

ADAM ROSIŃSKI

Wydział Kompozycji, Dyrygentury i Teorii Muzyki Uniwersytetu Muzycznego
Fryderyka Chopina

Cyberkultura i twórczość digitalna jako moda w społeczeństwie multimedialnym

Wstęp

Postęp w dziedzinie cyfryzacji i komputerów, zauważalny od lat osiemdziesiątych poprzedniego stulecia, sprzyja aktywnemu rozwojowi innowacyjnych i niekonwencjonalnych źródeł informacji. Obok źródeł tradycyjnych, takich jak: książka, obraz, rzeźba, grafika, pojawiają się zupełnie inne, takie jak: Internet, komputer z dedykowanym osprzętem multimedialnym, e-book, grafika komputerowa, modelowanie cyfrowe itp. Ciągłe przyspieszający proces komputeryzacji, dostępność technologii cyfrowych we wszystkich dziedzinach życia, powoduje powstawanie nowego modelu społeczeństwa. Nie zapominajmy, że komputery od kilku lat są już wszechobecne i niezastąpione (np. aparatura kontrolna i pomiarowa ogrzewania budynków, bankomaty i konta elektroniczne, smartfony, tablety, kamery, odtwarzacze mp3/mp4, komputer pokładowy samochodów itp.).

Dostępność cyfrowej techniki sprawia, że używana jest ona przez ludzi w różnym wieku. Zwiększająca się liczba osób starszych, umiejących obsługiwać komputery i urządzenia mobilne, jest dowodem na to, jak bardzo wielkim usprawnieniem i ułatwieniem w życiu codziennym jest stosowanie omawianych urządzeń. Warto zwrócić uwagę, że media cyfrowe również kreują rodzaj mody w nowo powstałym społeczeństwie.

Spółeczeństwo informacyjne a multimedialne

Ludzi korzystających z komputerów w różnych dziedzinach życia zwykło określać się społeczeństwem informacyjnym. Należy spojrzeć na wspomniany termin hermeneutycznie, wielotorowo i rozwiązać powstające wątpliwości, wynikające z szybkiego postępu cyfrowego. Współczesna cywilizacja znajduje się już

na kolejnym etapie rozwoju technologicznego, stąd użycie terminu *społeczeństwo informacyjne* nie musi być w pełni uprawnione. Dzisiejsze społeczeństwo tworzą osoby wykorzystujące nie tylko komputery, lecz również technologie mobilne oraz urządzenia skomputeryzowane (np. laserowy pomiar odległości itp.), a także mikrokomputery (np. cyfrowy aparat fotograficzny, nawigacja GPS itp.). Zweryfikowanie i poszerzenie działalności człowieka w stosunku do wpływów teleinformatycznych powoduje, że ową zbiorowość powinno określać się mianem społeczeństwa multimedialnego. Zbiorowość ta w wielu dziedzinach życia ludzkiego wykorzystuje komputer wraz z innymi urządzeniami cyfrowymi, wyposażonymi w zaawansowane algorytmy przetwarzania oraz szeroko pojętą technologię cyfrową.

„Poszukujemy wiedzy, metod, modeli, pozwalających nam pewniej się poruszać w świecie nieustannych wyborów celów, sposobów i środków działania w różnej skali, na różnych szczeblach organizacji. Ale dzieje się to w turbulentnym otoczeniu, w świecie, gdzie w coraz większym stopniu wszystko zależy od wszystkiego”¹. Stąd każde, nawet niewielkie działanie może wpłynąć na całokształt społeczeństwa multimedialnego, które w rzeczywistości ma naturę organizmu globalnego, połączonego w sieć różnorodnych zależności. Społeczeństwo multimedialne generuje zagrożenia, ponieważ liczba użytkowników rośnie w dużym tempie, natomiast dane, które wpływają i wypływają, nie są monitorowane ani niczym ograniczone.

„Wraz z rozwojem technologii kablowych i satelitarnych, Internetu i sieci WWW, liczba osób korzystających z dostępu do globalnego komunikowania medialnego wzrosła do niespotykanego dotychczas poziomu. (...) Zauważyliśmy, iż zastanawiając się nad kwestią globalizacji, więcej uwagi należy poświęcić globalnym mediom, nie tylko dlatego, że globalizacja wiąże się z globalnymi technologiami komunikacyjnymi i korporacjami medialnymi dążącymi do rozszerzania działalności na skalę globalną, lecz również dlatego, że globalne media są głównymi nośnikami zawartości symbolicznej i informatycznej, za pośrednictwem której ludzie organizują swój świat oraz swoje relacje z innymi, oddalonymi od nich ludźmi”².

Multimedia (łac. *multum* + *medium*) to media cyfrowe, przedstawiające użytkownikowi kilka odmiennych form informacji (np. tekstu, dźwięku, animacji komputerowej, grafiki, filmu), dzięki czemu dostarczają odbiorcy określone treści lub rozrywkę. Tworzą sztukę wizualną, dźwiękową bądź mieszaną, często wykorzystując podstawy technik tradycyjnych³. Komputer jako narzędzie multimedialne pozwala na scalanie odmiennych treści w jedną wiadomość powiązaną z różnymi

¹ P. Sienkiewicz, *Społeczeństwo informacyjne jako społeczeństwo ryzyka*, [w:] L.H. Haber, M. Niezgodna (red.), *Społeczeństwo informacyjne. Aspekty funkcjonalne i dysfunkcyjne*, Kraków 2006, s. 61.

² T. Flew, *Media globalne*, Kraków 2010, s. 161.

³ P. Adamczewski, *Słownik informatyczny. Terminologia informatyczna w pigułce*, Gliwice 2005, s. 135.

dziedzinami sztuki oraz przekazywanie ich w sposób wzbudzający u odbiorcy większe zainteresowanie, np. poprzez elementy interaktywne lub bodźce dynamiczne⁴.

Aktualnie multimedia rozwijają się na różnych szczeblach kultury, nauki i sztuki, powodując powstanie całkowicie nowej dziedziny, interesującej pod względem technicznym, naukowym oraz artystycznym.

Moda w społeczeństwie multimedialnym

Nowo tworzące się społeczeństwo multimedialne, jak każde, podatne jest na aktualne trendy występujące wśród zbiorowości ludzi. Moda to potrzeba naśladowania innych, jest to psychiczna konieczność identyfikowania się z innymi jednostkami w danej grupie społecznej. Przez wiele lat moda utożsamiana była z wyglądem zewnętrznym; najczęściej z ubiorem, jednak pojawia się również w innych aspektach życia. Kultura współczesna w dużym stopniu determinowana jest przez modę. Trendy są zarówno motorem rozwoju, jak i łącznikiem z przeszłością poprzez zestawianie wspomnień, pamiątek, osobistych wartości i historii z wymogami współczesności⁵.

Dzisiejsze społeczeństwo czerpie z szerokiej gamy urządzeń mobilnych, komputerów oraz innych urządzeń cyfrowych, które stają się nie tylko trendem, ale koniecznością. Każda osoba należąca do tej grupy powinna charakteryzować się biegłą umiejętnością obsługi urządzeń cyfrowych, z uwzględnieniem dostępu i wymiany informacji na portalach społecznościowych. Współcześni ludzie są zdominowani przez technologię informatyczną, stosują ją w działalności prywatnej, naukowej, korporacyjnej i finansowej, często nie potrafią już obejść się bez niej. Nowy rodzaj tworzonego społeczeństwa to kolejne stadium rozwoju ludzkości, gdzie światy: wirtualny i rzeczywisty, przenikając się jako osobne czynniki, tworzą w pewnym stopniu całość⁶.

Coraz bardziej intensywny rozwój branży elektronicznej (narzędzi cyfrowych i mobilnych) sprawia, że znacząca część ludzi ma w domu lub miejscu pracy komputer⁷. Łatwy dostęp do informacji, zdobywanych drogą elektroniczną (często poprzez sieć radiowego dostępu do Internetu – Wi-Fi) powoduje, że komputer jest nieodzowny w życiu, kulturze, a nawet edukacji i to nie tylko osób młodych⁸.

⁴ B. Fiolek-Lubczyńska, *Film, telewizja i komputery w edukacji humanistycznej. O audiowizualnych tekstach kultury*, Kraków 2004, s. 106-107.

⁵ R. Martin, *Moda. Encyklopedia od Coco Chanel do Johna Galliano*, Warszawa 1999, s. 7-8.

⁶ K. Krzysztofek, M.S. Szczepański, *Zrozumieć rozwój. Od społeczeństw tradycyjnych do informatycznych*, Katowice 2005, s. 169-170.

⁷ E. Gajek, *Edukacja językowa w społeczeństwie informacyjnym*, Warszawa 2008, s. 18-19.

⁸ L. Pawelski, *Komputer jako narzędzie pracy dydaktycznej i administracyjnej w szkole*, [w:] Z. Płoszyński, A. Patryn (red.), *Komputer – współczesne narzędzie pracy nauczyciela*, Słupsk 2003, s. 84-85.

Media audiowizualne są bardziej skomplikowane niż ich odpowiedniki tradycyjne – wynika to w dużej mierze z zaawansowania technologicznego przekazywanych treści, ponieważ zawarte w nich informacje mogą wpływać na wiele zmysłów jednocześnie. Dodatkowa możliwość wyświetlania obrazów ruchomych, o wysokim stopniu jasności kolorystyki, powoduje o wiele silniejsze oddziaływanie bodźca na człowieka⁹. Przestrzeń hybrydowa, o której mowa, ukazuje nowe oblicza zastosowania urządzeń cyfrowych, również w kulturze i sztuce, gdzie tworzyć może każdy, lecz nie każdy może być artystą. Przestrzeń ta sprzyja projektowaniu dzieła za pomocą technik tradycyjnych, jak również hybrydowych, na gruncie sztuk muzycznych i plastycznych. Przetwarzanie komputerowe zdjęć, obrazów, modeli 3D, dźwięku sprawia, że otrzymujemy całkowicie nową jakość w sztuce, ograniczoną wyłącznie wyobraźnią twórcy.

„Mimo wielkiej i stale rosnącej roli mediów w życiu społecznym i kulturalnym, nie należy przeceniać znaczenia wynalazku konkretnego medium. Jego upowszechnienie jest warunkowane osiągniętym poziomem rozwoju technologicznego. Z kolei zastosowanie i skala wykorzystania są pochodnymi aktualnego zapotrzebowania społecznego, które zależy od splotu niezwykle złożonych czynników”¹⁰.

Warto zwrócić uwagę, że szybkość w dobie multimedialnych cyfrowych to narkotyk, który uzależnia; często zwiększamy przesył danych, ilość pikseli lub częstotliwość próbkowania, nie wpływając na polepszenie jakości sztuki. Jednak szybkość może powodować utratę precyzji zarówno narzędzi cyfrowych, jak również obniżenie jakości samej pracy¹¹. Jest to napędzane sztucznie wymuszonym postępem technologicznym, ponieważ istnieją pewne ograniczenia, gdzie powyżej danej liczby oko lub słuch ludzki nie rejestrują zmian w zakresie jakości. Dlatego najważniejszym aspektem jest skupienie się na artyzmie i profesjonalizmie w sztuce, a nie na technice, która powinna pełnić rolę pomocniczą.

Nowe oprogramowania, innowacyjne metody, prekursorskie zmiany technologiczne powodować mogą nieprzewidziane skutki w tworzeniu sztuki. Każdy rodzaj technologii cyfrowych może mieć niezamierzone następstwa. Kiedy intensyfikuje się dostęp do określonego rodzaju urządzeń cyfrowych, to rezultatem często jest wyprodukowanie większej ilości dzieł, które tracą, stając się powtarzalnymi lub bardzo podobnymi do siebie. Tylko nieliczni artyści mogą sobie pozwolić na nowatorskość w jednoczesnym stosowaniu wielu technik. Niech przykładem będzie obraz olejny, który został zdigitalizowany, a następnie edytowany za pomocą narzędzi cyfrowych. Połączenie techniki tradycyjnej i elektronicznej w tym przypadku może skutkować stworzeniem dzieła niepowtarzalnego, które jest zupełnie odmienne od dotychczas poznanych.

⁹ A. Nacher, *Rubież kultury popularnej: popkultura w świecie przepływów*, Poznań 2012, s. 212-215.

¹⁰ T. Goban-Klas, *Cywilizacja medialna. Geneza, ewolucja, eksplozja*, Warszawa 2005, s. 31.

¹¹ T.H. Eriksen, *Tyrania chwili*, Warszawa 2001, s. 87-101.

Cyberkultura jako rzeczywistość wirtualna

„Cyberkultura to wieloaspektowy kompleks, który wyrasta ze społecznego doświadczenia życia w świecie zdominowanym przez technologie informacyjno-komunikacyjne. Cyberkultura jawi się jako proces, poprzez który wypowiada się społeczeństwo informacyjne. Wyróżnić w niej można zinternalizowaną, tkwiącą – w świadomości społecznej warstwę nowokształtujących się zasad i wartości oraz zespół pojęć i koncepcji, składających się na wspólnie rozwijającą się świadomość postbiologiczną, warstwę działań (przede wszystkim komunikacyjnych), które stanowią zobiektywizowany wyraz poprzednio wskazanej sfery, warstwę wytworów tych czynności (...) oraz warstwę instytucji podtrzymujących i regulujących funkcjonowanie całości, bądź stanowiących jej przedłużenie i ekspresję”¹².

Cyberkultura to *mainstream* komputerowy, stający się integralną częścią życia i rzeczywistości. Jest to rodzaj subkultury zachowującej wszelkie cechy towarzyszące buntowniczo nastawieniu do dotychczasowego modelu kultury, w którym wirtualność służy jako instrument rzeczywistości¹³.

Cybersztuka to sztuka czasów technokultury, która współtworzona jest przez wiele urządzeń cyfrowych (nie tylko komputery). Pamiętajmy jednak, że sprzęt komputerowy jest jedynie narzędziem, pozwalającym na dojście do celu artystycznego, a nie celem samym w sobie (który często przyćmiewa prawdziwy sztuki)¹⁴.

Cyberprzestrzeń to obszar twórczości cyberartystów, którzy kreują sztukę net art. Cyberartyści nie tylko stosują Internet jako medium komunikacji artystycznej, lecz korzystają również z innych mediów cyfrowych. Cybersztuka złożona jest z wielu fenomenów dotyczących osób, idei czy rzeczy związanych z technologią cyfrową. Stąd termin *cybersztuka* odnosi się do przejawów twórczości artystycznej, powiązanych z siecią, gdzie w procesie twórczym zastosowano nowe media artystycznej kreacji. Cybersztuka to zjawisko bardzo szerokie, ponieważ jest to specyficzny rodzaj interaktywności pomiędzy człowiekiem a cyfrowym medium, który jest kluczowym aspektem przyszłości sztuki, czyli zwróceniem uwagi na przyszłość i nowe tendencje w sztuce¹⁵.

Wirtualność jest często utożsamiana z czymś sztucznym, pozornym, nierzezywistym i niematerialnym, nierzadko jako przeciwieństwo środowiska fizycznego, rzeczywistego, z którym człowiek ma styczność codziennie. Jednakże warto zwrócić uwagę na pewne fakty: od wielu lat następuje dwustronna transformacja od elementów fizycznych do postaci cyfrowej oraz odwrotnie: od elementów wytworzonych sztucznie do postaci realnej i namacalnej. Wielowymiarowość

¹² R.W. Kluszczyński, *Spoleczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka mediów*, Kraków 2001, s. 72.

¹³ P. Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Warszawa 2010, s. 95-96.

¹⁴ Tamże, s. 137.

¹⁵ Tamże, s. 135-136.

wirtualnego środowiska polega na kompleksowej transformacji i digitalizacji środowiska rzeczywistego. Stąd procesy wirtualizacji polegają na automatycznym samonapędzaniu. Nowatorskie zastosowania tworzą warunki potrzebne dla zaistnienia nowych standardów, dzięki czemu tworzy się innowacyjne zdolności, okazje oraz potrzeby wirtualne, zależne od nieustannego przemodelowania związków, korelacji i funkcji sieci¹⁶.

Kultura i sztuka poddaje się w różnym stopniu wpływowi technicyzacji i nie jest obojętna na technologie cyfrowe. Ogólny wpływ nowoczesnych narzędzi komputerowych na kulturę i sztukę można nazwać mianem rekulturacji, jest ona wynikiem rozwoju technologicznego, choć jest od niego wolniejsza. Oznacza to, że prędkość postępu w dziedzinie elektroniki i informatyki jest o wiele większa niż w przypadku prędkości ewolucji kultury. Technologia cyfrowa tworzy odrębną i autonomiczną infrastrukturę, natomiast kultura jest częścią techniki. Procesy zmian, które zachodzą w kulturze, wpływają również na wykorzystanie omawianych urządzeń cyfrowych¹⁷; to, co dotychczas było wirtualne, staje się realne.

Przestrzeń wielowymiarową, cyberprzestrzeń lub przestrzeń wirtualnej rzeczywistości definiuje się często jako środowisko wirtualne, które wypełnione informacjami z wielu dziedzin stwarza nowe formy, zasady i relacje w społeczeństwie multimedialnym. Cyberprzestrzeń jest dodatkowym wymiarem społeczeństwa, w której funkcjonują współcześni ludzie¹⁸.

Wieloaspektowość problematyki dotyczącej cyberkultury i twórczości digitalnej we współczesnym społeczeństwie była motorem do przeprowadzenia szerokich badań w dziedzinie wykorzystania narzędzi digitalnych w twórczości. Sama umiejętność wykorzystania niniejszych instrumentów często budzi wiele pytań, stąd poniższe badania miały na celu wyjaśnienie pewnych kwestii dotyczących zarówno przemian społecznych, jak i ich oddziaływania na współczesnych artystów.

Problematyka badań

Celem prowadzonych badań było wykazanie, czy nowe dostępne technologie wspomagają i stymulują artystów podczas ich pracy twórczej; czy są wykorzystywane w praktyce; czy dostępne oprogramowanie wpływa na większą atrakcyjność dzieł tworzonych metodami hybrydowymi; a także czy technologie komputerowe wprowadzane na grunt twórczości artystycznej są dla niej zagrożeniem, czy punktem rozwojowym do dalszych etapów twórczych?

¹⁶ L.W. Zacher, *Człowiek utechniczony i zwirtualizowany w hybrydowym świecie*, [w:] L.W. Zacher (red.), *Wirtualizacja. Problemy, wyzwania, skutki*, Warszawa 2013, s. 112-114.

¹⁷ R. Ilnicki, *Technicyzacja jako wirtualizacja kultury w świetle ontologii wirtualności*, [w:] L.W. Zacher (red.), dz. cyt., s. 356.

¹⁸ L.W. Zacher, dz. cyt., s. 111.

Próba badawczą objęto 60 osób w wieku 26-64 lata: 36 osób to kobiety, a pozostałe 24 to mężczyźni. Wymienione osoby posiadają wykształcenie magisterskie lub tytuły naukowe (w tym doktora, doktora habilitowanego oraz profesora). Respondenci są czynnymi artystami lub/i wykładowcami prowadzącymi zajęcia w uczelniach wyższych o profilu artystycznym. Badania przeprowadzono w Gdańsku (20 respondentów), Poznaniu (20 badanych) oraz w Szczecinie (20 ankietowanych).

Ważnym etapem pracy naukowej jest dobór badanych osób, czyli „wyselekcjonowanie dla celów badawczych pewnej ich liczby spośród określonej zbiorowości ludzi, którymi badacz jest zainteresowany. Zbiorowość tę nazywa się w metodologii populacją lub zbiorowością generalną albo populacją generalną, a osoby wyselekcjonowane próbą lub próbką”¹⁹.

Wyboru próby można dokonać dwiema różnymi technikami – poprzez dobór losowy lub celowy. Losowy polega na wybraniu osób z danej populacji w sposób przypadkowy, a nie przemyślany, zaplanowany. Celowy dobór badanych wiąże się z wyselekcjonowaniem osób z określonej populacji przez samego badacza²⁰. W omawianym badaniu zastosowano dobór losowy, ponieważ selekcja osób była zupełnie niezamierzona.

Metoda badawcza

W niniejszej pracy posłużono się metodą sondażu diagnostycznego. Według Tadeusza Pilcha sondażem diagnostycznym nazywamy „sposób gromadzenia wiedzy o atrybutach strukturalnych i funkcjonalnych oraz dynamice zjawisk społecznych, opiniach i poglądach wybranych zbiorowości, nasilaniu się i kierunkach rozwoju określonych zjawisk i wszelkich innych zjawisk instytucjonalnie nie zlokalizowanych – posiadających znaczenie wychowawcze – w oparciu o specjalnie dobraną grupę reprezentującą populację generalną, w której badane zjawisko występuje”²¹. Istnieje wiele technik omawianego sondażu, spośród których wybrano ankietę. Umożliwia ona otrzymanie pełnych i rzeczowych odpowiedzi udzielanych przez respondentów. Jak pisze Tadeusz Pilch, ankietą jest „techniką gromadzenia wiadomości, polegającą na wypełnieniu, najczęściej samodzielnie, przez badanego specjalnych kwestionariuszy, na ogół o wysokim stopniu standaryzacji, w obecności lub częściej bez obecności ankietera. (...) Daje ona wiedzę obszerną, informuje, nie wyjaśnia, o zjawisku rozległym lub dużych grupach”²². Natomiast Krzysztof Konarzewski uważa, że ankietą „jest to ustalona lista pytań, którym

¹⁹ M. Łobocki, *Metody i techniki badań pedagogicznych*, Kraków 2004, s. 40.

²⁰ Tamże.

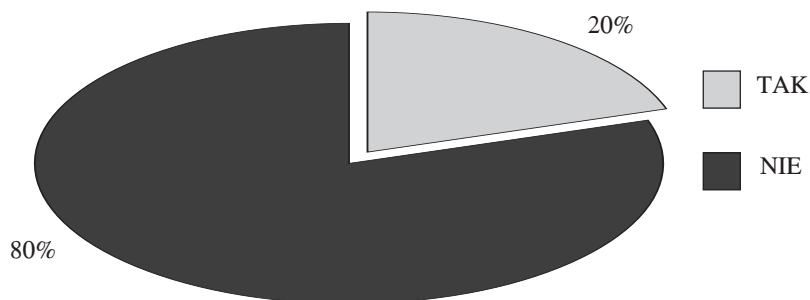
²¹ T. Pilch, *Zasady badań pedagogicznych*, Warszawa 1998, s. 51.

²² Tamże, s. 86-87.

towarzyszy mniej lub bardziej zamknięty zbiór odpowiedzi”²³. Ankieta została zbudowana z sześciu pytań zamkniętych – hybrydowych z możliwością wpisania uwag i sugestii, dzięki którym respondenci mogli podzielić się własnymi spostrzeżeniami dotyczącymi badanej tematyki.

Wyniki badań

Wykres pierwszy ukazuje, że według 80% badanych technologia cyfrowa nie pobudza ani nie stymuluje twórczości. Natomiast 20% respondentów stwierdziło, że technologie cyfrowe mogą pobudzać pewne obszary aktywności twórczej u artystów. Respondenci nie zaznaczyli odpowiedzi „nie wiem”.



Wykres 1. Rozkład odpowiedzi na pytanie: „Czy według Pana/-i wykorzystanie technologii cyfrowych w pracy artysty wspomaga i stymuluje twórczość?”

Źródło: Opracowanie własne

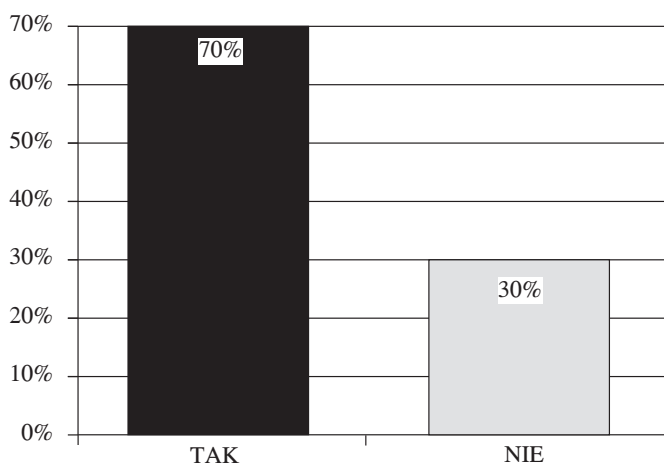
Wśród licznych komentarzy opiniodawcy wskazywali i podkreślali, że twórczość jest wewnętrznym procesem zachodzącym w danej jednostce, związanym nierzadko z emocjami, których nie może pobudzić komputer. Wskazywano również, że utalentowany i świadomy twórca, posiadający umiejętność posługiwania się technologiami cyfrowymi, wykorzysta je jako kolejne medium wyrażania swojej myśli. Natomiast w przypadku osób, które nie posiadają uzdolnień kompozycyjnych bądź świadomego myślenia twórczego – technologie cyfrowe nie będą prawidłowo oddziaływać.

Wykres drugi wskazuje, że według 70% respondentów technologie cyfrowe mogą zagrażać tradycyjnym technikom tworzenia dzieł. Natomiast 30% uważa, że wspomniane narzędzia cyfrowe mogą być alternatywnym działaniem w stosunku

²³ Cyt. za: K. Konarzewski, *Jak uprawiać badania oświatowe*, Warszawa 2000, s. 138.

do technik tradycyjnych. Warto dodać, że badani ani razu nie zaznaczyli odpowiedzi „nie wiem”.

Wśród komentarzy udzielonych przez badanych wskazywano na brak świadomości artystów w posługiwaniu się narzędziami cyfrowymi. Podkreślano również, że technologie cyfrowe pokazują świat wirtualny w innej, odrealnionej formie, który początkowo może wydawać się atrakcyjniejszy od tradycyjnego. Dzięki technologiom cyfrowym można między innymi tworzyć szybciej, lecz brak wiedzy powoduje, że artysta może stać się niewolnikiem narzędzi digitalnych.

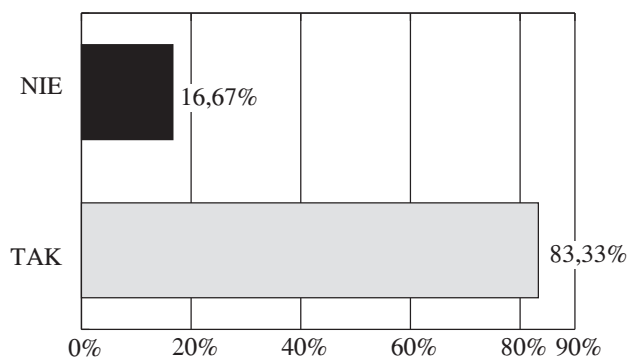


Wykres 2. Rozkład odpowiedzi na pytanie: „Czy według Pana/-i nowe technologie cyfrowe zagrażają tradycyjnym technikom tworzenia dzieł?”

Źródło: Opracowanie własne

Udzielone odpowiedzi na kolejne pytanie wskazują, że 83,33% respondentów uważa, że narzędzia cyfrowe pozwalające na twórczość powinny być szeroko dostępne. 16,67% spośród osób badanych stwierdziło, że technologia ta powinna być tylko dostępna dla osób kształconych artystycznie. W odpowiedziach ani razu nie zaznaczono odpowiedzi „nie wiem”.

Udzielone dodatkowe sugestie od respondentów wskazywały, że każdy powinien mieć dostęp do narzędzi cyfrowych pozwalających na twórczość, aby: spróbować wyrazić swoje wizje, sprawdzić się w roli osoby tworzącej nowymi technologiami, poznać nowe technologie i nauczyć się ich obsługi. Badani unaocznili, że nie tylko hobbyści mogą zaznajomić się z nowoczesnymi technologiami, lecz szczególnie powinni uczynić to studenci i wykładowcy w celu poszerzenia swojego warsztatu pracy.

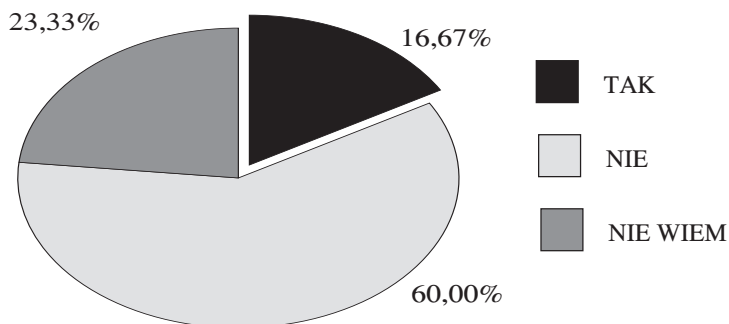


Wykres 3. Rozkład odpowiedzi na pytanie: „Czy według Pana/-i szeroka dostępność programów komputerowych pozwalających na tworzenie różnymi metodami i technikami powinna być dostępna dla każdego?”

Źródło: Opracowanie własne

Następny wykres obrazuje, że 16,67% respondentów uważa, że wykorzystanie urządzeń cyfrowych w procesie twórczym zwiększa atrakcyjność dzieł, natomiast 60,00% badanych nie zgadza się z tym twierdzeniem. 23,33% spośród ankietowanych odpowiedziało „nie wiem”.

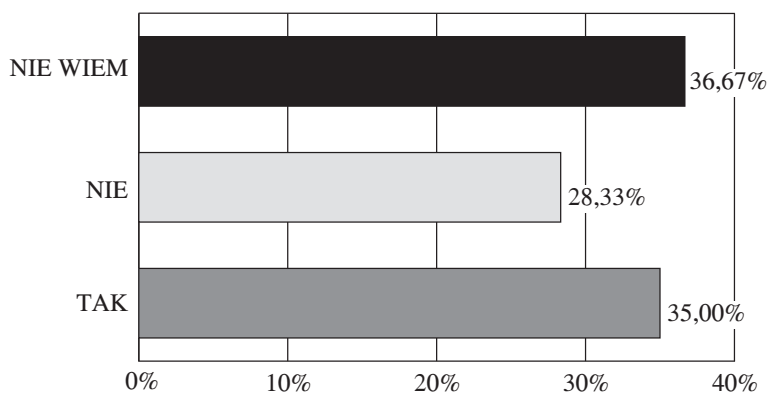
Komentarze udzielone przez badanych sugerowały, że to nie technologia cyfrowa wpływa na większą atrakcyjność dzieł, lecz sposób jej wykorzystania. Stąd ważnym elementem jest wizja artysty i nowatorskie (często hybrydowe), a nie tylko tradycyjne użycie komputera z urządzeniami mu podległymi w twórczości, pozwalające na uzyskanie nowej jakości w sztuce.



Wykres 4. Rozkład odpowiedzi na pytanie: „Czy według Pana/-i wykorzystanie urządzeń cyfrowych w twórczości wpływa na większą atrakcyjność otrzymanych dzieł?”

Źródło: Opracowanie własne

Udzielone odpowiedzi na kolejne pytanie wskazują, że 35,00% respondentów uważa, że użycie komputerów i dedykowanych oprogramowań spowoduje załamanie twórczego myślenia oraz sztuki, a dzieła staną się podobne. Wskazywano również, że oprogramowanie w mniemaniu wielu artystów może częściowo zwalniać z twórczego myślenia – co jest bardzo negatywnym zjawiskiem, powodującym cofanie się artystycznej wizji twórczej. 28,33% ankietowanych uważa, że programy komputerowe nie spowodują powtarzalności dzieł, ponieważ artysta świadomy swoich dążeń będzie wykorzystywał technologie cyfrowe właściwie oraz z pełną wiedzą. 36,67% spośród ankietowanych odpowiedziało „nie wiem”.

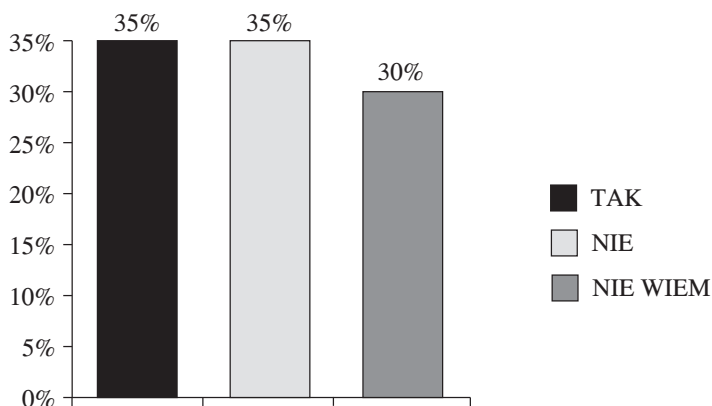


Wykres 5. Rozkład odpowiedzi na pytanie: „Czy wykorzystanie programów komputerowych w twórczości powoduje podobieństwo i powtarzalność dzieł?”

Źródło: Opracowanie własne

Ostatni wykres ukazuje, że 35% spośród badanych odpowiedziało pozytywnie, co oznacza, że przy dużej dostępności oprogramowania technologie cyfrowe mogą stać się zagrożeniem dla sztuki, a twórcą może stać się każdy. Kolejne 35% ankietowanych nie zgadza się z tym twierdzeniem. 30% spośród ankietowanych odpowiedziało „nie wiem”.

Komentarze badanych dotyczące tego problemu wskazywały na świadomość twórczą lub jej brak. Stąd potwierdzono, że osoby pozbawione myślenia twórczego nie wykorzystają narzędzi cyfrowych, ponieważ nie będą miały odpowiedniej wiedzy artystycznej oraz technicznej pozwalającej na tworzenie rozbudowane i działania wieloaspektowe. Natomiast tworzenie hobbystyczne, które często ma miejsce przy dostępności komputerów i wielu oprogramowań, może być dobrym początkiem zachęcającym do dalszej pracy twórczej bądź może z biegiem czasu wygasnąć.



Wykres 6. Rozkład odpowiedzi na pytanie: „Czy przy dużej dostępności oprogramowania technologie cyfrowe mogą stać się zagrożeniem dla sztuki, a twórcą może stać się każdy?”

Źródło: Opracowanie własne

Wnioski

Przeprowadzone badania ukazały, że w opinii respondentów technologie cyfrowe, urządzenia mobilne i inne gadżety technologiczne mogą w znacznym stopniu wspomagać, stymulować oraz urozmaicać twórczość. Wielu badanych, pomimo zaznaczenia negatywnych odpowiedzi, w komentarzach zwracało szczególną uwagę na świadomość twórczą i jej brak dotyczącą zwłaszcza współczesnych młodych ludzi, którzy pod wpływem kontaktu z narzędziami digitalnymi często nie potrafią bez nich w ogóle tworzyć. Jak wskazują respondenci, częste wybieranie drogi prostszej przez samą młodzież i również studentów kierunków artystycznych powoduje, że stają się oni swoistymi niewolnikami urządzeń cyfrowych. Warto zwrócić uwagę, że jest to problem występujący nie tylko w Polsce, ale również na całym świecie, gdzie dominuje technologia cyfrowa. Brak przekonania do technik tradycyjnych, częste „próby twórcze” na zasadzie „prób i błędów” przy wykorzystaniu komputera powodują, że tworzenie takie może być szybsze, prostsze (błędy zawsze można cofnąć), ale na pewno jest tańsze, ponieważ nie trzeba wykorzystywać np. realnych farb i płótna.

Powyższe wyniki badań, twórcze i wnikliwe komentarze respondentów, spowodowały, że problematyka niniejsza została poszerzona o nowatorskie przykłady umożliwiające wykorzystanie multimediów w sztuce i twórczości, które do tej pory nie były stosowane na szeroką skalę. Stąd przedstawienie niniejszych przykładów wydaje się bardzo uprawnione wraz z zaprezentowaniem problematyki komercjalizacji artysty.

Wybrane przykłady wykorzystania technologii cyfrowej w sztuce

Nowoczesna technologia może być używana do tworzenia efektów specjalnych oraz obrazów 3D w filmach i sztukach teatralnych. Przetwarzanie cyfrowe wspomaga również aktorów, reżyserów, scenografów i choreografów, gdyż stwarza nowy świat doznań estetycznych, oparty na nieograniczonej możliwości eksperymentowania z nowym medium. Prawdziwi aktorzy (lub wygenerowani komputerowo) mogą poruszać się po deskach teatru pośród rzeczywistych lub wytworzonych komputerowo rekwizytów, z tym że te drugie mogą interaktywnie się przemieniać (dotyczy to struktury oraz kolorystyki). Scenografia wraz z odpowiednio dobraną reżyserią światła nadaje nową jakość w teatrze (również wirtualną)²⁴.

Innym, praktycznym zastosowaniem technik komputerowych w sztuce jest wykonanie wirtualnego studia. Można w nim uzyskać sztuczną przestrzeń, wirtualnych aktorów, syntetyczną scenografię; istniejące w pamięci komputera, a prezentowane przez urządzenia wyjściowe, takie jak monitor lub projektor multimedialny. Obraz generowany w taki sposób, za pomocą wysokiej klasy komputerów, umożliwia otrzymanie rzutu perspektywicznego dla bieżącego położenia wirtualnej kamery. Dzięki temu stwarzamy wrażenie plastyczności i realności, które wynikają ze zmian oświetlenia oraz rzucanych cieni. Ruch powstały na skutek zmiany pozycji elementów w klatkach wyświetlanych przez komputer to już następny etap cyfrowej rzeczywistości – animacji komputerowej, która ograniczona jest jedynie wyobraźnią człowieka²⁵.

Wirtualna prezentacja budynków oraz całych miast jest kolejną odsłoną sztuki multimedialnej. Dzięki możliwości zwiedzania muzeów, galerii, zabytków możemy znaleźć interesujące nas informacje. Wirtualny spacer, np. muzealnym korytarzem, może upewnić nas, czy warto wybrać się na prawdziwą wycieczkę do wybranego muzeum, a dodatkowo witryny internetowe dostarczają informacji o samych eksponatach czy też o dniach, w których są prezentowane²⁶.

Komputery w tym przypadku stają się narzędziami twórczości technologicznej, gdzie samo tworzenie (programowanie) wymaga koncentracji na abstrakcyjnym problemie, przewidywaniu wszelkich działań oraz ich wpływie na otrzymane dzieło. Wszelkie czynności przedstawiane są w postaci komend w danym języku programowania, dlatego język zewnętrzny tłumaczony jest na język maszyny cyfrowej (aby ta mogła wprowadzić zmiany). Następnie otrzymane rezultaty przetwarzane są w komunikaty, zrozumiałe dla przeciętnego odbiorcy²⁷. Omawiane

²⁴ S. Juszczak, *Człowiek w świecie elektronicznych mediów – szanse i zagrożenia*, Katowice 2000, s. 144.

²⁵ Tamże, s. 144-145.

²⁶ Tamże, s. 145.

²⁷ D. Siemieniecka-Gogolin, *Media a twórczość*, [w:] S. Juszczak (red.), *Edukacja medialna w społeczeństwie informacyjnym*, Toruń 2003, s. 78-79.

aspekty dotyczą programów graficznych i muzycznych, w których każda zmiana i każdy krok w oprogramowaniu tłumaczone są na język matematyczny (informatyczny), natomiast wyniki reprodukcji obrazu przez monitor, bądź dźwięku przez głośniki, zrozumiałe są dla człowieka.

Artysta czy autor

Awangarda udowodniła, że granice sztuki nie są do końca stabilne i mogą być znacząco poszerzane o odmienne aspekty rzeczywistości. W sztuce multimedialnej także zostają przekroczone granice tradycyjnej sztuki, lecz może to doprowadzić do rozmycia jej sensu. Sztuka multimedialna, w zależności od umiejętnego zastosowania, ujawnia dwa odmienne oblicza. Interaktywność może być rozumiana jako pozytywny element, dzięki któremu odbiorca może zostać zaproszony do aktywnej współpracy przy tworzeniu dzieła sztuki. Widz może dotknąć materiału, zmienić np. dany kształt obiektu; stać się współtwórcą. Artysta zatem nie dominuje w procesie kreacji dzieła, lecz wyłącznie wytycza kontekst działań artystycznych, pozostawiając odbiorcy wolny wybór. Pozycja artysty zostaje „zdegradowana” do roli współtwórców dzieła, grupy, której liczebność jest nieograniczona, a każdy z uczestników może wprowadzić coś odmiennego. Artysta przeradza się w autora, który nie tworzy formalnie skończonej całości, zdominowanej przez konkretną ideę, ale uspołecznia się; nie narzuca swojej koncepcji i jest otwarty na różnorakie interpretacje. Nie dąży do zysku, sławy, wielkości i oryginalności jak artysta, lecz jest współtwórcą, którego głównym celem jest interakcja społeczna we wspólnie tworzonej sztuce²⁸.

Jeżeli dzieło zostało wykreowane przez wiele osób, trudno wskazać wkład poszczególnej jednostki, ponieważ każdy może zmieniać wszystkie elementy. Kolejnym problemem jest to, że zainicjowany proces twórczy nie decyduje o efekcie, a zafascynowanie technologią cyfrową doprowadzić może do zagrożenia sztuki w perspektywie globalnej. Działania artystyczne towarzyszące dziełu w tym przypadku przestają przedstawiać jakąkolwiek wartość, co stanowi dowód utraty znaczenia sztuki na rzecz naiwnej fascynacji technologią. Dlatego też na rewolucję komputerową należy spoglądać jako na jeden z impulsów do dalszego rozwoju w nowym kierunku, wzbogacającego sztukę elementami cyfrowego przetwarzania, lecz nie zastępującego jej całkowicie²⁹.

²⁸ A. Porczak, *Elementy sytuacji estetycznej w dziele multimedialnym*, [w:] K. Wilkoszewska (red.), *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, Kraków 1999, s. 109-111.

²⁹ L. Bieszczad, *Sztuka w epoce cybernetycznej; pomiędzy estetyzacją rzeczywistości a ontologizacją sztuki*, [w:] K. Wilkoszewska (red.), dz. cyt., s. 96-99.

Zakończenie

Schematyzacja kultury i sztuki, brak artyzmu w dziełach, opartych na cyfrowych metodach i algorytmach, jako wzorcach w procesie tworzenia to częste problemy, z którymi boryka się współczesny artysta. W wyniku zmian kulturowych powstają nowe formy sztuki elektronicznej – cybersztuki, natomiast narzędzia cyfrowe przyczyniają się do otrzymania takich rezultatów, jakich przed kilkunastoma laty nikt by nie osiągnął. Media mają ogromne możliwości w prezentowaniu cybersztuki bardzo szerokiej rzeszy odbiorców, wywodzących się ze społeczności multimedialnej; zbiorowości, w której – jak wspomniano wcześniej – świat realny i wirtualny wzajemnie się przenikają i uzupełniają³⁰.

Warto wiedzieć, że twórczy i świadomy artysta wykorzysta zdobytą praktykę, technologie cyfrowe oraz dostępne oprogramowania do twórczości hybrydowej, która jest połączeniem twórczości tradycyjnej i digitalnej. Natomiast tworzenie wyłącznie za pomocą narzędzi digitalnych również może stać się ograniczeniem i zamykać twórczą wizję, stąd technologie te powinny być używane z umiarem i pełną świadomością artysty.

To nie komputery decydują o kształcie teraźniejszym i przyszłym cyberkultury, lecz człowiek, który poinformowany o wadach i zaletach wykorzystania urządzeń cyfrowych w sztuce, powinien wykorzystywać ową technologię z rozwagą oraz umiarem, nie stając się jej niewolnikiem. Technologia komputerowa, jak i społeczeństwo multimedialne poddawane są ciągłym przemianom i ewolucji, dlatego musimy być przygotowani na to, iż tradycyjne techniki twórcze, czy nawet współczesne techniki cyfrowe, zastąpione zostaną przez zupełnie nowe, nieznane jeszcze zjawiska, które mogą stać się motorem napędzającym w przyszłości odmienny rodzaj twórczości.

Bibliografia

- Adamczewski Piotr, *Słownik informatyczny. Terminologia informatyczna w pigułce*, Helion, Gliwice 2005.
- Bieszczad Lilianna, *Sztuka w epoce cybernetycznej; pomiędzy estetyzacją rzeczywistości a ontologizacją sztuki*, [w:] Krystyna Wilkoszewska (red.), *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 1999.
- Castells Manuel, *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2003.
- Eriksen Thomas Hylland, *Tyrania chwili*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2001.
- Fiołek-Lubczyńska Bogumiła, *Film, telewizja i komputery w edukacji humanistycznej. O audiowizualnych tekstach kultury*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2004.

³⁰ P. Zawojki, dz. cyt., s. 118-119.

- Flew Terry, *Media globalne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2010.
- Gajek Elżbieta, *Edukacja językowa w społeczeństwie informacyjnym*, Wydawnictwo Instytutu Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2008.
- Goban-Klas Tomasz, *Cywilizacja medialna. Geneza, ewolucja, eksplozja*, WSiP, Warszawa 2005.
- Ilnicki Rafał, *Technicyzacja jako wirtualizacja kultury w świetle ontologii wirtualności*, [w:] Lech Zacher (red.), *Wirtualizacja. Problemy, wyzwania, skutki*, Wydawnictwo Poltext, Warszawa 2013.
- Juszczyk Stanisław, *Człowiek w świecie elektronicznych mediów – szanse i zagrożenia*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2000.
- Kluszczyński Ryszard, *Spoleczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka mediów*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2001.
- Konarzewski Krzysztof, *Jak uprawiać badania oświatowe*, WSiP, Warszawa 2000.
- Krzysztofek Kazimierz, Szczepański Marek, *Zrozumieć rozwój. Od społeczeństw tradycyjnych do informatycznych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2005.
- Łobocki Mieczysław, *Metody i techniki badań pedagogicznych*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2004.
- Martin Richard, *Moda. Encyklopedia od Coco Chanel do Johna Galliano*, Wydawnictwo Philip Wilson, Warszawa 1999.
- Nacher Anna, *Rubież kultury popularnej: popkultura w świecie przepływow*, Galeria Miejska Arsenał, Poznań 2012.
- Pawelski Leszek, *Komputer jako narzędzie pracy dydaktycznej i administracyjnej w szkole*, [w:] Zygmunt Płoszyński, Aleksy Patryn (red.), *Komputer – współczesne narzędzie pracy nauczyciela*, Wydawnictwo Pomorskiej Akademii Pedagogicznej w Słupsku, Słupsk 2003.
- Pilch Tadeusz, *Zasady badań pedagogicznych*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 1998.
- Porczak Antoni, *Elementy sytuacji estetycznej w dziele multimedialnym*, [w:] Krystyna Wilkoszewska (red.), *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 1999.
- Siemieniecka-Gogolin Dorota, *Media a twórczość*, [w:] Stanisław Juszczyk (red.), *Edukacja medialna w społeczeństwie informacyjnym*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2003.
- Sienkiewicz Piotr, *Spoleczeństwo informacyjne jako społeczeństwo ryzyka*, [w:] Lesław Haber, Marian Niezgodą (red.), *Spoleczeństwo informacyjne. Aspekty funkcjonalne i dysfunkcyjne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2006.
- Zacher Lech, *Człowiek utechniczony i zwirtualizowany w hybrydowym świecie*, [w:] Lech Zacher (red.), *Wirtualizacja. Problemy, wyzwania, skutki*, Wydawnictwo Poltext, Warszawa 2013.
- Zawojski Piotr, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Wydawnictwo Poltext, Warszawa 2010.

Summary

Cyberculture and digital creation as trends in media society

The author of the following text presents and defines a new type of society, which during the unceasing digital evolution, finds itself on the next stage of technological progress. Technology is also a typify of fashion and trends in the modern society. Besides, this work takes into account the advantages and downsides of using PC in writings. Cyberculture was presented as an unifying element of traditional art and digitally generated, which emerges infiltration between two worlds: virtual and real. It is necessary to warn artists, that writing using digital tools may make them specific slaves of modern technology. Because of the arising problems author through his work based on reliable studies, wants to have influence on the receivers awareness and on the quality in using digital tools in artistic creativity.

Keywords:

cyberculture, digital creation, style, media society

Słowa kluczowe:

cyberkultura, twórczość digitalna, moda, społeczeństwo multimedialne