

Czym jest cyberkultura



MATYLDA SZEWCZYK

Między utopią a codziennością

Jak pisze w swojej książce Piotr Zawojski, terminu „cyberkultura” po raz pierwszy użyła, w 1963 r., Alice Mary Hilton, wyrażając przekonanie, że *w epoce cyberkultury wszystkie pługi pracować będą samodzielnie, a smażone kurczaki lądować będą bezpośrednio na naszych talerzach* (s. 79). Od początku termin ten określał zatem zakres projektu teoretycznego noszącego znamiona utopii. Z biegiem czasu optymistyczne wizje przełomu technologicznego zostały wyparte przez dystopijne obrazy o cyberpunkowym rodowodzie (świata po katastrofie ekologicznej lub militarnej, rzeczywistości okaleczonej i zubożalej), jednak autorzy takich przekazów nie przestali uwodzić odbiorców obietnicami przeniesienia umysłu do cyberprzestrzeni, rzeczywistości wirtualnej nieodróżnialnej od „prawdziwej”, narodzin cyborgów oraz czujących i myślących androidów.

Wszystkie te wizje – dystopie elektronicznej alienacji lub utraty tożsamości na rzecz protez technologicznych, obrazy rajów komunikacyjnych, w których będziemy się porozumiewać za pomocą myśli i cieszyć się niespotykaną dotąd wolnością twórczą – składają się na dziedzictwo współczesnej cyberkultury. Ważną częścią tego dziedzictwa są przecież także faktyczne dokonania i zmiany technologiczne (komputeryzacja, powstanie na początku lat 90. sieci World Wide Web, postępujące zwiększanie przepustowości łącz internetowych, miniaturyzacja i umobilnienie urządzeń sieciowych, dzięki którym możemy korzystać z Internetu w dowolnym miejscu i czasie, upowszechnienie się serwisów społecznościowych i wspólnot sieciowych), a ostatecznie również przeniesienie znacznej części aktywności rozrywkowej i profesjonalnej milionów ludzi do Internetu, co jednak – jak na razie – nie doprowadziło do przemiany krajobrazu poza siecią w postindustrialną pustynię; spowodowało natomiast, czego dowodzi w swojej książce Zawojski, zbliżenie cyberprzestrzeni i rzeczywistości poza siecią, które wspólnie tworzą środowisko życia współczesnego człowieka (s. 77-94).

Autor monografii cyberkultury znajduje się więc w specyficznej przestrzeni „pomiędzy” wizjami, projektami i marzeniami a codziennością milionów współcześnie żyjących ludzi. Ponadto jego rozważania mogą dotyczyć fenomenów z zakresu kultury wysokiej i popularnej, zjawisk społecznych i *stricte* estetycznych, wydarzeń z dziedziny literatury, kina, nowych mediów. Pragnąc opisać cyberkulturę, można albo omawiać wszystkie te problemy, albo ustalić z konieczności dość arbitralne ramy wyznaczające zakres badań.

Zawojski decyduje się na to drugie rozwiązanie. Szeroko omawia „prehistorię” cyberkultury: na przykład kontrkulturę lat 60. XX w., bowiem właściwe dla niej hasła decentralizacji, odrzucenia hierarchii, znaczenia osobistego i twórczego udziału jednostki w kulturze (s. 39) nadal uważa za bardzo znaczące dla dzisiejszego kształtu formacji cyberkulturowej. Jednak za początek „właściwej” cyberkultury uznaje narodziny nowoczesnego Internetu na początku lat 90. związane z powstaniem technologii WWW (s. 100). Zarazem jednak nie zgadza się na wprowadzanie cyberkultury wyłącznie do fenomenów sieciowych (s. 77). Próbuje tym samym koncentrować się na „naszej” cyberkulturze, obszarze negocjacji rozmaitych poglądów, wizji i praktyk współczesnych twórców zmediatyzowanej kultury.

Nauka, sztuka, technologia

Kolejne ograniczenie obszaru badań jest związane ze sformułowaniem przywołanym w tytule książki oraz powracającym wielokrotnie na jej kartach: cyberkultura jako „syntopia nauki, sztuki i technologii”. Określenie „syntopia” autor zapożycza, jak sam podaje, od Ernsta Pöppela, definiując je jako *spotkanie, zespolenie, interfejs różnych dziedzin, które nie tracąc nic ze swojej tożsamości, jednocześnie w naturalny sposób domagają się jak najściślejszego powiązania ze zjawiskami pozornie odległymi od siebie* (s. 16). Takie zbliżenie, zdaniem Zawojskiego, także nastąpiło około lat 60. ubiegłego stulecia, które ponownie okazują się cyberkulturową „prehistorią”.

Tym samym to sztuka staje się kluczową dziedziną, którą należy badać, aby zrozumieć cyberkulturę – autor pisze wręcz o *cybersztuce* (sztuce nowych mediów) jako *ekspresji cyberkultury* (s. 117). Toteż kolejne rozdziały książki, następujące po rozważaniach teoretycznych, są poświęcone charakterowi sztuki nowych mediów, formom relacji dzieł i odbiorców, a także obecności sztuki w Internecie, przede wszystkim za sprawą cyfrowych baz danych i „wirtualnych muzeów”. Zawojski pomija kulturę popularną, a także choćby literaturę i kino, koncentrując się na bardziej swoistych dla cyberkultury fenomenach sztuki bezpośrednio związanej z nowymi mediami.

To pominięcie fenomenów kultury popularnej (przede wszystkim w warstwie przykładów i analiz) wydaje się posunięciem kontrowersyjnym, zwłaszcza wobec dostrzeganych przez samego autora niejednoznacznych związków łączących współcześnie kulturę „wysoką” i popularną. Przecież także dla badacza cyberkultury nawigacja przez te nieustannie przenikające się i czerpiące z siebie nawzajem obszary stanowi ważną część doświadczenia odbiorczego. Co więcej, dla wielu odbiorców i twórców współczesnej kultury takie opowiadania transmedialne (by posłużyć się terminem Henry’ego Jenkinsa), jak *Matrix* – filmy, ale także gry cyfrowe, przestrzenie społeczne i wspólnoty wirtualne – są ważnym, a nawet podstawowym elementem cyberkultury¹. Ich całkowite wykluczenie z książki analizującej ten fenomen to wybór jednak dość problematyczny i domagający się głębszego uzasadnienia. Nawet jeśli autor dobiera przykłady ze względu na ich radykalny i eksperymentalny charakter, warto byłoby wskazać rolę i pozycję, jaką zajmują wobec nich inne zjawiska i inne dzieła, także przecież – z uwagi na wykorzystanie technologii, a często również tematykę – należące do cybersztuki.

Podobnie rzecz ma się z pewnymi rodzajami gier komputerowych, jak choćby MUD-y, wzmiankowane przez Zawojskiego jako fenomen już wyłącznie histo-

ryczny (s. 99). Pomijając fakt, że nie jest to chyba opinia do końca słuszna (bowiem istnieje w sieci wiele żywych społeczności graczy), to właśnie MUD-y, jak wykazuje choćby analiza dokonana przez Espena Aarsetha w klasycznej już książce *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, w pełni pokazują sytuację balansowania pomiędzy sztuką i „nie-sztuką”, obiektem estetycznym i przestrzenią społeczną².

Jak można wnioskować z przywołanej wyżej definicji „syntopii”, technologia, nauka i sztuka nie zlewają się w niej w jedno, lecz pozostają w sieci złożonych relacji. Sztuka, a zwłaszcza cybersztuka, w sposób jednoznaczny korzysta z ustaleń nauki i osiągnięć technologii. Z jednej strony chodzi o wspomniane przez Piotra Zawojskiego prace wykorzystujące Internet (*Can you see me now?* grupy Blast Theory, wyróżnione Złotą Nike na festiwalu Ars Electronica w 2003 r.) lub mniej czy bardziej złożone interfejsy rzeczywistości wirtualnej (*Osmose* Charlotte Davies). Z drugiej strony, autor *Cyberkultury* wymienia biologię jako *dominującą dyscyplinę, wyznaczającą kierunek zmian nie tylko w nauce, ale i w ogólnej debacie dotyczącej kształtu rzeczywistości* (s. 60). Prowadzonymi na jej gruncie badaniami dotyczącymi genetyki, transformacji ludzkiego ciała, przebiegu ewolucji, a także wyrosłą z jej dokonań refleksją nad sztucznym życiem inspirowane jest cała współczesna kultura, w tym również sztuka: choćby klasyczne już prace Eduardo Kaca czy Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau.

Ponadto artyści często są zarazem projektantami i konstruktorami rozwiązań technologicznych, które następnie wykorzystują w swoich dziełach. Sztuka może być wreszcie działalnością poznawczą, choć cele i efekty w ten sposób projektowanego poznania nie są tak jednoznaczne i ścisłe, jak w przypadku nauki *sensu stricto*. Zarazem autor *Cyberkultury* pozostaje bardzo sceptyczny, jeśli chodzi o możliwy wpływ sztuki na działalność naukową.

Refleksja nad relacjami sztuki, nauki i technologii jest – w świetle formułowanych przez Zawojskiego definicji – podstawowa dla zrozumienia formacji, jaką jest cyberkultura. Jest to także jeden z bardziej fascynujących wątków w jego książce. Wydaje się jednak, że pewne tematy można by było jeszcze pogłębić – sygnalizowane niejako na marginesie rozważań Zawojskiego, domagają się szczegółowego omówienia. Autor wskazuje na nowe sposoby mówienia o nauce, które widzą w niej raczej pewien *styl myślowy* niż narzędzie do odkrywania prawdy (s. 53), a także na znaczenie postawy poznawczej w sztuce, zarazem jednak nie wydobywa dość wyraziście pytania o to, jaką aktywnością stało się obecnie samo poznanie. Tymczasem oprócz klasycznej nauki, zgłębiającej „tajemnice wszechświata”, mamy coraz częściej do czynienia z nauką wytwarzającą swój przedmiot. Odnosi się to zarówno do biologii, jak i do fizyki kwantowej, w której obserwowane zjawisko aktualizuje się z czystej potencjalności dopiero w samym akcie obserwacji. Dokładniejsza analiza tych problemów byłaby na pewno wielką zaletą takiej książki, jak *Cyberkultura*.

Gdzie jest sztuka, gdzie jest odbiorca

Jednocześnie, co też zasługuje na szerszą dyskusję, między artystami (oraz teoretykami, których teksty są podstawowe dla cyberkultury) a praktykami nauk ścisłych wciąż istnieje pewna animozja. Ci pierwsi oskarżają drugich o brak

humanistycznego podejścia do podejmowanych problemów; z kolei eksperymenty choćby ze sztuką genetyczną spod znaku Eduardo Kaca wywołują często wzruszenie ramion u „prawdziwych” naukowców. Język sztuki współczesnej pozostaje dla nich, mimo wskazywanego przez Piotra Zawojskiego podobieństwa metod i tematów, tak samo albo i bardziej nieprzenikniony niż dla sporej rzeszy „nienaukowej” publiczności.

Problem ten odsyła do szerszego zagadnienia, jakim jest relacja sztuki i jej (potencjalnych) odbiorców w czasach cyberkultury. W książce Zawojskiego jest ona ważna tak bardzo, że autor poświęca sporo miejsca zagadnieniom *form partycypacji* w cybersztuce, analizując kategorie interaktywności, interfejsu i immersji opisujące właśnie relacje dzieła i jego odbiorcy.

Nacisk położony na uczestnictwo odbiorcy – traktowanego już nie jako „widz”, lecz użytkownik czy nawet współautor dzieła – to w rekonstrukcji Zawojskiego dziedzictwo kontrkultury, której idee mogły rozwinąć się w praktyce użycia nowych technologii. Zarazem jednak autor *Cyberkultury* wymienia pojawiające się wątpliwości co do skali i charakteru takiego uczestnictwa. U Zawojskiego jednym z pobocznych, ale i bardzo ciekawych wątków wydaje się kwestia dostępności analizowanych przez niego dzieł cybersztuki dla publiczności.

Prace interaktywne i „wirtualne” (w rozumieniu Olivera Graua³) są często niedostępne nie tylko „zwykłym” odbiorcom, ale nawet piszącym o nich teoretykom, którzy znają je z drugiej ręki, z opisów w pracach naukowych, katalogach wystaw, Internecie (s. 159). Nie bez powodu Zawojski poświęca tyle miejsca bazom danych sztuki cyfrowej i wirtualnej. Wiele z nich gromadzi dokumentacje dzieł, których zobaczyć (już) nie sposób. Utwory będące klasyką cybersztuki, prace Lynn Herishman Leeson, Jeffreya Shawa czy Charlotte Davies, do których odbioru każdorazowo potrzeba skomplikowanej i szybko wychodzącej z użycia aparatury, są udostępniane za pośrednictwem krótkich opisów, zbiorów fotografii i dokumentacji wideo. Jeszcze bardziej „konceptualizuje” je fakt, że w przeszłości mogły występować w więcej niż jednej wersji – potencjalnie nieskończona modyfikowalność to cecha charakterystyczna dzieła sztuki w epoce cyfrowej, na co wskazuje Zawojski. Cyberkultura ponownie sytuuje się więc na obszarze pomiędzy utopią a codziennością, teorią a praktyką, projektem a jego rozmaitymi realizacjami. Rozważane przez Zawojskiego problemy związane z konstituowaniem dzieła sztuki cyfrowej jako obiektu estetycznego podkreślają znaczenie podobnych pytań i wątpliwości.

Książka Piotra Zawojskiego jest ze wszech miar wartościowa i godna polecenia. W polskim piśmiennictwie na temat współczesnej kultury wizualnej wciąż brakuje podobnych całościowych, a zarazem pogłębionych analiz. Jednocześnie publikacja ta pozostawia pewien niedosyt. Ogromna erudycja autora w dziedzinie tekstów teoretycznych z jednej strony sprawia, że otrzymujemy kompetentny i szeroki przegląd opinii i stanowisk; z drugiej strony, czasem wydaje się, że rozważania teoretyczne mogłyby częściej ustępować miejsca analizom praktyk – nawet nie samych dzieł czy przestrzeni wirtualnych, lecz złożonych relacji, jakie zachodzą w nich między użytkownikami, twórcami i odbiorcami. Pogłębienie poszczególnych analiz byłoby dla czytelnika zapewne bardziej pouczające niż wyliczanie nazwisk i prac; być może też konsekwentne opisywanie „społecznych” działań koncentrujących się wokół cybersztuki pozwalałoby lepiej uzasadnić wyartykułowaną na końcu

książki koncepcję „daru”, która – choć ciekawa i ważna – wydaje się zarazem nieco arbitralna w kontekście całości wywodu.

Mimo to *Cyberkultura. Syntopia nauki, sztuki i technologii* to pozycja w Polsce bardzo potrzebna. Zapełnia sporą lukę w literaturze poświęconej najnowszym fenomenom kulturowym i zarazem koncepcjom kultury, bowiem cyberkultura w rekonstrukcji Zawojskiego jest zarówno grupą zjawisk, jak i pewną teorią (zbiorem pokrewnych teorii) współczesnej kultury. Autor prezentuje całościową wizję, z którą można podjąć dyskusję, zastanawiając się, czy i w jakim stopniu jesteśmy uczestnikami tak scharakteryzowanej cyberkultury, czy rzeczywiście sztuka nowych mediów odgrywa w niej tak znaczącą rolę, a wreszcie jak tę sztukę scharakteryzować. Książka Zawojskiego wydaje się bardzo dobrym punktem wyjścia wielu dyskusji i analiz podejmowanych przez badaczy i studentów zainteresowanych współczesną kulturą medialną.

MATYLDA SZEWCZYK

Piotr Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Wydawnictwo Poltext, Uniwersytet Śląski, Warszawa 2010.

¹ Por. H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.

² Por. E. Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore – London 1997.

³ A więc immersyjne „totalne obrazy” wciągające odbiorcę w przestrzeń trójwymiarowej iluzji, których historię można śledzić od pompejańskich fresków po współczesne prace posługujące się interfejsami rzeczywistości wirtualnej.