejną zmianę w procesie twórczości i komunikacji. Te i wiele innych innowacji powodują, że bardzo trudno będzie zhierarchizować wagę poszczególnych odkryć i dokonań. Obecny moment określany jest jako Digital Dark Age³⁸ ze względu na niemożność analizy całości zmian i poszczególnych skutków spowodowanych ich wielością. *„Kultura wizualna musi co dzień podejmować próby zrozumienia zmiany w świecie zbyt olbrzymim, by go zobaczyć, ale zarazem takim, który koniecznie musimy sobie wyobrazić.”*³⁹

Najważniejsze dokonania tego okresu nie staną się obiektami muzealnymi, a historia nie będzie pozbawiona sporów o kluczowy bodziec dla bumu epoki cyfrowej. Związek między medium i obrazem, potencjał i kierunek rozwoju technologii, jaki się przed nami rysuje, uwydatnia po raz pierwszy możliwość nowego zapisu treści artystycznej oraz kształtowania nas samych. Wiemy jedynie, że kreatywność i indywidualność będą miały fundamentalne znaczenie. Możliwość budowania artystycznej symulacji stoi tuż za rogiem.

Pojawia się zatem problem, jak sprostać temu wyzwaniu i nie zostać całkowicie pochłoniętym przez wirtualny wymiar, który właśnie wspólnie tworzymy. Niebezpieczeństwo stanowi bierne konsumowanie treści płynących zza cyfrowej bramy. Wielopokoleniowa wizja następstw takiej sytuacji została ukazana w animacji WALL-E studia Pixar, które przedstawiło wizję ludzkości opartej na konsumpcji wizualnej i fizycznej. Konsumowanie ma bezpośredni wpływ na przestrzeń fizyczną i mentalną, w jakiej żyjemy. Nasza fizyczność cierpi coraz bardziej, będąc izolowana od naszego naturalnego otoczenia i pozbawiona aktywności ruchowej oraz relacji społecznych. Emancypacja jednostki niesie za sobą wyobcowanie oraz zagrożenie łatwiejszego wpływu na nią.

37 Lev Manovich, op. cit., s. 176.

38 film *Lo i stało się...*, op. cit.

39 Nicholas Mirzoeff, op. cit., s. 295.

Fizyczna bliskość z drugim człowiekiem – sąsiadem motywuje działanie, budując wzorce, które sprawdzają się w przestrzeni lokalnej i które wpływają na rozwój. Podpatrywanie zachowań pozwala innym na lepsze funkcjonowanie w rzeczywistości i jest racjonalnym postępowaniem, wpływającym bezpośrednio na poprawę egzystencji. W rzeczywistości cyberkultury kontakt z naszymi sąsiadami mamy za pośrednictwem ekranów telewizyjnych, które prezentują sztuczne wizerunki bogatych i sławnych przedstawicieli społeczeństwa. Powoduje to złudzenie, że jeśli skopiujemy tamte wzorce, to poprawimy naszą sytuację. Problem w tym, iż wzorce te nie muszą być rzeczywiste, a nawet jeśli są, to nie odnoszą się one do naszego otoczenia.⁴⁰

⁴⁰ Joe Rogan, *Joe Rogan Experience #1006 – Jordan Peterson & Bret Weinstein*, <https://youtu.be/6G59zsj-M2UI>, USA 2017 (10.09.2017)

Kształcenie

Rzeczywistość stymulowana jest wirtualnym wymiarem, który ma wpływ na każdy aspekt naszego obecnego życia. W tej sytuacji wydaje się właściwa próba zmiany dyktatu XIX-wiecznego podejścia do kształcenia, aby dobrze przygotować się na mieszanie mediów⁴¹ i rzeczywistości⁴², które będzie narastać. „Dogmaty spokojnej przeszłości nie mają zastosowania w burzliwej teraźniejszości.”⁴³

Obecne podejście do edukowania ukonstytuowało się w momencie, gdy jeszcze nikt nie śmiał myśleć o cyfrowym świecie, mogącym służyć indywidualnemu postępowi, co skutkuje po dziś dzień liniowością w podejściu do nauczania. Tymczasem życie nie jest liniowe i przy tak dużym przenikaniu świata fizycznego i wirtualnego tego typu podejście będzie coraz bardziej dezaktualizowane: „Społeczności ludzkie opierają się na różnorodności talentów, a nie jednym jego rodzaju. To sedno naszych problemów. W centrum problemu leży zmiana postrzegania umiejętności i inteligencji. Liniowość to problem.”⁴⁴ Standaryzacja w edukacji w drugiej dekadzie XXI wieku wydaje się mniej skuteczna i potrzebuje przebudowy, uwzględniającej cyfrowe przestrzenie.

Ludzie charakteryzują się różnorodnością talentów i pasji, a skoro przestrzeń wirtualna zagościła już w naszej codzienności, to wprowadzenie jej do wychowania i oświaty wydaje się nieodzowne. „Musimy zmienić swoje metafory. Przejść z modelu industrialnego, nastawionego na wytwarzanie, opartego na liniowości, konformizmie i porcjowaniu ludzi, musimy przejść do modelu opartego na rolnictwie. Rozkwit nie jest procesem mechanicznym, to proces organiczny. Nie da się przewidzieć wyniku; można tylko, jak rolnik, dostarczyć warunków odpowiednich do rozwoju.”⁴⁵ Technologia połączona z talentem i edukacją niewątpliwie spowoduje rozkwit naszego gatunku w sferze kreatywności oraz uwrażliwi nas na problemy związane z wirtualizacją naszego życia. Odejście od idei, które do końca XX wieku uważaliśmy za niezmiennie i oczywiste oraz wyposażenie systemu edukacji w metodyczne narzędzia indywidualizacji nauczania wspartego przestrzenią wirtualną⁴⁶ – to wyzwanie niełatwe, ale nieuniknione. Uwalniając w ludziach naturalne uzdolnienia i talenty, przeddefiniujemy znaczenie ich życia. Jednocześnie będziemy wówczas w stanie przeciwdziałać zachwianiu gospodarczemu, które wydaje się prawdopodobne po przejściu przez sztuczną inteligencję pewnych zajęć czy zawodów. Kreatywność artystyczna w owych realiach nabierze jeszcze większego znaczenia, będąc niezagrożoną i niezastąpioną częścią ludzkiej natury.

41 Ryszard W. Kluszczyński, *Estetyka – sztuki nowych mediów*, op. cit., s. 8.

42 ibid., s. 22.

43 https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_bring_on_the_revolution?language=pl (11.02.2016)

44 ibid.

45 ibid.

46 https://www.ted.com/talks/ken_robinson_how_to_escape_education_s_death_valley (11.02.2016)

Ludzie motywowani ciekawością i pasją uczą się bez niczyjej pomocy, dlatego prowokowanie zaangażowania jest tak ważne, by wzmacniać kreatywność, która w rzeczywistości cyberkultury przechodzi prawdziwy renesans. W każdym człowieku tkwi potencjał kreatywności i dlatego każdy z naszych życiorysów jest inny. Problemem jest umiejętność dostrzeżenia tego potencjału i niezaprzaszczenia szansy, aby obecne negatywne aspekty wirtualizacji życia nie przybrały na sile. Mówimy tu o bezwiednym zatraćaniu się w hipnotycznej rzeczywistości konsumpcji treści, jaką obecnie serwuje nam Internet, w którą łatwo i bez opamiętania można się zanurzyć jako odskocznik wobec banalnego i subiektywnie nieciekawego dnia codziennego. Praca pochłania nas coraz bardziej, ilość płynących z tego tytułu poświęceń i zaniedbań jest przytłaczająca. Stymulując się w poszukiwaniu kolejnej dawki dopaminy pozbawiamy się możliwości rzetelnego skupienia się na ważnym problemie z powodu braku czasu i wyciągania pochopnych wniosków na podstawie „bylejakości” zdobytych informacji. Nowe wiadomości, powiadomienia – niezmiernie rzadko poświęcamy swoją uwagę tylko jednej sprawie, wciąż pozwalając, by natłok komunikatów nas rozpraszał. Poprzez zmianę podejścia do edukacji zadbaćmy o codzienność świata fizycznego, by jego pozorna szarość nie pchała nas – nieświadomych – w otchłań eskapizmu i bezrefleksyjnej konsumpcji. W procesie świadomej konstrukcji przestrzeni wirtualnej wymagana będzie również świadoma zmiana świata rzeczywistego – w sposób, który pozwoli nam utrzymać równowagę.

Możemy stwierdzić więc, iż szkolnictwo powinno tłumaczyć świat przestrzeni Internetu i nasze miejsce w nim, proponując nie wykład, a aktywny proces partycypacji, kreując doświadczalnie związek między odizolowanym a zespołowym kontaktem z wiedzą oraz akceptację jednostki i kolektywu. Obecnie przystępujemy do zajęć wśród grupy, by faktycznie samotnie uczestniczyć w lekcjach. Proces kształcenia przede wszystkim winien opierać się na przeżywaniu służącym doświadczaniu w grupie. Nowoczesne metody powinny poszukiwać takich rozwiązań, które nie należą do klasycznych. W tradycyjnej edukacji media są mierzone przez manualne metodyki instruowania, a „[...] materiały są opracowywane w działaniu twórczym nie bezpośrednio, a jedynie za pomocą owych mediatyzujących środków technicznych”⁴⁷, co powinno pomóc w przeciwdziałaniu fragmentaryzacji wiedzy czyli braku łączności między dziedzinami nauki.

Edukacja powinna być przewodnikiem i inicjatorem, otwarta za pomocą hipermedium. Powinna przestać dzielić a zacząć łączyć – na przykład sztukę, która jest przedstawieniem kreatywnego myślenia z nauką. Łączenie umiejętności⁴⁸ wychodzących poza tradycyjne dyscypliny daje konkretne korzyści. Nauczyciele od czasu powstania cyberprzestrzeni mogą odnaleźć się w zupełnie nowej roli: inspiratorów a nie informatorów, obserwatorów i pomocników, jednocześnie będąc zdolnymi do uznania swej niewiedzy w pewnych obszarach, by wspólnie z uczniami poszukiwać odpowiedzi w cyfrowym

47 Ryszard W. Kluszczyński, *Estetyka – sztuki nowych mediów*, op. cit., s. 27.

48 National Geographic, *The Importance of Art Education* | *StarTalk*, <https://www.youtube.com/watch?v=BQ4UwzRLVpQ>, USA 2015 (18.04.2016)

wymiarze, ucząc weryfikacji uzyskanych informacji. Technologia cyfrowego przekazu informacji wiąże się z umiejętnością doboru materiałów. Myślenie krytyczne i kreatywność o to cel współczesnego kształcenia.⁴⁹ Nowoczesna edukacja powinna jednakowo traktować sztukę, przedmioty humanistyczne i sport. Próby wprowadzania tego typu rozwiązań możemy zaobserwować w ośrodkach typu Studio School⁵⁰, Vittra School⁵¹ czy skupione na różnicach kulturowych East Palo Alto Academy.⁵² Są to ośrodki, które przywiązują równie dużą wagę do umiejętności niekognitywnych i kognitywnych, by zintegrować pracę i naukę. Skupiają się na niewielkiej liczbie uczniów, a ich program opiera się na realizowaniu projektów przy współpracy z organizacjami pozarządowymi. „Związek pomiędzy kognitycyką a technologiami cyfrowymi będzie coraz większy.”⁵³ Ważne w tym procesie staje się wykorzystywanie książek elektronicznych, dostosowujących swą treść do możliwości ucznia dzięki indywidualnej korekcji programu tak, by był najbardziej efektywny. Tego typu podejście pozwoliło na wywindowanie poziomu wiedzy słabszych uczniów do górnych 10% wyników GCS, egzaminów przedmiotowych dla szkół średnich Wielkiej Brytanii⁵⁴ – dzięki temu udało się lepiej przygotować uczniów do funkcjonowania w obecnej – mieszanej rzeczywistości. Ten pomysł współgra z możliwościami, które daje przestrzeń wirtualna, umożliwiająca doświadczanie coraz to większych obszarów ludzkiej egzystencji.

49 *Singapur: Nowe oblicze edukacji (A Quiet Revolution)*, Tim Baney, Jay Soo, USA 2011

50 <http://studioschoolstrust.org>. (19.06.2017)

51 <http://www.rosanbosch.com> (11.08.2017)

52 <http://www.epaahs.org> (11.08.2017)

53 Corporation for Public Broadcasting, *Szkola przyszłości (School of the Future)*

54 https://www.ted.com/talks/geoff_mulgan_a_short_intro_to_the_studio_school?language=pl
(11.12.2017)

Algorytmy i piksele

Kiedy ludzie zastąpili pochodnie naftą, a potem naftę – elektrycznością, a w sferze obronności przeszli od włóczni poprzez kusze i flinty do bomb wodorowych i naprowadzania laserowego, ukonstytuował się nowy porządek świata, który określił wagę państw stawiając na najwyższym stopniu podium Zjednoczone Stany Ameryki – superpaństwo. Następne największe osiągnięcie powstało na płaszczyźnie komunikacji międzyludzkiej. Od 1960 roku moc obliczeniowa maszyn liczących rosła wykładniczo, umożliwiając komputerom stawanie się coraz mniejszymi i wydajniejszymi, a część ich podzespołów w dzisiejszych czasach osiąga wielkość atomu. Komputer jest stworzony z prostych komponentów, robiących nieskomplikowane rzeczy, lecz z ogromną częstotliwością. Procesory zawierają moduły, które z kolei zawierają bramki logiczne, te zaś posiadają tranzystory. To tylko tyle i aż tyle, by w konsekwencji umożliwiło nam to otwarcie bram do innego wymiaru – wymiaru wirtualnego.

Cyberprzestrzeń⁵⁵ zwizualizowana została po raz pierwszy w filmie „Tron” z 1982 roku. Przedstawia on wyobrażenie wirtualnego świata opartego całościowo na stronie wizualnej. W ten sposób informacje udostępniane były umysłowi użytkownika przebywającego w komputerowej rzeczywistości. Podobne wyobrażenie cyberprzestrzeni prezentował film „Neuromancer” Williama Gibsona z 1984 roku. Ten manewrowalny obszar danych dał początek nowemu bohaterowi, postaci podróżującej w przestrzeni informacji, która symulowała ruch, architekturę czy ludzkie ciało. Ten specyficzny rodzaj interfejsu, jakim jest przestrzeń wirtualna, przewija się przez całą historię nowych mediów i je obecnie definiuje. Nawigowanie najlepiej prezentuje charakter nowych mediów.

Przestrzeń wirtualną⁵⁶ możemy podzielić na dwuwymiarową i trójwymiarową. Pierwsza bliższa jest rysunkowi i projektowaniu, druga – rzeźbie czy architekturze. Przestrzeń wirtualna, jakiej używamy codziennie, to Google, a dokładnie sterowalny dwuwymiarowy interfejs treści internetowych o tej nazwie, którego założyciele przedstawili swój pomysł na wyszukiwanie i sortowanie treści. Algorytm – to właśnie dzięki niemu firma z Mountain View stworzyła obecny, powszechny, lecz tymczasowy obraz przestrzeni wirtualnej, postrzeganej jako odpowiedzi na zadawane pytania, w tabelce pod kolorowym logo, które odsyła nas do różnych zawartości w formie cyfrowej. *„Algorytm określa sekwencję poleceń, które trzeba wykonać na dowolnych danych, podobnie jak hipermedium określa szereg ścieżek nawigacyjnych (to znaczy połączeń między węzłami), które można zastosować do dowolnego zestawu obiektów medialnych.”*⁵⁷

To bijące serce przestrzeni wirtualnej, którego zadaniem jest znalezienie najwydajniejszego rozwiązania problemu. Jego niepodważalną siłą jest brak konieczności obmyślenia

55 Lev Manovich, op. cit. S. 373.

56 ibid., s. 374.

57 Lev Manovich, op. cit., s. 109.

metod radzenia sobie z raz już rozwiązanymi problemami. Wykreowanie algorytmu wymaga mistrzostwa w zakresie matematyki, ale korzystanie z niego jest już zadaniem dużo prostszym. Wymaga ono jedynie wykonywania poleceń i tę rolę pełnią właśnie komputery. Gdzie występuje trudność lub zagadnienie, tam pojawia się algorytm, którego cechuje szybkość i celność.

Algorytmy pomagają nam ustalać kolejne rekordy w naszym wznoszeniu się na wyższy poziom, analogicznie jak np. w sporcie. Człowiek pierwotny biegł po to, aby ratować życie, dogonić tropioną zwierzynę lub uciec przed drapieżnikiem. Gdy wynalezione narzędzia umożliwiły wytworzenie pierwszej, prymitywnej broni – przestaliśmy być aż tak narażeni na niebezpieczeństwo, co zaowocowało innym spojrzeniem na naszą aktywność fizyczną, już postrzeganą nie tylko przez pryzmat przetrwania. Doprowadziło to do wzniesienia przez starożytnych Greków zmagających fizycznych do rangi sztuki. Natomiast w 1896 roku Pierre de Coubertin powołał do życia nowożytne igrzyska olimpijskie, których celem było ustanawianie nowych rekordów. Dziś rekordy bijemy sami, mając w smartfonach liczniki kroków, a na nadgarstkach smartwatche, które za pomocą algorytmu podają ilość spalonych kalorii, tętno czy przebyty dystans na mapie GPS. Wszystkie te informacje gromadzone są w przestrzeni wirtualnej i wizualizowane za pomocą estetycznych infografik i animacji. To Big Data w pełnej okazałości. Dziś pracujemy bardziej nad umysłem, a nie nad ciałem i dlatego potrzebujemy diagramów, aby sport stał się znowu atrakcyjny. Musimy widzieć cyfry, ponieważ bez rekordów nie ma dramatu, a więc i emocji. Bez stymulacji tracimy zainteresowanie. Ludzie szukają ekstremalnych przeżyć, a dzięki technologii powstają nowe dyscypliny, takie jak rywalizacja sportowców wirtualnej rzeczywistości. Dzięki technologii pracujemy nad aspektami mentalnymi i wizualnymi. Sportowcem przyszłości może okazać się gracz, który rywalizuje z najlepszymi w niepowstałych dziś jeszcze dyscyplinach na pograniczu fizyczności i cyfrowej symulacji.

Dziś mamy przedsmak tego, jak sport może wyewoluować za sprawą gier wideo. Niedługo gry miały wąskie grono odbiorców, zafascynowanych zupełnie nowym sposobem zabawy i prowadzenia rozgrywki, a dziś to e-sport⁵⁸, rozgrywany w ogromnych halach lub na stadionach, a znaczenie interakcji między wirtualnymi awatarami cały czas wzrasta. W świecie rzeczywistym czy w wirtualnej przestrzeni chodzi o to samo – o przełamywanie własnych ograniczeń, a adrenalina pozwala na osiągnięcie sprawności, do których nie jesteśmy normalnie zdolni; gracze mają wzrok strzelców wyborowych i refleks zawodników badmintona.

58 <https://en.intelxtrememasters.com> (11.09.2017)

Wirtualna rzeczywistość to technologia, która odmienia konsumowanie wizualnego przekazu płynącego wprost z Internetu. Dzieje się tak za sprawą zmiany perspektywy. Treści płynące do nas z cyfrowego świata odbieramy nawigując w przestrzeni z perspektywy pierwszoosobowej. Ten rodzaj doświadczenia możemy bardziej porównać do podróży w przestrzeni, gdzie opowieść rozwija się dzięki wędrówce. Następuje synchronizacja punktu widzenia⁵⁹ widza z ruchami wirtualnej kamery.

Bohater przestrzeni nie jest biernym odbiorcą wizualnego przekazu przestrzeni, w której się znajduje, jego zadaniem jest interakcja, która napędza opowieść. W razie braku aktywności – narracja się zatrzymuje. W przeciwieństwie do tradycyjnych mediów w tej eksploracji przestrzeni konieczny jest nieustanny ruch, który pozwala na podążanie zgodnie z narracją. Przestrzeń ta wykorzystywana jest do obrazowania przestrzeni fizycznych i informacyjnych. Współdzielili również właściwości sztuk plastycznych, takich jak malarstwo, rzeźba czy architektura, ze sztukami czasowymi, takimi jak teatr czy kino.⁶⁰

59 Lev Manovich, op. cit., s. 371.

60 ibid., s. 393.

Obrazowanie

Wyobrażenie nas i naszej rzeczywistości w kontekście przestrzeni wirtualnej uległo wielostopniowym uproszczeniom. Zmiana ta miała swoje podłoże w takich kierunkach artystycznych jak dadaizm, który zrywał z kanonem obrazowania i wprowadzał dowolność wypowiedzi artystycznej, czy pop-art mocno opierający się na wielkomiejskim konsumpcjonizmie. Podczas gdy techniki kolażu, pochodzące od kubistów, dadaistów i surrealistów na początku XX wieku, miały długą historię w sztuce, cyfrowe medium poszerzyło ich możliwości i wprowadziło je na nowy poziom.⁶¹ Sama przestrzeń, choć nie obserwowana wprost, stworzyła możliwości kontaktu w abstrakcyjnej formie z całością dokonań naszej kultury na poziomach formalnych i ideowych, wysokich i niskich, umożliwiając również kontakt międzyludzki na niemożliwą do tej pory skalę. Tekst, dźwięk, fotografia czy wideo to formy, jakimi komunikujemy się na odległość i jak w przypadku starożytnych cywilizacji, tak i u podstaw naszej znajduje się wizerunek nas samych. Przestrzeń wirtualna bazuje swoją obecną formą obrazowania na naszych emocjach i kopii schematów świata rzeczywistego, jednocześnie budując ludzki nowy obraz.

Bohater tej przestrzeni nie powstał od razu. Wykształcił się wskutek przemian społecznych, jakie nastąpiły w procesie długiej ewolucji (1776-1917) i ukonstytuowały „szaleństwo widzialności”.⁶² Litografia czy rozwój fotografii to w tamtym momencie wynalazki nowych mediów, dzięki którym rozpoczął się proces ich demokratyzacji, mający zasadniczy wpływ na obrazowanie nas samych: „*Jednocześnie autoportret, sprowadzony na ziemię, stał się przedstawieniem bohatera.*”⁶³ Hippolyte Bayard, pominięty na kartach historii w kontekście wynalezienia fotografii⁶⁴, stworzył pierwsze znane nam *selfie* – zdjęcie pod tytułem *Autoportret jako topielec* (1839-1840). Bayard stworzył w ten sposób również jako pierwszy *fake photo*, gdyż portretując sam siebie nie był martwy. Zarówno on, jak i Gustave Courbet (*Ranny mężczyzna*, autoportret 1845-1854) uważali, że artysta jest bohaterem, kreatorem wydarzeń. Podobne obrazowanie artysty-bohatera wprowadza fotografia Henry’ego de Toulouse-Lautreca, *Autoportret przed lustrem* (1880).

Bohater cyfrowej przestrzeni jest to postać niezwykła i typowa zarazem, czerpiąca pełnymi garściami z wzorców kultury popularnej, jaką jest telewizja, film czy muzyka oraz reszty mediów wchłoniętych przez Internet. „*Nowością w nowych mediach są sposoby, w jakie odnawiają stare media oraz to, jak stare media próbują odnowić same siebie, by sprostać wyzwaniom nowych mediów.*”⁶⁵ Bohaterem więc jest człowiek korzystający z cyberprzestrzeni, piszący, dzwoniący, nagrywający i fotografujący siebie samego za jej pośrednictwem, to znaczy tworzący контент, czyli samą przestrzeń wirtualną. Przesyłając

61 Christiane Paul, op. cit., s. 28.

62 Nicholas Mirzoeff, op. cit., s. 52.

63 ibid., s. 54.

64 ibid., s. 56.

65 J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, 1999, str. 15

świadomie i nieświadomie ogromną ilość danych, każdego dnia układa treść wirtualnego świata, budując portrety ludzkości oraz całej planety i ankietując do sztucznej pamięci naszą cywilizację. Kreacyjne korzenie przestrzeni wirtualna zawdzięcza artyście bohaterowi oraz twórczości, która może być wszystkim. Kluczowe znaczenie dla tego sposobu tworzenia miał na długo przed epoką cyfrową Marcel Duchamp, nazywając swoje prace *readymade*. Wybrane z otaczającej go rzeczywistości przedmioty umieszczał w przestrzeni wystawienniczej, nazywając to sztuką. „*Innymi słowy, sztuka była tym, co ktokolwiek, kto chciał być artystą, nazwał sztuką.*”⁶⁶ W ten sposób „*artysta ponowoczesny czyni z siebie swój najważniejszy projekt. Projekt ten nigdy nie będzie ukończony i może być w nieskończoność powtarzany.*”⁶⁷ Dzisiaj Internet przestrzeń wystawienniczą przeniósł do mediów społecznościowych, w których profile twórców gromadzą zainteresowanie, lajki i komentarze. Wzmaga to postawę społeczną, która charakteryzuje się coraz mniejszym zainteresowaniem wydarzeniami niepublikowanymi w mediach społecznościowych i zwiększa dystans w fizycznej przestrzeni kontaktu.

Zgłębienie istoty bohatera poprzez cyfrową złożoność przestrzeni wirtualnej przekłada się nie tylko na jego obrazowanie, ale przede wszystkim na warstwę psychiczną. Substancja zawsze interesowała artystów i filozofów, biologia stanowi jeden z filarów kształcenia na podstawowym szczeblu edukacji, pomagając zrozumieć nam obserwowalny, organiczny świat oraz problematykę funkcjonowania naszego ciała.

Obecne zmiany zachodzące w codziennej przestrzeni życia, związane z przenikaniem świata rzeczywistego i wirtualnego, wymagają większej ingerencji i nowych rozwiązań naukowych na każdej płaszczyźnie. W momencie tak dużego zużytkowania i konsumpcyjnego zorientowania naszej codzienności oraz uprzedmiotowienia ciała powstała konieczność większego nacisku na świadomość bycia. Ukonstytuowanie się wymiaru cyfrowego i wprowadzenie tam mechanizmów ze świata fizycznego w dłuższej perspektywie może mieć również niepożądane skutki. Nie jest to przestrzeń, która kształtowana jest odgórnie, dlatego potrzebna jest szersza świadomość w umyśle człowieka, bohatera i kreatora tej przestrzeni. Zaistniała potrzeba stworzenia metod, które pozwolą nam bardziej rozumnie podchodzić do kreowania i konsumowania zbiorów tej „cybernetycznej biblioteki”. Wszystko wskazuje na to, że granica pomiędzy cyfrową przestrzenią a fizyczną cielesnością zacznie być coraz mniej dostrzegalna. A brak korygowania błędnych postaw, zaistniałych za sprawą obecnego obrazowania nas samych w mediach, prowadzi w stronę chaotycznej rzeczywistości.

Popkulturę świata fizycznego cechuje typowość wizerunku i uniwersalizm, który jest przeciwieństwem indywidualizacji cyberprzestrzeni. Indywidualizm, niegdyś zarezerwowany dla wyższych sfer społecznych, dziś za sprawą wirtualnego wymiaru stał się

66 Nicholas Mirzoeff, op. cit., s. 63.

67 ibid., s. 64.

iluzorycznie dostępny dla wszystkich. Iluzorycznie ze względu na potrzebę promocji, która nabiera cech rynkowych w świecie fizycznym. W czasie przebywania w medium definitywnym – w Internecie, z każdą kolejną chwilą coraz bardziej potęgowane jest uczucie rozkojarzenia i zagubienia. Kompleksacja powoduje przytłoczenie, gdyż za pomocą komputerów przekroczona zostaje granica naturalnego ograniczenia ludzkich zmysłów. Z tych samych powodów nasze ciało filtruje dla nas informacje, dając dostęp do niektórych, a do innych nie. Za sprawą cyberprzestrzeni filtrowanie to zostało zachwiane, dając jednocześnie dostęp do nadmiernej stymulacji.

Cały obszar alternatywnego wymiaru, jakim jest przestrzeń cyfrowa, jest ze sobą podlinkowany, co ułatwia przeskakiwanie między poszczególnymi treściami. Często obserwujemy zjawisko, gdy rozkojarzenie podczas surfowania w Internecie owocuje dryfowaniem w stronę zupełnie innych treści niż początkowo planowane. Wprowadza to stan rozproszenia. Nie wiemy, jak taki proces wpłynie na nas w długim przedziale czasowym, jednak już dziś możemy zauważyć, że poziom koncentracji na jednym tylko zdaniu czy jednej aktywności znacząco się obniża.⁶⁸

Technologicznie to metamedium jest w stanie przyjąć każdą nowość na polu komunikacji, wchłaniając stare media. Żadne współczesne medium nie przeprowadza procesów kulturowych w izolacji od innych mediów.⁶⁹ Wpływa to na naszą adaptację komunikatów oraz odbiór świata rzeczywistego, który w tej przestrzeni dzieje się na żywo. Przy tak wielkiej przestrzeni, która posiada zobrazowaną całą wielkość naszego dorobku, kluczowa jest jej filtracja: „*W czasach starożytnych mieć siłę oznaczało mieć dostęp do informacji, w dzisiejszych czasach siłą jest wiedzieć co ignorować.*”⁷⁰

Bezkrytycznie podejście do treści znajdujących się na serwerach portali staje się coraz bardziej widoczne w polaryzujących się postawach społeczeństw świata zachodniego początku XXI wieku. Jak pisze Kazimierz Trzęsicki, „*Kto posiadał umiejętność krytycznej oceny sensu czyjejś wypowiedzi, umie ocenić rozumowanie i nadać właściwą wagę czyjś argumentem, ten będzie wolny od poddania się presji komercyjnych mediów, przyrzeczeń polityków itp.*”⁷¹ Bazowanie wyłącznie na weryfikacji Googla, Twittera czy Facebooka zaowocowało częstym wykorzystaniem tego medium w celach propagandowych.

Fake news – to troska, z jakiej byciem cyfrowa przestrzeń informacji masowo zaczęła zdawać sobie sprawę w 2016 roku. Zjawisko to nabrało rozgłosu przy okazji kampanii prezydenckiej w Stanach Zjednoczonych Ameryki, gdy padło podejrzenie ingerencji rosyjskiego wywiadu w rozpowszechnianie nieprawdziwych wiadomości, które miały za zadanie zdyskredytować jednego z kandydatów. Przykład ten pokazał, jakie oddziały-

68 <http://www.bbc.com/news/business-32628753> (20.06.2016)

69 J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, 1999, s. 15.

70 Yuval Noah Harari, op. cit., s.

71 Kazimierz Trzęsicki, *Logika – nauka i sztuka*, Białystok 1996, Temida 2, s. 13.

wanie na kluczowe mechanizmy polityki może mieć przestrzeń wirtualna⁷² i jakie niesie konsekwencje dla ludzi nie podłączonych do sieci.

Dyskredytowanie innych użytkowników sieci ma swoją nazwę, to „trollowanie” (ang. „trolling”), czyli zachowanie mające na celu wyszydzenie i kompromitowanie kogoś za pomocą napastliwych i często nieprawdziwych treści. Podobnie jak *shitposting*, którego cechą jest wstawianie agresywnych, ironicznych, przypadkowych lub niezwiązanych z obserwowaną dyskusją wpisów o niskiej lub zerowej jakości przekazu, by wykołować dyskusję i uniemożliwić korzystanie z wątku lub całej strony przez właściwych użytkowników. Te zabiegi erystyczne ujawniają, jak możliwości kreacji w Internecie wykorzystuje pewna część jego użytkowników. Pozorna anonimowość wprowadza poczucie braku konsekwencji, co sprzyja tego typu działaniom.

Obecna nieszczerość jest wykorzystywana jako akcelerator nośności informacji, popularyzowania i jednocześnie skomercjalizowania treści w Internecie. Nie są to zachowania dla naszego gatunku nowe, ale akceptacja takich postaw wydaje się funkcjonować na niewyobrażalnym do tej pory poziomie. Najlepiej widać to na politycznym przykładzie, gdy wyborcy zaczynają być zdziwieni, gdy wybrani przez nich reprezentanci zaczynają wywiązywać się z obietnic wyborczych. Taka sytuacja miała miejsce po referendum w sprawie Brexitu czy po zaprzysiężeniu Donalda Trumpa na prezydenta Stanów Zjednoczonych Ameryki.

Pojemność medium cyfrowego jest nieograniczona i jawi się nam jak w opowiadaniu Jorge Luisa Borgesa „Biblioteka Babel”⁷³, która to biblioteka była ogromna i nie można jej było pozbawić jakiegokolwiek informacji, którą już posiadała. Mieściły się w niej wszystkie odpowiedzi na wszystkie pytania, lecz bezużytecznie, ponieważ informacji właściwych nie dało się odróżnić od bezwartościowych.

Tak w przestrzeni wirtualnej, jak i wcześniej w fizycznej kulturze masowej – zmienia się obraz świata i nas samych. Obraz ten pod wpływem uwarunkowań ideologicznych czy trendów przekłamuje i buduje nierealny wizerunek dla realnych korzyści. Proces ten liczony jest dziś bardziej w sezonach niż epokach, a wszystko to za sprawą narracji, jaką prowadzi marketing. Na przykład w modzie: kiedyś panowały 4 sezony, obecnie panują 52, by usprawiedliwić sztucznie wytworzone konsumpcyjne zapotrzebowanie.⁷⁴ Chwilowa moda – *fast fashion* – przeniosła się na większość aspektów naszego życia, opanowała również cyberprzestrzeń i kreuje poczucie bycia co najmniej jeden krok w tyle za teraźniejszością i panującym trendem.

72 <https://www.o2.pl/artikel/putin-przyznal-ze-rosjanie-mogli-manipulowac-wyborami-w-usa-6128985380365953a> (12.06.2017)

73 Jorge Luis Borges, *Biblioteka Babel*, [w: tegoż:] *Fikcje*, tłum. Andrzej Sobol-Jurczykowski, Prószyński i S-ka, Warszawa 2003.

74 film dokumentalny *Requiem dla amerykańskiego snu (Requiem for the American Dream)*, reż. Peter D. Hutchison, Kelly Nyks, Jared P. Scott, USA 2016.

Przeglądając dziś portale społecznościowe widzimy atrakcyjną wizję życia i estetyczne wizerunki, czy to za sprawą stylizacji użytkowników, czy kampanii marketingowych. Wizje te staramy się odtwarzać kopiując wzorce zachowań; to postawa naturalna, lecz problem powstaje, gdy wzór jest wyimaginowany i nieosiągalny. Minister ds. Społecznych i Zdrowia Francji, Marisol Touraine stwierdziła: „*Narażanie młodych ludzi na nie-realistyczne obrazy ludzkiego ciała prowadzi do deprecjonowania przez nich samych siebie i słabego poczucia własnej wartości, które mogą mieć wpływ na zachowania związane ze zdrowiem.*”⁷⁵ Wskutek tego we Francji od 1 października 2017 każde edytowane zdjęcie publikowane w mediach będzie musiało zawierać informację o ewentualnej ingerencji w strukturę graficzną („Photographie retouche”).

Nasza natura powoduje, że naśladujemy jednostki eksponowane, zwykle najsilniejsze, by samemu łatwiej przetrwać w rzeczywistości, gdy jednak wzór jest wyimaginowanym medialnym wizerunkiem, takie naśladownictwo traci jakikolwiek sens, powstaje w ten sposób dramaturgia frustracji. To dzięki naszym pierwotnym mechanizmom, które dziś świetnie sprawdzają się w marketingowej maszynie, przestrzeń wirtualna z dużym skutkiem przekształca i wypacza obraz bohatera, który wpisuje się w przestrzeń wirtualną, starając się wybić i zdobyć uwagę. „*Pomysł kreowania wizerunku i reklamowy, który służy tworzeniu konsumentów, pojawił się tam, gdzie panuje największa wolność – w Wielkiej Brytanii i USA, a powód jest dość oczywisty. Jakieś sto lat temu stało się jasne, że kontrolowanie ludzi siłą nie będzie łatwe, ponieważ zdobyli za dużo wolności.*”⁷⁶ Stany Zjednoczone Ameryki, będące kolebką Internetu i innowacyjności technologicznej, wywarły ogromny wpływ marketingowy na dzisiejszą przestrzeń wirtualną i obrazowanie tej przestrzeni. To tu powstały Google, Facebook, Twitter, Instagram czy Snapchat – największe w dziedzinie współczesnej komunikacji i swoistej propagandy estetycznej narzędzia tworzenia wizerunku, który nie może być komercyjnie wątpliwy i niejednoznaczny, aby nie wprowadzał sprzecznego komunikatu medialnego. Jest budowany w oparciu o określone zapotrzebowanie komercyjne grup docelowych, dzięki czemu konsument może łatwo rozszyfrować komunikat „*product placementu*”. Ze względu na indywidualny charakter konsumowania treści w Internecie, komunikaty te trudniej zweryfikować i łatwiej stać się ich skutecznym celem.

75 <https://www.tygodnikpowszechny.pl/za-chude-jest-chore-148030> (20.06.2017)
76 film *Requiem dla amerykańskiego snu...* op. cit.

Współuczestniczenie w realiach mediów społecznych wpływa na portretowanie człowieka i na jego rzeczywiste odczuwanie. Brak dobrej oceny siebie na tle obrazów innych bohaterów wirtualnej przestrzeni, skonfrontowany z edytowaną wizualizacją życia czy treściami wpisów – nie wpływa na użytkowników/bohaterów przestrzeni cyfrowej pozytywnie, a efekt tych sesji zmierza bardziej ku gorzkim odczuciom. Powoduje to, że na koniec czujemy się trochę gorzej w stosunku do siebie, do naszej pracy, do świata, do perspektyw. Te wizerunki wpływają na naszą świadomość, przyciągając do konsumowania towarów czy usług, które mają zbliżyć nas do pożądanego obrazu i zmienić sposób odczuwania na bardziej pozytywne. Wszyscy reagujemy na aprobatę społeczną, niestety najwrażliwsza na nią jest młodzież.

Świat stara się nam powiedzieć, kim jesteśmy i jak mamy funkcjonować, jednak żeby to zrobić, najpierw musi spowodować, żebyśmy czuli się w stosunku do siebie niepewnie. Duża swoboda, wolność, brak stanowczych ograniczeń kultury zachodu ma wpływ na tożsamość, która ztraca się w takich realiach. System jest taki, że konieczna staje się akceptacja jego reguł, ale i opanowanie ich, aby ślepo nie dać się prowadzić po konsumpcyjnej ścieżce pogoni za nieosiągalnym spełnieniem. W rzeczywistości poddajemy się poznawczemu ograniczeniu, bazującemu na utrwalaniu nawet najbardziej nietrafionych poglądów za sprawą algorytmicznego serwowania przez wyszukiwarki zbliżonych do poprzednio wyszukiwanych treści. Powstaje potrzeba choć namiastkowego zbliżenia do doskonałości wizerunku, który zawsze okazuje się niewystarczający, nie dość dobry, nieprzystający do wyobrażenia czy upragnionego wzoru komercyjnego. Ta współczesna wizja jest wynikiem procesów społecznych i politycznych, u podstaw których nie leży egzystencjalna rzetelność w budowaniu obrazu człowieka. Dzięki medium uniwersalnemu, jakim jest sieć i rzeczywistości postbiologicznej⁷⁷, wizerunek człowieka ujednolica się w różnych kulturach, bagatelizując sprzeczności między pierwotnymi odruchami naszej cielesności a intelektem, zupełnie pomijając rolę równowagi między ciekawością a rozsądkiem, która pozwala człowiekowi na świadomy rozwój jego potencjału.

Seksualność to istotna sfera działania na bohatera cyberprzestrzeni. W przestrzeni wirtualnej jest łatwo dostępna i z tego powodu bardzo wcześnie odkrywana przez jej użytkowników. Intensyfikuje ona nośność informacji i przekazu marketingowego w mass mediach. Działa to na nas niezmiennie, gdyż jak każdy inny organizm na tej planecie, zostaliśmy zaprojektowani tak, aby przedłużać istnienie naszego gatunku. Czynności przekazującej geny towarzyszy szereg mechanizmów psychofizycznych, z których istnienia nie zdajemy sobie sprawy, a sztuczne stymulowanie tej sfery działa niczym pierwotny narkotyk, któremu nie sposób się oprzeć. Przestrzeń cyfrowa wykorzystuje nasze pierwotne mechanizmy w tym wymiarze, zaczynając od seksualnych podtekstów przy lokowaniu produktów, a na wszechobecnej pornografii w wersji soft i hard kończąc.

77 *Niezdolność lekkość bytu. O Sterlacu i metaforze ciała w świecie postbiologicznym*, <http://www.e-splot.pl/?pid=magazyn&code=article&id=39> (22.06.2017)

Przestrzeń wirtualna, jak żadne inne medium do tej pory, umożliwia dostępność do treści powiązanych z seksualnością, bezceremonialnie uczestnicząc w kreowaniu naszego wizerunku w intymnej sferze naszego życia i wiążąc ją niejednokrotnie z mechanizmami marketingowymi. Ten sposób seksualnej przynęty wpływa negatywnie na nasze fizyczne zachowanie poza siecią, na jakość relacji i kontaktów międzyludzkich, wypaczając optykę relacji, wizerunku oraz wprowadzając uprzedmiotowienie partnera. Ten instynktowny pociąg wykorzystywany do granic przyzwoitości w cyfrowej przestrzeni zwiększa dystans w fizycznej przestrzeni kontaktu. Po raz kolejny przestrzeń, która w zamyśle stworzona była z myślą o poprawie relacji i kontaktu ludzi ze sobą, wywiera również negatywne działanie na tą sferę.

Przestrzeń promocji zanieczyściła nasz obraz przestrzeni wirtualnej tak samo jak fizycznej. Na co dzień w każdym miejscu otaczani jesteśmy jedynie sztucznymi wizerunkami, które mają służyć jako osiągalne dla nas wzory, kreowane marketingowo, a następnie powtarzane przez nas, którzy nieświadomie zwielokrotniają ich moc oddziaływania. Dobrobyt świata zachodniego wzrastał w ten sposób od początku środków masowego przekazu. *„Jeśli można kreować potrzeby, ze zdobywania zwyczajnych rzeczy uczynić istotę życia, uwięzi to ludzi w roli konsumentów.”*⁷⁸

Zanik naturalności oraz utrata jakości zachowań to problem nas w Internecie. Bohater takiej przestrzeni jest zawsze nienasycony i zachłanny, chce więcej i więcej, chce skondensowanego przeżywania, jednocześnie nieświadomy czaru, pod jakiego wpływem się znajduje. Nie pozostaje to bez konsekwencji w naszym zachowaniu, tworząc potrzebę reżyserowania, edytowania i udostępniania każdej hipotetycznie interesującej chwili naszego życia. To chęć bycia „idealnie ponadprzeciętnym”, osiągnięta dzięki postawie pozornej „bycia sobą”, usilnie eksploatowanej przez współczesne media.

Spopularyzowanie przestrzeni wirtualnych dało nam możliwość łatwego publicznego zaistnienia. Publikowanie stało się sposobem na wyróżnienie się z masy i próbą dojścia do głosu. Dzięki tym uwarunkowaniom lud wkracza w przestrzeń kreacji wizualnej, a posty fotograficzne czy wideo okraszone są odpowiednio stylizowanym filtrem lub efektem montażowym tak, aby stały się najefektowniejsze i najbardziej przyciągające, jak to tylko możliwe. Technologiczny boom i rozwój możliwości, który nastąpił dzięki niemu, oprócz rozwinięcia kreatywnych możliwości jednostkom wprowadza nowe oblicze kreatywnego współtworzenia poprzez Internet, umożliwiając przedsięwzięcia wcześniej niemożliwe, na przykład ze względu na dystans.

Internetowa twórczość (kreacja) i konsumpcja jest niedroga i dostępna. Daje możliwość zyskania wielkiej, bezimiennej publiczności, która jednak jest zupełnie inna niż ta w galerii czy na widowni. Jednocześnie dzięki internetowej twórczości sami zapraszamy Orwellovskiego Wielkiego Brata do naszej prywatności, nieświadomie oddając istotne in-

78 film *Requiem dla amerykańskiego snu...* op. cit.

formacje o nas samych przy okazji kreacji wizerunku w sieci. „*Mówi się, że jeśli coś jest ci oferowane za darmo, ty jesteś produktem.*”⁷⁹ Dotyczy to ogromnej większości darmowych usług, portali i narzędzi, które oferuje nam cyfrowy wymiar.

Przykładem nowego sposobu edytowanej komunikacji wizualnej stało się tzw. *selfie*. Jest to jednoczesny sposób komunikowania i budowania wizerunku współczesnego bohatera – zdjęcie zrobione samemu sobie lub sobie w towarzystwie, najczęściej za pomocą aparatu znajdującego się w smartfonie. Selfie nie jest „wynalazkiem” naszych czasów, ludzie zawsze robili sobie autoportrety i portrety narzędziami, jakie były wówczas dostępne. Ta potrzeba tworzenia obrazów zauważalna jest już u dzieci, które ciągle rysują, tworząc obrazy.⁸⁰

Przykładem niech posłuży *Autoportret* (F 627) Vincenta van Gogha, który możemy interpretować jako poszukiwanie większego podobieństwa niż to fotograficzne, czy słynny i dość ekscentryczny jak na tamten moment autoportret Albrecht Dürera z roku 1500, ukazujący go jako artystę uznawanego, jednocześnie kojarzonego w tym ujęciu z postacią Chrystusa. Pisał on w swoich korespondencjach, iż jest przekonany o namaszczeniu artysty przez Boga.⁸¹

Znaczenie *selfie* polega na sile kreacji statusu portretowanej osoby. Jednocześnie jest to sposób komunikacji świadomej, niosącej starannie wyselekcjonowany przez autora przekaz. Najczęściej jest to obraz przedstawiający pozytywną sytuację, którą chcemy się podzielić z innym – ma ona wpłynąć na pozytywny odbiór społeczny osoby portretowanej, ukazując go w ciekawej sytuacji, dobrym towarzystwie, pięknej scenerii. Wcześniej portret, a właściwie samo jego istnienie świadczyło już o wyjątkowości portretowanego, aż do czasów współczesnych na uwiecznianie wizerunku i posiadanie własnych portretów było stać tylko nielicznych. Zmiana nastąpiła w momencie wynalezienia fotografii, a portrety stały się powodem do dumy nawet dla niezamożnych. Obecnie dzięki archiwizacji fotograficznej możemy przyglądać się naszym przodkom w sposób dosłowny, a za sprawą tej technologii ludzkie życie w coraz większy sposób jest wystawione na widok publiczny. Pozwala nam to poznawać przeszłość w wizualnie wierny sposób, co nie jest bez znaczenia z punktu widzenia rozwoju i zrozumienia sztuki, kultury i procesów społecznych.

Selfie jest zjawiskiem charakteryzującym optyczne obrazowanie naszych czasów: „*Selfie jest połączeniem wyobrażenia o sobie, autoportretu artysty jako bohatera i obrazu technicz-*

79 <https://tech.wp.pl/jesli-cos-jest-za-darmo-ty-jestes-produktem-tworca-opery-bije-na-alarm-6180574290090113a> (27.10.2017)

80 *David Hockney on selfies* 'People have a deep desire to make pictures' <https://www.youtube.com/watch?v=imxjtEPfVFY> (21.04.2018)

81 <https://www.google.com/search?client=safari&rls=en&q=1+am+looking+for+a+deeper+likeness+than+that+obtained+by+a+photographer.%22&ie=UTF-8&oe=UTF-8> (21.01.2018)

nego właściwego sztuce nowoczesnej – połączeniem pełniącym funkcje cyfrowego performansu. Zmusza nas do przemyślenia na nowo historii kultury wizualnej jako historii autoportretu.”⁸² Swoje początki autoportret natomiast miał mniej narcystyczne, a bardziej pragmatyczne. Odchodzący na wojnę starożytny Grek zostawiał rysunek ze swoją podobizną ukochanej kobiecie, aby go nie zapomniała. Odtwarzanie w ten sposób wizerunku nie miało zatrzymywać czasu, ale trochę pomagać nam w wędrówce przez życie. W osiemnastym wieku powstał pomysł miniaturowego portretu, wykonanego w delikatnej akwareli, który można było nosić przy sercu. Ten rodzaj miniatury osiemnastowiecznej był odpowiednikiem dzisiejszego zdjęcia w telefonie, a nieco wcześniej w portfelu. Mężczyźni nosili je także wszyte w koszulę. W wyższych sferach chciano mieć przy sobie podobiznę ukochanych osób.

Cyfrowy autoportret w przestrzeni wirtualnej spopularyzował się za sprawą telefonu iPhone 4 firmy Apple, który to został zaprezentowany 7 czerwca 2010 roku. Telefon ten posiada umieszczoną na froncie kamerę, która miała służyć do wideo rozmów i robienia zdjęć. Rozwiązanie to w połączeniu z serwisem Instagram wpłynęło na rozpowszechnienie się tego rodzaju przekazu wizualnego.

Kreator *selfie* jest jednocześnie artystą i bohaterem, portrecistą i modelem, który w czasie rzeczywistym kadruje i dokładnie widzi na żywo efekt swojej kreacji. Jak już wcześniej wspominałem, historia bohatera artysty/kreatora, miała swoje początki w momencie pierwszej demokratyzacji mediów: rozwoju litografii i fotografii. Dziś uwiecznianie obrazu za sprawą optyki i światłoczułej matrycy jest zupełnie inne. Nic w tym procesie nie jest pozostawione przypadkowi. Ze względu na cyfrową matrycę ujęć jest mnóstwo, a bohater/twórca wybiera to najkorzystniejsze – tak jak chciałby być odbierany publicznie. Wydaje się, że w ten sposób powstaje dużo dokładniejszy portret psychologiczny. Cały proces dopełniają filtry, stickery czy grafika nakładana na fotografię. Codziennie na portal Instagram trafia ponad milion *selfie*. Większość odbiorców zakłada, że obrazy, które ogląda w przestrzeni wirtualnej, zostały wcześniej poddane graficznej obróbce. Z badań wynika, że 36 procent zdjęć jest retuszowanych, a 13% kobiet „udoskonala” każde zdjęcie wpuszczone do Internetu. Wskazuje to z jednej strony na narcyzm, a z drugiej na potrzebę kreacji obrazu. Wielu ma potrzebę, by spróbować kreacji wizualnej, a współczesna technologia daje taką możliwość. Bez fachowej wiedzy technicznej czy teoretycznej wolno próbować, co może zaowocować poszerzeniem grup ludzi twórczo ukierunkowanych zawodowo. I może to stanowić cenną przeciwwagę w erze coraz silniejszej automatyzacji.

Autoportret stał się więc zapowiedzią tego, co dziś rozwija się w cyfrowej przestrzeni: masowa ludzka potrzeba tworzenia wizualnej opowieści o nas samych. W porównaniu do działań wizualnych z połowy dziewiętnastego wieku różnica polega tu na przestrzeni prezentacji; teraz jest to niewidzialny wymiar, do którego mają dostęp posiadacze

82 Nicholas Mirzoeff, op. cit., s. 46.

świecących pikselowych bram. Kiedyś było to muzeum, drukowana gazeta czy karty fotograficzne. Przykładem wyjątkowości i elitarności tego sposobu obrazowania może być National Portrait Gallery w Londynie, otwarta w 1856 roku. Niegdyś portret służył jako pomoc w czasie rozłąki kochanków. Dziś sztuczna inteligencja (SI) za pomocą metody GAN (Generative Adversarial Networks) jest zdolna do generowania wiarygodnych portretów⁸³ w wysokiej rozdzielczości. Do uzyskania wiernego efektu wystarczy wprowadzić 30.000 przykładów ludzkich twarzy, by uzyskać niemal nieskończoną możliwość tworzenia ludzkich wizerunków.⁸⁴

Przy tak ogromnej liczbie zdjęć wprowadzonych do sieci można podszywać się pod kogoś innego w mediach społecznościowych, pozostając poza podejrzeniem o oszustwo i budując głębsze, długoletnie relacje oparte na lęku wywołanym niską samooceną⁸⁵. Taką tematykę porusza film pt. „Catfish” z 2010 roku, w którym młodzi filmowcy dokumentują zaprzyjaźnioną znajomość online swojego kolegi z młodą kobietą i jej rodziną, co prowadzi do odkrycia jego fałszywego wizerunku.

Współczesne technologie umożliwiają tworzenie narracji naszego życia w wirtualnej przestrzeni w coraz bardziej sztuczny sposób. Narracja ta staje się niestety wiecznym lustrem autopromocji, budując obraz życia pożądanego, które zdradza nasz wielki apetyt na rzeczy płytkie i przyziemne.

Obrazowanie przestrzeni oscyluje niejednokrotnie wokół estetyki kampu, czyli umiłowania tego, co przesadne, przejawskrawione, przerysowane. To rodzaj stylizacji, zapoczątkowanej w kulturze Drag Queen. Jest to rozbuchana stylizacja, houbiąca produkcję nazbyt dekoracyjne, jak, scenografię, balet, komiks czy operę, a za sprawą wirtualnego wymiaru, również obrazowanie nas w wirtualnej przestrzeni. Banalność i zarazem prowincjonalność w połączeniu z przesadą są elementami, które cyfrowa przestrzeń dzięki portalom społecznościowym ubiera w skalę.

Apetyt na tego typu przekaz wykorzystywany jest w obrazach, które mają pokazać nas tak, jak chcemy, byśmy byli widziani. Taki sposób reżyserii czy też produkcji wizerunku dnia codziennego powoduje nasilenie inklinacji odbiorców tychże obrazów do dorównania nie rzeczywistemu wizerunkowi, co niesie za sobą frustracje i zaburzenie postrzegania rzeczywistości⁸⁶. Wielość możliwości wprowadza stan zwątpienia. FOMO (fear of missing out) to określenie dotyczące lęku przed czymś, co nas omija, wywołanym ilością możliwości, jakie daje nam cyberprzestrzeń. Ludzie ogarnięci tym lękiem odczuwają głęboki dyskomfort przy każdej próbie wylogowania się z Sieci. FOMO charakteryzuje

83 https://www.youtube.com/watch?time_continue=110&v=XOxxPcy5Gr4 (01.02.2018)

84 <https://qz.com/1115353/new-research-from-nvidia-shows-that-the-era-of-easily-faked-ai-generated-photos-is-quickly-emerging/> (30.10.2017)

85 film „Catfish”, reż. Henry Joost i Ariel Schulman, USA 2010.

86 <https://journal.thriveglobal.com/how-technology-hijacks-peoples-minds-from-a-magician-and-google-s-design-ethicis-t-56d62ef5edf3> (12.10.2017)

się brakiem uznania wobec własnych wyborów, a skupieniem się na pożądanym, co mają inni.

Współczesny użytkownik nie zawsze przykładą dużą wagę do ostrożności w używaniu mediów społecznościowych, gdyż efekt ma wpływ na postrzeganie samego siebie. Wszyscy upubliczniają informacje o swoim życiu, więc i my czujemy konieczność robienia tego samego. Media społecznościowe to najlepszy sposób na uwiecznienie swojego życia, jest to zewnętrzny nośnik naszej pamięci, rozszerzenie zwiększające jej możliwość. Nową okolicznością jest dostęp do naszych wspomnień i kreacji innych osób oraz skala rozprzestrzeniania się informacji. Pojawienie się w przestrzeni wirtualnej takiej ilości użytkowników spowodowało, że w sieci ujawniły się wszystkie możliwe postawy naszego życia, nawet te najgorsze. Przestrzeń ta może skrzywdzić nękaniami, znęcaniem się (ang. bullying), trollingiem, czyli aktywnościami, których celem jest ośmieszenie i upokorzenie kogoś. Motywacją jest sprowokowanie emocjonalnej reakcji i wytworzenie zainteresowania. Powstało nowe, pierwsze pokolenie internautów, zdefiniowane przez aktywność w mediach społecznościowych. Informacje o sobie można wymienić na kapitał społeczny, ale próby spełnienia kariery w Sieci mogą skończyć się nie tak, jak byśmy się tego spodziewali. Przestrzeń wirtualna i jej eksploracja związana często jest na przykład z dzieleniem się seksualnością. Wszystko, co trafia do sieci, na zawsze tam zostanie. Społeczeństwo nie wybacza pomyłek i łatwo popaść w kłopoty, gdy utrwalone tam ekscesy nabierają większego rozgłosu. Aktywność w przestrzeni wirtualnej ma także wpływ na taką sferę naszego życia, jaką jest praca. Nieoficjalnie dziś większość rekrutacji rozpoczyna się od wywiadu na temat kandydata w Sieci, wywiadu, który poza charakterem zawodowym dotyczy również jego sfery prywatnej i rodzaju zamieszczanych informacji.

Obraz człowieka stał się towarem wizualizowanym za pośrednictwem doskonałości i siły. Ten przekaz bardzo działa na odbiorcę masowego, który szuka celu, drogi dla swojej codzienności. *Superhero Movies* to obecnie najpopularniejszy trend w przedstawianiu wizerunku człowieka na srebrnym ekranie: Spiderman, Thor, Superman, Batman, Ant Man, Avengers... „*Superbohaterowie przyciągają tłumy, a w erze cyfrowej możliwe jest wszystko*”⁸⁷ Przestrzeń cyfrowa umożliwiła realizację najbardziej rozbuchanych wizji dotyczących wizerunku. Ludzie lubią ucieczkę w świat fantazji, a superbohaterowie to nadzieja, która niegdyś służyła jako otucha stworzona dla niższych warstw społecznych USA. Hollywood zainteresował się komiksem, a publika zapragnęła być bohaterami, z którymi dorastali. Prawdziwy rozkwit tego typu rozrywki miał miejsce na początku lat 60. Wpływ tego medium był tak mocny, że nawet malarstwo zaczęło cytować komiks. Przykładem tego niech będzie malarstwo Roya Lichtensteina. Jednak tego typu obrazowanie bohatera to w dzisiejszych czasach przede wszystkim biznes własności

87 film dokumentalny *Historie Marvela (Marvel Stories)*, reż Philippe Guedja i Philippe Roure, Francja 2016.

intelektualnej, pilnowanie znaków handlowych⁸⁸ w głównym nurcie popkultury. Dziś, gdy inaczej pracujemy i inaczej konsumujemy produkt, w dalszym ciągu pojęcie sukcesu i spełnienia w ludzkim życiu nie zostało rozszyfrowane. Przed efektownymi hollywoodzkimi produkcjami i gramami wideo światem masowej wyobraźni rządził komiks, a dziś komiks stał się materiałem promocyjnym dla przemysłu filmowego.

Podświadomie czujemy, że wbrew popularnej opinii serwowanej w mediach, to nie pieniądze ani rzeczy za nie nabyte nadają sens naszemu życiu. Ale monotonia życia i jednoczesny brak przełomowych wyzwań powodują, że zwracamy się w stronę opowieści o herosach, osobach, które wspinają się na sam szczyt, postaciach, które mają umiejętność poruszania się w górę hierarchii. To ciągle ta sama opowieść, zaczynając od Beowulfa, a kończąc na Ironmanie; opowieść o kimś, kto zabija węża, pokonuje smoka, zdobywa złoto i cieszy się obecnością przysłowiowych, wyzwolonych „dziewic”. Konfrontując się z takim wizerunkiem tracimy pewność i sens codziennego działania, przez co popadamy w stany depresyjne. Dotyka to przede wszystkim mężczyzn, gdyż kobieta ma swój nadrzędny biologiczny cel, którym jest macierzyństwo. Męski jest ruch, polowanie, walka i ochrona. Zmaganie się i osiągnięcie, które dziś zostało zamienione na korporacyjne kariery przy stanowiskach komputerowych ze zwierciadłem z „Królowny Śnieżki”. Poszukiwanie wzoru i sensu w przestrzeni, gdzie większość naszych zachcianek jest spełniana.

Łatwiej w tej całej maszynie komercyjnego biznesu lokować produkty, obliczać sprzedaż, bilansować zyski. Ukryty brak satysfakcji z własnego wizerunku stoi za próbą wyrażenia siebie poprzez kopiowanie innych. To jest problem nowego wirtualnego medium. Przestrzeni, która dopiero kształtuje swoją tożsamość za sprawą zapożyczeń od innych przestrzeni (np. fizycznej) tak samo, jak my z niej zapożyczamy inne wizerunki, myśląc trendy z awangardą. Dekorujemy siebie z uwagi na to, że przywiązujemy tak wielką wagę do symbolicznego, nie zaś do rzeczywistego znaczenia.

Dla nas ważne jest to, jak coś nas ustawia w systemie społecznym, a nie jaką ma faktyczną wartość. Wolimy podróbki od rzeczywistych atutów o niższym statusie. Stajemy się bohaterem opowieści o nas samych. Użytkownikami kreowanymi i kreującymi się w przestrzeni pełnej podobnych indywidualności. Ta wyjątkowość jest poniekąd wymuszona, gdyż media społecznościowe popychają nas do tego, byśmy wyrażając siebie, ujawnili nasze preferencje, upodobania i najszybsze pragnienia. Wszystkie te sygnały nie są pozostawione same sobie. Służą tworzeniu i profilowaniu⁸⁹ produktów pod nasze konsumpcyjne potrzeby w taki sposób, byśmy w ostatecznym rezultacie byli niezdolni do oporu wobec perspektywy ich kupna. Budowanie strategii marketingowych powstaje za sprawą postaw bohatera przestrzeni wirtualnej. Ma to wpływ prostota wglądu do

88 ibid.

89 <https://tech.wp.pl/jesli-cos-jest-za-darmo-ty-jestes-produktem-tworca-opery-bije-na-alarm-6180574290090113a> (26.10.2017)

sieci. Gromadzimy tyle informacji, że obecnie sprawdzamy swój telefon w oczekiwaniu na nowe wydarzenia nawet 150 razy dziennie.⁹⁰ Ludzie upubliczniają ogromne ilości informacji o sobie, starają się tym zachowaniem nadać sobie znaczenie czy kreować się na wzór ikon obecnego showbiznesu, choć ogromnej większości tych materiałów nikt nie ogląda.

Czysty koncept, jaki przyświecał tworzeniu tego wymiaru wymiany informacji, opierał się na możliwościach komunikacji⁹¹ i zbliżenia z innymi, na dostarczeniu przestrzeni udogodnień, a nie na budowaniu maszyny, która pozwoli na przekształcenie tego potencjału w pieniądze, jednocześnie pozbawiając nas zadowolenia z codzienności. Aspiracje związane z popularnością naszej aktywności w sieci stały się bardzo wygórowane, dlatego że wyśrubowane wzory są kreowane i ukazywane jako norma i codzienność, stąd pogoń za tanią sensacją, ekshibicjonizm, przemoc czy *fake news*. Nastał czas, gdy nie jest ważne, kto ma rację; ważne, kto jest pierwszy. Sprostowań i tak nikt nie zauważa...

Na razie jesteśmy sami w przestrzeni wirtualnej, ale w przyszłości z pewnością to się zmieni. Dołączy do nas ogólna sztuczna inteligencja (Artificial General Intelligence AGI) i wydaje się, że już nic nigdy nie będzie takie jak wcześniej. AGI ma szansę zmienić świat, zautomatyzować powtarzalne czynności i wyszukiwanie błędów, w czym nie jesteśmy najlepsi. Niebezpieczeństwo jednak pojawia się już w momencie tworzenia AGI. Wypuszczenie tej technologii zbyt wcześnie, by być pierwszym i zgarnąć całą pulę, jest związane z profitami dla ludzkości, ale też z monopolem i gigantycznym sukcesem finansowym. Komplikacja w procesie tworzenia sztucznej inteligencji polega także na tym, iż ją uosabiam. AGI, która nie ma ciała, tak naprawdę nie widzi; każdy przedmiot może być postrzegany na wiele różnych sposobów w zależności od kształtu, funkcji, koloru. Większość przedmiotów, które widzimy jako ludzie, postrzegamy funkcjonalnie, więc funkcja obiektu determinuje interpretację, a interpretacji może być niezliczona ilość. Świadome patrzenie na świat okazało się bardziej skomplikowane niż myśleliśmy.

Po wielu latach będzie to stworzenie superumysłu, który nie śpi, nie męczy się, nie zapomina, gotów jest w połączeniu z teoriami najmądrzejszych ludzi rozwiązywać problemy, których jeszcze nie zauważyliśmy. Będzie to zwieńczenie kreacji człowieka nie tylko na polu naukowym. Jak nasz gatunek wsparty takim osiągnięciem wyewoluuje i co stanie się z naszym poczuciem wartości i wyjątkowości? Pamiętajmy, że inteligencja jest zdolnością przystosowania się do zmian⁹² i może być ostatnim samodzielnym wynalazkiem gatunku ludzkiego. AGI pomoże nam w posegregowaniu zasobów cyfrowego wymiaru. Może to ujawnić wiele nieznanych faktów o nas samych jako gatunku i wtedy dane nam będzie poznać wagę dzisiejszych wejść w przestrzeń wirtualną i udostępnień naszego codziennego życia.

90 <https://socialmediaweek.org/newyork/2016/05/31/millennials-check-phones-157-times-per-day/> (09.02.2017)

91 film *Lo i stało się...*, *op. cit.*

92 Stephen Hawking, *Krótką historia czasu*, Poznań 2015, Zysk i S-ka.

Inspiracja

Przestrzeń wirtualna wypowiada się obecnie językiem świata fizycznego, replikując coraz sprawniej fizyczne środki wyrazu. Jej indywidualny styl dopiero będzie się wykształcał. „*Jeśli mamy stworzyć nowe sposoby obrazowania swojego miejsca i roli w świecie, potrzebujemy nowego wizualnego sposobu myślenia...*”⁹³ Wymaga to większego poświęcenia uwagi edukacji, która wykorzysta możliwości cyberprzestrzeni tak, by jednocześnie wyciągać korzyści i uświadamiać wychowanków o zagrożeniach oraz ograniczać je. Postęp i jego kierunek nie następuje sam, lecz jest efektem ciężkiej pracy wielu ludzi. Wypada zmienić podejście do teraźniejszości, gdyż znaczące przekształcenia zachodzą na naszych oczach, inaczej będziemy wciąż zaskakiwani. Obecnie wyczuwamy, że znajdujemy się w ważnym momencie, lecz nie wiemy jeszcze, jak ważny jest to moment i czy wielki przełom w tej materii już nastąpił, następuje czy dopiero nastąpi. Tak jak w ewolucji biologicznej istnieją mutacje, które lepiej od innych radzą sobie w realiach bytu, a ulepszone rozwiązania są nadal doskonałe – tak przestrzeń wirtualna potrzebuje czasu, by wytworzyć najlepsze dla siebie środki wyrazu. Nie wiemy obecnie, które z momentów innowacji są momentami kluczowymi i wszyscy jesteśmy w artystycznym procesie poszukiwania. Technologia daje nam apetyt i techniczne możliwości podróży od nauki do sztuki. Przestrzeń wirtualna nie jest jeszcze intuicyjna, ale staje się coraz bardziej plastycznie pojemna i wymagająca. Komercjalizacja tej przestrzeni powoduje, że sztuka w tej materii postrzegana jest tylko jako „coś ładnego”, co jest ewidentnym spłaszczeniem jej znaczenia.

Moje zainteresowania odnośnie przestrzeni wirtualnych i komunikacji cyfrowej doprowadziły mnie do próby konfrontacji wielu dziedzin. Przyglądając się powierzchni postępujących przemian dostrzegam kształtujący się w ich głębi paradygmat dający większe poczucie całości procesu cyfrowej ewolucji. To spowodowało, że zainspirowałem się sytuacją człowieka na granicy cyfrowych przemian, stawiając sobie pytanie, czy naszym celem jako społeczeństwa jest umożliwić jak największej liczbie ludzi dostatnie i światłe życie, czy też tworzyć najbardziej zaawansowane technologiczne osiągnięcia, nie zważając na ich konsekwencje? Ten technologiczno-socjologiczny problem wydaje się jak najbardziej związany ze sztuką. Nasz świat podlega wielkim przeobrażeniom, a innowacje otwierają przed nami niemal nieograniczone możliwości. Artystyczne obrazowanie powinno znaleźć szersze miejsce dla siebie w przestrzeni wirtualnej i to nie tylko ze względu wizualny charakter jej współtworzenia, ale także, by zmieniać to, co powoli staje się namacalnym problemem tej przestrzeni. Od zawsze sztuka, budując wizję naszej kultury, scalała ją, a nie dzieliła. Na obecnym etapie kultury cyfrowej wpływ sztuki powinien uwzględniać fakt, że „[...] *nasze ciała są jednocześnie w sieci i w świecie.*”⁹⁴

93 Nicholas Mirzoeff, op. cit., s. 252.

94 Nicholas Mirzoeff, op. cit., s. 77.

Wiele mechanizmów cyfrowej przestrzeni nie jest jeszcze kompatybilnych z naszą biologicznością. Żyjąc w nowoczesnym, rozproszonym modelu społeczeństwa potrzebujemy kolektywnego wzoru, poczucia bycia w społeczeństwie i współtworzenia go. Niestety cyfrowe realia początku dwudziestego pierwszego wieku wydają się być zupełnie inne. Wydaje się, że właśnie najbardziej zaczyna nam brakować społecznego kontaktu. W tej rzeczywistości tworzenie wydaje się antidotum na cyfrowe osamotnienie. Kreowanie jest teraz łatwiejsze niż kiedykolwiek, ale przestrzeń wirtualna jest jednocześnie i narzędziem, i niestety jego celem. Tworzenie wizualne w tym wymiarze ma nieocenione znaczenie, gdyż od czasów malowideł w grocie Lascaux jest jedyną w swoim rodzaju aktywnością, która scala społeczeństwo za pomocą ceremonii. Wymaga to jednak szerokiej ekspozycji, by każdy z osobna mógł potwierdzić, że razem zmierzamy w tę samą stronę. Sztuka jako siła tworząca spójność grupy dlatego daje tak dużo satysfakcji, że ma mocne społeczne zadanie wykorzystania naszej genetycznie zaprogramowanej inklinacji, by łączyć i zacieśniać wspólnoty.⁹⁵ Obecna przestrzeń wirtualna skonstruowana jest tak, aby konsumować jej zbiory w samotności, czy to za sprawą urządzeń mobilnych czy stacjonarnych, co pogłębia alienację. Poczucie wyobcowania wpływa negatywnie na ośrodek nagrody, dając nam do zrozumienia, że jesteśmy nieprzydatni dla grupy.

Rozwój opiera się zawsze na proficie, więc tutaj profitem powinna być nasza świadoma wizualna egzystencja na granicy światów. Wizualność otoczenia ma zasadnicze znaczenie dla naszej osobowości i sposobu rozumienia nas samych. Dlatego tak istotny jest problem relacji człowieka z otaczającym światem, obecnie także cyfrowym, który kształtuje rozwój cywilizacyjny. Wielość obecnych środków artystycznych stwarza możliwość niepodległego tworzenia sztuki. Ta możliwość powinna służyć wymownemu komentarzowi, tworząc dla nas stymulację ikonograficzną⁹⁶. „[...] wszyscy jesteśmy połączeni, a sama zmiana podlega zmianie”.⁹⁷ Jest to stan ciągłej ewolucji.

Przestrzeń wirtualna, wpływając na nasz codzienny kontakt z rzeczywistością, buduje swoisty podział między materią ciała a umysłu. Ta relacja kreuje naszą tożsamość na styku świata realnego i wirtualnego. Cyfrowy wymiar może stanowić równie realne podłoże dla ludzkiej egzystencji jak świat fizyczny. W skomputeryzowanej populacji przestrzeń wirtualna jest wiernym odbiciem społeczeństwa, ukazującym jego obraz, istnieje zatem potrzeba określenia zasad budowania tego cyfrowego wymiaru, który będzie wpływał na kształt przyszłych pokoleń. Ogromną rolę w tworzeniu tego wymiaru ma sztuka, gdyż to, w jaki sposób przedstawia się człowieka, jest podstawowym budulcem wizerunku. Cyfrowe zwierciadło ludzkości daje nam możliwość widzenia samych siebie z perspektywy wszystkich mediów wchłoniętych przez cyfrowy wymiar. Nie po to, by manipulować kondycją kulturową, ale by służyć oświeceniu ludzkiego życia.

95 Sebastian Junger, *Tribe: On Homecoming and Belonging*, Harper Collins Publishers, 2017.

96 Jolanta Brach-Czaina, *Etos nowej sztuki*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1984, s. 19.

97 Nicholas Mirzoeff, op. cit., s. 216.

Warsztat i proces

„Grafika czerpie swój rodowód z doświadczeń materii, na bazie których ukształtowała swój warsztat, język, ekspresję i emocje. Nie sposób rozłącznie traktować jej zmysłowej istoty i artystycznego przekazu.⁹⁸ [...] Przez lata materialność kształtowała doświadczenie materialne graficznego medium i to ona zdeterminowała jego właściwości wizualne, proces powstawania, a w konsekwencji pojawienie się jej, jako odrębnej dyscypliny.”⁹⁹

Powyższe twierdzenia Grzegorza Hańderka z katalogu 9. Triennale Grafiki Polskiej trafnie prezentują sytuację, w jakiej znajduje się współczesna grafika, która w miarę rozwoju tworzy coraz szerszy warsztat, oparty w dużej mierze o techniki cyfrowe. Charakter elektronicznej twórczości nieustannie się udoskonala, lecz w dalszym ciągu jej relacje z instytucjonalnym układem artystycznym są zawile. Rozwój technologii cyfrowych zaowocował powstaniem sztuki graficznej w przestrzeni wirtualnej¹⁰⁰: *„Można powiedzieć, że grafika cyfrowa przejęła wszystko to, co jest praktyką konstruowania obrazu graficznego, bazując na doświadczeniach klasycznej grafiki. [...] W wielu przypadkach obraz cyfrowy imituje zarówno ślad, jak i strukturę przypisaną klasycznemu warsztatowi graficznemu.”¹⁰¹*

Cyfrowy zapis jest procesem twórczym, który istnieje w niematerialnych warstwach, dlatego rozszyfrowanie poszczególnych etapów nie jest już tak oczywiste. Za kreacją artystyczną zawsze stoi proces, a w przypadku przestrzeni cyfrowej jest to proces, który nie musi być odczytany w materii dzieła. Podobnie jak w przestrzeni rysunku i malarstwa ma tu miejsce konfrontacja materii i emocjonalności, niejednokrotnie twórczość powstająca w cyfrowym języku jest mylnie interpretowana. Traktowana jako skrót i ułatwienie. Widziana jest jako sekwencja nakładanych filtrów, efektów. Nie bez przyczyny, a to za sprawą tak często wykorzystywanego obrazu fotograficznego, a coraz mniejsze rysunkowego. Posługiwanie się wizualnymi cytataми ukształtowało tą opinię. Twórczość cyfrowa jest natomiast coraz bliższa technikom klasycznym. Notorycznie zadawane są pytania, w jakim oprogramowaniu dana rzecz jest tworzona. Istnieje przesądzenie, że jest to automatyczne, banalne przesuwanie suwaków i manipulatorów interfejsu użytkownika. Pomijane jest skomplikowanie procesu i czas zajmujący dojście do wprawy w świadomym posługiwaniu się narzędziami, jakimi jest oprogramowanie komputerowe.

Komputer wraz z oprogramowaniem to narzędzie, które powinno pomóc artystom, tak jak miało to już miejsce na szeroką skalę, gdy łączono technologiczne zainteresowanie ze sztuką. Było to dużo wcześniej, niż mogłoby się wydawać, bo po roku 1400. Tak jak

98 Grzegorz Hańderk, op. cit., s. 5.

99 ibid.

100 Ryszard W. Kluszczyński, *Medializacja sztuki i przestrzeń publiczna. Rozważania wokół twórczości Dominika Lejmana*, <http://www.atlassztuki.pl/pdf/lejman1.pdf> s2 (02.09.2017)

101 Adam Romaniuk, op. cit., s. 9.

sugeruje David Hockney w swojej książce *Wiedza tajemna*¹⁰². Artyści przestali polegać jedynie na wyobraźni i spostrzegawczości. Zaczęli używać optycznych narzędzi, luster i soczewek do malowania pięknych obrazów. Camera Obscura a później Camera Lucida były przykładem wprowadzenia rozwiązań technologicznych do procesu twórczego.

Niewątpliwy artysta, ale też intelektualista i naukowiec, jakim był Jan Van Eyck, posiadał wielką pracownię-laboratorium z adeptami, pracując nad techniką niemal fotograficznego odwzorowania na swoich obrazach. Mamy mnóstwo przykładów wykorzystywania tego typu technologii w portretowaniu: Giorgione, Agnolo Bronzino, Joshua Reynolds i wielu innych. Ale to w twórczości Jana Vermeera widzimy najmocniejsze zastosowanie optycznego narzędzia, które dało fenomenalne, fotograficzne wręcz odwzorowanie. Opracowaniu jego techniki może się przyjrzeć w filmie *Tim's Vermeer*¹⁰³

Dziś dzięki zastosowaniu fizycznych manipulatorów, tabletów graficznych, a obecnie gogli VR, praca z materiałem w przestrzeni cyfrowej nie jest już jedynie mechanicznym zaznaczeniem opcji interfejsu. Christiane Paul w książce *Digital Art*¹⁰⁴ zasadnie proponuje, aby rozróżnić dwie formy obecności technologii cyfrowych w świecie współczesnej sztuki: technologię jako instrumentarium i jako medium.¹⁰⁵ Jest to dążenie w kierunku własnego środka wyrazu, które jest również celem każdego artysty. Cyfrowy warsztat „to współczesne, najnowsze przykłady medializacji sztuki, kolejny etap znoszenia granic i przywracania jedności sztuki. Jedności opartej już jednak na nowych zasadach.”¹⁰⁶ Hybrydyczny¹⁰⁷ charakter tworzenia tego rodzaju sztuki to rodzaj agregatu, w którym poszczególne elementy zostały ze sobą trwale połączone. Tworzenie w przestrzeni cyfrowej polega na sterowaniu wielowarstwowością i iluzji. Niepozorne piksele, elementy modularne, bazujące na algorytmicznych zasadach, są składową obrazu cyfrowego.¹⁰⁸

Pożywką mojego zainteresowania tym tematem jest moja praca zawodowa i związane z nią doświadczenia. Pracując w branży IT, współtworząc aplikacje i programy funkcjonujące w przestrzeni wirtualnej, mam do czynienia z wieloma mechanizmami, algorytmami, które mają wpłynąć na odbiorcę. Uświadomiło mi to skalę ograniczenia oraz brak wiedzy widza – konsumenta, który za pomocą niewidocznych dla niego trików wprowadzany jest w różne stany emocjonalne. Ta odhumanizowana postawa towarzyszy nam na co dzień w przestrzeni fizycznej, lecz w przestrzeni wirtualnej jesteśmy na nią narażeni jeszcze bardziej. Wynika to z faktu powielania tych postaw w mediach spo-

102 David Hockney, *Wiedza tajemna. Sekrety technik malarskich Dawnych Mistrzów*, TAIWPN Universitas Kraków, Kraków 2006

103 film *Tim's Vermeer*, reż. Teller, USA 2013.

104 Christiane Paul, op. cit., s. 27.

105 Ryszard W. Kluszczyński, *Medializacja sztuki...* op. cit.

106 ibid.

107 Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010 s. 23.

108 Christiane Paul, op. cit., s. 48.

łecznościowych przez nas samych. Serfujemy między ludzką pychą, uwydatnioną dzięki skali i ilości informacji w sieci.

Dzisiaj przestrzeń wirtualna zmonopolizowała piękno i prawdę dokładnie tak, jak wcześniej fotografia i telewizja obrazy malarskie. Ideał fizyczny, ideał produktywności, materialne dobro, szczęście, kariera. Przekaz, który bombarduje, wyznaczając cele najczęściej nieosiągalne, bo generalizujące i upraszczające, często wywołując brak skupienia na tym, co dla nas ważne w skali lokalnej. Skupienie na postawach pseudoidealistycznych, które wprowadzają w nasze życie niepokój, frustrację i poszukiwanie bliskości drugiego człowieka w przedmiocie. Znieczuleni iluzorycznymi przyjemnościami przestrzeni stajemy się nieuważni na treści, które wywierają na nas głębokie piętno lub zubożniają. Natłok informacji powoduje wycofanie odruchu empatii i automatyzm przyjmowania informacji.

Przestrzeń wirtualna w swoim rozwoju niepodważalnie kieruje się w stronę symulacji, balansowania między świadomością a nieświadomością. Ten postęp nie zwolni. Klucząc na granicy mimesis i transu, stymulując mózg nieograniczoną biblioteką obrazów, pozwoli wprowadza nas w egzystowanie na granicy fizyczności. Jest to przestrzeń informacji, ale też ucieczki; powolne i nieuniknione przejście na drugą stronę lustra – w rzeczywistość, którą tworzymy od podstaw i której jesteśmy (na razie) jedynymi obywatelami. Tworzymy kosmos, cyfrową nieskończoność, która wykształci swoje charakterystyczne środki wypowiedzi artystycznej. I tak jak fizyczna przestrzeń wpływa na twórczość, tak samo przestrzeń wirtualna zacznie mieć wpływ na świat sztuki, z tą różnicą, że ona sama jest całkowicie naszym tworem.

Pisarz Nicholas Carr ostrzega w „*The Shallows*”¹⁰⁹, że nasz mózg zbyt łatwo daje się uwieść technologii, jak powiedział niemiecki filozof Martin Heidegger, postęp technologii oznacza, że nowe, powierzchowne myślenie kalkulacyjne może kiedyś zostać zastosowane i praktykowane jako jedyny sposób myślenia.¹¹⁰ Nauka to przecież algorytmiczna maszyna. Szybki rozwój technologicznej cyberprzestrzeni oraz procesów, które bez udziału człowieka w niej zachodzą, grozi jej dehumanizacją. Może spowodować, że bohater tego wymiaru będzie kimś gorszym, niedecyzyjnym i wypartym przez tworzącą się sztuczną inteligencję. Już dziś nie możemy wniknąć w proces uczenia maszynowego. Czy to ono może przejmie w większości nasze życie, zastępując kolejne partie fizyczności?

Gdzieś na horyzoncie rysuje się przed nami obraz, gdzie zajęcia niewymagające kreatywności będą zastępowane przez algorytm. Jednocześnie – paradoksalnie – daje to nadzieję na rozkwit ludzkiej kreatywności

109 Carr Nicholas, *The Shallows*, W. W. Norton & Company, Nowy Jork 2011

110 Cezary Woźniak, *Martina Heideggera myślenie sztuki*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2014

W kontekście tych zmian i uwarunkowań w momencie rozpoczęcia pracy zdecydowałem, że medium stanowiącym trzon mojego warsztatu artystycznego tworzyć będzie język grafiki cyfrowej. Wprowadza to element spójności między techniką pochodzącą bezpośrednio z wirtualnego wymiaru, a tematem, którym się zajmuję. *„Tylko eksperyment, polegający na zrozumieniu nowego medium, daleki od wykorzystywania jego cech reprodukcyjnych, oraz uświadomienie sobie procesu konstruowania obrazu cyfrowego wraz z fizyką urządzeń drukarskich, które interpretują ten obraz w charakterystyczny, właściwy dla siebie sposób, daje możliwość odkrycia jego specyfiki.”*¹¹¹

W konsekwencji tego powstały wizerunki bohatera przestrzeni wirtualnej – człowieka. Starłem się stworzyć historię bohatera w czasie, gdy przestrzeń wirtualna jest już wpisana w naszą codzienność, a figuracja jest sposobem poszukiwania dzisiejszych sprzeczności między fizycznością a cyfrowością materii, cielesnością a duchowością.

W swoich pracach starałem się konfrontować miraż grafiki trójwymiarowej z formami płaskimi. Jest to zapis z cyfrowej przestrzeni, dokumentacja tego, co robię za pomocą cyfrowych narzędzi. Aby uzyskać obrazowanie nieposiadające cech dosłownych powtórzeń z obecnej estetyki cyberprzestrzeni, zastosowałem zawężone spektrum koloru. Kolor stanowi tu ingrediencję wypowiedzi, przekraczając graficzne zestawienie czerni i bieli. Czerń stanowi bardzo ważną część kompozycji, gdyż staram się za jej pośrednictwem nadać poczucie pustki. Przestrzeń wirtualna jest tak naprawdę przestrzenią dyskową. Istnieje tylko w tym momencie, gdy zapisana jest danymi.

Jest to wypowiedź polegająca na wcielaniu wizerunku bohatera w symboliczne odbicie cyfrowego wymiaru. Przestrzeni, która coraz częściej płynnie przenika do naszej fizycznej rzeczywistości i podświadomości, stymulując prawdziwe uczucia. Kompozycje poświęcam najczęściej jednej postaci. Bohater w takim podejściu jest bardziej czytelny i wymagający uwagi. Stan emocjonalny i wagę chwili wprowadzam za pomocą środków formalnych: cięć, połączeń i podziałów, stanowiących dla mnie metaforę cyfrowej przestrzeni, sieci neuronowych i hiperłączy. Iluzoryczny bezruch kontrastuje z szumem, detalem. W grafice podejmuje próbę przedstawienia wykreowanego bohatera w połączeniu z tłem, aby uwypuklić znaczenie momentu zanurzenia się w przestrzeni cyfrowej. Wizerunek często jest niepełny, fragmentaryczny, zaburzony. Próbuję w ten sposób zaznaczyć niekompletność i nierzetelność w przedstawieniach człowieka w przestrzeni cyfrowej.

Ponad dwa tysiące lat panowało przekonanie, że sztuka stara się odwzorować rzeczywistość. Greckie mimesis, reprezentowanie/imitowanie rzeczywistości, zostało w większości odtrącone w ramach sztuki¹¹². Dziś to przekonanie dotyczy przestrzeni wirtualnej, która stawia sobie za cel najwierniejsze wizualne odwzorowanie. Jedynie odejście od dosłowności może prowadzić do własnego języka sztuki tego medium. Poprzez zwie-

¹¹¹ Adam Romaniuk, op. cit., s. 9.

¹¹² Susan Sontag: *Przeciw interpretacji i inne eseje*. Wyd. Karakter. Warszawa 2012, s. 11.

lokrotnienie przekształconej formy piksela (ang. pixel/picture element) – obecnie podstawowego budulca bramy do przestrzeni wirtualnej, staram się nadać w pełni cybernetyczne znaczenie formie bohaterów, budując symboliczny styl. Jest to częściowe odbicie. W realizacji swej pracy artystycznej wybrałem aspekt nowoczesnego narzędzia przestrzeni wirtualnej, estetykę cyfrowej usterki (ang. Glitch Art), która stanowi znaczący element budowy moich prac. Występuje za sprawą fragmentaryzacji, replikacji i liniowości, które stosuję uważając, że Glitch jest sygnałem – znakiem rozpoznawczym, który podkreśla barierę między światem rzeczywistym i wirtualnym. Usterka przekazu przerywa immersję, zatopienie się w świecie wirtualnym niczym w imitacji rzeczywistości.¹¹³

W procesie tworzenia tego typu obrazowania wykorzystałem sztuczne sieci neuronowe, których użyłem do przetworzenia struktury graficznej prac za pomocą algorytmicznych przekształceń. Za pomocą technik uczenia maszynowego wprowadziłem obróbkę, która ma na celu uzyskanie wrażenie poruszenia. Dla pogłębienia takiego stanu wykorzystałem oprogramowanie do obróbki materiałów wideo i animacji. W ten sposób starałem się stworzyć rodzaj artystycznej syntezy wątków towarzyszących naszemu przekraczaniu sfery cyfrowego wymiaru, polegającym na interpretowaniu cech ludzkich za pomocą algorytmów, jak ma to miejsce na co dzień w internecie. Technologia w procesie twórczym ma tu ogromne znaczenie, lecz jej waga nie powinna brać się z samej nowości i dostępności, gdyż byłaby to często praca o samym warsztacie. Powinno istnieć uzasadnienie, dla którego została użyta. W swoich pracach sięgam do podstaw zapisu cyfrowego, co pozwala przekształcać, remiksować i samplować, tworząc coś nowego. Uwalnia nas to bardziej od przywiązania do danego utworu i pozwala łatwiej porzucić niezadowolające eksperymenty. *„Tradycja warsztatowa jest niewątpliwie wartością medium graficznego, nie może być jednak ograniczeniem, wówczas trudno będzie o jakikolwiek progres i utrzymanie jej witalności”*¹¹⁴

Cykl grafik powstawał wielofazowo, a wizerunek bohatera poprzez zastosowanie form grafiki trójwymiarowej nabiera całkowicie cyfrowego charakteru. *„Grafika bowiem ma niezwykle moc nieustannego zaskakiwania, nie poprzez radykalne zerwanie ze swoją istotą (jak dzieje się w przypadku malarstwa), czy gwałtownego przemieszczania się w inne rejony, także medialne (jak ma to miejsce w przypadku rzeźby), ale przez nieustanne uwypuklenie swoich zróżnicowanych możliwości”*¹¹⁵

Sylwetki nie mają cech indywidualnych, bowiem w wielości treści świata wirtualnego nie liczą się jako jednostki. Osamotnienie wizerunku ma na celu zbudowanie bardziej prywatnego, intymnego pomostu pomiędzy widzami a bohaterami w skali jeden do jednego. Fundamentalne jest tu fragmentaryczne zastosowanie realistycznego obrazo-

113 Susan Sontag, op. cit., s. 11.

114 Sebastian Dudzik, 9. *Triennale Grafiki Polskiej*, Katowice 2015, Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach, s. 15.

115 Marta Anna Raczek-Karcz, 9. *Triennale Grafiki Polskiej*, Katowice 2015, Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach, s. 7.

wania, użytego z cyfrowym zniekształceniem. Pomaga to w odczytaniu zanikających sylwetek. Poprzez to figuratywne ujęcie staram się ustalić materię ludzkiego bytu w cyfrowej przestrzeni. Zagłębić się w biologię tego procesu.

Cykl prac przedstawia bohatera, którego wizerunek nie powinien być tylko powierzchowny, winien być pretekstem dla rozważań natury psychologicznej i socjologicznej. Moim zdaniem najwyższa pora, by skupić się na tym problemie, który dotyczy wszystkich.

Artyści w zdrowej kulturze są pierwszymi, którzy wyrażają niedookreślone i nieznanne, inspirują i zachęcają do innego spojrzenia. Ich rolą w zdrowym społeczeństwie jest poszerzanie publicznej świadomości, bytu, który się w niej nie ukonstytuował. Przesuwanie granic kultury i tłumaczenie niewyobrażalnego to właśnie zadanie stojące przed artystami. Powinni dźwżyć funkcję, która pozwala znajdować rozwiązania problemów. Wizualna wyobraźnia zaangażowana jest tu bowiem w rozwiązywanie problemów w procesie twórczym i służy temu, by najpierw określić tematy, a następnie próbować znaleźć ich rozwiązania. Dzieło artystyczne w tym procesie jest produktem ubocznym. Właśnie dlatego postanowiłem zająć się tematem naszego współistnienia z cyfrowym wymiarem. Uważam, iż wizualny wymiar, jakim jest przestrzeń wirtualna, na początku XXI wieku nie może obejść się bez artystycznej interwencji. Interwencji, która poza wpływem na całościowy przyszły kształt przestrzeni wirtualnej będzie też próbowała znaleźć odpowiedź na pytanie o miejsce tradycyjnych metod artystycznych i poszerzenie ich o nowe. Techniki cyfrowe ze względu na łatwość powielania za pośrednictwem druku czy internetu wpływają na odbiór i wartość plastycznych działań, dewaluuując bezpośredni kontakt z nimi. Jeśli udostępnianych jest codziennie miliony grafik i zdjęć dzieł sztuki, to jak to wpływa na wartość pojedynczych dzieł? Takie nasycenie wpływa na zniekształcenie postrzegania wartości i siły bezpośredniej inspiracji.

W konsumpcyjnej rzeczywistości bardzo trudno jest artystom odebrać wypracowane przez nich zasługi poza wewnętrzną nobilitacją względem społeczeństwa. Zatem artysta jest cywilizatorem bezładu. Jako artyści posługujący się obrazem, tym samym rodzajem komunikatu co cyfrowy wymiar, nie możemy pozwolić, by tę przestrzeń ktoś inny ją nam „urządził”...

Bibliografia

1. 9. *Triennale Grafiki Polskiej*, Katowice 2015, Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach
2. Jean Baudrillard, *Przejrzystość zła*, tłum. Sławomir Królak, Warszawa 2009, Wydawnictwo Sic!
3. Jean Baudrillard, *Symulakry i symulacja*. Przeł. Sławomir Królak., Warszawa 2005, Wydawnictwo Sic!
4. John Berger, *Sposoby widzenia*, Fundacja Aletheia 2008
5. J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge 1999.
6. Jorge Luis Borges, *Biblioteka Babel* (The Library of Babel and Other Stories), VintReads 2017
7. Jolanta Brach-Czaina, *Etos nowej sztuki*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1984.
8. Corporation for Public Broadcasting, *Szkoła przyszłości (School of the Future)*, Phil Bertelsen, USA 2016.
9. Digitalne dotknięcia. Teoria w praktyce/Praktyka w teorii. Red. P. Zawojki. Stowarzyszenie Make It Funky Production. Szczecin 2010.
10. Dr Diamand – Mózg moja miłość (My Love Affair with the Brain – the Life and Science of Dr. Marian Diamond) Catherine Ryan, Gary Weimberg, USA 2016.
11. Sebastian Dudzik, 9. *Triennale Grafiki Polskiej*, Katowice 2015, Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach.
12. Ekspansja obrazów. Sztuka i media w świecie współczesnym. Pod red. B. Frydryczak. Zielona Góra – Warszawa 2000.
13. Yuval Noah Harari, *Sapiens. Od zwierząt do bogów*, tłum. Justyn Hunia, Warszawa 2017, PZWL – Wydawnictwo Lekarskie Sp. z o.o.
14. Stephen Hawking, *Krótką historią czasu*, Poznań 2015, Zysk i S-ka.
15. David Hockney on selfies'People have a deep desire to make pictures'
<https://www.youtube.com/watch?v=imxjtEPfVfY>*Historie Marvela (Marvel Stories)*, Philippe'a Guedja, Philippe Roure, Francja 2016.
16. David Hockney, *Wiedza Tajemna. Sekrety technik malarskich Dawnych Mistrzów*, TAIWPN Universitas Kraków, Kraków 2006
17. <http://organovo.com/science-technology/bioprinted-human-tissue/> 08.02.2017.
18. <http://studioschoolstrust.org>
19. <http://www.bbc.com/news/business-32628753>
20. <http://www.epaahs.org>
21. <http://www.modernmeadow.com/our-technology/> 08.02.2017.
22. <http://www.rosanbosch.com>
23. <https://en.intelextrememasters.com>
24. <https://www.google.com/search?client=safari&rls=en&q=I+am+looking+for+a+deeper+likeness+than+that+obtained+by+a+photographer.%22&ie=UTF-8&oe=UTF-8>
25. <https://journal.thriveglobal.com/how-technology-hijacks-peoples-minds-from-a-magician-and-google-s-design-ethicist-56d62ef5edf3>
26. <https://qz.com/1115353/new-research-from-nvidia-shows-that-the-era-of-easily-faked-ai-generated-photos-is-quickly-emerging/>, 30.10.2017.
27. <https://socialmediaweek.org/newyork/2016/05/31/millennials-check-phones-157-times-per-day/>, 09.02.2017.
28. <https://tech.wp.pl/jesli-cos-jest-za-darmo-ty-jestes-produktem-tworca-opery-bije-na-alarm-6180574290090113a>, 26.10.2017.

29. <https://tech.wp.pl/jesli-cos-jest-za-darmo-ty-jestes-produktem-tworca-opery-bije-na-alarm-6180574290090113a> , 27-10-2017.
30. <https://www.illumina.com/> 08.02.2017.
31. <https://www.o2.pl/arttykul/putin-przyznal-ze-rosjanie-mogli-manipulowac-wyborami-w-usa-6128985380365953a>, 12.06.2017.
32. <https://www.oculus.com/blog/f8-recap-social-vr-react-vr-and-the-future-of-mixed-reality/>
33. https://www.ted.com/talks/geoff_mulgan_a_short_intro_to_the_studio_school?language=pl
34. https://www.ted.com/talks/ken_robinson_how_to_escape_education_s_death_valley
35. https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_bring_on_the_revolution?language=pl
36. <https://www.tygodnikpowszechny.pl/za-chude-jest-chore-148030>, 20.06.2017.
37. Interaktywne media sztuki, red. A. Porczak, Kraków 2009.
38. Ryszard W. Kluszczyński, *Estetyka – sztuki nowych mediów*, <http://www.medialarts.pl/download/skrypty/Estetyka-sztuki-nowych-mediow>
39. Ryszard W. Kluszczyński, *Szuka w cyberkulturze „Kultura i sztuka u progu XXI wieku”*, red. Sław Krzemień-Ojak, Wydawnictwo Uniwersyteckie Trans Humana, Białystok 1997.
40. Ryszard W. Kluszczyński *Medializacja sztuki i przestrzeń publiczna. Rozważania wokół twórczości Dominika Lejmana* <http://www.atlassztuki.pl/pdf/lejmani.pdf> s2
41. Kurzgesagt, *What Happened Before History? Human Origins*, https://www.youtube.com/watch?v=d-GiQaabX3_o, 02.09.2016.
42. *Lo i stało się. Zaduma nad światem w sieci (Lo and Behold, Reveries of the Connected World – Bing)*, Werner Herzog, USA 2016.
43. Lev Manovich, *Język nowych mediów*, Piotr Cypriański, Warszawa 2006, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne Spółka z o.o.
44. *Masło się marnuje, czyli przekąska zamiast obiadu*, [VARGA], http://wyborcza.pl/duzyformat/1,144023,17587326,Maslo_sie_marnuje_czyli_przekaska_zamiast_obiadu.html#ixzz3VaQ5bO5R 20.11.2016.
45. Herbert Marshall McLuhan, *Zrozumieć media: przedłużenia człowieka*, Natalia Szczucka, Poznań 2001, Wydawnictwo Zysk i S-ka.
46. Marshall McLuhan Q. Fiore, J. Angel, *Medium is the Message. An Inventory of Effects*, Random House, New York 1967.
47. John Milton, *Raj utracony*, tłum. Maciej Słomczyński, 2003, Wydawnictwo Zielona Sowa
48. Nicholas Mirzoeff, *Jak zobaczyć świat*, Łukasz Zaremba, Kraków-Warszawa 2016, Wydawnictwo Karakter.
49. National Geographic, *The Importance of Art Education | StarTalk*, <https://www.youtube.com/watch?v=BQ4UwzRLVpQ>, USA 2015, 18.04.2016.
50. Carr Nicholas, *The Shallows*, W. W. Norton & Company, Nowy Jork 2011
51. *Nieznosna lekkość bytu. O Sterlacu i metaforze ciała w świecie postbiologicznym*, <http://www.e-splot.pl/?pid=magazyn&code=article&id=39>
52. Christiane Paul, *Digital Art*, Third edition Londyn 2015, Thames & Hudson Ltd
53. *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, red. K. Wilkoszewska, Universitas, Kraków 1999.
54. Zawojki Piotr, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Warszawa 2010.
55. Marta Anna Raczek-Karcz, *9. Triennale Grafiki Polskiej*, Katowice 2015, Akademia Sztuk Pięknych

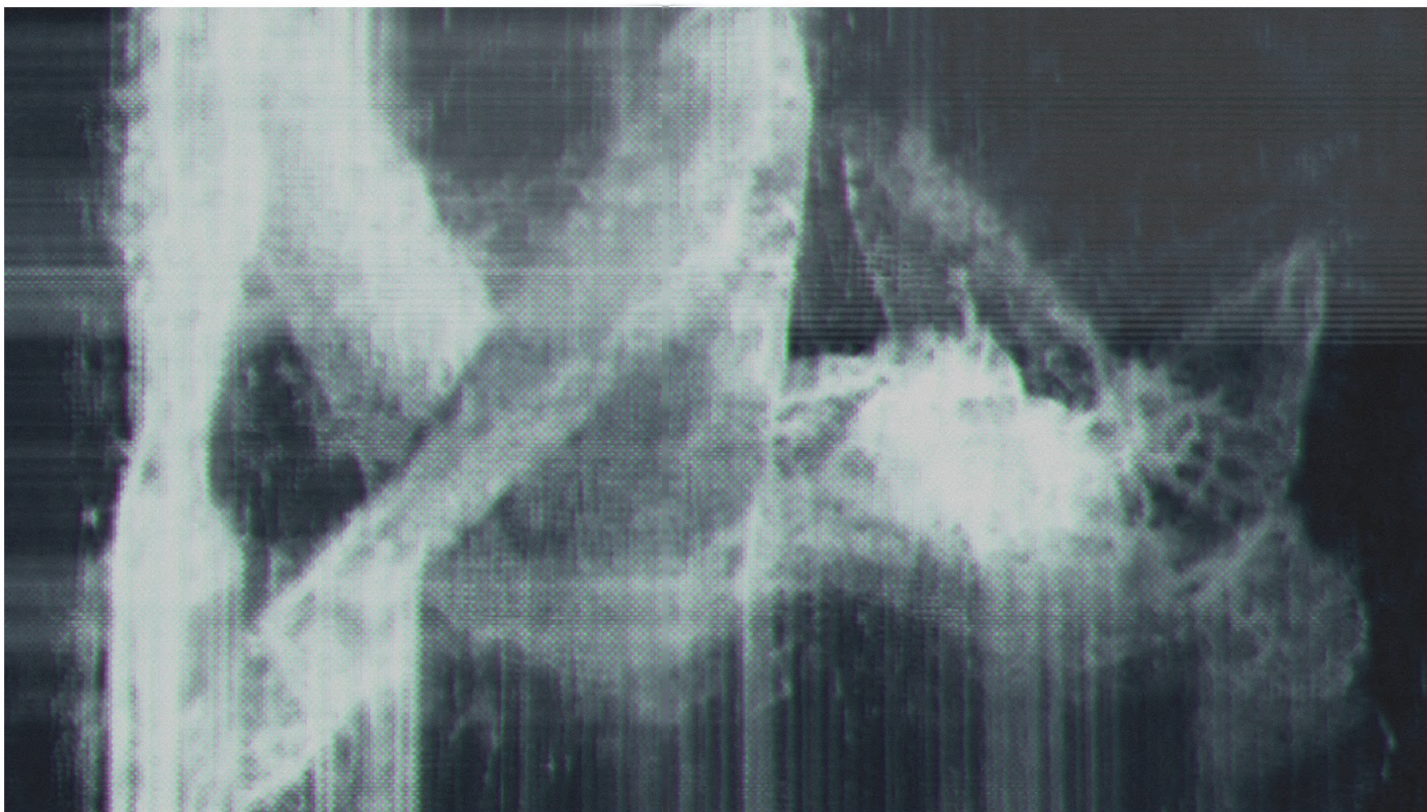
w Katowicach.

56. *Requiem dla amerykańskiego snu (Requiem for the American Dream)*, Peter D. Hutchison, Kelly Nyks, Jared P. Scott, USA 2015.
57. Joe Rogan, *Joe Rogan Experience #1006 – Jordan Peterson & Bret Weinstein*, <https://youtu.be/6G59zsj-M2UI>, USA 2017, 10.09.2017
58. *Singapur: Nowe oblicze edukacji (A Quiet Revolution)*, Tim Baney, Jay Soo, USA 2011.
59. *Stefan Gierowski*, Anna Zakrzewska, Polska 2017.
60. *Tim's Vermeer*, reż. Teller, USA 2013
61. Mark Tribe, Reena Jana, *New Media Art*, Bonn 2006, Taschen GmbH.
62. Kazimierz Trzęsicki, *Logika – Nauka i Sztuka*, Białystok 1996, Temida 2.
63. Cezary Woźniak, Martina Heideggera myślenie sztuki, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2014
64. Piotr Zawojski, *Technokultura i jej manifestacje artystyczne*, Katowice 2016, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.

Jarosław Korczak
Instytut Sztuki w Cieszynie
Wydział Artystyczny
Uniwersytet Śląski w Katowicach

Promotor pracy doktorskiej
prof. zw. Małgorzata Łuszczak

***Bohater uwikłany w przestrzeniach
wirtualnych***



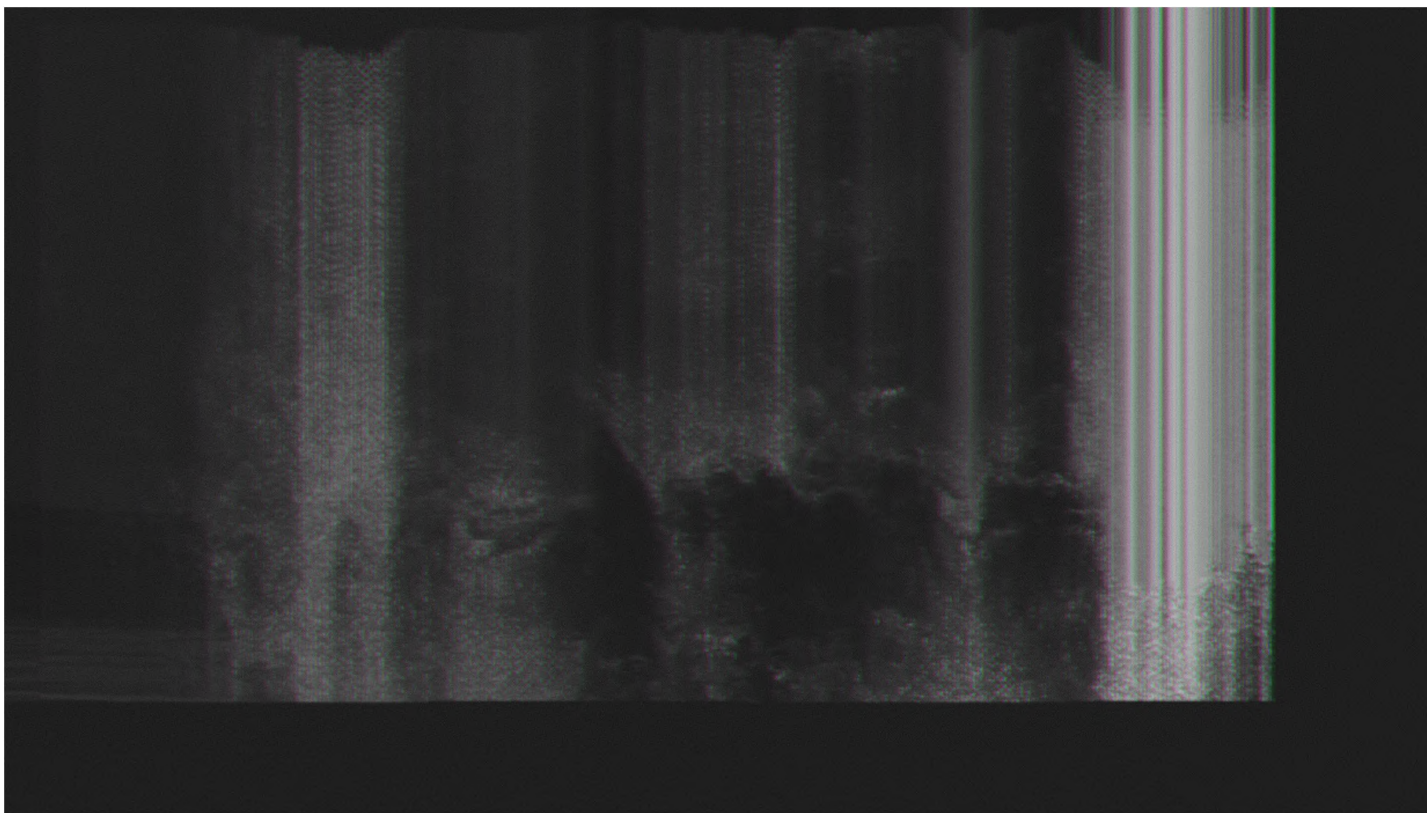
CIAŁO

technika: grafika cyfrowa
rozmiar: 93 cm / 52 cm
orientacja: poziom
rok: 2017

ONI

technika: grafika cyfrowa
rozmiar: 52 cm / 93 cm
orientacja: poziom
rok: 2017



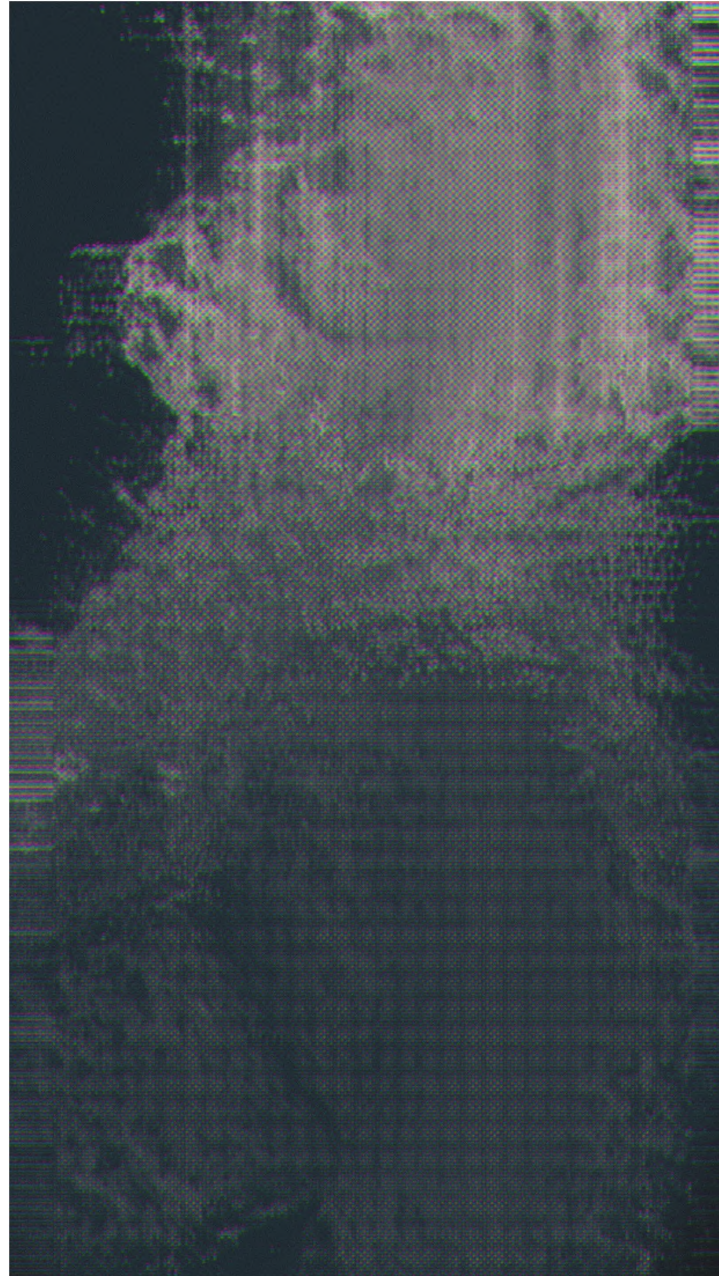


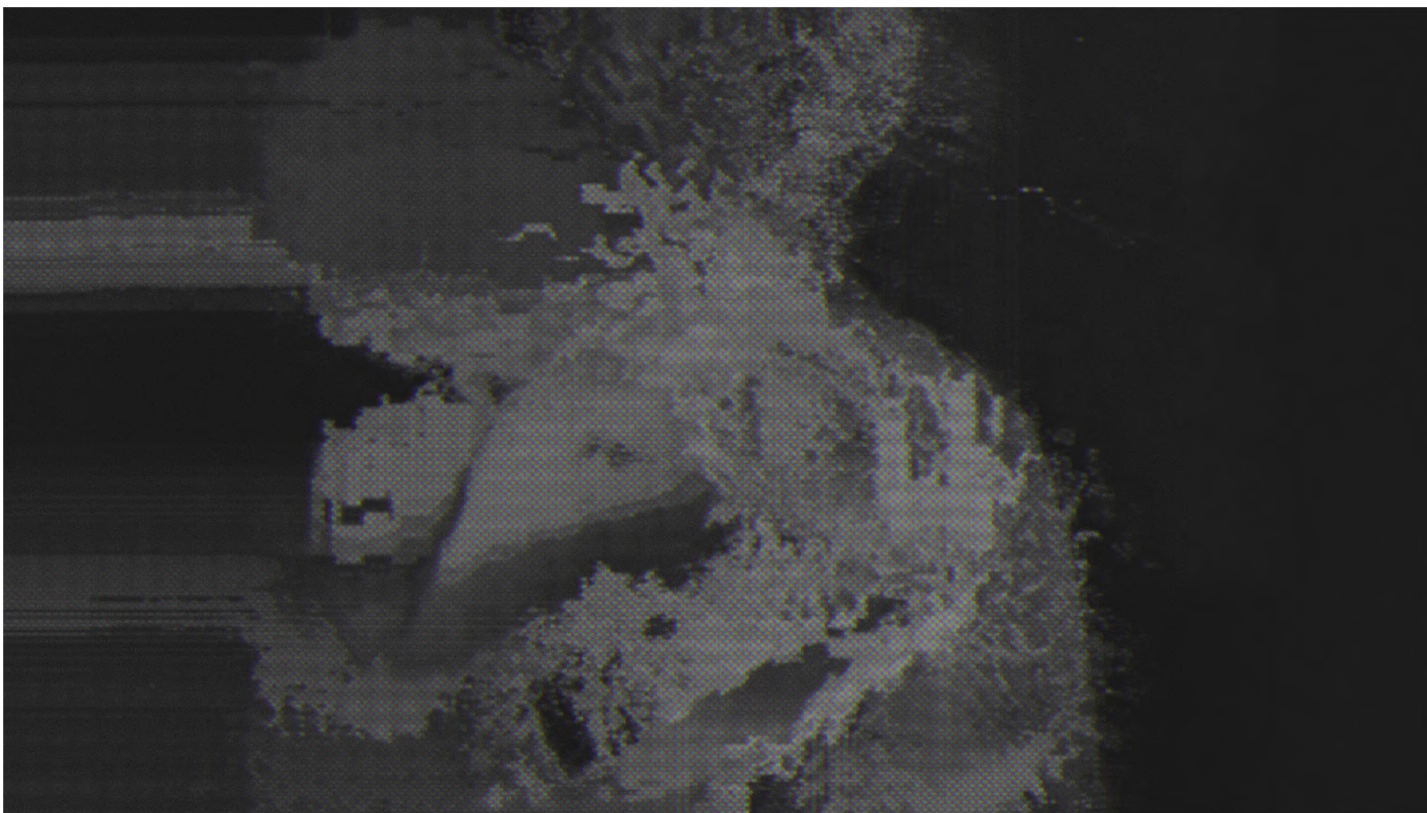
PORTRET

technika: grafika cyfrowa
rozmiar: 93 cm / 52 cm
orientacja: poziom
rok: 2018

CIAŁO III

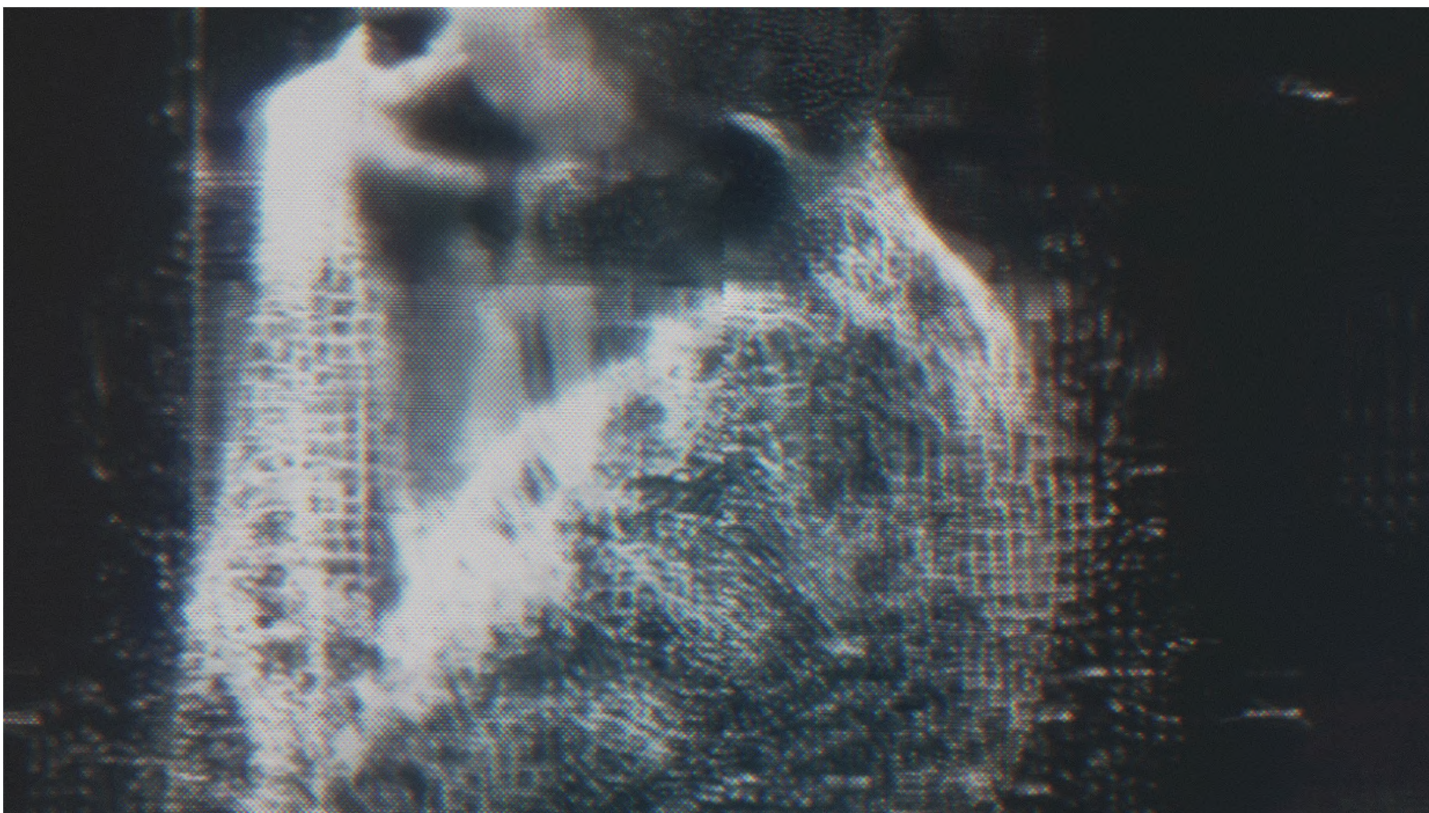
technika: grafika cyfrowa
rozmiar: 52 cm / 93 cm
orientacja: poziom
rok: 2018





PARA

technika: grafika cyfrowa
rozmiar: 93 cm / 52 cm
orientacja: poziom
rok: 2017



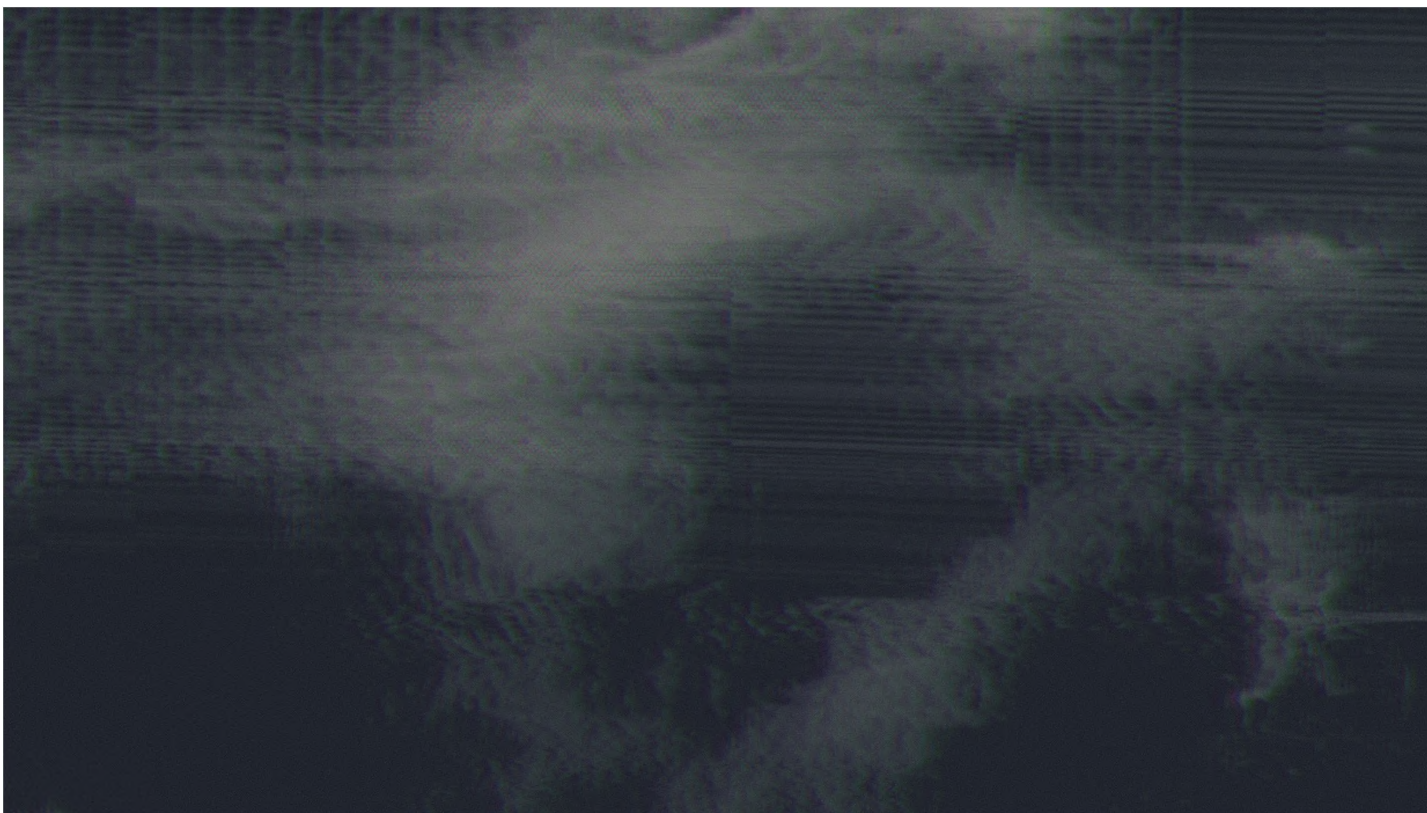
CIAŁO II

technika: grafika cyfrowa
rozmiar: 93 cm / 52 cm
orientacja: poziom
rok: 2017

ONA

technika: grafika cyfrowa
rozmiar: 93 cm / 52 cm
orientacja: poziom
rok: 2017



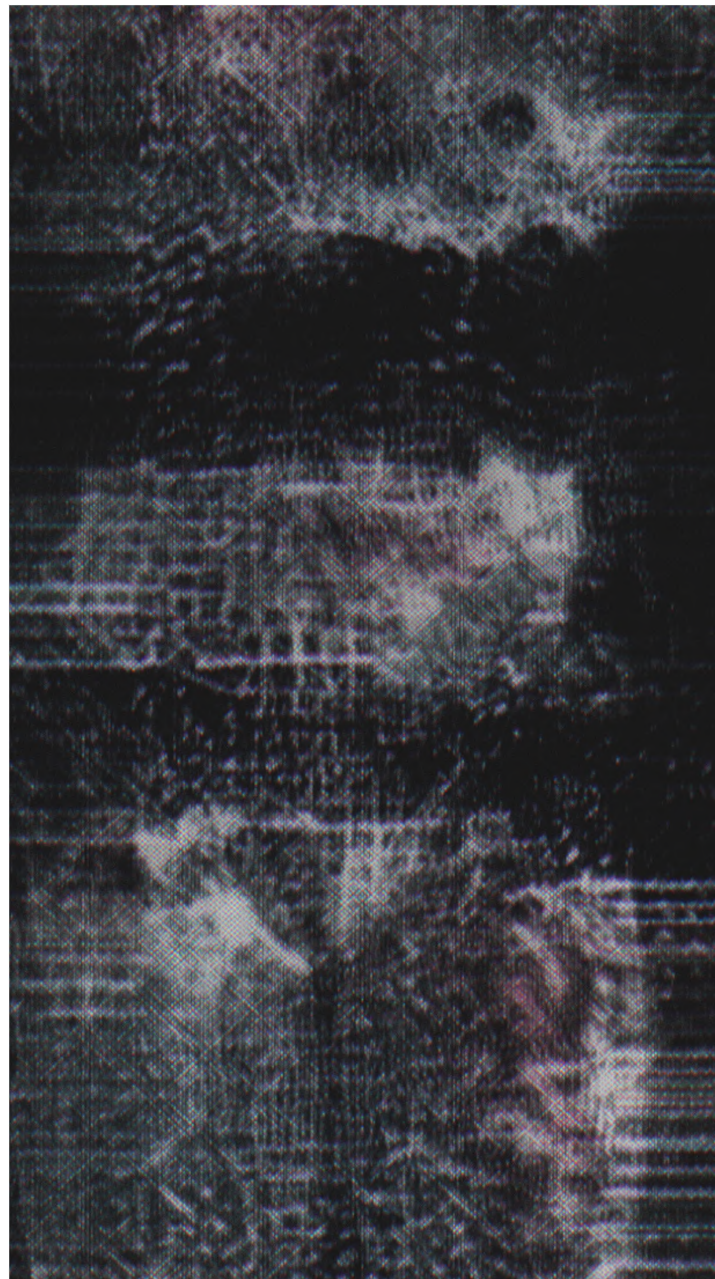


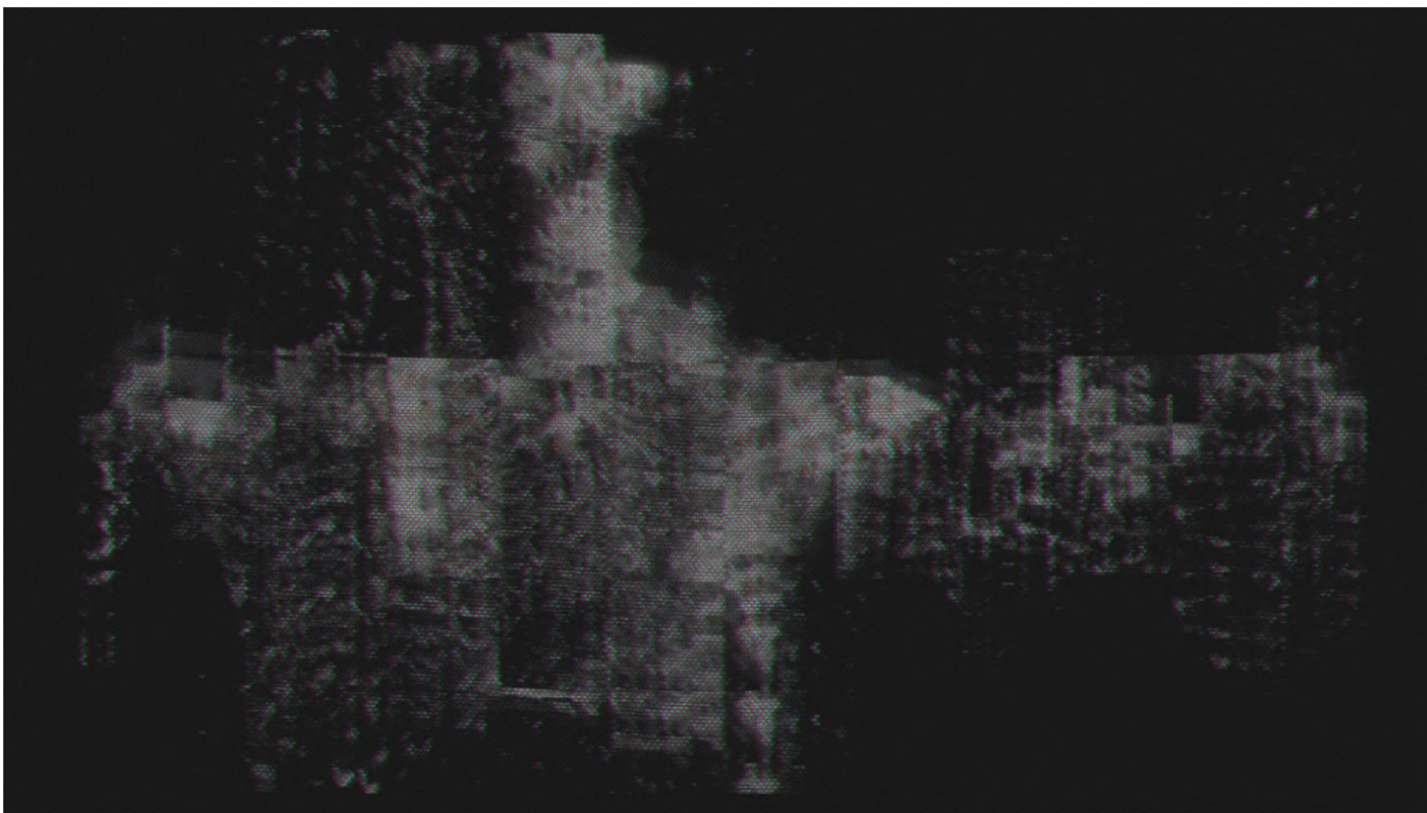
SZUM

technika: grafika cyfrowa
rozmiar: 93 cm / 52 cm
orientacja: poziom
rok: 2017

CIAŁO IV

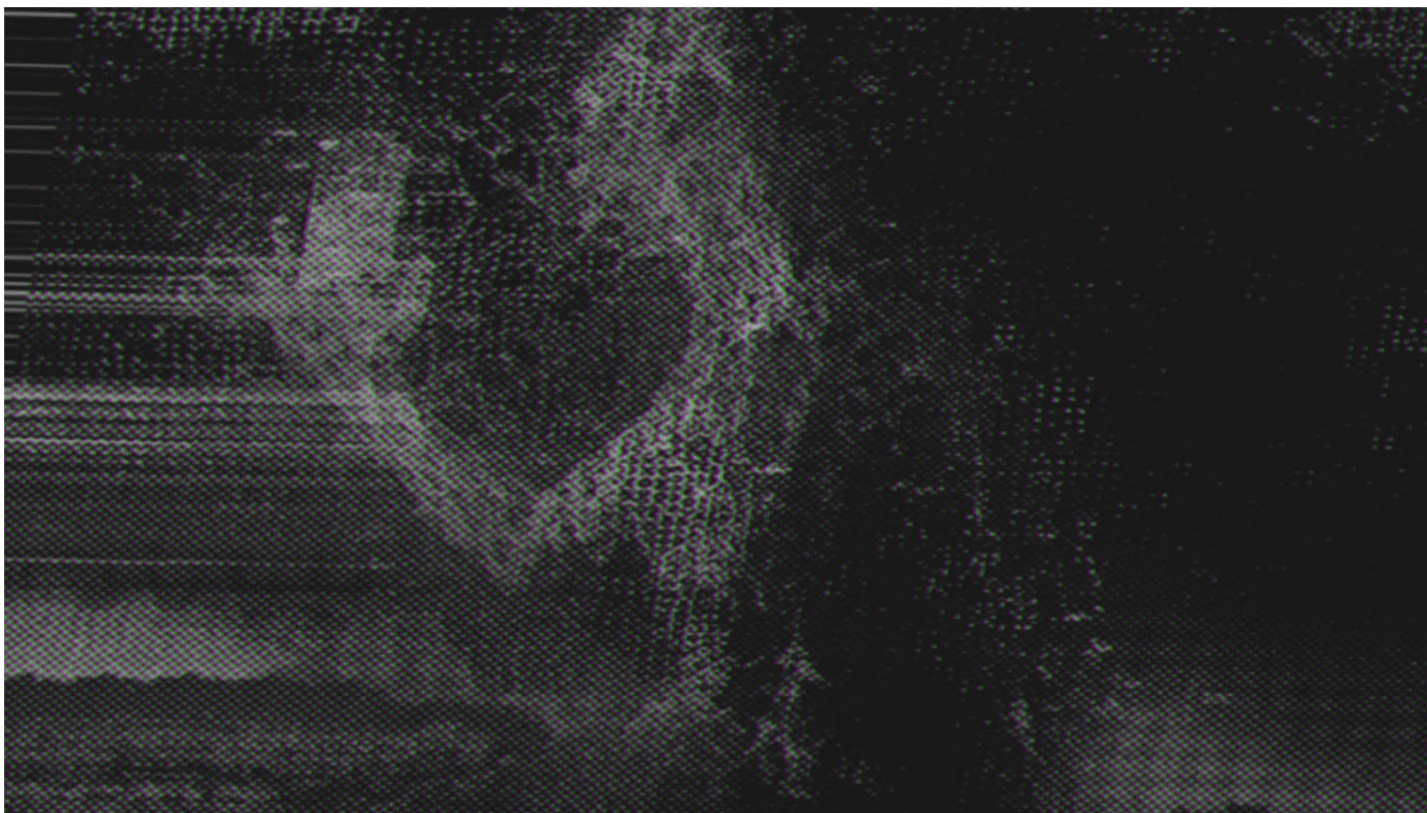
technika: grafika cyfrowa
rozmiar: 93 cm / 52 cm
orientacja: poziom
rok: 2017





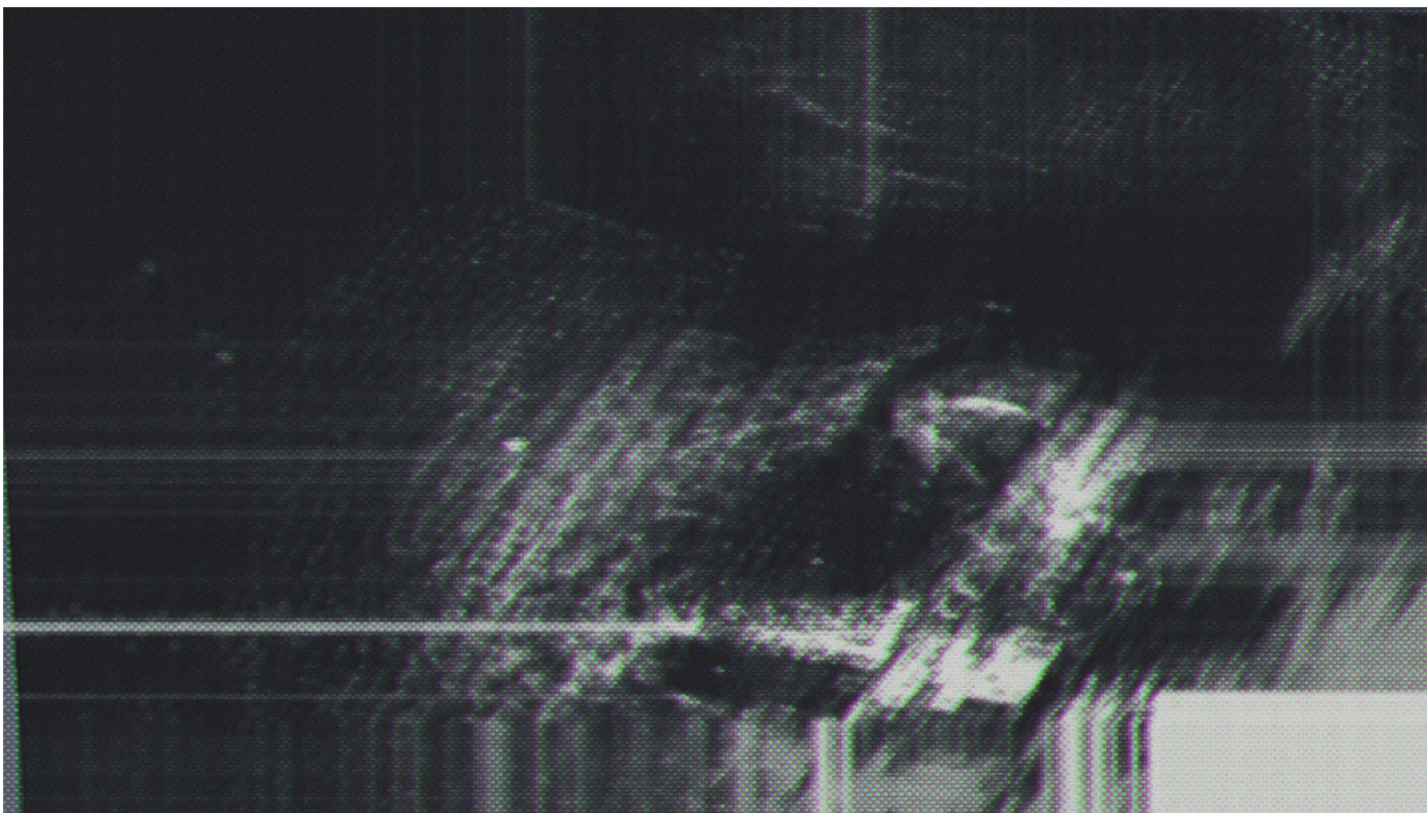
ON

technika: grafika cyfrowa
rozmiar: 93 cm / 52 cm
orientacja: poziom
rok: 2018



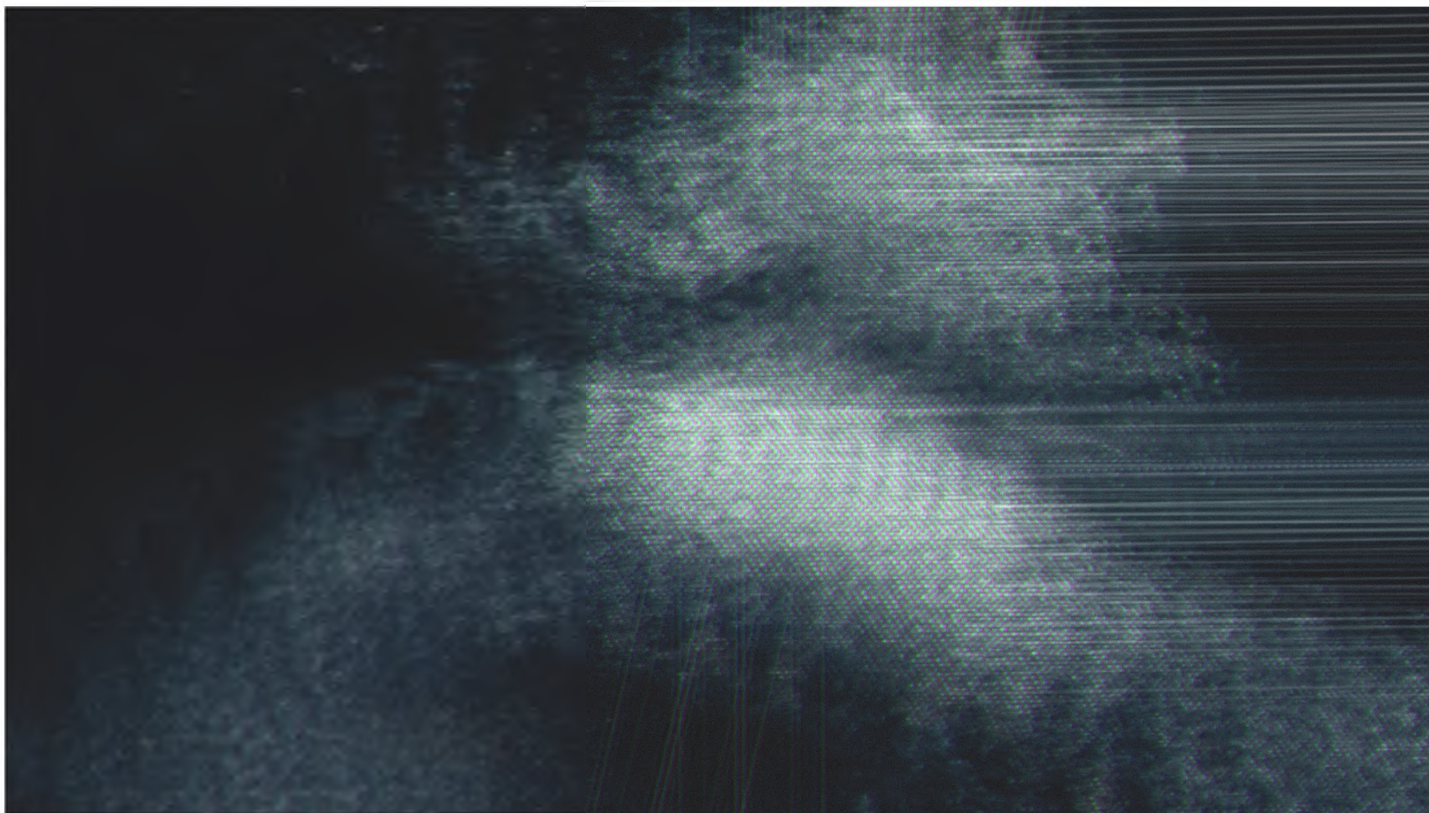
GOLEM

technika: grafika cyfrowa
rozmiar: 93 cm / 52 cm
orientacja: poziom
rok: 2017



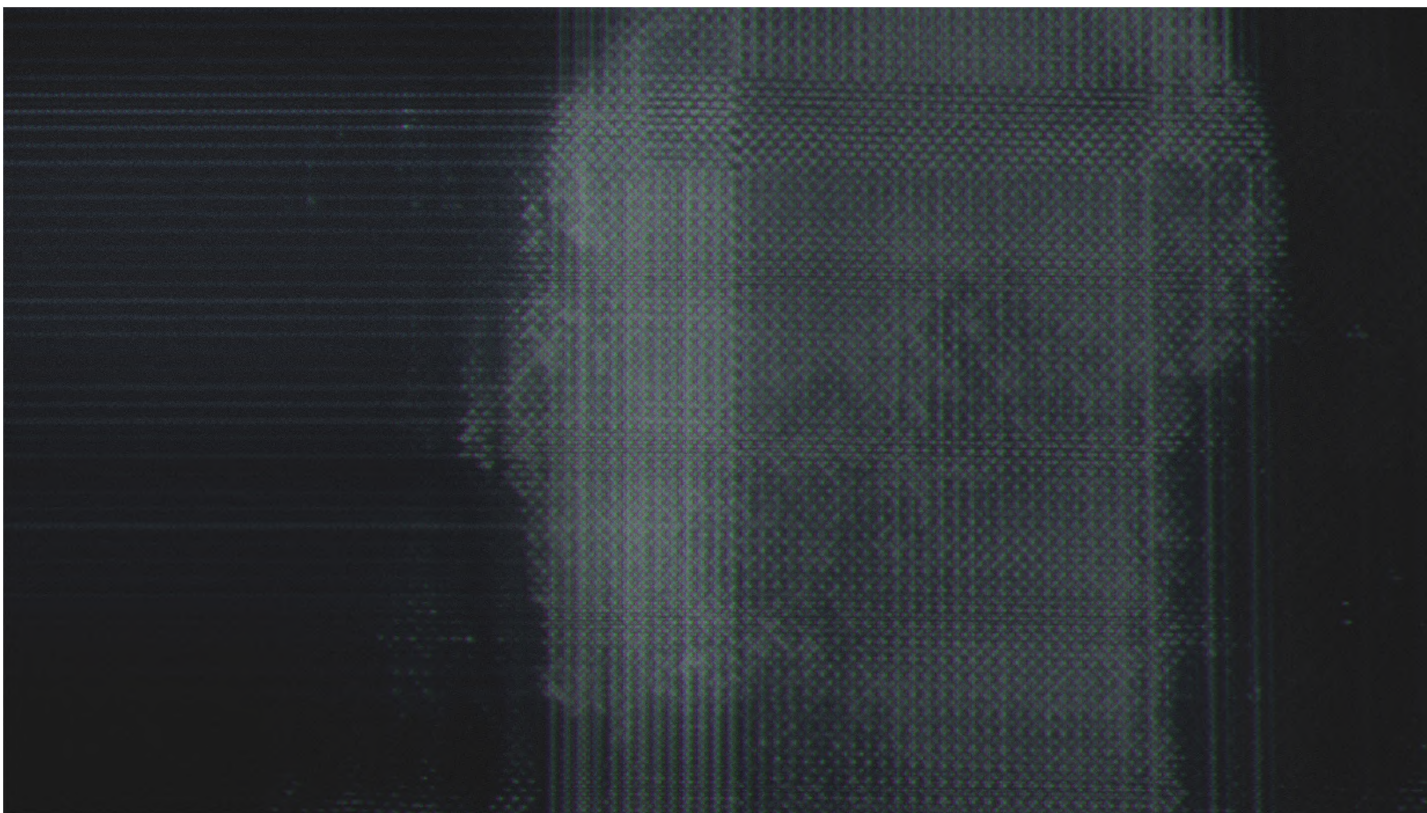
SEN

technika: grafika cyfrowa
rozmiar: 93 cm / 52 cm
orientacja: poziom
rok: 2017



BLASK

technika: grafika cyfrowa
rozmiar: 93 cm / 52 cm
orientacja: poziom
rok: 2017



PORTRET II

technika: grafika cyfrowa
rozmiar: 93 cm / 52 cm
orientacja: poziom
rok: 2018

