

## CZŁOWIEK W ŚWIECIE NOWYCH TECHNOLOGII

Kamil Wnuk, e-mail: [twojewnuki@amu.edu.pl](mailto:twojewnuki@amu.edu.pl)  
 Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu  
 Ul. Wieniawskiego 1, 61-712 Poznań



### STRESZCZENIE

Rośnie wpływ technologii na nasze życie społeczne i kulturalne. Coraz więcej rzeczy powstaje z jej udziałem, za jej pośrednictwem, a może także pod jej dyktando? Częściej przebywamy w interakcji z urządzeniami i systemami, a wiele zadań do wykonania powierzamy sprzętom. Technologia zdezaktualizowała podział na twórców i odbiorców sztuki, pozwoliła narodzić się nowym dziedzinom sztuki, a inne – zdemokratyzowała. Ale czy wsparła nasze umiejętności twórcze, czy też nas w nich wyręcza i schematyzuje twórczość?

**Słowa kluczowe:** technokultura, nowe media, wideo, Internet

### A man in the world of the new technologies

#### ABSTRACT

The technological influence is growing nowadays. It affects both social and cultural life and more and more issues are being created involving it, factoring or maybe even under its dictation? A growing amount of time is spent in the interaction with the equipment and systems. We also entrust many competences to our appliances. Technology has disrupted the division between the creators and art recipients. It also has helped new art fields to be born. The other domains have been democratized. But still, has it supported our creative abilities or maybe just relieves us from them and schematizes the work?

**Key words:** technoculture, new media, video, internet

„Podejdź bliżej, znajdź się w obiektywie,  
 niech Cię zobaczą.  
 Razem stworzymy...  
 Najdłuższe na świecie...”<sup>1</sup>

Douglas Davis poszukiwał subiektywnej relacji z widzem, do którego adresował swój bezpośredni przekaz, eksperymentując z mediami audiowizualnymi. Przestrzeń publiczna kształtowana przez media audiowizualne, lecz wypełniana treścią za sprawą komunikacji werbalnej, w ciągu minionego ćwierćwiecza uległa zmianie dzięki postępującej wirtualizacji. Dziś to Internet jest nową przestrzenią publiczną i „obracamy się w rzeczywistości absorpcji, w której nierozpoznawalne są kwalifikatory realnego i wirtualnego. Dotyczy to zarówno funkcjonowania świadomości – środowiskowej i ludzkiej, jak też dynamicznie zmieniającej się performatywnej tożsamości podmiotu”<sup>2</sup>. Davis stworzył

1 D. Davis, *The World's First Collaborative Sentence*, <http://artport.whitney.org/collection/davis>, 10.11.2015.

2 A. Jelewska, *La Plissure du Texte: a Planetary Fairytale Roy Ascott*, [w:] P. Zawojski (red.), *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, Katowice 2015, s. 47.

*The World's First Collaborative Sentence* w 1994 r. na potrzeby wystawy InterActions (1967–1981), zorganizowanej wspólnie przez Lehman College Art Gallery i Cuny Art Gallery w Nowym Jorku. Zaplanowana jako retrospektywa wystawa Davisa nabrała innego znaczenia po włączeniu jej w obręb nowego projektu, wykorzystującego dostęp do młodego wówczas medium komunikacji – Internetu. Stało się tak dzięki otrzymaniu przez galerię serwera. *The World's First Collaborative Sentence* była jedną z pierwszych prac w historii sztuki, którą pokazano równocześnie w dwu przestrzeniach – w galerii oraz w Sieci. „Chodzi o samozwrotność doświadczenia nowych mediów – mozolne przenikanie przez przyjemne, wygodne i uwodzące elementy wizualne cyfrowych kreacji, prześwietlenie ich wewnętrznej mechaniki i wydobywanie na pierwszy plan ich komunikacyjnych konsekwencji: ograniczeń, zobowiązań, ale i potencji sprawczych, gotowych do uruchomienia”<sup>3</sup>. Tilman Baumgärtel podkreśla, że twórczość Davisa, który poszukiwał subiektywnej relacji z widzem, do którego adresował swój bezpośredni przekaz, by jego artystyczna praca poświęcona była komunikacji, deklarował: „Nie wierzę w komunikację! Wierzę w wielką przygodę PRÓBY komunikacji na duże odległości – mogą to być czas, język, przestrzeń, geografia i płeć [...] Ale prawie nigdy się nie udaje”<sup>4</sup>. Zdefiniowały na nowo wyobraźnię medialną i kulturową w ogóle, stawiając w ich centrum przetwarzanie cyfrowe i komunikację sieciową. W ten sposób zrekonstruowały technologiczne, ekonomiczne i organizacyjne podwaliny całej kultury medialnej zachodniego świata. „Myśl globalnie, działaj lokalnie” – to słynne zdanie, które wypowiedział w latach 70. XX wieku René Jules Dubos, amerykański mikrobiolog i environmentalista, stało się maksymą opisującą istotne transformacje, jakie zaszły w relacji człowieka z przestrzenią. Jako konstytutywną dla zrozumienia współczesności przywołam koncepcję niemieckiego filozofa, Petera Sloterdijka – oraz słynną dziś już formułę podsumowującą jego rozważania o projektowaniu jako *Dasein ist design*: „Kiedy mówimy »bycie-w-świecie« (*Dasein is in the world*), zwykle nie poświęcamy uwagi spójnikowi »w«. Ale nie Sloterdijk. On pyta: „w świecie, czyli w czym, i gdzie? Czy jesteś w pokoju? W klimatyzowanym amfiteatrze? A jeśli tak, to jakie urządzenia pompujące powietrze i dostarczające energię podtrzymują ten system? Czy jesteś na zewnątrz? Ale nie ma żadnego na zewnątrz: na zewnątrz to inna wersja bycia wewnątrz [...]. Czy jesteś w przestrzeni publicznej? Publiczna przestrzeń to też przestrzeń. W tym sensie nie różni się od sfery prywatnej. Obie są po prostu inaczej zorganizowane; mają inną architekturę, inne punkty wejścia, inne systemy inwigilacji, inne poziomy dźwiękowe. Jeśli chce się dziś rozwinąć filozoficznie, co to znaczy »być-wrzuconym-w-świat«, bez zdefiniowania bardziej precyzyjnego, bardziej literalnego tego, jakie powłoki nas otaczają, w jakie zostaliśmy wrzuceni [...]”<sup>5</sup>. Takie rozumienie relacji człowiek-przestrzeń analizował Martin Heidegger, a więc „zamieszkiwanie”: „jest podstawowym rysem bycia. [...] budowanie i myślenie są – w każdym wypadku na swój sposób – nieodzowne dla zamieszkiwania. Nie są jednak dla niego wystarczające, jak długo zajmują się każde z osobna własnymi sprawami miast słuchać siebie nawzajem”<sup>6</sup>. W praktyce dnia codziennego zamieszkiwanie miało być formą „ustawiania”, „ochraniania”, ale też brania odpowiedzialności za wznoszenie miejsc „za pomocą spajania ich przestrzeni”<sup>7</sup>. Dawniej osobno rozmyślano nad uciechami oka, ucha, ciała, teraz przyjemność stanowią polisensoryczne medialne operacje użytkownicze, realizowane przy pomocy technicznego sprzętu i aplikacji (coraz częściej profilowanych również na osobiste urządzenia mobilne). Odpowiedzi na odwieczne pytania, „jak żyć” lub „kim jest człowiek?” muszą zostać poprzedzone umiejętnościami posługiwania się sprzętem technicznym, bez którego nie można już normalnie funkcjonować. Zawsze można zadać sobie pytanie, czym są

3 P. Celiński, [www.www.www.jodi.org](http://www.www.www.jodi.org) Jodi, [w:] P. Zawojski (red.), *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, Katowice 2015, s. 88.

4 *I just want to GO! - Interview with Douglas Davis*, <http://rhizome.org/community/41653>, 10.11.2015.

5 *A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (with Special Attention to Peter Sloterdijk)*, <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/112-DESIGN-CORNWALL-GB.pdf>, 25.10.2015.

6 M. Heidegger, *Budować, mieszkać, myśleć*, Warszawa 1977, s. 333.

7 Tamże, s. 332.

technologii i ich techniki dla człowieka doby medialno-digitalnej, lub kim jest człowiek w środowisku technologii komunikacyjnych czy cyberkultury? Sztuczne środowisko naturalne jest bardziej ludzkie niż naturalne, potęgą człowieka jest umiejętność tworzenia sztuczności. Sztuczne środowiska stają się nowym zadaniem człowieka w świecie. Jak zatem filozofia ujmuje byt w kontekście tak rozumianego rozwoju? Wydaje się, że tradycyjny humanizm oparty o naturę traci moc przekonującego wyjaśniania świata w kontekście rosnącej przewagi sztuczności nad naturą. Człowiek stwarza środowisko, które w reakcji zwrotnej przekształca jego rozum w tym właśnie kontekście, a nie w kontekście przyrody. Wydaje się, że dwa czynniki zdominowały dzisiejsze zachowania ludzkie: coraz szersze sprzężenie życia codziennego z technologiami komunikacyjnymi oraz powszechne nastawienie celów życiowych na przyjemnościowe doznania, realizowane głównie dzięki tym sprzężeniom. Tendencje te, dawniej elitarne, obecnie stają się coraz bardziej powszechne (głównie dzięki sieci, a także coraz częściej z powodu obniżających się cen urządzeń służących do komunikowania się między sobą). Młody człowiek czerpie informacje głównie z sieci, poprzez nią się komunikuje, funkcjonuje operacyjnie w dziedzinie usług, a praktyce tej poświęca najwięcej swojego dobowego czasu. Ten rodzaj zmiany wydaje się być nie mniej znaczący niż gry komputerowe i *second life*, ponieważ wytwarza funkcjonalną strukturę niedającą się ominąć w sprawnym funkcjonowaniu podmiotu w świecie. Dlatego skupiam się raczej na codziennej użyteczności technologii, która inaczej niż w światach równoległych, „wirtualnych”, inscenizowanych przez przemysły rozrywkowe, modeluje ludzką mentalność. *Technical slavery* (niewolnictwo techniczne) nie dotyczy już wykorzystania innego człowieka, wymusza natomiast samouczenie się operującego urządzeniami podmiotu, który nabywa umiejętności współtworzenia coraz bardziej komfortowego środowiska, gdzie przyjemność pochodząca z bycia obsługiwanym przez ludzi przechodzi w przyjemność posługiwania się urządzeniami technicznymi. Skoro więc „bycie człowieka polega na zamieszkiwaniu”, projektowanie tego zamieszkiwania staje się dla współczesnego człowieka podstawowym istotowym wyzwaniem. Właśnie dlatego, że „przestrzenie otwierają się przez to, że człowiek je zamieszkuje”<sup>8</sup>. W sposób oczywisty przyjmujemy więc ludzką perspektywę rozumienia rzeczywistości, jednak połączeni z otoczeniem w wymiarze ontologicznym tracimy odrębność wobec niego. Każdy organizm ewoluuje wraz ze środowiskami, które go współtworzą, i tym samym je współustanawia. Według Petera Sloterdijka nowoczesność musi przemyśleć nie tyle „bezimienne”, ile raczej istotę bycia w oznaczonych przestrzeniach. Podkreśla on często, tak jak i Latour, że błędnym założeniem fenomenologii było „podłączenie” podmiotu zbyt bezpośrednio do tej uniwersalnej sfery zwanej światem. Świat bowiem to „format” niemożliwy do myślowego ogarnięcia. To zmniejszanie potencjału świata natury, z równoczesnym stwarzaniem nowej jakości – świata przetworzonego technologicznie, a co za tym idzie także samego człowieka<sup>9</sup>. Tezą niniejszego artykułu jest to, że wzrastająca wydolność technologii, w pewnych kwestiach jej wyrastanie ponad człowieka, powoduje, iż jest ona coraz bardziej wyrazistą i dominującą sferą nad życiem człowieka – stwarzając rzeczywistość elektroniczną, staje się alternatywną rzeczywistością w stosunku do świata fizycznego oraz biologicznego. Proces ten będzie szedł dalej i nie ma on jedynie ilościowego wymiaru, ale również wymiar jakościowy i dotyczy większości, jeśli nie wszelkich sfer rzeczywistości, przez co jest to zjawisko paradygmatyczne.

Można zastanowić się, czy nie zachodzi swoiste przesunięcie akcentu z procesu rozwoju człowieka na rozwój technologii. Filozoficzne konsekwencje uwidaczniają się w pytaniach o naturę całościowo pojmowanej sfery bytu, powstającej dzięki technologii w relacji do człowieka. Chodziłoby o coraz mniejszą rolę człowieka w stosunku do technologii, która zajmuje coraz więcej miejsca, wręcz pochłania naturalne/biologiczne pierwowzory. Mam na uwadze zbadanie relacji człowiek-technolo-

8 M. Heidegger, dz. cyt., s. 329.

9 D. Ihde posłużył się pojęciem „technofact”, co posłużyło do opisanego przekształceń materiałów, jakie nie są spotykane w świecie natury i przy tym same służą tworzeniu kolejnych artefaktów (D. Ihde, *Technology and the Lifeworld. From Garden to Earth. The Indiana Series in the Philosophy of Technology*, 1990, s. 70).

gia, która przy pierwszym oglądzie ma dość jednoznaczną konotację – człowiek ją stwarza dla siebie i nią włada. Przyjmuje się tutaj także, że technologia w jakimś szczególnym stopniu, nie zmienia znacząco natury człowieka, zmieniając jedynie ludzki świat. Uwzględnia się, że człowiek i technologia rozwijają się w różny co do prędkości sposób, jednak wciąż pozostaje niezmiennie to, że człowiek panuje nad zmianami technologii, i wciąż nadaje im ludzkie znaczenie. „Lev Manovich słusznie uważał, że odbiorca porusza się w ramach schematu zawierającego ograniczoną liczbę możliwych ścieżek eksploracji, niemniej istnieją dwa czynniki, na które nie zwrócił uwagi: po pierwsze, na ile ograniczony jest schemat, tzn. ile możliwych permutacji dostarcza, po drugie, ile czasu wymaga ich całkowite wyczerpanie”<sup>10</sup>. Oczywiście, nie zawsze dochodzi do czerpania przyjemności z interaktywności, ale z dobrze skonsumowanej pracy, która potrafi przykuć uwagę odbiorców, pozwalając na lepsze ich poznanie i zrozumienie w Internecie. Jak pisze Peter Weibel: „dzieło sztuki nie jest dłużej obrazem, nie jest dwuwymiarowym oknem na świat, ale staje się drzwiami do multisensorycznego zdarzenia (...). To zdarzenie zakłada połączenie wizualności, taktyczności i audialności. Obserwator jest zarówno na zewnątrz, jak i wewnątrz zdarzenia, stając się częścią tego, co obserwuje”<sup>11</sup>. Spostrzeżenia te sprowadzają dyskusję na temat sztuki w Internecie – to nie tylko estetyka czy reprezentacje świata „realnego”. To również *Net art*, gdyż jest on najbardziej rozpowszechniony, a zarazem jest terminem ogólnym. Joachim Blank w tekście *What is netart ;-)?* zwrócił uwagę na relację *net art* wobec *art in the Internet*, próbując je zdefiniować: „(...) *Net art* różni się od sztuki w sieci. Sztuka w sieci jest najczęściej niewiele więcej niż dokumentacją sztuki, która nie jest tworzona w sieci, ale raczej poza nią. W związku z powyższym, nie ustala żadnych relacji z siecią. *Net art* funkcjonuje tylko w sieci i uwydatnia sieć lub mit sieci jako swój motyw przewodni”<sup>12</sup>. Lev Manovich, teoretyk nowych mediów, precyzuje: „*Net art* jak sama nazwa mówi, to sztuka definiowana przez medium (czyli Sieć)”<sup>13</sup>. To proces stricte interaktywny, ale raczej – według trzystopniowej klasyfikacji Sheizafa Rafaeliego: akcja, reakcja, interakcja – przykład komunikacji reaktywnej<sup>14</sup>. Pojęcie interaktywności rozumiem więc jako proces technologicznie zapośredniczonej wymiany pomiędzy dwoma podmiotami, w którym druga strona uczestniczy w sposób aktywny. Coraz bardziej powszechny staje się aspekt poznawczy naszej codzienności w sieci: „zmienia się paradygmat życia prywatnego. Ono wciąż ewoluuje, gdy wszystkich informujesz od stu do czterystu przyjaciół na portalu – nie ma mowy o prywatności. Wchodzimy w strefę społeczną i zarzucanie młodym ludziom ekshibicjonizmu jest nieuzasadnione. To nie ekshibicjonizm, lecz to ich życie publiczne. Młodzi lepiej chronią swoją prywatność niż nam się wydaje. Mnożą swoje tożsamości i loginy. Stosują na wzór *obfuscate* w programowaniu. Obfuskacja to zaciemnianie kodu<sup>15</sup>. Prawdziwe dane są ukryte w szumie danych bez znaczenia”<sup>16</sup>. Jest to etap profesjonalizacji, a zwłaszcza integracji tego, co nowe, z resztą naszego życia. Proces ten będzie szedł dalej i nie ma on

10 B. Korzeniowski, *Czy sztuka może być interaktywna? Odbiór między dialogiem a dyskursem*, [w:] M. Kędzora, W. Nowak, J. Ryczek (red.), *Co z tym odbiorcą? Wokół zagadnienia odbioru sztuki*, Poznań 2012, s. 117-118.

11 P. Zawojski, *O sztuce interaktywnej*, <http://www.zawojski.com/2006/04/19/o-sztuce-interaktywnej>, 02.12.2015.

12 J. Blank, *What is netart ;-)?*, <http://www.irational.org/cern/netart.txt>, 01.12.2015.

13 E. Wójtowicz, *Net art - sztuka wobec interaktywności*, <http://www.techsty.art.pl/magazyn/net-art-sztuka-wobec-interaktywnosci.htm>, 01.12.2015.

14 S. Rafaeli, *Interactivity: From new media to communication*, s. 118-119, <http://gsb.haifa.ac.il/~sheizaf/interactivity>, 01.12.2015.

15 Zaciemnianie kodu (także obfuskacja, z ang. *obfuscation*) to technika przekształcania programów, która zachowuje ich semantykę, ale znacząco utrudnia zrozumienie. Istnieją również narzędzia (*obfuscatory*) modyfikujące kod źródłowy, pośredni bądź binarny w celu utrudnienia inżynierii wstecznej programu. Wyróżniamy trzy typy transformacji obfuskacyjnych: transformacja wyglądu (ang. *Layout Transformation*) – zmiany nazw identyfikatorów, zmiana formatowania, usuwanie komentarzy; transformacja danych (ang. *Data Transformation*) – rozdzielanie zmiennych, konwersja statycznych danych do procedury, zmiana kodowania, zmiana długości życia zmiennej, łączenie zmiennych skalarnych, zmiana relacji dziedziczenia, rozłam/łączenie tablic, zmiana porządku instancji zmiennych / metod / tablic; transformacja kontroli (ang. *Control Transformation*) – zmiana przebiegu, rozszerzenie warunków pętli, zmiana kolejności komend / pętli / wyrażeń, metody *inline*, ogólnikowe wyrażenia, klonowanie metod.

16 Jean-Marc Manach – pionier dziennikarstwa śledczego w Internecie, który wypowiada się w dokumencie: *Je Poste Donc Je Suis* (tłum. *Wrzucam, więc jestem*), Olivier Nicklaus (reż.), Francja 2015, 52 min., <https://www.youtube.com/watch?v=Jzq9nD10cUI>, 28.12.2015.



jedynie ilościowego wymiaru, ale również wymiar jakościowy i dotyczy większości, jeśli nie wszelkich sfer rzeczywistości, przez co jest to zjawisko paradygmatyczne. Można stwierdzić, że „tumbler tworzy nowy styl blogowania. Umożliwia komunikowanie za pomocą zdjęć, obrazów i animacji. [...] Format gif jest formatem plików graficznych. Nie jest zdjęciem, ani filmem, lecz krótką animacją – ruchomym obrazem. Gify wyglądają lepiej na ekranie niż nudne fotografie. Potrzeba nam trochę ruchu. To dopiero początek i nie wiadomo, co będzie dalej [...]”. Myślę, że nadchodzi kres tradycyjnych reklam drukowanych w czasopiśmie, trzeba się przestawić na monitory. Nie należy się koncentrować na filmach, ponieważ film wymaga uruchomienia kliknięciem i trwa za długo. Gify wydają mi się jedynym wyjściem<sup>17</sup>. Jest to pogląd, w którym chodzi o przemianę świata natury w artefakt technologii w wyniku powstawania czynników innych niż wcześniej istniejące, czyli biologicznych. Mam na uwadze zanikanie naturalnych czynników na rzecz wytworzonych przez technologię. A prędkość rozwoju technologii stawia człowieka w sytuacji zdominowanego jej rozwojem i w tym znaczeniu ciągle egzystującego w jej zmianach. Dawniej technologia nie była dla człowieka tak istotna – życie toczyło się, nie będąc w nią uwikłane w takim stopniu, jak dzieje się to dzisiaj. Niemniej nie widzę w historii, jak i dzisiaj innego tak znaczącego czynnika, który miałby zmienić człowieka i ludzki świat: „młodsze pokolenie zaś bardziej patrzy w przyszłość – planuje, zdobywa, tworzy, zaczyna”<sup>18</sup>. Problemy pojawiają się wtedy, gdy zaczynamy kalkulować, a dokładniej badać konsekwencje, jakie wynikają z rozwoju technologii. Przyjmuję, że mamy do czynienia z kolejnym etapem ewolucji, polegającym na zmianie relacji człowieka i technologii, co otwiera na nowe doświadczenie i kreuje potrzeby. Jak zaznacza Alicja Karłowska: „wypowiadając słowa, odsłaniam siebie. Inni mogą dowiedzieć się, co myślę, poznać moją opinię, ale przede wszystkim – mogą poznać mnie jako istotę niepowtarzalną. Poprzez słowo daję dostęp do siebie – własnej historii życia, drogi rozwoju i dojrzewania myśli. W ten sposób razem z określoną informacją mówię (piszę) drugiemu: »zapraszam cię do współprzeżywania. Razem ze mną wejdź w to wydarzenie, w tę historię«. Nie chodzi tylko o przyjęcie komunikatu. Zaproszenie do współprzeżywania słowa oznacza: poznaj czas, miejsce, bohaterów”<sup>19</sup>. Rodowód ten również narzucił sztuce wideo jeden z najważniejszych imperatywów jej rozwoju. Idea nowego typu komunikacji, która pojawiła się dzięki wynalezieniu telewizji, zaprzeczona w wyniku szybkiej komunikacji, odrodziła się wraz z rozkwitem sztuki wideo i jest nadzieją na powstanie nowej telewizji, lokalnej, środowiskowej lub związanej z określonymi kręgami subkulturowymi (na przykład wspólnotami młodzieżowymi: Youtuberzy). Bardzo szybko wideo podjęło analizę swojej własnej specyfiki. Przedmiotem zainteresowania uczyniono wymiar wideo: ontologię obrazu, zjawisko transmisji, manipulacyjność, poręczność, charakter odbioru, procesy twórcze i dystrybucyjne. We wszystkich tych odmianach dostrzeżona została możliwość wykorzystywania wideo do samoobserwacji prowadzonej autoanalizy. Youtuberzy analizują wyznaczniki tego medium, wpływ przeobrażeń technologicznych na ogólną świadomość czasu, charakterystyczną dla ewolucyjnej dzisiejszej technokultury<sup>20</sup>. Można też na jej przykładzie prześledzić proces kształtowania się i transformacji podstawowych zagadnień związanych ze sztuką wideo. Dzieje się tak zapewne dlatego, iż istnieją technologie elektroniczne, które dziś służą jako gwarancja wolności, ekspresji i komunikacji. Z narzędzi rejestrujących, używanych współcześnie przez Youtuberów, „kamera wideo jest instrumentem wiążącym najsprawniej przestrzeń fizyczno-wizualną z przestrzenią

17 Nicola Formichetti – Diesel dyrektor kreatywny, który wypowiada się w dokumencie: *Je Poste Donc Je Suis* (tłum. Wrzucam, więc jestem), Olivier Nicklaus (reż.), Francja 2015, 52 min., <https://www.youtube.com/watch?v=5bjcm5PHwGo>, 28.12.2015.

18 J. Styk, *Wartości młodzieży polskiej w społeczeństwie ponowoczesnym*, „Keryks” 2008, T. 7, s. 149.

19 A. Karłowska, *Przestrzeń spotkania osób – słowo jako szansa, słowo jako zagrożenie*, [w:] M. Drożdż (red.), *Wolność w mediach. Między poprawnością a odpowiedzialnością*, Tamów 2010, s. 50–51.

20 A. Jelewska, M. Krawczak, *Sztuka i technologia w Polsce: od nowoczesności do technokultury*, <http://culture.pl/pl/arttykul/sztuka-i-technologie-w-polsce-od-nowoczesnosci-do-technokultury>, 30.12.2015.

intelektualną. »Pomysł, projekt, zapis wizualny. Twórczość, nietrwałość?... Realność, nierealność... Niepewność «<sup>21</sup>. W takiej sytuacji poprzez odbiór filmu – wytworu kreacji Youtubera – można uzyskać pełnię wewnętrznej koherencji. Właściwy film (wideo) sztuki interaktywnej powinien więc stwarzać warunki dla takiego właśnie odbioru. Interaktywność jest bowiem fundamentem idei i praktyk kultury partycypacji, podstawą koncepcji współudziału odbiorców w procesie tworzenia sztuki i innych form kulturowych, a idee te są obecnie powszechnie uznawane za podstawowy wyznacznik współczesnej kultury i wszechobecne w jej aktualnych praktykach. Nie stanowią tu ograniczenia standardowe limity czasu trwania filmu, a obok materiału wizualnego i audiowizualnego można zaoferować odbiorcom zapisy dźwiękowe, teksty, fotografie, jak również, co jest szczególnie właściwością Internetu, odniesienia do materiału znajdującego się na innych stronach sieciowych. Internetowe usytuowanie pozwala im też podejmować trudne tematy, ważne dla aktywistycznych praktyk społecznych. Filmy oferowane w tym trybie są realizowane i rozgrywają się w miejscu, w którym mają być również oglądane, a następnie ulokowane w Internecie, w dedykowanej bazie danych, w postaci nieuporządkowanych linearnie segmentów. Więc są one filmową formą dzieła *site specific*. Są jednocześnie doświadczeniami rozgrywającymi się w rzeczywistości poszerzonej – odbiorca filmu doświadcza miejsca, w którym się znajduje w podwójny sposób: bezpośrednio wokół siebie i w sposób medialnie zapośredniczony na ekranie. Fikcyjne postaci i wydarzenia ekranowe są wówczas projektowane przez odbiorcę w realnej przestrzeni otoczenia. Jednak obszar ten w dalszym ciągu dynamicznie się przeobraża. Różnicuje się i rozwija nurt Youtuberów operujących rzeczywistością wirtualną. „Sztuka pod względem techniki i kierunku zależy od czasu, w którym żyjemy, a artyści są wytworami swojej epoki. Najwyższą sztuką będzie, o której da się stwierdzić, że ulega wstrząsom ostatnich tygodni, ta, która wciąż na nowo skupia swoje członki pod ciosami ostatniego dnia”<sup>22</sup>. Wiele przejawów zacierania granic między sztuką a codziennością ma już jednak charakter zdecydowanie artystyczny. Dziś mówimy o niej inaczej. Sztuka to aktywność, której celem jest tworzenie relacji ze światem za pomocą znaków, form, działań i obiektów. Rodzi się ona z obserwacji współczesności i skupienia nad losem praktyki artystycznej. Jej podstawowy postulat – przestrzeń dzieła sztuki, wyznaczają relacje międzyludzkie. Nicolas Bourriaud ukazuje wartościowanie dzieł na podstawie międzyludzkich relacji, zakładając ocenę dzieła sztuki pod względem relacji, które ono obrazuje, wytwarza lub podtrzymuje. Natomiast sama sztuka relacyjna<sup>23</sup> to przede wszystkim praktyki, które biorą za swój teoretyczny i praktyczny punkt wyjścia nie indywidualną, niezależną i prywatną przestrzeń, ale sferę społecznego kontekstu relacji międzyludzkich.

Jaki jest sens tak istotnych zmian? Dane, które zyskują wizualną postać, stają się czytelne i zrozumiałe kulturowo, a w konsekwencji mają szansę wejść do powszechnego obiegu kultury codziennej. Ned Rositter, socjolog zajmujący się sieciowymi społecznościami, przekonuje, że w dyskusjach na temat kultury sieci często pojawia się nadmierny zachwyt nad zdolnością do samoorganizacji, świadomością i autokrytycyzmem biorących udział w wirtualnych przedsięwzięciach Youtuberów. Jego przedmiotem jest przede wszystkim szybkość i sprawność, z jaką internauci nawiązują ze sobą kontakty, oraz jak efektywnie potrafią ze sobą współpracować.

## BIBLIOGRAFIA

- [1] Bourriaud N., *Estetyka relacyjna*, Kraków 2012
  - [2] Celiński P., [www.wwww.jodi.org](http://www.wwww.jodi.org) Jodi, [w:] Zawojski P. (red.), *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, Katowice 2015
  - [3] Heidegger M., *Budować, mieszkać, myśleć*, Warszawa 1977
  - [4] Ihde D., *Technology and the Lifeworld. From Garden to Earth. The Indiana Series in the Philosophy of Technology*, Bloomington and Indianapolis 1990
- 
- 21 R. K. Kluszczyński, *Film - wideo - multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Warszawa 1999, s. 118.  
22 *Manifest malarzy futurystów*, M. Czerwiński (tłum.), [w:] *Artyści o sztuce. Od van Gogha do Picassa*, Warszawa 1969, s. 292.  
23 Zob. N. Bourriaud, *Estetyka relacyjna*, Kraków 2012.

- [5] Jelewska A., *La Plissure du Texte: a Planetary Fairytale Roy Ascott*, [w:] Zawojski P. (red.), *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, Katowice 2015
- [6] Karłowska A., *Przestrzeń spotkania osób – słowo jako szansa, słowo jako zagrożenie* [w:] Drożdż M. (red.), *Wolność w mediach. Między poprawnością a odpowiedzialnością*, Tarnów 2010
- [7] Kluszczyński R. K., *Film - wideo - multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Warszawa 1999
- [8] Korzeniowski B., *Czy sztuka może być interaktywna? Odbiór między dialogiem a dyskursem*, [w:] Kędziora M., Nowak W., Ryczek J. (red.), *Co z tym odbiorcą? Wokół zagadnienia odbioru sztuki*, Poznań 2012
- [9] Styk J., *Wartości młodzieży polskiej w społeczeństwie ponowoczesnym*, „Keryks” 2008, T. 7

### **NETOGRAFIA**

- [10] Blank J., *What is netart ;-)?*, <http://www.irational.org/cern/netart.txt>, 01.12.2015
  - [11] Bruno-latour.fr, *A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (with Special Attention to Peter Sloterdijk)*, <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/112-DESIGN-CORNWALL-GB.pdf>, 25.10.2015
  - [12] Davis D., *The World's First Collaborative Sentence*
  - [13] <http://artport.whitney.org/collection/davis>, 10.11.2015
  - [14] Jelewska A., Krawczak M., *Sztuka i technologia w Polsce: od nowoczesności do technokultury*, <http://culture.pl/pl/artykul/sztuka-i-technologie-w-polsce-od-nowoczesnosci-do-technokultury>, 30.12.2015
  - [15] Rafaeli S., *Interactivity: From new media to communication*, <http://gsb.haifa.ac.il/~sheizaf/interactivity>, 01.12.2015
  - [16] Rhizome.org, *I just want to GO! - Interview with Douglas Davis*, <http://rhizome.org/community/41653>, 10.11.2015
  - [17] Wójtowicz E., *Net art - sztuka wobec interaktywności*, <http://www.techsty.art.pl/magazyn/net-art-sztuka-wobec-interaktywnosci.htm>, 01.12.2015
  - [18] Zawojski P., *O sztuce interaktywnej*, <http://www.zawojski.com/2006/04/19/o-sztuce-interaktywnej>, 02.12.2015
- Filmografia:**
- [19] *Wrzucam, więc jestem*, Olivier Nicklaus (reż.), Francja 2015, 52 min., <https://www.youtube.com/watch?v=Jzq9nD10cUI>, 28.12.2015