



Katarzyna Plebańczyk  <https://orcid.org/0000-0002-6546-3503>

Instytut Kultury, Uniwersytet Jagielloński
katarzyna.plebanczyk@uj.edu.pl

ZMIENIAJĄCA SIĘ ROLA PUBLICZNOŚCI W KULTURZE WOBEC ROZWOJU NOWYCH MEDIÓW I TECHNOLOGII CYFROWYCH

Abstract

THE CHANGING ROLE OF THE AUDIENCE IN CULTURE IN THE DEVELOPMENT OF NEW MEDIA AND DIGITAL TECHNOLOGIES

The development of new media and digital technologies is transforming everyday life, creating a dynamic and diverse culture of innovation. This has become an integral part of our daily existence, revolutionising the way we engage with culture, transforming us from passive recipients to active content creators, and blurring the traditional boundaries between broadcaster and audience, thereby challenging the notion that the broadcaster and audience have fixed roles that cannot intersect. Consequently, a shift in approach to new media as a space for culture and digital technologies for its creation becomes necessary. The role of the audience in culture is changing, linked to their participation and co-creation of cultural content. The issues concerning the audience's role, its impact on the creation of new works or cultural events, and how new media and technologies are influencing the development of the audience have become the basis for conducting a qualitative review of the literature and focusing on understanding these issues in two areas of cultural activity – performing arts and visual arts (plastic arts), seeking examples where these phenomena can be observed. This review is inherently qualitative and selective, presenting examples that illustrate the phenomena mentioned.

Keywords: audience, new media and digital technologies, new participation, co-creation

JEL: A100

Wstęp

Nowe media i technologie cyfrowe transformują codzienne życie, tworząc dynamiczną i zróżnicowaną kulturę innowacji. Przekształcają przestrzeń miejsc w przestrzeń przepływów (Kopecka-Piech, 2016), stając się niezbędnymi do funkcjonowania we współczesnym świecie. Kreują rzeczywistość pełną połączeń, w której obserwuje się odrywanie się: kultury od geograficznie określonego miejsca, ludzi od ustalonych narracji o ich tożsamości, pracy od fizycznego miejsca jej wykonywania, konsumpcji od rutyny, edukacji od standardowych modeli, a wiedzy od ustalonych wzorców (Guzowska, 2014). Rozwój mediów i technologii zrewolucjonizował sposoby uczestniczenia w kulturze, przekształcając ludzi z pasywnych odbiorców w aktywnych twórców treści. Media społecznościowe, portale informacyjne, fora internetowe, blogi, a nawet sklepy online – wszystkie te platformy umożliwiają dziś przeciętnemu odbiorcy nie tylko konsumpcję treści, lecz także ich tworzenie, komentowanie i udostępnianie. Umiejętność obsługi programów i aplikacji pozwala na współtworzenie wydarzeń kulturalnych czy dzieł sztuki. Tym samym konieczne staje się szersze podejście do nowych mediów jako przestrzeni dla kultury, technologii cyfrowych dla jej tworzenia.

1. Tło teoretyczne. Nowe media jako przestrzeń dla kultury

Rozwój nowych mediów i technologii cyfrowych zatarł tradycyjne granice między nadawcą a odbiorcą, burząc przekonanie, że podmioty te mają przypisane określone funkcje, a ich role nie mogą się przenikać. Spowodowało to zintensyfikowanie wzajemnych interakcji i zamianę ról w procesie tworzenia i odbioru przekazów (Jenkins, 2007). Ta płynność ról sprzyja niższemu progowi dostępu do narzędzi wspierających wyrażanie ekspresji artystycznej czy zaangażowania, tworząc przestrzeń dla współdzielenia utworów, ale również wymiany doświadczeń i wzajemnego wsparcia (Jenkins i in., 2006). W modelu idealnym odbiorca staje się jednocześnie twórcą treści kulturalnych, a zmiana podejścia doprowadziła do zbudowania nowego pojęcia – kultury uczestnictwa, choć należy tu pamiętać, że nie wszyscy uczestnicy są sobie równi, a wzajemne oddziaływanie jest różnorodne (Maryl, 2016). W założeniu wykorzystuje ona nowe technologie medialne, pozwalając przeciętnemu konsumentowi na zdobywanie, archiwizowanie, komentowanie, dokonywanie zmian w publikowanych treściach oraz ich aktywne rozpowszechnianie, z wykorzystaniem interakcji z odbiorcą (Pomiankowska-Wronka, 2016).

Kulturę uczestnictwa cechują: niski próg dostępności, chęć dzielenia się „produktami” swoich działań, kontrola wewnątrz grupy o nieformalnym charakterze, wspólne działania czy tworzenie więzi (Jenkins, 2009). Pojęcie to jest do pewnego stopnia sztuczne, odnosząc się zarówno do wpływu nowych form komunikacji (od

kserografu po media społecznościowe), jak i do tworzenia, dystrybucji czy recepcji tekstów kultury (Maryl, 2016). Wytwory kultury uczestnictwa oscylują na granicy płaszczyzn: technologicznej, kulturowej i społecznej. Aktywności podejmowane przez internautów skupiają się w przestrzeniach: a) dyskusyjnych forów, czatów internetowych, grup dyskusyjnych, kanałów na YouTube i innych serwisach, portali internetowych, blogów (Pomiankowska-Wronka, 2016); b) tworzenia nowych form, takich jak samplowanie, fan-fiction, mash-upy, blogi czy podcasty (Jenkins, 2007). Dynamikę rozwoju tak rozumianego uczestnictwa potwierdzają informacje statystyczne. Dane z raportu *Social Media 2023* pokazały, że w styczniu 2023 roku liczba ludności na świecie przekroczyła 8,1 mld, przy czym z telefonów komórkowych korzysta obecnie 5,44 mld ludności (68% ogólnej światowej populacji), a użytkowników internetu jest obecnie ponad 5,16 mld (64,4% populacji). W Polsce z internetu korzysta 36,68 mln osób (88,4% Polaków), w tym prawie 28 mln (66,3% populacji) z mediów społecznościowych (Gemius, Polskie Badania Internetu, IAB Polska, 2023). Nowe technologie cyfrowe pozwalają na łatwiejsze udostępnianie treści kulturalnych, co sprzyja tworzeniu wspólnot praktyki i zwiększa zaangażowanie publiczności w działania kulturalne (Jenkins, 2007). Dzięki mediom cyfrowym publiczność może brać aktywny udział w kulturze, współtworzyć treści oraz angażować się w różnorodne działania, co przyczynia się do bardziej otwartej i dynamicznej kultury partycypacyjnej.

Nowe media mają znaczący wpływ na działalność w kulturze poprzez kreowanie nowych form uczestnictwa społecznego oraz tworzenie platform do wymiany doświadczeń. Rozwój technologii teleinformatycznych sprawia, że media rewolucjonizują komunikację między instytucjami, przedsiębiorstwami, grupami i jednostkami, co ma wpływ na zmianę kultury społecznej (Drozdowski i in., 2014). Z jednej strony nowe media zachęcają do aktywnego odbioru kultury popularnej oraz do aktywności twórczej, co przyczynia się do formowania nowych wzorców uczestnictwa społecznego, a z drugiej strony są coraz częściej wykorzystywane przez instytucje kulturalne, takie jak muzea i teatry, w celu zwiększenia interaktywności i zaangażowania odbiorców, tworząc w ten sposób innowacyjną i dynamiczną przestrzeń dla działań kulturalnych (Drozdowski i in., 2014).

2. Metodologia

W działalności kulturalnej, podobnie jak w innych dziedzinach życia, wykorzystanie nowych mediów i technologii staje się coraz bardziej powszechne. Wspierają one przygotowywane działania, takie jak np. wystawy czy przedstawienia, służąc poszerzaniu kanałów promocji i zwiększaniu ich atrakcyjności. Są również wykorzystywane w samej ofercie, a generując nowe przestrzenie do szukania środków wyrazu i przekazu, wspierają działalność twórczą. Nowe media i technologie prowadzą również do zmiany roli odbiorcy kultury, który dzięki nim staje się często

współtwórcą danych działań, jego rola jest aktywna, nie bierna, choć często dzieje się to w ograniczonym i zaprogramowanym z góry zakresie.

Powyższe zagadnienia występują w literaturze przedmiotu w sposób rozproszony. W badaniach podejmowane są wybrane zagadnienia dotyczące wykorzystania nowych mediów i technologii na potrzeby przygotowania oferty kulturalnej (spektakl, wystawa), aktów twórczych (np. sztucznej inteligencji), tworzenia nowych przestrzeni do prowadzenia działalności kulturalnej. Stosunkowo rzadko uwaga zostaje skupiona na samej publiczności, jej nowej roli i wpływanie na powstawanie nowych dzieł czy wydarzeń kulturalnych oraz na tym, że dla działalności w obszarze kultury stanowi to ogromne wyzwanie.

Przywołane obserwacje stały się podstawą do przeprowadzenia jakościowego przeglądu literatury i skoncentrowania się na rozpoznaniu problematyki w dwóch obszarach działalności w kulturze – sztukach performatywnych oraz sztukach plastycznych (wizualnych) – na poszukiwaniu przykładów, w których można zaobserwować tworzenie dzieł i wydarzeń z wykorzystaniem nowych mediów i technologii, a także do przyjrzenia się miejscu i roli publiczności. Przegląd ten jest z założenia jakościowy i wybiórczy, prezentujący przykłady ilustrujące przywołane dane.

3. Rezultaty

Nowe media i technologie cyfrowe w sztukach performatywnych

Wykorzystanie nowych technologii w sztukach performatywnych stanowi dynamiczny obszar artystycznych eksploracji, który ewoluuje wraz z postępem technologicznym. Umożliwia twórcom przekraczanie tradycyjnych granic sztuki, oferując unikalne doświadczenia i formy ekspresji, choć włączanie mediów (analogowych, elektronicznych, cyfrowych) w proces twórczy i prezentacje sceniczne nie jest niczym nowym, np. już w drugiej połowie XIX wieku artyści wprowadzali na sceny różnego rodzaju „machiny” i „technologie” (zob. Salter, 2010; McCarren, 2003). Wiele eksperymentów w tym zakresie przyniosły lata 60. XX wieku. Przykładem konkretnych działań może być projekt zrealizowany w 1966 roku przez Experiments in Art and Technology (E.A.T.), organizację *non profit* prowadzoną we współpracy artystów i inżynierów. Cykl dziewięciu performansów pt. *Theatre and Engineering* jednoczył środowiska inżynierów pracujących nad nowymi technologiami oraz artystów. W spektaklach wykorzystywano m.in. sonar dopplerowski, który umożliwiał przetworzenie ultradźwięków płynących z ciała na dźwięki słyszalne, zdalnie sterowane wózki pełniące funkcję ruchomych podiów czy walkie-talkie pozwalające tworzyć na żywo choreografię wydarzenia.

Przełomem w sposobie konstruowania dramaturgii spektaklu tanecznego było zaimplementowanie na scenę modelu interaktywnego. Birringer (2003) opisał go z czterech perspektyw:

- a) w środowisku interaktywnym sprzęt i oprogramowanie umożliwiają performerowi kontrolowanie ruchem i gestem działanie różnych urządzeń i artysta wchodzi w interakcję z technologią;
- b) w środowisku pochodnym platformy służące śledzeniu, zapisywaniu i przetwarzaniu ruchu na dźwięki i obrazy pozwalają tworzyć cyfrowe obrazy lub symulakra ciała, a dodatkowo wygenerowany obraz może wejść w reakcję zwrotną;
- c) w środowisku usieciwionym technologie telematyczne (wideokonferencja, teleobecność oraz telerobotyka) stwarzają sposobność do kontaktowania się z osobami przebywającymi w odległych lokalizacjach oraz z awatarami;
- d) w środowisku immersyjnym podział na to, co rzeczywiste, i to, co wirtualne, zanika, ciało i postrzeganie performerą są zintegrowane z wygenerowaną technologicznie rzeczywistością, a on sam ulega iluzji przemieszczania się w przestrzeni (Zamorska, 2014).

W sztukach performatywnych interakcja między ruchem a elementami multimedialnymi otwiera nowe możliwości narracyjne i estetyczne, transformując sposób, w jaki widzowie postrzegają ciało i ruch. Co przy tym istotne:

teatr współczesny jednakże wcale nie musi się posługiwać aktorem, może się okazać miejscem pozbawionym człowieka, zagarniętym przez media, albo miejscem, w którym androidy i automaty zastępują go doskonale, jak np. w teatrze automatów w warszawskim Centrum Nauki czy w działającym od 1991 roku Amorphic Robot Works Chico MacMurtriego (Ratajczakowa, 2015).

Teatry robotyczne rozwijają się obecnie w wielu krajach. W przedstawieniach japońskiego twórcy Orizy Hiraty obok ludzi występują androidy typu Geminoid F oraz roboty domowe Wakamaru (zob. np. Pluta, 2013a), w Teatrze Robotycznym w warszawskim Centrum Nauki „Kopernik” w przedstawieniach grają zaawansowane technologicznie humanoidy – RoboThespians (których nazwa nawiązuje do Tespisa, praojca europejskiego teatru). Poruszają się za pomocą sprężonego powietrza, potrafią mówić w wielu językach, gestykulować, poruszać głowę i wyrażać emocje, a głosów użyczyli im znani aktorzy. U brytyjskiego producenta Engineered Arts można zamówić dziś nie tylko pojedyncze roboty, lecz także gotowe teatry, a standardowy zestaw składa się z trzech androidów, sceny, odpowiedniego oprzyrządowania i oprogramowania (Pluta, 2013b).

Takie poszerzanie scenicznych możliwości narracji ma również na celu zwiększenie atrakcyjności i dostępności przedstawień dla współczesnego odbiorcy oraz włączenie go do współtworzenia, bo z zasady „teatr się spełnia w interakcji, w czasie spektaklu odbywa się performatywna gra: napięcia występują między samymi performerami, między publicznością a performerami, ale też ważne są relacje między widzami” (Morawski, 2020).

Jednym z najbardziej rozpoznawalnych polskich reżyserów teatralnych eksperymentujących z nowymi mediami jest Krzysztof Garbaczewski. Projekcje

w technice 360 organizują przestrzeń gry w jego spektaklach. W *Uczcie* animacje VR stanowią element scenografii, w *Robercie Roburze* spektakl oglądamy z perspektywy aktorów, wyświetlany na ogromnym ekranie w kształcie oka, a w *Państwie według Platona* aktorzy poruszają się w goglach, z których obraz transmituje telebim.

Współczesny teatr umożliwia publiczności również inną perspektywę percepcji dzieł, wykorzystując w tym celu nowe technologie, takie jak wirtualna i rozszerzona rzeczywistość. Przykładem mogą tu być *Biesy VR* w STUDIO teatrgaleria, „spektakl-wystawa, prototyp nowego utworu teatralnego”, składająca się z dwóch instalacji wideo, z 10 VR-owych „stacji” i performansu w żywym planie (<https://teatrstudio.pl/pl/teatr/wydarzenia/biesy-vr/>). Jak napisano w recenzji:

Percepcja widza jest tutaj jednym z głównych tematów i to, jak on uczestniczy? ogląda? jest w? – spektaklu-instalacji. Chyba najlepiej tę obecność charakteryzuje słowo „zwiedzanie”. Zwiedzać, jak to w galerii sztuki nowoczesnej, można bowiem różnie i w zasadzie dowolnie. Przewodnicy tego wydarzenia (biuro obsługi widowni Teatru) mogą jedynie sugerować kierunek – tutaj jest on przede wszystkim ograniczony dostępnością gogli (Paprocka, 2020).

Tym samym publiczność staje się swoistym współtwórcą. Sposób, w jaki się uczestniczy, kolejność, poświęcony czas zależą tylko od konkretnego, pojedynczego widza. Najgłośniejszym spektaklem ostatnich lat wykorzystującym technologię VR jest *G.E.N VR* Grzegorza Jarzyny (premiera odbyła się w 2017 roku w TR Warszawa), gdzie technika 360 umożliwia odbiorcy zanurzonemu w wirtualnym świecie obserwowanie historii z różnych perspektyw – patrzenie na obraz nie tylko na wprost, lecz także wokół niego, z pozycji usytuowanej w centrum sceny, gdzie świat generowany komputerowo nakłada się na rzeczywisty.

Nowe technologie stanowią wyzwanie dla tradycyjnego teatru, wprowadzenie elektronicznych mediów do świata teatru przekształca bowiem spektakl, przesuwając go od linearnego narracyjnego przekazu do formy wielowymiarowej (Ratajczakowa, 2015). Współczesna fascynacja technologiami i mediami elektronicznymi buduje nową, medialną przestrzeń teatralną, w której tradycyjne elementy spektaklu są wzbogacane technologicznymi komponentami lub nawet nimi zastępowane. Umożliwia to tworzenie nowych, niekonwencjonalnych form narracji i prezentacji, wychodzących poza tradycyjne podejście. Ekran, kamery, głośniki i mikrofony stają się znakami transformacji teatru w zjawisko multimedialne, które kreuje nowe możliwości dla twórców i publiczności. Teatr staje się przestrzenią, w której można eksperymentować z formą i treścią, oferując widzom zupełnie nowe doświadczenia. Integracja różnych mediów, zarówno przez technologię, jak i symboliczne współdziałanie, prowadzi do powstania alternatywy dla tradycyjnego teatru dramatycznego. Teatr, przekształcając się w hipermedium, staje się miejscem inscenizacji innych mediów, łącząc je w unikalny performans technokultury, który wykracza poza granice tradycyjnej sceny (Ratajczakowa, 2015). Jednocześnie otwiera to drogę do przenoszenia sztuk performatywnych do przestrzeni internetu. Pierwsza premiera internetowa odbyła się 12 grudnia 1993 roku za pośrednictwem IRC

(Internet Relay Chat) i była inscenizacją Szekspirowskiego *Hamleta*. Twórca projektu *HAMNET*, Stuart Harris, zaprosił do udziału aktora Royal Shakespeare Company Iana Taylora oraz internautów z całego świata. Siedemnastu aktorów, czatując ze sobą, wykorzystywało 80 linijek tekstu, kolejno kopiowanych przez uczestników do okna czatu z przesłanego im wcześniej, przygotowanego przez Harrisa skryptu dramatu. W efekcie tekst *HAMNETA* składał się z dowolnie wybranych fragmentów dramatu, wplecionych pomiędzy wersy emotikonów oraz spontanicznych komentarzy internautów, wielokrotnie wychodzących ze swojej roli. Eksperyment był na tyle nowy, że i w jego analizach pojawiają się wyjaśnienia dotyczące zapisów:

Jednak był to Hamlet osobliwy. W całości sprowadzony do 80 linijek tekstu i oto, jak wyglądał w nim Wielki Monolog:

<hamlet> 2b or not 2b...

<hamlet> Hmmmmmmmmmmmmmmm...

<hamlet> :-(Bumm-errrr!!

<hamlet> Ooops, here comes Ophelia

*-Enter Ophelia

„2b” czyta się po angielsku „two b”, więc tak samo jak „to be” – „być” (albo nie być). Następuje seria niezadowolonych mruknięć i zacukań, po czym wchodzi („*-Enter”) Ofelia; zapisane tak jak wyżej, stanowi to automatyczny komunikat, pojawiający się wtedy, kiedy jakiś nowy użytkownik włączył się właśnie do kanału. Podobnych zabaw jest tu bez liku: Hamlet radzi następnie Ofelii, żeby ta przełączyła się raczej na kanał „klasztor” („Oph: suggest u / JOIN #nunnery”). Ona reaguje zdziwieniem: „:-O” (Kubikowski, 1996, s. 7).

Przywołany projekt jest omawiany najczęściej jako przykład eksperymentu, niemniej jednak teatr w sieci, zapraszający publiczność do współtworzenia, zaczął pojawiać się coraz częściej. Współcześnie jest najczęściej transmisją online (lub nagraniem „żywego” spektaklu z przeznaczeniem do odtwarzania), uzupełniając niejako ofertę spektakli telewizyjnych (warto pamiętać, że w Polsce istnieje długa tradycja teatru telewizyjnego). Następuje tu przeniesienie akcji dramatycznej do wirtualnej przestrzeni (w zamian tradycyjnego podejścia do teatru, w rozumieniu sceny wraz z grającymi na niej aktorami oraz publicznością skrytą w mroku widowni). W wielu opiniach nie podważa zasady teatralnej komunikacji, do której rzeczywista obecność widza nie jest konieczna (Ratajczakowa, 2015).

W symulacji wirtualnego teatru widz częstokroć zyskuje większą autonomię w kreowaniu sensów zdarzeń, decyduje o zatrzymaniu akcji, przeniesieniu się w jej inną przestrzeń (Pavis, 2011), jego rola się zmienia, staje się współtwórcą. Przykładem takich działań może być wirtualna scena Maxim Gorki Theater w Berlinie. W 2011 roku spektakl *Effi Briest 2.0.* został odegrany bezpośrednio na Facebooku, przy udziale zarejestrowanych wcześniej na profilu teatru uczestników-widzów, i polegał na rozgrywaniu akcji dramatycznej w przestrzeni tego portalu społecznościowego. Każda z postaci dramatycznych za pomocą swojego konta prowadziła tam rozmowę z pozostałymi postaciami, korzystając z funkcji oferowanych przez portal, jak umieszczanie zdjęć, filmów, wysyłanie wiadomości czy przyznawanie

lajków. Publiczność miała możliwość włączenia się w odpowiednich momentach poprzez komentowanie, podpowiadanie rozwiązań, dokonywanie wyborów (np. matka Effi prosiła wprost widzów o pomoc przy wyborze ubioru, przedstawiając im przy tym swoje propozycje i prowadząc głosowanie), co nie oznacza, że spодobały się one bohaterom, były więc podawane w wątpliwość i dalej przez nich dyskutowane. Współtworzenie spektaklu przez widzów było zaprogramowane stało się poniekąd złudne, gdyż wyznaczono granice ingerencji wirtualnej publiczności w akcję sceniczną, dopuszczając ją do głosu w określonych momentach i pozwalając na wybieranie tylko spośród odgórnie ustalonych możliwości (Cieślak, 2012).

Rozwój internetu pozwolił zatem na otwarcie wielu sposobów bezpośredniej komunikacji z publicznością, zachęcenia widza do interaktywnego uczestnictwa w konkretnym projekcie, w którym staje się jednym z czynnych podmiotów. Niemniej jednak tak rozumiany aktywny udział publiczności i współtworzenie akcji pozostają w sferze działań okazjonalnych, są formą eksperymentowania, okazją do zwiększenia frekwencji czy swoistą zabawą.

Sztuczna inteligencja (AI) w sztuce

W historii sztuki nowe technologie zawsze odgrywały istotną rolę, pozwalając artystom wzbogacać swoje prace i eksplorować nowe formy wyrazu. Wykorzystanie przez człowieka zaawansowanych technologii oraz algorytmów komputerowych w celu stworzenia dzieła artystycznego ma swoją, już dosyć długą, historię. Era cyfrowa, w tym komputery, oprogramowania czy internet, umożliwiły powstanie nowych form sztuki, takich jak net-art czy sztuka algorytmiczna, a rozwój sztucznej inteligencji (AI), dając możliwość generowania i analizowania obrazów, dźwięków i danych, staje się kolejnym etapem w ewolucji narzędzi dostępnych dla twórców.

Innowacje technologiczne prowokują do dyskusji o definicji sztuki i roli technologii w tym kontekście. Pionierami tzw. sztuki generatywnej byli artyści tacy, jak Georg Nees, Frieder Nake, Manfred Mohr, Roman Verostko, którzy współdzielili autorstwo z zaprojektowanymi przez siebie systemami. Te systemy osiągały pewien poziom autonomiczności i samodzielności, wytwarzając dzieła będące efektem pracy zarówno człowieka, jak i maszyny (Zawojski, 2019). W omawianym procesie pozycja maszyny jest równa pozycji człowieka – jako twórcy obiektów sztuki. Dzieła mogą być graficzne, muzyczne, audiowizualne lub stanowić inne rodzaje hybryd eksperymentujących nie tylko z formą przekazu, lecz także z całym procesem twórczym, gdzie wykorzystywane są różnego rodzaju algorytmy. Programy AI, jak *Experiments in Musical Intelligence* z lat 90. XX wieku, systemy rozpoznające emocje ludzi na zdjęciach i malujące na tej podstawie abstrakcyjne portrety (np. *Painting Fool*), narzędzia oferowane przez firmę Adobe, pozwalające grafikom na odtwarzanie obrazów malowanych przez Leonarda da Vinci czy Vincenta van Gogha, czy *Promethean AI*, aplikacja współpracująca z artystami w tworzeniu wirtualnych światów, są przykładami z setek, jeśli nie tysięcy wykorzystujących sztuczną

inteligencję i a dostęp do nich może mieć praktycznie każdy użytkownik komputera (Taylor, 2014).

Współczesne systemy AI tworzą dzieła sztuki, które wywołują debatę na temat kreatywności przypisywanej wyłącznie ludziom. Przykładem może być konkurs o Nagrodę Literacką Hoshi Shinichi w Japonii, gdzie tekstów wygenerowanych przez AI było 1450 (Raita, 2019). Za pierwszą książkę napisaną w całości przez mechanizmy sztucznej inteligencji uznaje się *1 The Road*. Powieść ta, wykorzystująca motyw drogi, została opracowana przez algorytm sztucznej inteligencji wytrenowany przez programistę Rossa Goodwina na tekstach literackich i poetyckich, a dodatkowo czerpiący dane w czasie rzeczywistym z jego podróży na trasie Nowy Jork–Nowy Orlean. Informacje były zbierane za pomocą kamery monitoringu, GPS, mikrofonu i zegara, a także z geolokalizacyjnego serwisu Foursquare. Mimo że tekst jest dość surowy i celowo nie był edytowany przez Goodwina, powieść znalazła się w centrum uwagi i wzbudziła zainteresowanie, choćby ze względu na nowy paradygmat w literaturze (Raita, 2019).

Innym przykładowym projektem jest Books by AI, internetowa księgarnia sprzedająca powieści science fiction wygenerowane przez sztuczną inteligencję. Projekt został zainicjowany przez duńskich programistów Mikkelą Thybo Loose i Andreasa Refsgaarda. Zaznaczają oni, że wszystkie historie, tytuły, opisy i recenzje zostały stworzone przez AI, wykorzystujące narzędzia do generowania tekstu i dane z Amazon.com oraz Project Gutenberg (Booksby.ai, 2024). Recenzje na stronie projektu, również autorstwa AI, mogą sugerować zainteresowanie prezentowanymi historiami, jednak prawdziwe recenzje czytelników na Amazon.com ujawniają, że projekt ma raczej charakter artystyczny i nie aspiruje do tworzenia prawdziwej literatury science fiction.

Projekty takie jak *1 The Road* i Books by AI pokazują możliwości i ograniczenia sztucznej inteligencji w kontekście działalności pisarskiej, są również głosem w dyskusji na temat autorstwa, oryginalności i wartości artystycznej w erze technologii, otwierając nowe pole do namysłu nad przyszłością przyszłości literatury i sztuki. Znany polski pisarz Jacek Dukaj argumentuje, że ograniczanie kreatywności wyłącznie do ludzi jest przestarzałym podejściem i wskazuje na zdolność programów do tworzenia w określonych dziedzinach. Nieco inną opinię prezentuje Lev Grossman, który podkreśla, że prawdziwa twórczość wymaga świadomości, samoświadomości i osobistej tożsamości i tym samym sugeruje, że maszyny mogą nie posiadać tych właściwości (Zawojski, 2019).

Sztuka generowana przez sztuczną inteligencję służy z jednej strony jako narzędzie wspomagające artystę w osiągnięciu zamierzonych celów, z drugiej zaś udziela AI większej swobody w procesie twórczym, ograniczając dane wejściowe i pozwalając algorytmowi na samodzielne kreowanie dzieła. AI ma zdolność przetwarzania ogromnych ilości danych, co ułatwia odkrywanie nowych schematów i zależności wykraczających poza ludzkie możliwości.

Współpraca może wpłynąć na nowe postrzeganie maszyny, do tej pory zdefiniowane w społecznej świadomości przez popkulturę i literaturę science fiction. Pokazała to np. plenerowa wystawa *Sztuka, człowiek, AI*, prezentująca 15 dzieł laureatów konkursu Digital Ars, stworzonych we współpracy z AI (Onet, 2022). Konkurs na sztuki wizualne i melodie tworzone przez człowieka we współpracy ze sztuczną inteligencją spotkał się z zainteresowaniem twórców. Jeden z finalistów konkursu w proces twórczy zaangażował algorytm GAN, który determinuje finalny kształt dzieła, mając do dyspozycji obrazy z Wikipedii. Sztuczna inteligencja po ich przetworzeniu tworzy obrazy w rytm muzyki granej przez artystę. Aleksander Fafuła, autor pracy *AI painting with the drums* i zwycięzca w kategorii otwartej, opowiedział o samym procesie w następujący sposób:

W mojej pracy AI wygenerowało setki tysięcy obrazów, które nie istniały, zanim sygnały perkusyjnych dźwięków nie dotarły w formie liczb do komputera. Sztuczna inteligencja namalowała je w sposób autonomiczny, a ja jedynie pobudzałem ten proces wybijanymi dźwiękami. Nie kontrolowałem ani jednej sekundy procesu malowania (Onet, 2022).

Inny z twórców, Aleksander Segieth, autor intermedialnego projektu audio, będącego rozmową dwóch sztucznych inteligencji – personalnych asystentów Siri oraz Google, bez udziału człowieka), zauważył przy tym, że

sztukę tworzoną przez AI wyróżnia nieprzewidywalność. Choć sztuczne inteligencje tworzone są z myślą o kontrolowanym procesie funkcjonowania, rolą artysty jest uwolnienie wszelkich zamiatwanych splotów algorytmów i poddanie ich przypadkowi. Dzięki takim zabiegom powstają nie tylko inspirujące prace, ale również wielkie odkrycia (Onet, 2022).

Sztuka tworzona przez sztuczną inteligencję jest swoistą nowością, ciekawostką, która wzbudza zainteresowanie. W październiku 2018 roku *Portret Edmonda Bellamy* – wizerunek nieistniejącego członka nieistniejącej rodziny, który wyszedł spod „pędzla” wytrenowanego algorytmu (na podstawie bazy składającej się z 15 000 portretów namalowanych pomiędzy wiekami XIV a XX) – osiągnął na aukcji Christie’s cenę 432,5 tys. dol. (Kaczyńska, 2023). Botto to inny algorytm, który sprzedał swoje prace za 1,3 mln dolarów. Specjalizuje się w tworzeniu unikalnych dzieł NFT, co podkreśla unikatowy charakter i potencjał finansowy sztuki generowanej przez AI. Botto analizuje dane i preferencje ludzi, aby tworzyć dzieła, które odpowiadają gustom odbiorców, co demonstruje zdolność AI do uczenia się i adaptacji (Łysoń, 2021).

Wykorzystanie sztucznej inteligencji w sztuce budzi kontrowersje. Kwestionuje się, czy AI może być uznana za twórcę ze względu na jej zdolności do generowania unikatowych dzieł sztuki. Dyskusje koncentrują się na oryginalności, intencji, emocjach i autentyczności twórczości AI. Z jednej strony podkreśla się innowacyjność rozwiązań, które mogą być inspirujące i prowokować nowe spojrzenie na sztukę, z drugiej – brak emocji i ludzkiego doświadczenia, które uważane są za

kluczowe w procesie twórczym i możliwej percepcji dzieł jako mniej autentycznych (zob. np. Kaczyńska, 2023; Station of Art Gallery, 2024).

Również i w tym obszarze publiczność bywa zapraszana do współtworzenia dzieła. Przykładem artysty, który wchodzi w taką kooperację, jest Alexander Reben, który został pierwszym artystą rezydentem w OpenAI, firmie odpowiedzialnej za generator obrazów DALL-E i chatbota ChatGPT. Na wystawie w Muzeum Sztuki Crocker zatytułowanej *AI Am I?* pojawiło się m.in. interaktywne dzieło, w którym twórca zaprosił odwiedzających do współudziału, czyli mówienia do mikrofonu, które powodowało generowanie obrazu na podstawie wypowiedzi i co Reben nazwał *wykwintnym trupem sztucznej inteligencji*. Odwiedzający otrzymali papierowy paragon z kodem QR, który pozwolił im na późniejsze obejrzenie wygenerowanego obrazu w domu (Station of Art Gallery, 2024).

Technologie zmieniają zachowanie odbiorców i sposób, w jaki odbierają twórczość artystyczną, dostarczając także im nowych narzędzi. Współtworzenie dzieł sztuki często opiera się na znajomości stosownego oprogramowania i umiejętności w dostarczaniu danych. Technologie informacyjno-komunikacyjne, w szczególności media audiowizualne, odgrywają jednak kluczową rolę w nauczaniu i uczeniu się na wszystkich poziomach edukacji kulturalnej i artystycznej (Wobalis, 2018). Bardzo powszechnie wykorzystywane są w trakcie wystaw artystycznych, pozwalając odbiorcy na decydowanie o sposobie oglądu dzieła, jego przetworzeniu itp. Przykłady wpływu AI na kulturę są różnorodne, np. naukowcy wykorzystali badania DNA do ustalenia tożsamości żyjących potomków Leonarda da Vinci, co pozwoliło na nowe spojrzenie na historię i dziedzictwo kulturowe (Puls Biznesu, 2021). Innym przykładem jest odkrycie przez Woutera van der Veena, naukowca z francuskiego Instytutu van Gogha, prawdopodobnej lokalizacji ostatniego pobytu Vincenta van Gogha (Onet, 2021). W dziedzinie sztuki konserwatorskiej nowe technologie umożliwiły rekonstrukcję zaginionego obrazu *Portret Młodzieńca* Rafaela Santi. Sztuczna inteligencja została wykorzystana też do odtworzenia zniszczonych części *Straży nocnej* Rembrandta (Onet, 2021).

4. Dyskusja

Nowe media i technologie cyfrowe przynoszą liczne korzyści dla rozwoju kultury, wspierając eksplorowanie i tworzenie nowych form ekspresji czy umożliwianie twórcom prezentowanie swoich prac. Dzięki mediom społecznościowym, stronom, blogom czy forom internetowym artyści mogą upowszechniać swoje prace i angażować odbiorców w interaktywne doświadczenia. Na przykład platformy takie jak Facebook, Instagram czy X (kiedyś Twitter) pozwalają twórcom publikować swoje prace, dzielić się procesem twórczym, odpowiadać na komentarze obserwujących oraz organizować interaktywne konkursy czy wydarzenia online. Przyczyniają się przy tym do poszerzenia granic sztuki i tworzenia nowych form wyrazu.

Nowe technologie tworzą przestrzeń do szukania innych środków wyrazu i przekazu, wspierając tym samym działalność twórczą i kreatywność. Zmieniają sposób, w jaki ludzie uczą się i doświadczają kultury i sztuki, mają istotny wpływ na zmianę roli odbiorcy kultury, umożliwiają również personalizację doświadczeń. Współczesna publiczność staje się coraz bardziej aktywna, interaktywna i zaangażowana w treści, które konsumuje. Dzięki internetowi i mediom cyfrowym ma większą możliwość wyboru, kiedy i w jaki sposób chce korzystać z treści medialnych. Nowe media i technologie pozwalają aktywnie uczestniczyć w tworzeniu treści kulturalnych poprzez dodawanie nowych treści, komentowanie, zmienianie istniejących oraz udostępnianie ich innym, co tworzy nowe formy uczestnictwa w kulturze. Personalizacja doświadczeń kulturowych przy użyciu nowych technologii i zmiany w percepcji i komunikacji wpływają na ludzką tożsamość i społeczne interakcje, zmieniając sposób, w jaki ludzie postrzegają siebie i otaczający ich świat. Użytkownicy mogą nie tylko angażować się w kulturę w nowy sposób, lecz także wyrażać siebie i swoje wartości bardziej autentycznie, co przyczynia się do ich większej satysfakcji. Personalizacja doświadczeń dzięki nowym technologiom jest więc kluczowym elementem współczesnej interakcji kulturalnej, pozwalając na rozmaite formy wyrażania siebie i uczestnictwa w kulturze.

Rozwój internetu i technologii cyfrowych sprawia, że kultura staje się bardziej dostępna, co sprzyja zwiększeniu zaangażowania publiczności w działania kulturalne. Ponadto rozwój internetu jako centralnego medium komunikacji sprawia, że społeczeństwo staje się coraz bardziej informacyjne, co wpływa na zmianę form komunikacji i współpracy społecznej. Wraz z tymi transformacjami pojawiają się też wyzwania, takie jak utrata bezpośredniego kontaktu ze sztuką czy nadmierna dominacja mediów masowych. W rezultacie publiczność staje się bardziej aktywnym uczestnikiem procesu kulturowego, co kształtuje nowe relacje między odbiorcami a twórcami treści. Wirtualna przestrzeń, zarówno w przestrzeni fizycznej, jak i w przestrzeni internetu, oferuje nowe możliwości dla eksperymentowania, m.in. z formami teatralnymi i tworzeniem interaktywnych doświadczeń dla widzów. Nowe media wreszcie odgrywają kluczową rolę w kreowaniu przestrzeni dla dialogu i współpracy między różnymi grupami społecznymi, umożliwiając rozwój różnorodnych form wyrazu artystycznego i budowanie więzi między uczestnikami kultury, co mieści się w pojęciu nowej kultury uczestnictwa, udziału użytkowników w procesie tworzenia treści kulturalnych i budowania przestrzeni dla wzajemnego wsparcia i doświadczeń między odbiorcami. Nowe platformy medialne, takie jak Facebook, Instagram, X, YouTube i Google, są uznawane za narzędzia budujące społeczność i miejsce współtworzenia treści (Skrzypnik, 2018). Nowe media ułatwiają również zachowanie i dokumentację dziedzictwa kulturowego, oferując interaktywne doświadczenia dla publiczności. Ograniczeniem mogą tu być takie czynniki jak dostęp do technologii czy umiejętności cyfrowe (Baranowski, 2019; Sajduk, 2008), ale mimo tego przyczyniają się do zwiększenia zaangażowania publiczności.

Podsumowanie

Rozwój nowych technologii i mediów elektronicznych wpływa na rynek kultury, zapewniając przestrzeń dla ekspresji kulturowej i rozwoju komunikacji. Rewolucjonizują tworzenie, dystrybucję i odbiór kultury, prowadząc do bardziej osobistych i zaangażowanych doświadczeń dla użytkowników, zachęcając do aktywnego uczestnictwa w kulturze oraz współtworzenia treści, co przyczynia się do formowania nowych wzorców uczestnictwa społecznego (Belmar, Glass, 2019). Zmieniająca się rola publiczności odnosi się także do tworzenia nowego modelu życia łączącego prywatność z przestrzenią publiczną poprzez nowe technologie, umożliwianie swobodnego udomowienia przestrzeni publicznej. Zmieniająca się rola publiczności wymaga pogłębienia dyskusji na temat form partycypacji, granic kultury, relacji prywatności i przestrzeni publicznej oraz konsekwencji dla dotychczasowych kategorii analitycznych związanych z kulturą i uczestnictwem w niej.

Bibliografia

- Big Bang Poetry (2017). *The Machine That Writes Haiku*. Pobrane z: <https://www.bigbangpoetry.com/2017/11/the-machine-that-writes-haiku/> (dostęp: 1.06.2023).
- Booksby.ai (2024). About. Pobrane z: <https://booksby.ai/about/> (dostęp: 1.06.2024).
- Baranowski M. (2019). „Kultura partycypacji a nowe media: między dobrostanem a stanem złobycia”. *Zarządzanie w Kulturze*, 20 (1), s. 1–17. DOI: 10.4467/20843976ZK.19.001.10334.
- Belmar G., Glass M. (2019). „Virtual communities as breathing spaces for minority languages: Re-framing minority language use in social media”. *Adeptus. Pismo humanistów*, 14, s. 1–24.
- Birringer J. (2003). „Dance and Interactivity”. *Dance Research Journal*, 35/36 (2), s. 88–112.
- Cieślak J. (2012). *Teatr lubi sieć*. Pobrane z: <http://www.rp.pl/arttykul/949115.html?print=tak&p=0> (dostęp: 1.08.2023).
- Drozdowski R., Fatyga B., Filiciak M., Krajewski M., Szlendak T. (2014). *Praktyki kulturalne Polaków*. Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- Gemius, Polskie Badania Internetu, IAB Polska (2023). *Social Media 2023*. Pobrane z: https://www.iab.org.pl/wp-content/uploads/2023/05/RAPORT_SOCIAL_MEDIA_2023.pdf (dostęp: 10.06.2023).
- Guzowska B. (2014). „Status nowych mediów w kulturze współczesnej”. *Colloquium Wydziału Nauk Humanistycznych i Społecznych*, 4, s. 61–72.
- Gwóźdź A. (1997). *Obrazy i rzeczy. Film między mediami*. Kraków: Universitas.
- Jaskuła B. (2023). „Kultura (w) rzeczywistości hybrydalnej?”. *Perspectives on Culture*, 42 (3), s. 9–12.
- Jenkins H. (2007). *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Jenkins H. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education of the 21st Century*. Cambridge: MIT Press.

- Jenkins H., Clinton K., Purushotma R., Robinson A., Weigel M. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Chicago: The MacArthur Foundation.
- Kaczyńska D. (2023). *Czy AI to prawdziwa sztuka? Obrazy „malowane” przez sztuczną inteligencję są już sprzedawane za setki tysięcy dolarów*. Pobrane z: <https://www.forbes.pl/life/czy-ai-to-prawdziwa-sztuka-obrazy-malowane-przez-sztuczna-inteligencje-sa-juz/8x2kd54> (dostęp: 1.06.2023).
- Kluszczyński R.W. (1999). *Film, wideo, multimedia – sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*. Kraków: Rabid.
- Kopecka-Piech K. (2016). „Nowe media jako kreator kultury innowacji”. *Media – Kultura – Komunikacja Społeczna*, 12 (3), s. 57–70.
- Kowalska-Chrzanowska M. (2023). „Biblioteki akademickie jako przestrzeń innowacji”. *Przegląd Biblioteczny*, 91 (1), s. 22–44.
- Kubikowski T. (1996). „Teatr w Sieci”. *Didaskalia*, 12, s. 7–11.
- Kwiatkowska W. (2015). „Sprawozdanie z XII Międzynarodowej Konferencji pt. »Edukacja a nowe technologie w kulturze, informacji i komunikacji« (Toruń, 09–10.06.2015)”. *Acta Universitatis Nicolai Copernici Pedagogika*, 31, s. 221–222.
- Łysoń M. (2021). *Sztuczna inteligencja tworzy obrazy i zarabia. Botto dorobił się już miliona dolarów*. Pobrane z: <https://whatnext.pl/549953-sztuczna-inteligencja-tworzy-obrazy-i-zarabia-botto-dorobil-sie-juz-miliona-dolarow/> (dostęp: 1.09.2023).
- Manovich L. (2006). *Język nowych mediów*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Maryl M. (2016). *Teksty – kultury – uczestnictwa*. W: W.A. Dąbrowka, M. Maryl, A. Wójtowicz (red.). *Teksty kultury uczestnictwa* (s. 9–20). Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN.
- McCarren F.M. (2003). *Dancing Machines: Choreographies of the Age of Mechanical Reproduction*. Stanford: Stanford University Press.
- McLuhan M. (2004). *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*. Warszawa: Wydawnictwa Naukowo-Techniczne.
- Morawski P. (2020). *Teatr polega na bliskości*. Pobrane z: <https://didaskalia.pl/pl/artykul/teatr-polega-na-bliskosci> (dostęp: 1.06.2023).
- Onet (2021). *Ewolucja, nie rewolucja. Jak nowoczesne technologie wspierają kulturę?* Pobrane z: <https://kultura.onet.pl/sztuka/digital-festival-niedajsiwykluczyc-nowoczesne-technologie-a-sztuka/g3fyv3q> (dostęp: 1.06.2023).
- Onet (2022). „Sztuka, człowiek, AI²: gdzie leży granica możliwości sztucznej inteligencji?” Pobrane z: <https://kultura.onet.pl/sztuka/sztuka-czlowiek-ai-gdzie-lezy-granica-mozliwosci-sztucznej-inteligencji/xzrr9l> (dostęp: 1.06.2023).
- Paprocka K. (2020). *Zwiedzanie czy złudzenie?* Pobrane z: <https://teatralny.pl/recenzje/zwiedzanie-czy-zludzenie,3040.html> (dostęp: 1.06.2023).
- Pavis P. (2011). *Współczesna inscenizacja. Źródła, tendencje, perspektywy*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Pluta I. (2013a). *Robot przyjacielem człowieka. Wywiad z Oriza Hirata*. Pobrane z: <https://teatr-pismo.pl/4438-robot-przyjacielem-czlowieka/> (dostęp: 12.06.2023).
- Pluta I. (2013b). *Robot, aktor przyszłości*. Pobrane z: <https://teatr-pismo.pl/4439-robot-aktor-przyszlosci/> (dostęp: 12.06.2023).
- Pomiankowska-Wronka A. (2016). „Kultura uczestnictwa – opoka edukacji medialnej czy jej zagłada?”. *Kwartalnik Nauk o Mediach*, 1.

- Puls Biznesu (2021). *Naukowcy zidentyfikowali 14 żyjących potomków rodziny Leonarda da Vinci*. Pobrane z: <https://www.pb.pl/naukowcy-zidentyfikowali-14-zyjacych-potomkow-rodziny-leonarda-da-vinci-1122476> (dostęp: 12.09.2023).
- Raita Y. (2019). *The Day a Computer Writes a Novel*. Pobrane z: https://my.vanderbilt.edu/aiethics/files/2019/01/The-Day-a-Computer-Writes-a-Novel_EngTrans.docx (dostęp: 12.06.2023).
- Ratajczakowa D. (2015). *Teatr i nowe media*. PTBT. Pobrane z: http://www.ptbt.e-teatr.pl/files/zjazd2_pdf/Ratajczakowa_Teatr_i_nowe_media (dostęp: 1.06.2023).
- Sajduk M. (2008). „Nowe media – nowa sztuka”. *Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis. Folia 48 Studia de Arte et Educatione*, III, s. 59–68.
- Salter C. (2010). *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Skrzypnik J. (2018). „Mit wspólnotowości jako podstawa interakcji z internetowymi interfejsami”. *Progress. Journal of Young Researchers*, 4, s. 11–19.
- Station of Art Gallery (2023). *Wystawa artysty A.I. Alexandra Rebeña w Crocker Art Museum*. Pobrane z: <https://stationof.art/wystawa-artysty-a-i-alexandra-rebena-w-crocker-art-museum/> (dostęp: 12.06.2023).
- Tarara P. (2020). „Sztuka tworząca sztukę: Kreatywne maszyny?”. *inAW Journal*, 1 (1).
- Taylor G.D. (2014). *When The Machine Made Art: The Troubled History of Computer Art*. New York–London–New Delhi–Sydney: Bloomsbury.
- Teatr Studio. Pobrane z: <https://teatrstudio.pl/pl/teatr/wydarzenia/biesy-vr/> (dostęp: 1.10.2023).
- Wobalis M. (2018). „Technologia i edukacja, czyli rzecz o niekoherentnej symbiozie tradycji z nowoczesnością”. *Polonistyka. Innowacje*, 7, s. 1–10.
- Zacher L.W. (1997). *Rewolucja informacyjna i społeczeństwo. Telewizja jako społecznie ryzykowne medium*. Warszawa: Fundacja Edukacyjna TRANSFORMACJE.
- Zamorska M. (2014). *Multimedialność: strategie wykorzystywania nowych mediów (elektronicznych, cyfrowych) w polskim nowym tańcu*. Pobrane z: <https://imit.org.pl/uploads/materials/files/Zamorska%20Magdalena%20-%20Praca%20badawcza%20MBP%20III.pdf> (dostęp: 12.06.2023).
- Zawojski P. (2000). *Elektroniczne obrazoswiaty. Między sztuką a technologią*. Kielce: Szumacher.
- Zawojski P. (2016). *Technokultura i jej manifestacje artystyczne. Medialny świat hybryd i hybrydyzacji*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Zawojski P. (2019). „Maszynom (inteligentnym) wbrew? O sztuce w czasach sztucznej inteligencji”. *Kultura Współczesna*, 1 (104), s. 53–66.