

**ROZPRAWA DOKTORSKA**  
w dziedzinie sztuki  
w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

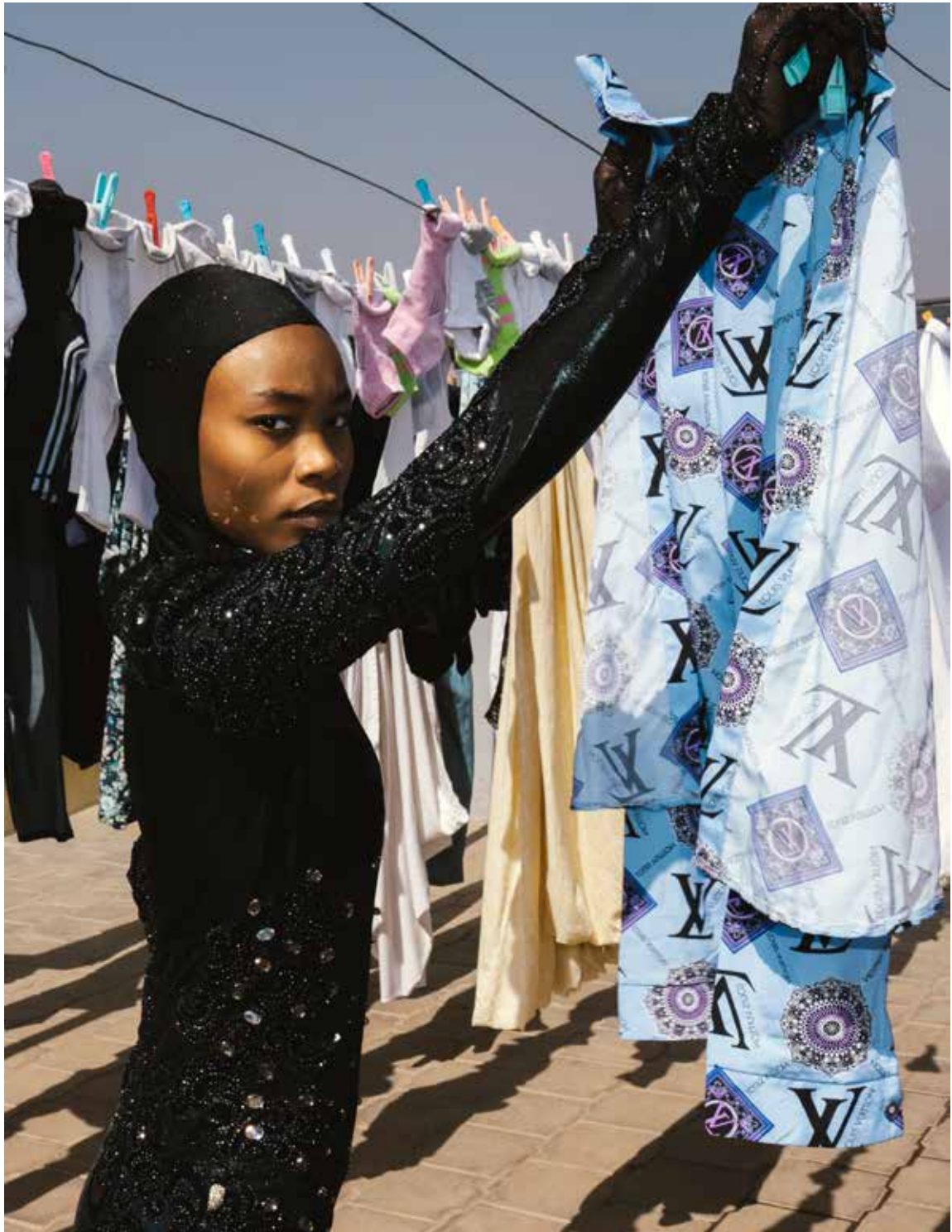
**SZTUCZNE RAJE**  
**Hybrydowość w fotografii mody**

mgr Emilia Łapko

Akademia Sztuki w Szczecinie

Promotor  
dr hab. Hubert Czerepok

Szczecin, 2024 rok



# Spis treści

|                                                                                |    |
|--------------------------------------------------------------------------------|----|
| Wstęp                                                                          | 5  |
| 1. Sztuczne raje                                                               | 7  |
| 1.1. W nurtach dyskursu. Przeniesienie raju do świata cyfrowego                | 8  |
| 1.2. Rewolucja cyfrowa i jej następstwa                                        | 14 |
| 1.3. Świat lustrzany czy lustro weneckie                                       | 16 |
| 2. Moda a tożsamość                                                            | 19 |
| 2.1. Moda uwikłana w konteksty                                                 | 20 |
| 2.2. Moda jako proces. Moda jako doświadczenie wspólnoty                       | 22 |
| 2.3. Moda w przestrzeni cyfrowej                                               | 26 |
| 3. Projektowanie samego siebie. Ciało jako nośnik wyobrażeń                    | 32 |
| 3.1. Tożsamość jako otwarty projekt                                            | 33 |
| 3.2. Ciało w przestrzeni cyfrowej                                              | 35 |
| 3.3. Nowa podmiotowość i kategoria ucieleśnienia                               | 39 |
| 4. Fotografia i hybrydowość                                                    | 43 |
| 4.1. Od antropologii po algorytmy. Fotografia jako narzędzie techniczne        | 44 |
| 4.2. Fotografia jako narzędzie badań jakościowych. Metody z użyciem fotografii | 48 |
| 4.3. Niestabilne granice obrazu. Hybrydowość i fotografia                      | 52 |
| 5. Opis pracy                                                                  | 57 |
| 5.1. Moja droga artystyczna                                                    | 57 |
| 5.2. Praca badawcza i artystyczna                                              | 60 |
| MONOKULTURA                                                                    | 63 |
| REKONSTRUKCJA UMOWNA                                                           | 71 |
| IMPOSTER                                                                       | 75 |
| POLSKI RAJ                                                                     | 78 |
| DIRTY DATA                                                                     | 80 |
| 5.3. Wnioski                                                                   | 82 |
| Abstrakt                                                                       | 84 |
| Abstract                                                                       | 85 |
| Bibliografia                                                                   | 86 |
| Źródła drukowane                                                               | 86 |
| Źródła internetowe                                                             | 88 |
| Strony internetowe                                                             | 89 |
| Spis ilustracji                                                                | 90 |

# Wstęp

Celem niniejszej dysertacji jest nakreślenie tła dla zagadnień związanych z budowaniem tożsamości w świecie cyfrowym. Tytułowe „sztuczne raje” odnoszą się do świata technologii coraz ściślej połączonego z człowiekiem. Obserwując fotografię w środowisku elektronicznym zaobserwować można relacje zachodzące między modą, tożsamością i cielesnością. Opis tych zagadnień pozwala na poznanie kondycji współczesnego człowieka: wspomaganego, poszerzanego, ale też skazanego na technologię.

Strukturę pracy określają rozdziały, które poruszają następujące tematy: środowisko cyfrowe, moda budująca tożsamość jednostki, ciało i jego reprezentacje w sieci oraz fotografia opisana jako narzędzie techniczne. Ostatni rozdział poświęcony jest pracy artystycznej. Powyższa problematyka opisana jest z perspektywy nauk humanistycznych, między innymi antropologii, socjologii oraz filozofii, w celu interdyscyplinarnego zarysowania kontekstów poruszanych zjawisk.

Powiązana ze studiami filozoficznymi ścieżka edukacyjna umożliwiła mi korzystanie z narzędzi i wiedzy należących do tej dziedziny. Przywoływani w niniejszej pracy autorzy często opisują problemy szukając podstawy ontologicznej oraz epistemologicznej. Samo sformułowanie „sztuczne raje” sugeruje konstruktywistyczne podejście do obszaru cyfrowego. Zastosowana metoda hermeneutyczna powiązana jest z podejściem interpretacyjnym, podkreśla znaczenie kontekstu, zarówno historycznego, społecznego, jak i kulturowego. Jej wybór pomógł mi zbliżyć się do pełniejszego rozumienia poruszanych zjawisk i zrozumienia różnorodności perspektyw występujących dyskursów. Metoda fenomenologiczna, którą zastosowałam w procesie twórczym pozwoliła mi oswoić się z narzędziami technologicznymi, z których korzystałam. Bezpośredni kontakt i odpowiednie nastawienie do procesu twórczego opartego o nowe technologie dostępne w sieci pomogły mi zrozumieć nowe środowisko pracy.

Narzędzia oparte na sztucznej inteligencji często stają się „współpartnerami” w procesie twórczym, sugerują kierunek rozwiązań. Idąc za myślą Martina Heideggera, która pogłębiła refleksję nad techniką, możemy zastanowić się nad tym, jak narzędzia nastawiają nas i świat. Projektując je, projektujemy siebie. Należy przy tym wskazać kontekst - kto je tworzy, czy użytkownik zna ich działanie, z jakimi modelami biznesowymi są powiązane i jakie cele stawiają sobie ich twórcy.

„Sztuczne raje” to światy cyfrowe, które poszerzają zdolności poznawcze i komunikacyjne człowieka. Pozwalają na konstruowanie nowych tożsamości, które nie są hermetycznie zamknięte, lecz wpływają na poczucie tożsamości w ogóle. Wymiar pozytywny podkreślany jest przez wielu teoretyków, filozofów czy antropologów. Wskazują na kreatywność, przełamanie ograniczeń fizycznych i intelektualnych człowieka, na zupełnie nowy wymiar społeczny sieci internetowej. Spojrzenie krytyczne skierowane jest na ekologię, nierówności ekonomiczne i społeczne pogłębiające się w środowisku cyfrowym, ograniczanie wolności, utratę prywatności, manipulacje czy wykorzystywanie danych behawioralnych pozyskiwanych od użytkowników bez ich zgody czy wiedzy. Procesy legislacyjne są opóźnione w przestrzeni cyfrowej, która stała się terenem do kolonizowania użytkowników przez najsilniejsze i największe firmy.

W niniejszej pracy opisywane będą zjawiska mieszczące się w obszarze mody. Moda definiowana jest jako element kultury silnie powiązany z budowaniem tożsamości jednostki. Jako fotografka, realizująca prace w tym obszarze, obserwuję dużą dynamikę zmian, zwłaszcza w przestrzeni cyfrowej. W sferze wizualnej to właśnie fotografia stała się medium, które je ilustruje. Wy-

konane przeze mnie prace bazują na fotografiach, ale wychodzą znacząco poza jej ramy, tożsamość kreowana w sieci nie potrzebuje bowiem foto-realistycznej estetyki. Po wejściu w powszechny obieg sztucznej inteligencji generującej obrazy, zbiory zdjęć stały się terenem wykopalisk dla rozmaitych botów. Fotografia jako narzędzie techniczne rejestrowała życie, obecnie zaś sztuczna inteligencja je symuluje i naśladuje.

# 1. Sztuczne raje

„To co widzialne nie jest już rzeczywistością. To co niewidzialne nie jest już snem.”

WILLIAM BUTLER YEATS

„Sztuczne raje” to związek frazeologiczny autorstwa francuskiego poety Charlesa Baudelaire’a<sup>1</sup>. Określenie to zostało zacytowane przez niemieckiego, postmodernistycznego filozofa Wolfganga Welscha w eseju poruszającym temat mediów elektronicznych<sup>2</sup>. Wspomniany tekst stanowił punkt wyjścia refleksji zawartych w niniejszej pracy, dotyczących przemian społecznych i kulturowych wywołanych rewolucją cyfrową. Relacje między zagadnieniami: sztuczność – naturalność, cyfrowość – realność, duchowość – cielesność znajdujemy w dyskursach teoretycznych opisujących zagadnienia filozoficzne na przestrzeni wieków. Często są na siebie nakładane, traktowane jako synonimy, co powoduje twórcze kombinacje różnych teorii oraz niekiedy bałagan pojęciowy. Usystematyzowanie języka w tym obszarze jest kluczowe dla prawidłowej analizy określenia „sztuczne raje” i interpretacji tego zagadnienia.

Słowo artificial (pol. ‘sztuczne’) rozumiem za niemieckim postmodernistą jako coś wytworzonego wtórnice, jednak nie stanowiącego opozycji dla realności. Nie ma ono pejoratywnego zabarwienia. W języku potocznym „sztuczny” często rozumiemy jako coś gorszego lub stawiamy w opozycji do słowa „prawdziwy”, „realny”, „rzeczywisty”, „naturalny”. Sam związek frazeologiczny „sztuczne raje” ma bogatą tradycję w kulturze europejskiej. Opisywanie za jego pomocą cyfrowego medium zawiera wiele kontekstów, przywoływanych w niniejszej pracy, tj. świat lustrzany, cyfrowe ucieleśnienie, immersja, telematyczność, symulacja czy teren wydobywczy danych behawioralnych. Z kolei słowo „raj” według Słownika etymologicznego języka polskiego odsyła nas do „błogiego kraju bez zimy”<sup>3</sup>. Żyjąc w Polsce szukamy słonecznych i ciepłych rejonów. Owe krainy wydają się upragnionym miejscem do życia – błogostanem, który daje poczucie szczęścia. Można więc zaryzykować twierdzenie, że określenie „raj” jest w naszej kulturze determinowane życiem w chłodnym klimacie. W podobnym kierunku zmiierzają nasze wyobrażenia o sztucznych rajach cyfrowych mediów, które manifestują się poprzez dychotomię cyfrowości i cielesności. Wiele niedogodności, którymi obciąża nas ciało - przykładowo: ból, choroba, starość, niepełnosprawność, problemy komunikacyjne, ograniczony dostęp do wiedzy czy informacji - znika w przestrzeni cyfrowej.

---

1 Baudelaire Charles, *Sztuczne raje*, tłum. Ryszard Engelking, Wydawnictwo Officyna, Łódź 2022. Określenie użyte przez autora w roku 1860.

2 Welsch Wolfgang, *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*, tłum. J. Gilewicz, [w:] M. Hopfinger (red.), *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku Antologia*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2002, s. 461-471.

3 Brückner Aleksander, *Słownik etymologiczny języka polskiego*, Wydawnictwo Krakowska Spółka Wydawnicza, Kraków 1927.

Polskie Wydawnictwo Naukowe w Słowniku języka polskiego definiuje raj jako „biblijny ogród, miejsce pobytu pierwszych ludzi na ziemi” lub „miejsce pobytu dusz zbawionych po śmierci”<sup>4</sup>. Raj przedstawiony w narracji judeochrześcijańskiej to miejsce utracone lub miejsce, do którego człowiek stara się trafić po śmierci. Ponownie pojawia się tęsknota za czymś nieosiągalnym „tu i teraz”. Jest to pragnienie odnalezienia lub osiągnięcia stanu szczęścia. Podobna motywacja pojawia się, kiedy wchodzimy do przestrzeni cyfrowej, w której szukamy lepszych światów – prostszej komunikacji, szybkiego dostępu do informacji, estetycznych doznań, łatwego dostępu do produktów, rozrywki etc. Można zatem dojść do wniosku, że „lepszy świat” wymaga wprowadzenia „lepszego siebie”. Odpowiednia reprezentacja nas samych nie jest tylko wynikiem determinantów płynących z cyfrowego medium, ale jest wymogiem charakteryzującym społeczeństwo konsumpcyjne, o którym piszą między innymi tacy myśliciele, jak Zygmunt Bauman<sup>5</sup> czy Borys Groys<sup>6</sup>. Perspektywa patrzenia na internet jako miejsce rozkwitu i konsumpcji naszych pragnień i tęsknot, przedstawia nam bogaty wizualnie obraz współczesności.

## 1.1. W nurtach dyskursu. Przeniesienie raju do świata cyfrowego

Przywołany na początku dysertacji Welsch zauważa, że istnieje w nas pierwotna potrzeba poszukiwania dobrostanu: „Ludzie marzą o raju. Jest to podwójny sen: Sięga wstecz do utraconego stanu z początku czasów i naprzód – do nowego, utopijnego stanu szczęścia, nowego raju, który ma nastąpić w historii ludzkości”<sup>7</sup>. Tym przełomowym momentem mogącym wprowadzić nas do udoskonalonej rzeczywistości wydawała się rewolucja cyfrowa<sup>8</sup>. Narzędzia i możliwości, które zaproponowała nam technologia stały się materiałem spekulatywnego dyskursu przedstawiającego nowy, lepszy świat.

Marshall McLuhan, kanadyjski teoretyk komunikacji i środków przekazu, już w latach sześćdziesiątych ogłaszał, że dzięki nowym mediom zapanuje na świecie uniwersalna forma komunikacji, jedność i porozumienie. Z kolei Ihab Hassan, amerykański pisarz, upatrywał w świecie mediów elektronicznych spełnienia marzenia gnostyków o zastąpieniu ciała sferą duchową oraz zniesieniu barier między materią, człowiekiem i kosmosem. Interesująca jest także postawa futurologa i transhumanisty, Hansa Moravca. Przedstawiał on raj na gruncie sztucznej inteligencji, mającej stanowić ekwiwalent dla kruchego i ułomnego ciała. Głosił, że umysł powinien być uwolniony od ciała, co czyniłoby podmiot nieśmiertelnym. Prognozował w latach dziewięćdziesiątych, że w latach dwudziestych XXI wieku moc obliczeniowa maszyn będzie dorównywać zdolnościom człowieka. W następnym etapie komputery zaczną replikować siebie nawzajem wytwarzając coraz lepsze modele. Te idee – przedstawiające technologię w perspektywie nieustannego postępu, przedłużania człowieka lub wytwarzania nowych form podmiotu – otwierają drogę do transhumanizmu<sup>9</sup>.

---

4 <https://sjp.pwn.pl/szukaj/raj.html> (data dostępu: 10.03.2023).

5 Zob. Bauman Zygmunt, *Płynna nowoczesność*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2007.

6 Zob. <https://www.e-flux.com/journal/00/68457/the-obligation-to-self-design/> (data dostępu: 19.09.2022).

7 Welsch Wolfgang, *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*, dz. cyt., s. 461.

8 Rewolucję cyfrową datuje się na drugą połowę XX wieku. Znaczący wpływ na tempo zmian miało wynalezienie komputera, telefonii komórkowej, internetu oraz automatyzacja pracy.

9 Tamże, s. 465.

Przywołując artystę Theo-Massa oraz jego manifest #postdigitalism<sup>10</sup> z 2013 roku można zauważyć wielki entuzjazm z jakim wpatrywano się w przestrzeń cyfrową. Internet miał być przestrzenią, w której powstanie nowy, egalitarny świat wolny od przemocy i nierówności, otwarty na nieskończone możliwości kreacyjne cyfrowego medium<sup>11</sup>. Jednostka miała się w nim twórczo realizować wyzwając się od skończonej materii. Z podobnym entuzjazmem twórcy Doliny Krzemowej<sup>12</sup> przedstawiają cyfrowe produkty.

Wolfgang Welsch we wspomnianym wcześniej eseju przywołał dziewiętnastowieczne pomysły na „sztuczne raje” francuskiego poety Charlesa Baudelaire’a, które stają się ówczesną metaforą stanów narkotycznych. Pisarz analizuje działanie opium i haszyszu oraz motywację uzależnionego opisując indywidualne doświadczenie narkotyku. Poszukiwania chemicznych sposobów na wprowadzanie w odmienne stany świadomości są zakorzenione w wielu cywilizacjach. Problemem, jak można się domyślać, są skutki uboczne substancji psychoaktywnych oraz ich główny mankament – narkotyki przedstawiają na krótką chwilę iluzoryczny świat. Niemiecki filozof nie poświęcił uwagi na skutki uboczne przebywania w sieci, np. uzależnienia od gier komputerowych czy mediów społecznościowych.

„Elektronicznie możemy stać się równi nie tylko aniołom, ale nawet Bogu. Sposób istnienia Boga określano w tradycji jako *interminabilis vitae tota simul et pertecta possessio*, czyli wszechobejmujące, natychmiastowe i doskonałe posiadanie nieograniczonego życia. Dziś możemy uczestniczyć w czymś takim dzięki komunikacji. Zespół elektronicznych mediów udostępnia nam interaktywnie wszystkie realia historii i teraźniejszości oraz wszelkie możliwe formy twórczości”<sup>13</sup>.

W powyższym cytacie Welsch przenosi pojęcia z dyskursu filozoficzno-teologicznego na grunt analizy czasów współczesnych. Technologia w tym ujęciu jest narzędziem wybawienia człowieka od jego ograniczeń. Można podać w wątpliwość zasadność tej perspektywy wymieniając zagrożenia i problemy, które wiążą się z postępem technologicznym, tj. negatywne skutki wpływające na środowisko naturalne, zaburzenia psychiczne i choroby cywilizacyjne nabyte w środowisku cyfrowym oraz pogłębianie się różnic ekonomicznych. Warto podkreślić analogię sztucznych rajów rozumianych jako stany narkotyczne oraz jako technologię cyfrową nie dlatego, że prowadzi nas w dobrostan, ale z uwagi, iż oba zagadnienia mają szereg konsekwencji wpływających na zachowanie jednostki oraz szerzej na funkcjonowanie społeczeństwa.

Shoshana Zuboff, psycholożka społeczna i pisarka, w książce *Wiek kapitalizmu inwigilacji* zajmuje się analizą nowego ładu ekonomicznego, jaki rysuje się nam po rewolucji cyfrowej. Teoretyczka zauważa, że działanie dzisiejszych platform cyfrowych przypomina schemat działania narkotyków. Demaskuje agresywną politykę koncernów Big Tech wykazując, że internet nie jest poszukiwanym przez ludzkość rajem, ale przestrzenią pełną nadużyć i zagrożeń dla funkcjonowania jednostki oraz społeczeństw. Systemy obliczeniowe projektowane są tak, aby użytkownik nieustannie dostawał drobny zastrzyk dopaminy, podtrzymujący jego uwagę – kontrolując jego zachowanie i poczucie szczęścia. Algorytmy pisane są w oparciu o wiedzę z zakresu inżynierii behawioralnej. Kierują zachowaniem w sieci angażując użytkowników i ostatecznie prowadząc do

10 <https://www.postdigital.tech/manifesto/> (data dostępu: 6.09.2022).

11 <https://theo-mass.tumblr.com/post/41103742822/the-postdigitalism-manifesto> (data dostępu: 6.09.2022).

12 Ang. *Silicon Valley*. <https://businessinsider.com.pl/dolina-krzemowa> (data dostępu: 6.09.2022).

13 Tamże, s. 465.

uzależnień. Człowiek traktowany jest jak obszar do pozyskania surowca danych behawioralnych. Zuboff zamiast wizji obiecanego raję przedstawia obraz więzienia, z którego nie ma ucieczki.

Warto zwrócić uwagę na gry językowe, których celem jest pokazywanie technologii w dobrym świetle. „Otwarty internet”, „interoperacyjność” i „łączność” to terminy, które pozytywnie opisują zjawiska cyfrowe. Sztuczna inteligencja<sup>14</sup> w IBM<sup>15</sup> jest nazywana „kognitywną informatyką”, aby uniknąć złych skojarzeń ze słowem „sztuczna” i „maszynowa”. Zabiegi te umniejszają wagę problemów wynikających z rozwoju technologicznego. Krytyczne podejście przedstawia procesy rynkowe, które instrumentalnie podchodzą do jednostki.

Przedstawianie świata cyfrowego jako przestrzeni niematerialnej, odpowiadającej przestrzeni ducha i będące w opozycji do świata materialnego, któremu przynależy ciało, czerpie ze źródła tradycji myśli europejskiej. Jak wskazują powyższe rozważania, dychotomia ciała i ducha przekładana jest na schemat materialny vs. cyfrowy. Cyfrowy oznacza: niematerialny, racjonalny, obliczeniowy, idealny, lepszy, zaś materialny wiążemy z terminami takimi jak: realny, skończony, niewystarczający, gorszy, podatny na błędy. Analizując język, jakim posługujemy się opisując rewolucję cyfrową, wpadamy w podobne pułapki. Współcześni utopiści nawołując do rozpoczęcia nowego etapu dziejów, w którym projektuje się społeczeństwo według zasad opartych na utopijnych wartościach. Dobrym przykładem jest filozofia marksistowska, która miała reformować ludzkość globalnie i ostatecznie. Wielki reset czy rewolucja cyfrowa mają wydzźwięk nieuchronności. Zuboff zauważa, że mówienie o nowym etapie historii – nowej „epoce”, „erze” czy „fali” – ma dodawać powagi i zniechęcać do sprzeciwu wobec poczynąń przemysłu Big Tech. Nie sposób nie zauważyć, że w tym dyskursie próbuje się wykreować poczucie nieuchronności czasów czy wszechobecność i totalność informacji sięgając po język dogmatów wiary, a nie nauki czy polityki. Posługując się koncepcją gier językowych Wittgensteina<sup>16</sup>, można zauważyć wiele problemów w związku z opisem cyfrowego obszaru badań. Skacząc po obszernej siatce pojęciowej warto zastanowić się nad etymologią znaczeń, sposobem ich używania oraz intencją autorów, którzy nakreślają nam nowe narracje i sposoby patrzenia na ten fragment rzeczywistości. Przedstawiona problematyka skłania do obserwacji, iż język, jaki spotykamy w opisie nowych technologii, używany jest w taki sposób, aby pokazać tylko dobre strony danego zagadnienia. Opisy czy nazwy mają zakryć problemy, które mogą prowadzić do krytycznego sposobu myślenia o wdrażanych nowościach.

Welsh wyjaśnia, że współczesna filozofia zarówno w nurcie hermeneutycznym, jak i analitycznym, mówi o wielości światów. Bierze się to z przekonania, iż nie mamy bezpośredniego dostępu do rzeczywistości, każdy jej opis jest już pewną formą interpretacji. Kantowski świat „sam w sobie” jest niedostępny, a jego opis jest obciążony już jakimś znaczeniem nadanym przez podmiot, który go opisuje. Natura poznania ma więc charakter interpretacjonizmu, a nie realizmu. Welsch pisał o światach, które są konstruowane, jak na przykład świat fizyki kwantowej, świat literatury czy świat biologii. Patrząc z tej perspektywy, każdy świat jest sztuczny. Niezależnie czy opiszemy wyrażeniem *artificial paradise*, stany narkotyczne, świat cyfrowy czy inny obszar. Dla Welscha wszystkie światy są światami sztucznymi. Są konstruktami. „Sztuczność i naturalność są pojęciami względnymi, nie odnoszą się do przedmiotów, lecz do punktów widzenia, perspektyw, relacji”<sup>17</sup>. We wspomnianym eseju nie neguje on różnic między rzeczywistością wirtualną i realną. Zauważa, że są różnego rodzaju stopnie tego, przez co rozumiemy co jest realne, a co nie. Propo-

---

14 Ang. *artificial intelligence* – AI.

15 IBM – International Business Machines Corporation to amerykańskie przedsiębiorstwo informatyczne założone w 1912 roku.

16 Wittgenstein uważał, że większość problemów filozoficznych wynika ze złego używania języka i mieszania dyskursów teoretycznych.

17 Welsch Wolfgang, *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*, dz. cyt., s. 466.

nuje wykorzystanie narzędzi fenomenologicznych do opisu nowych mediów pod względem estetycznym. Opisuje telewizję, która daje duże możliwości wychodzenia poza obrazy tego, co widzi oko, na przykład poprzez efekty specjalne, efekty spowolnienia, makro obiektywy czy perspektywy lotu ptaka. Vilém Flusser, czeski filozof, podobnie opisywał narzędzie fotografii<sup>18</sup>. Elektroniczna zabawa obrazem sprawia wrażenie lekkości i swobody niespotykanej nigdy wcześniej<sup>19</sup>. Dziś coraz popularniejsza staje się refleksja, że owa efemeryczność, nawet jeśli nazwiemy ją „chmurą danych”, ma swoje źródło w serwerach, kablach czy energii pozyskanej w niekoniecznie ekologiczny sposób.

Welsch proponuje swoją ontologię opartą na binarnym kodzie. Dane cyfrowe na życzenie użytkownika pojawiają się i znikają. W świecie tym występuje zjawisko rozplywania się bez śladu. Dla Welscha substancja utożsamiana była ze zjawiskiem. „Jest tylko przeciwieństwo bycia i niebycia. Ale i ono jest tylko chwilowe, naciśnięcie klawisza – i to, co przed chwilą było zniszczone jest natychmiast znowu”<sup>20</sup>. Dla niemieckiego myśliciela dokumenty istnieją na dwa sposoby: w formie analogowej na ekranie, czyli ukazujący się nam obraz oraz w formie cyfrowej w pamięci komputera. Użytkownik widzi tylko ekran. To, co cyfrowe, jest niedostępne, jest czarną skrzynką. Jest kodem rozumianym tylko przez programistów. Przytoczeni naukowcy odrywają przestrzeń cyfrową od materialnych nośników, kabli czy serwerów zapominając, że one ostatecznie są warunkiem jej istnienia.

Powyższe rozważania na temat mediów elektronicznych wskazują na perspektywę fenomenologiczną, która charakteryzuje się pierwszoosobowym i źródłowym sposobem badania zjawisk odsłaniając tym samym bardzo podstawowe elementy tego obszaru. Aleksandra Przegalińska w rozprawie doktorskiej *Fenomenologia istot wirtualnych*<sup>21</sup> wykazuje, że redukcja fenomenologiczna, która pomaga spojrzeć na badane zagadnienia w nowy i świeży sposób, może sięgać w głąb programu, kodu, odsłaniając charakter nowych technologii, niezależnie od znajomości języków programistycznych. Teksty Kate Crawford<sup>22</sup> wykazują, iż na podstawie analiz baz danych i metodologii opisów przeznaczonych dla trenowania sztucznej inteligencji widać wiele ukrytych założeń mających kontekst polityczny, ekonomiczny, kulturowy, a czasem ksenofobiczny.

Światy elektroniczne rozszerzają i wzbogacają sposób patrzenia na to, co fizyczne. Co więcej, potrafią zmienić naszą percepcję oraz nas samych. Następuje również wirtualizacja i odrealnienie tego, co fizyczne. Zasady mediów coraz częściej przenikają do codziennych praktyk. Warto w tym momencie nadmienić koncepcję świata lustrzanego, według której świat cyfrowy miałby wchłonać, odbić, powielić lub przenieść w całości ten, który znamy. Natalia Hatałska, założycielka Infuture Institute, przedstawia podstawowe założenia tej idei prognozując kierunek rozwoju branż technologicznych coraz śmielej wkraczających we wszystkie sfery życia<sup>23</sup>. Z jednej strony mamy coraz większą gamę produktów opartych o analizę danych, które ułatwiają nam codzienność, z drugiej strony przekazujemy coraz więcej informacji o sobie. Ceną za inteligentne narzędzia jest nasza wolność. Świat lustrzany jest mierzalny, gromadzone w nim dane mogą być wykorzystywane niezgodnie z interesem użytkownika. Już teraz prowadzi to do sporych nadużyć korporacji czy polityków.

---

18 Flusser Vilém, *Ku filozofii fotografii*, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa, 2015.

19 Welsch Wolfgang, *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*, dz. cyt., s. 469.

20 Tamże, s. 470.

21 Przegalińska Aleksandra, *Fenomenologia istot wirtualnych*, rozprawa doktorska, Uniwersytet Warszawski, 2000.

22 Kate Crawford, amerykańska badaczka z obszaru sztucznej inteligencji.

23 Hatałska Natalia, *Wiek paradoksów. Czy technologia nas ocali?*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2021.

Podział relacji społecznych na internetowe i realne jest coraz bardziej nieprecyzyjny. Obserwując komunikację ludzi poprzez social media widzimy intensywne zmiany w relacjach międzyludzkich, sposobie zachowania i nawykach poza siecią. Wirtualizacja świata ma wiele aspektów – można postrzegać ją jako zagrożenie, jak i szansę rozwoju człowieka. Ciekawą refleksją Wolfganga Welscha jest podkreślenie konstruktywistycznego podejścia do światów – każdy z nich, niezależnie jak bardzo jesteśmy z nim oswojeni, jest jedynie konstruktem. Warto o tym pamiętać słuchając wieszczów utopijnych czy dystopijnych narracji o przyszłości. Sztuczne raje nie muszą być końcem humanizmu i nie zawsze służą budowaniu dobrostanu ludzkości. Jeśli każdy świat jest konstruktem, to ich wybór oraz to, w jaki sposób w nich funkcjonujemy, jest obarczone decyzją i odpowiedzialnością jednostek, jak i społeczeństw.

Welsh zastanawiał się skąd bierze się fascynacja nad cyfrowymi światami konkludując, iż „szczęście nowych światów jest szczęściem dopełnienia tradycyjnych pragnień i wyjściem poza nie”<sup>24</sup>. Narkotyki były jednym ze sposobów ucieczki przed banalnością, o której pisze filozof Mike Jay w antologii tekstów *Artificial Paradises*<sup>25</sup> przedstawiając przekrój światowej literatury poświęconej narkotynom i substancjom odurzającym. Umieszcza w niej fragmenty Odysei Homera, Alicji w krainie czarów Lewisa Carrolla, Zmierzch bogów Fryderyka Nietzschego, Czarny skaner Philipa Dicka, Raport o skutkach pejetlu Witkacego, Drzwi do percepcji Aldousa Huxley’a czy Przyjemność tropików Claude’a Levi-Straussa – by wymienić tylko kilka najważniejszych tytułów. Jay systematyzuje antologię klasyfikując teksty w rozdziały, pokazując powiązanie narkotyków z różnymi sferami życia. Od pierwszych odkryć narkotyków, po badania chemiczne i filozoficzne, powiązanie z religią, sztuką, społeczeństwem, chorobą i uzależnieniami. Narkotyki były bramą do sztucznych rajów, ucieczką przed nudą, banalnością, niechcianą rzeczywistością, przygodą, dostępem do świata bogów i szczęścia. Narkotyki powiązane z cielesnością wiązały się również z jej ograniczeniami. Myśliciele upatrujący w świecie cyfrowym nowego raju widzieli w nim również panaceum na ograniczenia ciała. Cytowana powyżej literatura opowiada o pragnieniach i sposobach ich zaspokajania. Welsh pod koniec swoich rozważań stwierdził, iż fascynacja elektronicznymi rajami bierze się właśnie z tęsknoty za ciałem.

„Elektroniczna wszechobecność i kosmos wirtualnych możliwości powodują tęsknotę za inną obecnością, za niepowtarzalną obecnością tu i teraz, za pojedynczym zdarzeniem. [...] Mamy dobre powody, żeby bronić ciszy przed znieczuleniem, wyżej cenić własną, niedostępną dla innych wyobraźnię niż społecznie podzielane wyobrażenia elektroniczne, a także na nowo uszanować starzejące się, i wrażliwe ciała wobec doskonałości i nieużywalności ciał syntetycznych”<sup>26</sup>.

Ciało jest warunkiem naszego istnienia, myślenia, naszych działań. Dematerializacja i cyfrowość mogą stanowić dla niego kontrapunkt. Mimo rozszerzeń cielesności – różnego rodzaju protez, wzmocnień, narzędzi do poszerzania percepcji człowieka – ciało jest dalej punktem odniesienia w kontekście świata cyfrowego. Welsh postuluje „nienaruszalność, suwerenność i samoistność ciał. Obecnie odkrywamy je na nowo jako przeciwwagę mediatyzacji świata”<sup>27</sup>. Filozof

---

24 Tamże, s. 466.

25 Jay Mike, *Artificial Paradises*, Penguin Books, London 1999.

26 Welsch Wolfgang, *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*, dz. cyt., s. 478.

27 Tamże, s. 480.

proponuje powrót do doświadczenia zmysłowego z epoki przedelektronicznej. Przedstawia wizję człowieka ponowoczesnego jako tułacza wędrującego pomiędzy różnymi światami, potrafiącego znaleźć szczęście i radość właśnie w drodze. W rzeczywistości coraz bardziej nasyconej elektroniką, w kontrze do Welscha, można zaproponować inną metaforę, w której to człowiek potyka się lub jest śledzony przez wytworzone narzędzie techniczne.

Warto zauważyć, że sztuczne, cyfrowe raje, stanowią przestrzeń działania koncernów – w tym tych z obszaru mody. To za pomocą jej narzędzi tworzymy cyfrowe tożsamości w grach czy w social mediach. Na potrzeby e-commerce wytwarzane są nowe produkty, ścieżki sprzedaży, zachowania i potrzeby, które coraz częściej nie mają fizycznego charakteru. Nasze wirtualne reprezentacje są dla nas tak samo ważne jak nasz fizyczny wygląd. W cyfrowych rajach można zaopatrzyć się w cyfrowe ubrania, określony sposób poruszania się czy awatary, które nie mają wiele wspólnego z naszym odbiciem w lustrze. Koncerny generują trendy, które kształtują estetykę konsumentów. W social mediach szukamy akceptacji, znajomych oraz coraz częściej spersonalizowanej i bezpiecznej wizji świata. Internet z miejsca szybkiego dostępu do informacji stał się przestrzenią, z której nie chcemy być wykluczeni i która jednocześnie obliguje nas do autoprezentacji. Świat cyfrowy wymaga reinterpretacji ciała oraz sposobów jego manifestacji za pomocą różnych narzędzi.

Cielesność i cyfrowość nie stoją w stosunku do siebie w opozycji, ale coraz bardziej nakładają się na siebie. Immaterialność, którą przypisano światu cyfrowemu, miała uwolnić od ograniczeń świata fizycznego. Adriana de Souza e Silva, teoretyczka z zakresu komunikacji i informatyki, konkludowała, iż koncepcja ta „umożliwiła kreowanie nowych miejsc i nowych tożsamości. Stało się możliwe, by porzucić materialne ciało i podróżować po świecie jako ciało informatyczne”<sup>28</sup>. Czy faktycznie porzucamy nasze fizyczne ciała wchodząc w przestrzeń cyfrową? Pogląd prof. Michała Ostrowickiego podkreślający prawdziwość ludzkiego działania w świecie elektronicznym podkreśla wykazanie nierozzerwalnej relacji ze światem fizycznym. Warto dodać, że świat cyfrowy potrzebuje energii elektrycznej, serwerów i szeregu sprzętów. Jego dynamikę napędza rynek, legitymizuje prawo i polityka. Metafora podróżnika poruszającego się po tych przestrzeniach przestaje być aktualna.

W prezentowanych przykładach opozycję fizyczności i cyfrowości można czytać jako powszechny pogląd, który wynika z rozwoju technologicznego i kontekstu kulturowego. Tę perspektywę unieważniają nowe zjawiska, tj. „internet rzeczy”<sup>29</sup>, „inteligentne miasta”<sup>30</sup> czy wykreowane, przyjazne pojęcie „człowieka plus”<sup>31</sup>. Wolność wyboru, czy chcemy uczestniczyć w świecie cyfrowym, jest znacząco ograniczana między innymi ze względu na coraz większe wypełnianie przestrzeni fizycznej elementami technologicznymi, włącznie z naszymi ciałami. Sztuczne raje – będące dla Welscha miejscem, do którego można świadomie wejść i wyjść – coraz częściej stają się nieuniknionym elementem codziennego życia. Jako przykład można wymienić systemy bankowe oferujące instalowane pod skórą chipy kontrolujące codzienne zakupy. Miasta, takie jak Toronto czy Nowy Jork, proponują inteligentną optymalizację ruchu sugerując nam trasy i parkingi. Z kolei systemy bezpieczeństwa państw coraz częściej mają dostęp do prywatnych danych obywateli. Społeczeństwo godzi się na te i wiele innych sprawnych narzędzi, które są opisywane prawie

---

28 de Souza e Silva Adriana, *The Invisible Imaginary: Museum Spaces, Hybrid Reality and nanotechnology*, [w:] Sidey-Myoo, *Estetyka światów wirtualnych*, [http://www.sideymyoo.art.pl/wp-content/uploads/2021/08/Sidey-Myoo\\_Estetyka-swiatow-wirtualnych.pdf](http://www.sideymyoo.art.pl/wp-content/uploads/2021/08/Sidey-Myoo_Estetyka-swiatow-wirtualnych.pdf) (data dostępu: 2.08.2023).

29 Koncepcja, która głosi, iż przedmioty pośrednio albo bezpośrednio gromadzą, przetwarzają lub wymieniają dane za pośrednictwem sieci cyfrowej.

30 Miasta wykorzystujące technologie komunikacyjno-informacyjne w celu polepszenia jakości życia mieszkańców, polepszenia infrastruktury i dbania o ekologię.

31 Koncepcja polegająca na rozszerzeniu zdolności człowieka za pomocą narzędzi technologicznych.

zawsze językiem korzyści, ignorując zagrożenia i problemy. Podsumowując powyższe rozważania warto zadać pytanie o świadomość społeczną zachodzących zmian oraz cenę, którą przyszło nam za nie płacić.

## 1.2. Rewolucja cyfrowa i jej następstwa

Charakteryzując szybko zmieniającą się współczesność, trudno jest o dystans i obiektywizm. Podchodząc linearnie do ostatnich dwustu lat, teoretycy ponumerowali kolejne ważne etapy postępu cywilizacji euroatlantyckiej. Określenie „pierwsza rewolucja przemysłowa”, które jest datowane na drugą połowę osiemnastego wieku, odnosi się do okresu rozpoczętego przez wynalezienie maszyny parowej. Druga rewolucja została zainicjowana wynalezieniem elektryczności oraz silnika spalinowego na początku dwudziestego wieku. Trzecią, zwaną też rewolucją naukowo-techniczną, zapoczątkowało pojawienie się komputera automatyzującego pracę maszyn w latach sześćdziesiątych. Kolejnymi ważnymi momentami były: wynalezienie internetu, rozwój sprzętu komputerowego oraz telekomunikacji. Jedną z ciekawszych perspektyw patrzenia na ostatnie dekady zaproponowała Shoshana Zuboff. Teoretyczka ogłasza wiek kapitalizmu inwigilacji, krytycznie przyglądając się poczynaniom klasy politycznej i korporacji. Dla kontrprzykładu Klaus Shwab, założyciel Światowego Forum Ekonomicznego i przedstawiciel elit wielkiego kapitału, optymistycznie patrzy na zachodzące zmiany. Proponuje przejście do czwartej rewolucji cyfrowej, bazującej na zdobyczach trzeciej, jednak charakteryzującej się dużo szybszą dynamiką zmian. Obecnie zaobserwować można wiele nowych technologii, takich jak: nanotechnologia, biotechnologia, informatyka kwantowa, sztuczna inteligencja czy internet rzeczy. Powoduje to falę zmian, która zalewa wszystkie dziedziny życia i tworzy nowe społeczeństwo informacyjne. Charakteryzuje się ono tym, że strategicznym jego zasobem staje się wiedza, a nie jak dawniej kapitał czy praca<sup>32</sup>. Narracja Shwaba jest obietnicą lepszego jutra, wizją pięknej przyszłości, łatwiejszego i przyjemniejszego życia. Miliardy ludzi podłączonych do sieci za pomocą urządzeń mobilnych dają nieograniczone możliwości wpływania na kształtowanie społeczeństwa sieciowego. Powszechny dostęp do wiedzy, przechowywanie danych, wzrost mocy obliczeniowej komputerów oraz uczenie maszynowe to sztandarowe hasła gloryfikujące postęp technologiczny. Procesy te zmieniają sposób wykonywania pracy przyczyniając się do transformacji rynku. O społeczeństwie w epoce postindustrialnej pisał już połowie XX wieku teoretyk mediów Marshall McLuhan. Jego opis „globalnej wioski” wiązał się z teorią komunikacji oraz rozpowszechnianiem internetu, dzięki któremu zwiększyła się łączność ludzi niezależnie od czasu i szerokości geograficznej. Nowa forma społeczeństwa powstawała na bazie produkcji wiedzy, która wykreowała odmienne modele dystrybucji i konsumpcji. To z kolei wytworzyło kulturę prosumencką<sup>33</sup>. Jak zauważył Piotr Zawojski, medioznawca i kulturoznawca, po rewolucji internetowej zmienił się odbiorca treści: narodziła się kultura partycypacyjna, interakcyjna, kolaboracyjna. Owa cyberkultura obaliła wertykalny schemat konsumenta trawiącego proponowane z góry treści<sup>34</sup>.

Za przykład powyższej zmiany może posłużyć sukces amerykańskiej firmy Apple. Korporacja wprowadziła na rynek niewielki odtwarzacz iPod w 2003 roku odnosząc jeden z większych

32 <https://cyberpolicy.nask.pl/spoleczenstwo-informacyjne-w-czasach-cyfrowej-rewolucji-o-zjawisku-banki-informacyjnej-i-jego-nastepstwach/> (data dostępu: 13.09.2022).

33 Kultura prosumencka charakteryzuje się zindywidualizowanym podejściem w relacji produkt – konsument.

34 Zawojski Piotr, *Technokultura i jej manifestacje artystyczne. Medialny świat hybryd i hybrydyzacji*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2016, s. 94.

sukcesów komercyjnych w sektorze IT. Ten sukces, zdaniem Shoshany Zuboff, polegał na dobrze zaprojektowanym produkcie dostosowanym do „nowego, zindywidualizowanego społeczeństwa z jego zapotrzebowaniem na zindywidualizowaną wersję konsumpcji”<sup>35</sup>. Akcent konsumpcyjnej uwagi został przeniesiony z masy na jednostkę. Kapitalizm dostosował się do nowych potrzeb kształtując i torując nową wersję tożsamości. Wydaje się, że pokolenie nowej generacji konsumentów wyznaczyło drogę do bardzo otwartej wizji tożsamości w sieci – zmiennej, płynnej, coraz częściej nieszukającej odbicia w fizycznym świecie, nastawionej na maksymalny indywidualizm.

Zuboff, jako psycholożka społeczna, zajęła się głębszą analizą nowego ładu ekonomicznego, jaki zarysował się po rewolucji cyfrowej. Przedstawiła ona nie tylko możliwości technologicznych wynalazków, ale wskazała źródło i przyczyny ich powstawania oraz szybkiego rozwoju. Tytułowy „kapitalizm inwigilacji” oznacza ujęcie ludzkiego doświadczenia jako darmowego surowca do produkcji danych behawioralnych, wykorzystywany następnie w niejawnych praktykach handlowych. Nowa architektura ekonomiczna czerpie zyski dla nielicznych z modyfikacji behawioralnych opartych na zachowaniach miliardów użytkowników – w tym wydobycia, magazynowania i sprzedaży. Nowy system gromadzi bogactwo, wiedzę i władzę w niespotykanej dotychczas koncentracji. Prowadzi to do powstania nowej potęgi instrumentalnej, próbującej zdominować nie tylko jednostki, ale też społeczeństwa. Kapitalizm inwigilacji to nie zbiór technologii, ale sposób zarządzania technologiami. Nie jest tym samym, co środowisko cyfrowe, choć na nim bazuje<sup>36</sup>.

Użytkownicy przestrzeni cyfrowej pozostawiają różnego rodzaju dane. Niektóre z nich są wykorzystywane do ulepszania produktów i usług. Istnieje jednak cała nadwyżka behawioralna, stanowiąca motor rozwoju w procesach „inteligencji maszyn” (ang. machine intelligence). Przewidują one zachowanie użytkowników: „[...] owe produkty predyktacyjne stanowią przedmiot obrotu na nowych rynkach prognoz behawioralnych, które nazywamy rynkami przewidywania przyszłych zachowań”<sup>37</sup>. Jak się okazuje, nasz wygląd, głos, emocje, osobowość, nawyki stały się podstawą do obrotu nowej wymiany. „Kapitaliści nadzoru” – jak nazywa ich Zuboff – dla zwiększenia swojego zysku są skłonni popychać i dostrajać swoich użytkowników, wzbudzać reakcje stadne bez ich świadomości i akceptacji. Traktują masy instrumentalnie dążąc do automatyzacji ich zachowań.

Można zauważyć, że mity związane z wolnością i demokratycznym charakterem internetu powoli upadają. Bycie podłączonym do sieci w naturalny sposób zakładało bycie prospołecznym oraz zawierało samo w sobie inkluzywność, sugerowało też demokratyczność w dostępie do wiedzy. Zuboff podkreśla, że:

„Kapitalizm inwigilacji działa, wykorzystując bezprecedensowe asymetrie dostępu do wiedzy oraz władzę, na którą wiedza się przekłada. Kapitaliści nadzoru wiedzą wszystko o nas, podczas gdy ich działania są zaprojektowane tak, by dla nas pozostawały nieznane. Gromadzą ogromne zasoby nowej wiedzy od nas, ale nie dla nas. Prognozują naszą przyszłość, mając na względzie korzyści osób trzecich, nie nasze”<sup>38</sup>.

Konkluzja po lekturze Zuboff jest fatalistyczna. Sztuczne raje konstruowane są na potrzeby

---

35 Zuboff Shoshana, *Wiek kapitalizmu inwigilacji. Walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy*, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 2020, s. 48.

36 Tamże, s. 29.

37 Tamże, s. 20.

38 Tamże s. 24.

wciągnięcia mas do środowiska cyfrowego w celu eksploatacji ich uwagi. Są projektowane tak, by zniewolić, zabrać czas, zmanipulować do pożądaných zachowań. Ich projektanci bazują na wiedzy z zakresu badań behawioralnych, wykorzystując ją na nieświadomych użytkownikach. W tej perspektywie cyfrowy raj staje się pewnego rodzaju więzieniem czy systemem cyfrowego niewolnictwa. Można zauważyć niebywałą dysproporcję i rozejście się dróg między badaniem człowieka w środowisku cyfrowym przez metody badawcze antropologów czy socjologów, a specjalistów IT wykorzystujących wiedzę z zakresu badań behawioralnych. Instrumentalne podejście tych drugich nie jest tylko wątpliwe etycznie, ale często niezgodne z prawem państw, w których działają dane usługi czy produkty. Legislacja nie nadąza za postępem technologicznym z czego korzystają wielkie koncerny. Kapitalizm w czasie szybkiego rozwoju, zwłaszcza w momencie wejścia w powszechne użycie sztucznej inteligencji, nie respektuje zasad poszanowania jednostki.

### 1.3. Świat lustrzany czy lustro weneckie

Natalia Hatałska specjalizuje się w analizie i badaniu trendów oraz prognozowaniu tendencji. Założona przez nią firma Infuture Institute regularnie wypuszcza raporty zwane „mapami trendów”. W jednym z nich opisała ideę świata lustrzanego. Koncepcja ta polegać ma na całkowitym przeniesieniu elementów świata fizycznego do świata cyfrowego, uwzględniając aspekty materialne, ekonomiczne, ludzkie czy przestrzenne. Wiele codziennych aktywności zostało już wdrożonych ze względu na pandemię COVID-19 wliczając w to edukację, zdalną pracę, rozrywkę czy biznes. Istnieje wiele obszarów, które czekają na swoją kolej. Część z nich wydaje się nam niemożliwa do zdigitalizowania, a część płynnie zyskuje swój cyfrowy odpowiednik. Dobrym przykładem w tym zakresie jest pieniądź. Czynnikiem zmian hybrydyzacji światów są między innymi: zwiększenie użytkowników internetu o grupy, które wcześniej z niego nie korzystały, nowe przyzwyczajenia społeczne oraz dystans fizyczny spowodowany epidemią. Analitycy z Infuture Institute podkreślają w swoich szacunkach, że cały proces wymaga jeszcze wielu inwestycji i czasu. Wdrażane są nowe technologie, które dopiero są testowane. Z widocznych już teraz tendencji można wymienić takie jak: systemy biocyfrowe, symbiocen, gospodarkę kwantową, dematerializację, niewidzialne technologie, zrobotyzowane życie czy internet istot, hakytywizm, gigałączność, wielozmysłowość, metaekonomię oraz technokomunizm. Kumulacja technowładzy, wojna wpływów, nierówności cyfrowe, algorytmizacja życia, ustalanie nowych granic prywatności, opóźniona legislacja, to wyzwania, z jakimi muszą poradzić sobie współczesne społeczeństwa<sup>39</sup>.

Idea metaversum pojawia się w formie wystawy Herberta Q. Franka w 2005 roku jako platforma Acttiive Worllds. Były to początki środowiska 3D, w których artysta zaprezentował swoje realizacje artystyczne. Jego idea metaversum wiąże się ze zdolnościami językowymi człowieka oraz potrzebą tworzenia alternatywnych narracji czy światów, wobec tego, co fizyczne. Pomysł na metaversum wdrażany przez firmę Meta, to próba wdrożenia idei świata lustrzanego. Oznacza to próbę przeniesienia aktywności człowieka ze świata fizycznego do sieci. Jest to równocześnie ogromny potencjalny rynek danych behawioralnych. Odzworowanie świata fizycznego na wszystkich jego poziomach według Infuture Instytut zachodzić będzie etapowo. Sposoby spędzania wolnego czasu, wliczając w to gry, życie towarzyskie, relaks, pracę i biznes, bazują na nowych zdobyczach technologicznych, takich jak wirtualna oraz rozszerzona rzeczywistość. Metaversum w założeniu ma też umożliwić doświadczenia wielozmysłowe. Dotyk, smak, zapach, odczuwanie emocji drugiej osoby – to przyszłe etapy rozwoju. Przestrzeń ta zmieniać będzie relacje społeczne, poczynawszy od

---

39 <https://infuture.institute/mapa-trendow/> (data dostępu: 12.08.2022).

prywatnych, aż po sposób działania przedsiębiorstw i interakcji z klientem. Jest to obszar ważnych przemian dla funkcjonowania kapitalizmu. Jak zauważa Hatalska:

„Wcześniej o metaversum, używając dokładnie tego określenia, mówiła Epic Games, a także firmy Roblox oraz Microsoft. Oprócz tego w metaversie inwestują wszystkie spółki, które opierają się na danych, m.in. Amazon i Google, chociaż nie używają tego określenia”<sup>40</sup>.

Shoshana Zuboff, opisując poczynania Big Tech, nie opowiada o odbiciu znanej nam rzeczywistości w technologicznym świecie lustrzanym. Używa sformułowania „lustro weneckie”, które faktycznie odbija wiele sfer życia, ale nie pokazuje, kto stoi po drugiej stronie. Ta metafora przedstawia również brak świadomości osoby, która się w nim przegląda oraz faktu, że jest bacznie obserwowana przez drugą stronę. Autorka Wiek kapitalizmu inwigilacji podkreśla asymetrię władzy i wiedzy, którą narzucają spółki technologiczne tworzące metaversum:

„[...] wynalazek Google’a ujawnił nowe możliwości dedukowania myśli, uczuć, intencji i zainteresowań osób i grup za pomocą zautomatyzowanej architektury, która działa jak lustro weneckie: osoba po drugiej stronie, jej świadomość, wiedza i przyzwolenie - znikają. Umożliwia to stronie uprzywi lejowanej potajemny dostęp do danych behawioralnych”<sup>41</sup>.

Jest to w pewnym sensie złamanie imperatywu Kanta: użytkownicy przestali już być celami samymi w sobie, a stali się środkiem do realizacji celów innych. Człowiek traktowany jest w przestrzeni cyfrowej instrumentalnie. Podobnie Zuboff określa władzę kapitalizmu inwigilacji mianem instrumentalizmu.

„Władza instrumentalna zna i kształtuje ludzkie zachowanie dla realizacji czyichś innych celów niż owych ludzi. Władza ta nie korzysta z uzbrojenia i armii – wdraża swój porządek, posługując się zautomatyzowanym medium coraz bardziej wszechobecnej obliczeniowej architektury „inteligentnych” sieciowych urządzeń, rzeczy i przestrzeni”<sup>42</sup>.

Monitorowanie kliknięcia, polubienia czy wyszukiwania giganci IT uznali za niezbędne oraz potraktowali je jako wymianę za „bezpłatne” usługi internetowe. Trzeba w tym momencie dodać, że większość użytkowników nie ma świadomości inwigilacji w internecie. Niewielka liczba użytkowników dba o dodatkowe zabezpieczenia lub zawężenie dostępności danych, które oferują dostawcy usług. Priorytet szybkości i obfitości danych sprawiają, że bezpieczeństwo i prywatność spada na drugi plan. Zuboff podkreśla, że dane pozyskiwane zza weneckiego lustra to surowiec, który służy kapitalistom nadzoru do nowatorskich procesów systemowych<sup>43</sup>. Na ich bazie powstaje

---

40 <https://www.eecpoland.eu/2022/pl/wiadomosci/metaversum-tak-bedzie-wygladal-nowy-cyfrowy-swiat,577805.html> (data dostępu: 12.08.2022).

41 Zuboff Shoshana, *Wiek kapitalizmu inwigilacji*, dz. cyt., s. 118.

42 Tamże, s. 20.

43 Tamże, s. 89.

nowy wariant inwigilacji, który charakteryzuje szybki rozwój.

Metody, którymi posługują się giganci internetowi, to nadzorowanie, przechwytywanie, konstruowanie, rozszerzanie, a przede wszystkim zawłaszczanie nadwyżek behawioralnych<sup>44</sup>. Autorka Kapitalizmu inwigilacji tłumaczy, że użytkownik nie jest produktem, ale źródłem zaopatrzenia w surowce. Za odbiciem lustrzanym stoi „maszynowa inteligencja”, która śledzi nasze ruchy, wie co robimy, co czujemy i jak myślimy. Wykorzystuje te dane na przykład do profilowania reklam. Powstaje tzw. UPI – User Profile Information, sumujące informacje o nas, na bazie których można dedukować, wyciągać wnioski, domniemywać oraz profilować ludzkie zachowanie.

Z jednej strony idea świata lustrzanego wydaje się rozszerzeniem możliwości funkcjonowania człowieka, szerzej społeczeństwa. Z drugiej widać olbrzymie zagrożenie nadużyć ze strony wielkiego kapitału. Odpowiedzią na te problemy ma być Web 3.0. Według analityków ma on zmierzać do demokratyzacji tej przestrzeni zgodnie z ideą, która towarzyszyła na początku XXI stulecia. Odpowiednie ustawodawstwo i decentralizacja mają zaangażować młodych, zdolnych twórców i programistów, którzy rozbijają monopol władzy Big Tech. Legislacja RODO jest jednym z przykładów i kroków w tym kierunku. Wśród obowiązujących zasad przetwarzania danych osobowych są między innymi: ograniczenie przechowywania danych, integralność i poufność, celowość, przejrzystość, rzetelność i legalność oraz minimalizacja danych. Skuteczność RODO zależy jednak od wyciągania konsekwencji z prawa, nie od jego restrikcji. Przyjazny i otwarty internet to ciągle wyzwanie.

Zuboff wysuwa postulat „prawa do sanktuarium”, które rozumie jako podstawową ochronę ludzkiej integralności, prywatności i decyzyjności. Podkreśla, że lekceważenie granic prywatności ludzkich doświadczeń oraz moralnej integralności autonomicznej jednostki jest destrukcyjne i niemoralne. Ludzkie doświadczenia sprowadzone do zasobów surowców można określić jako agresywną operację wydobywczą polegającą na eksploatacji intymnych głębi.

Nie sposób się nie zgodzić z amerykańską badaczką, która wręcz w literacki sposób nazwała procedury Big Tech ostatnich dekad. Na tle tych procesów rysuje się barwny świat sztucznych rajów, które wciągają swoich użytkowników w niekończącą się grę kreowania i oglądania cyfrowych obrazów. Taka charakterystyka świata cyfrowego, z niewidzialnymi mechanizmami odpowiedzialnymi za jego funkcjonowanie, burzy narrację zbawiennej technologii, która poprawia życie oraz samego człowieka. Komu służy przeniesienie świata fizycznego do cyfrowego? Czy korzyści przewyższają negatywne skutki? Czy da się legislacją wyeliminować nieetyczne mechanizmy modeli biznesowych bazujących na obrocie danych pozyskanych od użytkowników sieci? Czy można dobrowolnie zrezygnować z funkcjonowania w systemach cyfrowych? Czy za Welschem można mówić o wolnym i niezależnym tułaczku przekraczającym swobodnie świat fizyczny i cyfrowy?

Koncepcje, które upatrują w technologii panaceum na ludzkie niedoskonałości i ograniczenia są wykorzystywane przez narracje wielkiego kapitału. Metafora sztucznych rajów, którą odnajdujemy w literaturze, religii i filozofii opisuje w tym przypadku powierzchnię, która dzięki zaawansowanym narzędziom staje się polem estetycznych kreacji.

Idea odbicia świata fizycznego w przestrzeni cyfrowej wymaga wprowadzenia naszej reprezentacji, która bardzo często przybiera rozmaite postaci. Kreacja jest jednym z elementów procesu budowania tożsamości w sieci. W kolejnych rozdziałach zostaną przedstawione kolejne aspekty, tj. moda, ciało i fotografia jako narzędzie badawcze i techniczne. Ważne jest zarysowanie krytycznego podejścia do praktykowanych mechanizmów w przestrzeni cyfrowej, ponieważ często problem ten umyka przy analizie innych aspektów.

---

44 Tamże, s. 117.

## 2. Moda a tożsamość

Z perspektywy nauk społecznych modę definiuje się jako system komunikacji danej grupy, który obejmuje epokę lub jakiś okres charakterystyczny dla pewnych zjawisk. Jest on dynamiczny, gdyż reaguje na wewnętrzne i zewnętrzne przejawy ekspresji jednostek danej społeczności. Słownik Języka Polskiego podaje szersze rozumienie mody jako przejaw czegoś popularnego – nowości w danej dziedzinie – oraz węższe, które ściśle wiąże z ubiorem i wyglądem<sup>45</sup>. Moda jest ważnym aspektem społecznym, nie dziwi zatem fakt, że odnajdujemy ją również w świecie cyfrowym. Widać tam podobne mechanizmy, które spotykamy w świecie fizycznym, choć pole możliwości kreacji estetycznej jest tam jeszcze bogatsze. W obu przestrzeniach możemy rozumieć modę jako proces bazujący na napięciu: z jednej strony jednostka dba o swoją indywidualność i niepowtarzalność, z drugiej chce przynależeć do danej społeczności. Balansowanie między tymi potrzebami wymaga wielu zabiegów, wdrażania odpowiedniego stylu życia, manifestowania poglądów, swojego wyglądu, prezentacji otoczenia czy nawet zadbania o swoją fotograficzną reprezentację. Bycie modnym nie oznacza już tylko pokazywanie się w odpowiednich ubraniach, ale jest to świadome i pełne uczestnictwo w kulturze oraz publiczna tego manifestacja. Moda zatem jest zjawiskiem, którego nie można ograniczyć do przemysłu odzieżowego.

Wielu autorów podejmuje temat mody w kontekście budowania tożsamości. Należą do nich m.in.: Georg Simmel opisujący społeczeństwo po procesie industrializacji; Zygmunt Bauman badający jednostkę w ponowoczesności; Boris Groys podkreślający obowiązek kreowania własnej tożsamości poprzez dizajn; Joanna Hańderek, która proponuje spojrzenie na modę jako na system znaków, znaczeń, symboli i idei; Aleksandra Purchla-Włosik czy Tomasz Leszniewski zajmujący się problemami konsumpcji w tym obszarze. Wyżej wymienieni autorzy widzą w modzie nie tylko zjawisko dotyczące ubioru czy wzornictwa w systemie kapitalistycznym, ale zagadnienie, które odślania i charakteryzuje współczesnego człowieka.

Aleksandra Purchla-Włosik jest autorką tekstu *Konsumpcja mody a tożsamość. O społecznych funkcjach mody i zakupów modowych*. Definiuje w niej tożsamość jako konstrukt wyobrażeń podmiotu na swój temat w oparciu o identyfikacje z określonymi grupami społecznymi, normami, wartościami czy ideologiami. Jak pisze: „Tożsamość człowieka to układ autodefinicji aktora społecznego, zintegrowany zbiór wyobrażeń, sądów i przekonań, które konstruuje on wobec samego siebie”<sup>46</sup>. Pozwala to na poczucie odrębności, niepowtarzalności oraz przynależności do szerszej grupy ludzi. Powyższa definicja podkreśla zależność jednostki od grupy społecznej, wewnątrz której funkcjonuje. Bazuje ona na koncepcji Georga Simmela który ten mechanizm opisał już na początku XX wieku, o czym będzie można przeczytać w niniejszym rozdziale.

Tomasz Leszniewski, autor tekstu *Moda i tożsamość – dylematy współczesnego człowieka* w świecie konsumpcji scharakteryzował współczesne społeczeństwo podkreślając jego trzy główne determinanty. Pierwszym jest duża dynamika zmian w środowisku społecznym. Na jednostkę naciska zarówno rynek pracy, konsumpcjonizm, rodzina i inne jednostki, co wymusza samokon-

<sup>45</sup> <https://sjp.pwn.pl/slowniki/moda.html> (data dostępu: 04.04.2023).

<sup>46</sup> Purchla-Włosik Aleksandra, *Konsumpcja mody a tożsamość. O społecznych funkcjach mody i zakupów modowych*, [w:] „Forum Socjologiczne”, 9, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Miasto 2018, s. 87.

trołę i ciągłą „autoświadomość”. Jednostka jest zobowiązana do nieustannej weryfikacji swoich wyborów. Prowadzi to do poczucia niepewności, wątpliwości i rozchwiania. Drugi aspekt zmian to coraz mniejszy wpływ religii i kultury na społeczeństwo. Z jednej strony daje to większą swobodę w podejmowaniu decyzji, a z drugiej staje się obciążeniem ze względu na własne wybory i kreacje. Pustkę po religii, według naukowca, ma wypełniać wiara w naukę. W coraz bardziej skomplikowanym świecie wzrasta rola ekspertów, którzy tłumaczą zawiłą rzeczywistość. To właśnie oni definiują prawdę. Ponadto, to oni kreują projekty tożsamościowe, które przekazywane są jako oferty medialne. Trzecim determinantem są rynki ekonomiczne. Leszniewski podkreśla, że ich struktura odbija się w relacjach międzyludzkich<sup>47</sup>. Warto zwrócić uwagę na to, że powyższe szerokie spojrzenie na modę pokrywa się z refleksją Borisa Groysa, który podkreślał, iż budowanie tożsamości jest obecnie przymusem, o czym więcej będzie napisane w rozdziale trzecim związanym z cielesnością.

Ważnym kontekstem jest ekologia, o czym piszą Kate Fletcher i Mathilda Tham, autorki raportu *Earth Logic, Fashion Action, Research Plan*<sup>48</sup>. Wnioskują, iż moda jest obciążona ciężarem etycznym, który coraz częściej zrzuca się na decyzje konsumenta. Podkreślają, że sfera ekonomiczna bezpośrednio rzutuje na ten obszar, który natomiast wpływa na ekologię, w tym na współzależność gatunków. Autorki wychodzą z założenia, iż weszliśmy już w nową epokę geologiczną zwaną antropocenem, która oparta jest na zmianach wprowadzanych przez człowieka. Podkreślają potrzebę szybkich zmian w sektorze odzieżowym, który dewastuje środowisko naturalne. Jest on kształtowany przez procesy ekonomiczne i kulturowe, napędzany przez cykle popytu i pragnień konsumentów. Wiąże go bezpośrednio z systemami konsumpcji i wzrostu opartymi na zwiększaniu zasobów oraz zubożeniu planety. Naukowczynie ściśle wiążą modę z postkolonializmem i patriachatem pokazując jednocześnie dominację Zachodu nad krajami rozwijającymi się.

Podsumowując można zauważyć, że moda jest zagadnieniem bardzo szerokim oraz różnie definiowanym. Powierzchniowo kojarzona z funkcją estetyczną, w szerszej perspektywie odsłania system ekonomiczno-społeczny, który determinuje jednostkę. Tym, co wyróżnia modę od innych zjawisk to jej podwójny charakter: ma budować przynależność jednostki do grupy oraz tworzyć poczucie indywidualizmu. Zmiany społeczno-kulturowe doprowadziły do tego, że to osoba musi się określać, autodefiniować i manifestować swoją obecność, odrębność i indywidualność. W niniejszej pracy pragnę pokazać szerokie spektrum przedstawiania mody jako zjawiska społecznego.

## 2.1. Moda uwikłana w konteksty

Moda kształtuje jednostkę podobnie jak dziedziny życia takie jak nauka czy religia. Ma ona coraz większy wpływ dlatego, że coraz silniej powiązana jest z kulturą. Wzrost od czasów wynalezienia druku zyskiwał na coraz większym znaczeniu, proces ten wzmocniły wynalazki takie jak fotografia, telewizja czy internet. Wzrost zdominował inne zmysły czyniąc z wizualności filar kultury, w tym również mody. Ekran wydaje się uzasadnionym nośnikiem dla cyfrowych bytów. Można skrolować, klikać, ale przede wszystkim oglądać wizualny kontent, dzięki któremu algorytmy uczą się preferencji osoby zanurzonej w cyfrowym świecie.

Joanna Hańderek, filozofka i teoretyczka kultury, proponuje spojrzeć na modę z perspekty-

---

<sup>47</sup> Leszniewski Tomasz, *Moda i tożsamość – dylematy współczesnego człowieka w świecie konsumpcji*, [w:] Tomasz Szlendak, Krzysztof Pietrowicz, red., *Rozkoszna zaraza. O rządach mody i kulturze konsumpcji*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2007, s. 50-51.

<sup>48</sup> Fletcher Kate, Tham Mathilda, *Earth Logic, Fashion Action, Research Plan*, JJ Charitable Trust, London 2019.

wy semiotycznej. Opisuje ona pewien paradoks, który staje się widoczny dzięki modzie. Naturalistyczne podejście ukazuje perspektywę, w której kultura jest przedłużeniem natury. Zaspokojenie pierwotnych potrzeb, takich jak odzianie czy organizowanie się w społeczności, pozwala przeżyć danym jednostkom. Obserwując społeczeństwo można jednak zauważyć, że to, co miało tylko zaspakajać i spełniać określone funkcje, przybiera coraz bardziej wyrafinowane formy. Dobrym przykładem może być sztuka kulinarna – jedzeniem nie tylko zaspokajamy głód, ale ważne jest co spożywamy, z kim, gdzie oraz jak wygląda to, co zjadamy. Z ubiorem jest podobnie – oprócz funkcji ochronnej – dostarczenia ciepła, okrywania nagości ubrania stają się coraz bardziej kwestią mody. Mają funkcję symboliczną. Jak pisze autorka moda jest systemem kulturowych zmian, modelem ukazującym znaczenia, symbole, a niekiedy nawet mity (Joanna 2019)<sup>49</sup>.

Badając przeobrażenia kulturowe widzimy w modzie tygiel zachodzących przemian, dzięki którym może zaistnieć sposobność do przepracowania pewnych wzorców oraz generowania nowych. Na modę możemy patrzeć jak na aktywne medium mające wpływ na otaczającą nas rzeczywistość. Jest źródłem zmian, stąd może przyjąć postawę aktywizmu<sup>50</sup>. Współcześni badacze podkreślają, że moda w dzisiejszym rozumieniu powstała wraz z produkcją masową, wyłonieniem się mas po procesie industrializacji, która ukształtowała nowy ład społeczny. Zygmunt Bauman pisze o płynnej rzeczywistości, Jean Baudrillard o recyklingu i systemie symulaków, a Paul Virilio o prędkości wskazując na zmianę, jako podstawowym elemencie ponowoczesności. Joanna Hańderek konkluduje, że w kulturze współczesnej zmiana postrzegana jest jako wartościowa sama w sobie, a moda jest tego przykładem. Sezonowość kolekcji postrzegana jest jako akt postępu i przepływu. W tej perspektywie niezmiennosc i stałość to antywartości, które blokują powszechnie przyjęte wartości kulturowe. Powtarzalność, stagnacja, nuda wprowadzają niepokój oraz minimalizują ludzkie możliwości. Ponadczasowość przestała być postrzegana jako zaleta<sup>51</sup>.

Jak pisze Hańderek za modę odpowiedzialnych jest kilka procesów: dialektyka tego, co indywidualne i społeczne, kształtowanie zmiany i odpowiadanie na zmianę, budowanie modeli postępowania, ukierunkowanie oczekiwań, pragnień i przepływ trendów<sup>52</sup>. Moda odpowiada za budowanie tożsamości danej osoby, która za jej pomocą szuka środków wyrazu na wyrażenie siebie. Jak podkreśla Lars Swendsen, autor książki *Filozofia mody*, dziedzina ta nas kształtuje podobnie jak nauka, sztuka czy rytuały. Jest odpowiedzialna za budowanie postaw wobec innych ludzi i samych siebie.

Socjolog Richard Jenkins stwierdził, że budowanie tożsamości nie odbywa się w próżni, ale w kontekście społecznych oczekiwań i wymagań. Niemiecki filozof Arnold Gehlen podkreślił, że własną indywidualność rozwija się tylko w obrębie danej wspólnoty, która ma struktury i tworzy instytucje społeczne<sup>53</sup>. Nieco starsza myśl Georga Simmla również bada relacje między jednostką a społecznością.

Ubiór zasłania i odkrywa ciało, a wpływają na to różne procesy społeczne. Feministka Judith Butler pisała, że ubranie może być narzędziem kształtowania własnej seksualności. Tożsamość, w tym płeć i seksualność, to według niej proces performatywny. Moda na nagość wpływa na postrzeganie jednostki w kontekście własnej seksualności<sup>54</sup>. Ciekawym przykładem jest kultura queerowa, gdzie Butler przyczyniła się do utworzenia podstaw teoretycznych. Zaproponowała performatywny model płci, ujętej przez pryzmat różnych sposobów, dzięki którym osiągamy spójną

---

49 Hańderek Joanna, *Wstęp. Filozofia mody – moda jako system kultury*, [w:] „Maska”, 2 (42) 2019, s. 6.

50 Tamże, s. 13.

51 Tamże, s. 10-13.

52 Tamże, s. 10.

53 Tamże, s. 11.

54 Tamże, s. 8.

tożsamość płciową w odbiorze społecznym.

Aleksandra Perchla-Włosik, badaczka kultury, dodaje, iż: „Ubranie nie jest postrzegane jako po prostu odbieranie danych aspektów jaźni, ale jest współkonstruowaniem aspektów, takich jak tożsamość, seksualność i rola społeczna”<sup>55</sup>. Autorka twierdzi, że nasze „ja” jest uzewnętrznione przez to, co nosimy. Nasze ciało okrywa odzież, która jest rodzajem języka wizualnego. Ubiór ma określoną rolę, pełni konkretne cele, jest uzupełnieniem wyobrażenia o nas samych. Autorka bada szerzej relacje między tożsamością a konsumpcją. Wysuwa tezę, że konsumując jednostka tworzy i wyraża siebie, realizuje potrzebę identyfikacji, czasem stając w opozycji do dominującej kultury. Konsumpcja utrwała wizerunki zakorzenione w kulturze, które są odpowiedzialne za określone role i status społeczny. Ważny czynnik stanowi przekaz reklamowy utrwalający schematy. Sama konsumpcja jest dynamicznym procesem. Kulturoznawcy podkreślają moment urefleksyjnienia „habitusu”, co czyni konsumpcję złożonym procesem rozluźniającym związek między strukturą społeczną a tożsamością<sup>56</sup>. Jak pisze brytyjski socjolog Anthony Giddens, dziś sam wybór marki w procesie zakupów już rzutuje na proces budowania tożsamości.

Ubiór to forma uspołecznienia. „Badania zachowań i zwyczajów konsumentów obecnie opierają się na założeniu, że ludzie często kupują produkty nie dlatego, że do czegoś służą, ale dlatego, że coś symbolizują”<sup>57</sup>. Dotyczy to zwłaszcza zakupów odzieżowych, które są generowane przez system ekonomiczny wprowadzający szybko wymieniające się kolekcje. Budowanie tożsamości w oparciu o modę to kruchy proces, generujący niepewność. Konsumpcję można ująć z perspektywy antropologicznej jako zestawienie znaków, które konsument łączy ze sobą, by odzyskać poczucie tożsamości przez nadawanie im za pomocą projekcji subiektywnego znaczenia. Konsumpcja nie jest już użytkowaniem ani rozpadem rzeczy, lecz raczej konstruowaniem „ja”<sup>58</sup>.

Podsumowując: moda jako element kultury wpływa na kształtowanie tożsamości. Jest elementem komunikacji, językiem wizualnym, który wyposaża jednostkę w możliwość autokreacji. To dynamiczny proces powiązany z uwarunkowaniami społecznymi, ekonomią, podejściem do ciała, seksualności, pełnionej roli społecznej czy statusu. Moda zależna jest od wymagań i oczekiwań społecznych, które wpływają na utrwalanie schematów oraz tworzy możliwość stawiania do nich w kontrze. Charakterystyczną cechą mody jest dynamika i zmiana. Powiązane jest to z konsumpcją, którą wyraźnie widać w przemyśle odzieżowym. Warto zauważyć, że powyższe zagadnienia znajdziemy analogicznie w środowisku cyfrowym, które staje się jedną z ważniejszych płaszczyzn budowania tożsamości jednostki. Fotografia staje się nośnikiem autoprezentacji w sieci, pokazuje co nosimy, gdzie bywamy, z kim się spotykamy.

## 2.2. Moda jako proces. Moda jako doświadczenie wspólnoty

Słynną frazę mówiącą o tym, że moda jest procesem, wymyślił filozof Georg Simmel. Definiował ją jako naśladownictwo danego przykładu, które zaspokaja pragnienie adaptacji społecznej i jednocześnie zapewnia jednostce możliwość wyróżnienia się. Te wydające się z pozoru sprzeczne procesy wprowadzają dynamikę zmian w modzie. Simmel pisał, że moda „wiedzie jednostkę dro-

---

55 Perchla-Włosik Aleksandra, *Konsumpcja mody ...*, dz. cyt., s. 89.

56 Tamże, s. 88.

57 Tamże, s. 89.

58 Featherstone Mike, *Koncepcje kultury konsumenckiej*, [w:] *Zachowania konsumenta. Koncepcje i badania europejskie*, red. M. Lambkin, G. Foxall, F. Raaij, B. Heilbrunn, Warszawa 2001, s. 301–302.

gą, którą podróżują wszyscy, dostarcza ogólnych przesłanek sprawiających, że zachowanie każdej jednostki staje się kolejnym przykładem [...]. Zatem moda stanowi po prostu jedną z wielu form życia, za pomocą których staramy się połączyć w jednolitej sferze działalności tendencję ku społecznemu ujednolicaniu i pragnienie jednostkowego odróżniania się i zmiany”<sup>59</sup>. Ta performatyka powtarzalności zachowań zostanie ponownie wskazana przez Judith Butler, która stawiała uwarunkowania kulturowe ponad biologiczne. Tak moda w nurcie postmodernistycznym stała się determinantem płci.

Simmel wierzył, że przynależność do grupy oraz zachowanie swojej jednostkowości to dwie podstawowe potrzeby społeczne człowieka. Patrząc na współczesne społeczeństwo można przeanalizować ten problem przez pryzmat zjawiska konsumpcji. Współczesny badacz S. Binkley podkreśla, że „Aby uchwycić związek między rozwojem rynków masowych a procesem cywilizacyjnym, musimy wziąć pod uwagę kulturową siłę samego nowoczesnego konsumpcjonizmu jako nośnika indywidualizacji i jako medium dla osobistego urzeczywistnienia reaktywnej samowiedzy”<sup>60</sup>. Moda jest narzędziem do autokreacji współczesnego człowieka, a dostępność do rozmaitych produktów i usług mu to umożliwia.

Kulturoznawczyni Aleksandra Perchla-Włosik podkreśla dwa ważne aspekty tożsamości: jest to zakorzenienie i poczucie jednostkowości. Są to trzy determinanty budujące tożsamość, która:

„Definiowana jest poprzez to:

- co aktor (społeczny) powinien czynić i czym być, lub to, czego się po nim oczekuje, z odwołaniem do wizerunków jednostki, które przekazują jej inni,
- co jest związane z własnym, prywatnym sposobem bycia i działania,
- czym jednostka pragnie być, lub inaczej: wyobrażeniem tego, czym jest jednostka sama dla siebie ze względu na swą biografię i wartości, których broni, a także ze względu na swą sytuację aktualną i projekty”<sup>61</sup>.

Obserwując ewolucję mody i konsumpcji widzimy, że dążą do rytualizacji, obiektywizowania oraz budowania schematów zachowań. Procesy te można przełożyć na zachowania w internecie. Rozwijający się handel elektroniczny zwiększył się w czasie pandemii Covid-19. Zachowania konsumpcyjne płynnie przeszły do sieci. Shoshana Zuboff w swoim dziele Wiek kapitalizmu inwigilacji zauważa, że wiedza o konsumencie, jego zachowaniach, potrzebach, stanach psychicznych, przyzwyczajeniach, nałogach jest wykorzystywana do zwiększania zysków sprzedażowych koncernów, w tym odzieżowych. Procesy sprzedażowo-konsumentkie przeniesione do internetu są spersonalizowane i wzmacniane pod kątem konkretnego odbiorcy. Firmy wykorzystując symboliczną funkcję mody zwiększają swoje dochody. „System rynku kapitalistycznego urzeczywistnia różne wizerunki, które ludzie nabywają, konsumując te same produkty i przyjmując ten sam wzór konsumpcji reprezentowany przez te produkty [...]. Tak więc wydaje się, że różnica na poziomie kultury symbolicznej okazuje się być podstawową spójnością”<sup>62</sup>.

Raport Earth Logic, Fashion Action, Research Plan napisany przez Fletcher i Tham jest mocnym przykładem krytycznego podejścia do sektora mody, który źródło problemu widzi w tak

---

59 Simmel Georg, *Philosophie der Mode* („Moderne Zeitfragen” 1905, nr 11), red. H. Landsberg, Berlin 1905, s. 5–41. Unter dem Titel „Die Mode” wieder abgedruckt in: G. Simmel, *Philosophische Kultur. Gesammelte Essays*, Leipzig 1911, [w:] S. Magala, *Simmel*, Warszawa 1980, s. 182–183.

60 Binkley Samuel, *The civilizing brand: Shifting shame thresholds and the dissemination of consumer lifestyles*, [w:] *European Journal of Cultural Studies* 1, 2009, s. 28.

61 Tamże, s.88.

62 Firat Fuat, *The consumer in postmodernity*, „Advances [w:] Consumer Research” 18, 1991, s. 74.

zwanej ekonomii wzrostu. Autorki wskazują na ekologię, dzięki której możliwa będzie zmiana kulturowa. Stawiana na pierwszym miejscu wymusza odejście od nawyków konsumpcyjnych, a szerzej społecznych. Naukowczynie zachęcają do refleksji poczynając od osobistego doświadczenia, praktyk, eksploracji artystycznej, duchowości i teorii. Badaczki podkreślają konieczność odejścia od imperatywu fizycznej akumulacji dóbr w kierunku opieki i konserwacji. Obszary transformacji dotyczą zmiany wyjścia z ekonomii wzrostu, deglobalizacji, budowania wielu centrów mody, zdobywanie nowej wiedzy i umiejętności oraz kreowanie nowej mentalności, komunikacji i organizacji. Raport podkreśla potrzebę przebudowy całego sektora mody.

Wybory konsumenckie z jednej strony są efektem autorefleksji i próby budowania tożsamości za ich pomocą, z drugiej prowadzą do poczucia ciągłej niepewności oraz niestabilności jednostki. Binkley podkreśla, że słaba jednostka, z niską samooceną jest nieustannie narażona na opinię innych ludzi. „W świecie, w którym dostępnych jest coraz więcej towarów, tożsamość staje się bardziej niż kiedykolwiek kwestią osobistego wyboru obrazu siebie. Coraz częściej osoby są zobowiązane do wyboru swojej tożsamości, gdyż tożsamość nie jest nam dana raz na zawsze”<sup>63</sup>. Staje się ona wyzwaniem i obowiązkiem jednostki. Dzięki szerokiemu dostępowi do dóbr jednostka ma bogate możliwości kreowania siebie. Uwzględniając prędkość zmian zachodzących w modzie musi dbać o prawdę swojej tożsamości. Nieważne czy podąża za modą, czy chce się jej przeciwstawić, wobec tego, co jest uznawane za aktualnie pożądane. Jak przekonuje Aleksandra Perchla-Włosik w ponowoczesności konsumowanie i nabywanie dóbr stanowi manifestację swojego światopoglądu, pozycji społecznej dając ogromne możliwości w kształtowaniu siebie, gdzie „sama moda staje się fantazją człowieka na swój własny temat”<sup>64</sup>.

Tomasz Leszniewski analizuje autonomię jednostki w procesie budowania własnej tożsamości. Dynamika zmian, w której żyjemy wymusza samookreślenie się w przestrzeni społecznej. Znikają dawne pewniki czy zasady, które pochodziły z obszaru tradycji czy religii. W atmosferze niepewności rodzą się pytania: kim jestem, kim chcę być i co robić. To pokazuje autonomię jednostki, ale też płynność i tymczasowość budowanej tożsamości, która jawi się jako wiecznie otwarty projekt.

Leszniewski przedstawia dwie interpretacje zaistniałej sytuacji: pierwsza – pozytywna – Georga Simmla oraz druga - negatywna – Maxa Webera. Simmel diagnozuje, że większy dostęp jednostki do kapitału powoduje autonomiczne decyzje wydawania pieniędzy i stylu życia. Daje to swobodę w wyrażaniu siebie, pewną wolność w artykulacji własnego ja. Weber krytycznie opisuje racjonalizację autonomii jednostki, która jego zdaniem uwalniając się ze sztywnych ram tradycji wpada w sidła niewidocznej ręki rynku ekonomicznego. Socjolog określa to jako nową dominację kapitału. Zamiast tradycji pojawia się umowa społeczna oparta o nową ekonomię, która tworzy struktury wpływające na zachowania jednostki.

Podążając za Simmlem widzimy, że modę i tożsamość łączą te same procesy: identyfikacji i indywidualizacji. Jednostka ma pragnienie przynależenia do grupy społecznej oraz jednocześnie poczucia swojej wyjątkowości. Doświadczenie wspólnoty odbywa się na różnych płaszczyznach: światopoglądowych, przestrzegania tych samych norm czy dążenia do wspólnych celów. Jednostka ma silną potrzebę wyrwania się z tłumu, ale szuka jednocześnie potwierdzenia swojej niezwykłości.

Moda ma za zadanie pomóc jednostce znaleźć własne miejsce w przestrzeni społecznej. Styl życia wskazuje w jakiej grupie społecznej jest dana osoba, która wyklucza mniej atrakcyjne grupy. Jak twierdzi Leszniewski jednostka uczy się przechodzić z: ja idealnego - ja realnego - do ja aktualnego. Jest to moment, w którym wchodzimy na grunt aksjologii: człowiek dąży do tego, co wartościowe. Wartość osoby wyrasta poprzez społeczny dowód uznania. Na gruncie ekonomii widzimy, że im większy popyt na daną rzecz, im bardziej jest pożądana, tym ma większą war-

---

63 Tamże, s. 92.

64 Tamże, s. 93.

tość. Podobnie jest z wzorcami zachowań: im wzorce tożsamości są trudniejsze do urealnienia, tym bardziej cieszą się społecznym uznaniem. Nabywanie modnych i uznanych rzeczy to jedna ze strategii budowania tożsamości i własnej wartości. Konsumowanie odpowiednich produktów wiąże się z określonym stylem życia. Następujące po sobie kolekcje odzieży, wyjazd na narty, pokazanie się w prestiżowym klubie, kształtują rytm życia jednostki, która zaspokaja swoje pragnienie bycia w danej grupie społecznej oraz urealnienia proces indywidualizacji. Leszniewski stwierdza, że schemat ten powoduje niepewność spełnienia celu bycia kimś wyjątkowym, niepewność własnej pozycji i tego kim się naprawdę jest. Konsumpcja jest procesem, który się nie kończy, ponieważ nie daje na nic gwarancji<sup>65</sup>.

Procesy indywidualizacji oraz fragmentaryzacji zachowań społecznych są związane z rozwojem technologii i komunikacji. Coraz częściej nie musimy pokazywać siebie jako całość, lecz wyłącznie w ramach danych ról społecznych. Głębokie i intymne relacje są zarezerwowane tylko dla najbliższych i wyjątkowych osób. Jednostka na zewnątrz czuje osamotnienie i ztraca poczucie wspólnoty. To powoduje postawy narcystyczne, egoizm oraz silny indywidualizm, które zdaniem Leszniewskiego są postawami słabej jednostki. Przekładając tę myśl na świat cyfrowy widzimy, że coraz częściej dochodzi do zatarcia granic tego, co prywatne i publiczne. Pokazywanie życia rodzinnego, intymnych scen, nagości, to kolejne przesunięcie obszaru do oglądania danej jednostki i tego, jak żyje przez innych. To kolejny obszar do autokontroli, kreacji i prezentacji.

W artykule Leszniewskiego *Moda i tożsamość* czytamy, że chęć zdobycia uznania innych jest powiązana z wyborem konkretnych wzorców kulturowych. Świadome przeżywanie tak samo pojmowanej rzeczywistości daje poczucie wspólnoty. Moda wraz ze swoimi wzorami pomaga odnaleźć się w danej społeczności. Członkostwo w danej grupie często wiąże się z respektowaniem danych trendów. Złożoność tego zagadnienia polega na tym, że wzory zachowań coraz częściej oddzielają przekaz od treści. Oderwane od komunikatu społecznego akty zaciemniają to, kim jesteśmy, co robimy i jakich wyborów dokonujemy. Osoba nosząca podarte dżinsy nie musi być przykładem metalowca, wizyta w modnym klubie dla homoseksualistów nie musi oznaczać przynależności do mniejszości seksualnej. We współczesnym świecie widać brak spójności między stylem konsumpcji, a pozycją społeczną czy statusem. Jak pisze Leszniewski, trzeba dokładnie badać styl życia, aby ocenić Innego. Autor podkreśla, że moda jest ostatnim z bastionów budowania przynależności społecznej, zwłaszcza jeśli nie ma możliwości wyrażania się inaczej w świecie społecznym, kulturalnym czy gospodarczym. Konsumpcja wyrażająca dany styl życia to czasem jedyny sposób na poczucie przynależności i uznania danej społeczności<sup>66</sup>.

Georg Simmel stawia tezę, że trwałość stosunków społecznych zależy od wierności wartości jednostki. Wierność wobec danej wartości to siła psychiki człowieka przy danej tezie, nawet jeśli wygasa emocjonalna relacja. Współczesny człowiek coraz mniej jest zaangażowany w obronę swoich wartości. Używając pojęcia Baumana, w płynnej ponowoczesności zmienność ofert rynkowych wytwarzających modele tożsamości niszczy trwałe relacje społeczne. Jednostka jest uwikłana w świecie konsumpcji, przy czym jest coraz mniej zaangażowana w przestrzeń publiczną. Rzeczywistość jest płynna i nieuchwytna a ludzkie interakcje są powierzchowne, dlatego człowiek musi polegać na pozorach. Leszniewski podkreśla, że ten stan obrazuje relacje jednostki z otoczeniem oraz jej dysfunkcjonalność.

Ta mocna krytyka kultury współczesnej, a szczególnie zachowań konsumpcyjnych, widzi w modzie potężne narzędzie oddziaływania na strukturę społeczną i samą jednostkę. W niniejszym rozdziale można wyodrębnić dwa poglądy. Z jednej strony doszukuje się w modzie narzędzia do zaspokajania podstawowych potrzeb człowieka: budowania wspólnoty i poczucia indywidualizmu. Z drugiej strony procesy, które jej podlegają, w tym konsumpcji i budowania ulotnej tożsamości, dekonstruują poczucie przynależności do danej wspólnoty i prowadzą do jej rozkładu,

---

65 Leszniewski Tomasz, *Moda i tożsamość...* dz. cyt., s. 53.

66 Tamże, s. 56 - 57.

mają też negatywny wpływ na samą jednostkę – skazując ją na ciągłą niepewność. Tymczasowość i estetyzacja praktyk społecznych powodują, że indywidualne budowanie tożsamości staje się celem samym w sobie, niekończącym się projektem.

## 2.3. Moda w przestrzeni cyfrowej

### Kim będziemy, jeśli możemy być kimkolwiek?

Czym charakteryzuje się zachowanie człowieka w przestrzeni cyfrowej? Czy świat meta funkcjonuje na zasadzie odbicia, odwzorowania przestrzeni fizycznej czy społecznej? Jak funkcjonuje w nim moda? Jakie determinanty wytwarzają tożsamość jednostki w sieci. Czy faktycznie przestrzeń cyfrowa daje nieograniczoną wolność w kreowaniu własnej tożsamości? W przestrzeni cyfrowej widać dynamiczny proces, w którym moda odgrywa coraz większą rolę. Internet daje nowe możliwości wyrażania siebie poprzez kreowanie wizerunku, a jednocześnie jest terenem walki koncernów o nowe rynki zbytu i uwagę użytkowników. Poniżej widnieją przykłady projektów młodych projektantów z obszaru mody, które obrazują kierunki zmian.

Marka The Fabricant to przykład zespołu artystów, badaczy, inwestorów, których działania koncentrują się w obrębie tematyki mody w metawersum. Jak czytamy w manifestie, pragną oni budować nowy przemysł modowy, który ucieknie od wielkiego kapitału i będzie należeć do twórców. Bazując na technologii NFT powstała wspólnota, dzięki której artyści mogą tworzyć, wymieniać się i nosić cyfrowe kolekcje mody. Wszyscy posiadacze mają dostęp do wydarzeń, bezpłatnych cyfrowych ubrań, zajęć edukacyjnych i doświadczeń krążących wokół mody IRL oraz URL<sup>67</sup>. The Fabricant za cel obiera decentralizację branży mody w nowej odsłonie metawersum. Przedstawia inkluzywne rozwiązania dostępności narzędzi i wiedzy w przestrzeni cyfrowej, które mają doprowadzić do zrównania szans na całym globie. Jak czytamy na stronie internetowej organizacji: „W tym zdecentralizowanym świecie mody stworzymy własne strategie, własną walutę i własne struktury, aby zbudować ekosystem, który działa na korzyść nas wszystkich”<sup>68</sup>.

Studio The Fabricant do współtworzenia zaprasza nowicjuszy zajmujących się cyfrową modą pozwalając im tworzyć limitowane edycje odzieży jako NFT, nie wymagając od nich wiedzy na temat programowania 3D. Użytkownik otrzymuje model, który może być dowolnie wypełniany tkaninami, kolorami czy teksturami. W ten sposób powstaje nowy, jedyny w swoim rodzaju element. Zdaniem kolektywu niepowtarzalność takiego produktu ma podnieść jego wartość.

Dom mody tworzy nie tylko niefizyczną odzież, ale bada procesy kulturowe, które kształtują potrzeby cyfrowej tożsamości. Misją zespołu The Fabricant jest ubieranie do 2025 roku stu milionów ludzi. Ich zdaniem moda polega na wyrażaniu własnej, niepowtarzalnej tożsamości. Aktywizują pasywnych konsumentów sieci cyfrowych, aby uczynić ich twórcami, którzy mają możliwość zarabiania na projektowanych produktach. Tantiemy są równo dzielone między wszystkich uczestników zaangażowanych we współtworzenie platformy.

Kreowanie tożsamości w metawersum teoretycznie otwiera nieograniczone możliwości kreacji swojej tożsamości. Pytanie kim będziemy, jeżeli możemy być kimkolwiek, może wywołać iluzję, która wywołuje przekonanie o nieograniczonej wolności twórczej. Wróćmy zatem do

67 IRL – (In Real Life) to doświadczenia umiejscawiane poza światem cyfrowym, URL (Uniform Resource Locator) to cyfrowy adres zasobów plików, najczęściej są to strony www, doświadczenia ze świata cyfrowego.

68 <https://www.thefabricant.com/about>, (data dostępu: 22.11.2022).

determinantów, które wpływają na budowanie naszej tożsamości w świecie poza internetem. Są nimi: chęć przynależności do danej grupy, chęć wyróżniania się na tle innych, wchodzenie w role społeczne, postawy tożsamościowe proponowane przez rynek konsumpcyjny, chęć wyrażania siebie oraz swoich wyobrażeń na swój temat. Czy wszystkie wymienione determinanty wpływają na tożsamość cyfrową? Czy faktycznie narzędzia proponowane przez The Fabricant zaspokajają te potrzeby?

The Fabricant deklaruje, że moda 3D, którą tworzy, to nie tylko kwestia cyfrowego przebiegania się, ale sposób na przekazanie emocji. Sugeruje, iż może to być w przyszłości nowy sposób komunikacji cyfrowo-plemiennej. Moda zawsze była pierwszą linią kreowania tożsamości i jest środkiem, dzięki któremu można się realizować w środowiskach, w których nikt nie jest już przywiązany do genetyki. Cyfrowe dane wyglądają dobrze na wszystkich. Czytamy na firmowym blogu, że przekroczenie fizyczności oznacza również przekroczenie samoosądu i pozwala na podjęcie eksperymentalnych kroków, których w świecie fizycznym nikt by się nie podjął.

„Jeśli metawśzechświat spełni swoją koncepcję, w jego królestwie będziemy poza wiekiem, poza płcią, a kiedy skóra stanie się kwestią wyboru między rybią łuską a korą drzewa, poza pochodzeniem etnicznym. Zakres cyfrowej mody będzie obejmował więcej niż tylko przymierzanie odzieży; przymierzamy nowe ciała, nowe doświadczenia, nowe pomysły i nowe życia”<sup>69</sup>.

The Fabricant zaproponował dla Vogue Singapore Foundation kolekcję Seismic wraz z zaprojektowanym androgenicznym awatarem bez cech płciowych. Miało to podkreślać, że cyfrowa moda jest dostępna dla każdego, niezależnie od płci, typu sylwetki czy rozmiaru. De-gendering w modzie i wykorzystanie technologii w celu umożliwienia i wzmocnienia autoekspresji to przewodnie motywy, które leżą u podstaw twórczej filozofii The Fabricant<sup>70</sup>.

Niewątpliwie świat cyfrowy, w którym zawiązują się cyfrowe wspólnoty dzięki platformom społecznościowym, grom czy forum, wymaga wykreowania swojej cyfrowej reprezentacji. Czy jednak de-gendering pomaga w autoekspresji użytkowników sieci? Osoby, które identyfikują się z określoną płcią, najczęściej przekładają swoje wybory na dobór adekwatnych odpowiedników w sieci. Można podać wiele przykładów, że płeć w przestrzeni cyfrowej ma ogromne znaczenie. Ponadto narzędzia twórcze, które mają być dostępne dla każdego, zawężają możliwości projektowe cyfrowej odzieży, ograniczając je do doboru koloru, faktury i wzoru. Nieograniczona wolność twórcza staje się zatem tylko postulatem. Ciekawą ideą poruszoną przez The Fabricant jest zauważenie, iż moda w sieci wytwarza nowy język komunikacji, nowe kody kulturowe, które mogą się przekładać na świat IRL.

Podobną grupą twórców jest T.O.D.N.E., co znaczy: This Outfit Does Not Exist<sup>71</sup>. W swoim manifestie artyści zwracają uwagę na społeczne szkodliwe strony przemysłu odzieżowego, który charakteryzuje się wysokimi kosztami produkcji oraz zamkniętym dostępem zysków i brakiem rozwoju dla poszczególnych twórców. Moda cyfrowa ma stanowić rozwiązanie tego problemu. Do tego obszaru ma mieć dostęp każdy i wszędzie za niewiele więcej niż koszt komputera. Jak podaje T.O.D.N.E. cztery i pół miliarda ludzi korzysta z mediów społecznościowych, a od 2022 roku 3,4 miliarda użytkowników sieci to gracze. Wiedzę tę wykorzystują też koncerny odzieżowe i powoli

69 <https://thefabricant.medium.com/curating-our-identity-in-the-metaverse-who-will-we-be-when-we-can-be-anything-79a9f300228>, (data dostępu: 23.11.2022).

70 <https://vogue.sg/singapore-vogue-foundation-auction-prize-local-creative-talent-mentorship-programme/>, (data dostępu: 24.11.2022).

71 <https://www.thisoutfitdoesnotexist.com/>, (data dostępu: 24.11.2022).

przełamują się włączając w swoje kolekcje odzież cyfrową.

Kolektyw T.O.D.N.E. wyłania trzy kategorie cyfrowej mody: IRL (w „prawdziwym” życiu), czyli digital fashion z fizycznym odpowiednikiem, ORL (w „prawdziwym” życiu z elementami cyfrowymi), np. cyfrowa moda noszona na Instagramie np. w postaci nakładek AR oraz URL („nieprawdziwe” życie), czyli cyfrowa moda noszona bezpośrednio na awatarach w sieci. Projektanci prezentują zaskakujące kolekcje animowanych tekstur, kształtów i faktur. Widać duży popyt na tego typu produkty, które faktycznie potencjalnie mogą zastępować szybko zmieniające się kolekcje fast fashion. Jest to ciekawa idea, która opiera się na założeniu, iż nie warto walczyć z chęcią ludzi do wytwarzania tożsamości za pomocą mody, ale zastąpić fizyczną odzież odpowiednikami cyfrowymi. Jest to uzasadnione biorąc pod uwagę, że coraz dłużej przebywamy w sieci, a wytwarzane tam relacje społeczne są dla nas coraz bardziej istotne.

Cyfrowa platforma Zero10.app to przykład mody w formie AR, cyfrowych elementów ubioru dodawanych na obraz z kamery lub fotografie. Pozwala na przymiarki na żywo, przymiarki na zdjęciach, symulacje i renderowanie różnorodnych tkanin. Biblioteka możliwych kreacji jest imponująca. Półprzezroczyste, neonowe kreacje, kurtka z kromek chleba, hybrydowe elementy dołączane do sylwetki, ruchome obiekty 3D wirujące wokół postaci, interaktywne właściwości - to tylko niektóre pomysły projektantów. Z platformy korzystają marki i projektanci, tacy jak Maisie Wilen, Tommy Cash czy Alexandra Sipa. Misją firmy jest wytwarzanie nowych interakcji między klientem a marką, łączenie świata wirtualnego i fizycznego. Artyści podkreślają, że przyszłość mody to hybryda przestrzeni cyfrowej i fizycznej, na pograniczu których powstaje jedno wspólne doświadczenie. Jest to jednocześnie walka o zaangażowanie klienta, który coraz więcej uwagi poświęca na kreację swojej tożsamości właśnie w mediach społecznościowych i innych przestrzeniach cyfrowych. Platforma Zero10.app ma wymiar komercyjny, współpracuje z wielkimi markami, realnie wpływając na przesunięcie sektora mody w stronę cyfrową.

Crosby Studio, które jest powiązane z platformą Zero10.app wprowadza koncepcję metaversum do fizycznej sprzedaży detalicznej. Jest to nowojorskie studio z odzieżą wyłącznie cyfrową. Można do niego wejść, ale doświadczenia są zapośredniczone za pomocą telefonu z technologii AR. W ten sposób można przymierzyć i nabyć cyfrową odzież oraz spotkać się online z innymi konsumentami. Te nowe doświadczenia służą firmie Zero10.app do kreowania nowych trendów i nawyków konsumenckich<sup>72</sup>.

Warto wskazać w tym miejscu na kolejny przejaw zmian w przemyśle odzieżowym. Oprócz cyfrowych ubrań pojawiają się cyfrowi modele. Agencja modeli Thediigitals oferuje tylko awatary<sup>73</sup>. Jest to pierwsza na świecie cyfrowa agencja modeli. W ich galerii można odnaleźć mnogość cyfrowych tożsamości. Przykładowo Shudu to czarnoskóra postać o idealnych proporcjach kobiecych, wyraźnie widać na niej fakturę skóry, włosów. Rendery i animacje awatara są hiperrealistyczne. Historia Shudu zaczyna się na platformie Instagram, gdzie zaintrygowała swoją osobowością miliony użytkowników. Dopiero po czasie okazało się, że była cyfrową fabrykacją wykreowaną przez młodego fotografa mody, Camerona-Jamesa Wilsona. Była projektem artystycznym, który miał inspirować widzów w nowym wirtualnym medium. W agencji znajdziemy obecnie całą gamę osobowości, również postaci fantastycznych takich jak Galaxia, Brenn o rubensowskich kształtach czy J-Yang o azjatyckiej urodzie. Firma zadbała o różnorodność rasową, płciową oraz gatunkową w myśl idei - w świecie cyfrowym nie ma ograniczeń.

Podobną karierę jako cyfrowa osobowość zyskała Lil Miquela. Jak czytamy na jej instagramowym koncie jest to dwunastoletni robot mieszkający w Los Angeles. Jego tożsamość konstruowana jest na wesołą i beztroską nastolatkę żyjącą w Kalifornii. Na obrazach widzimy sceny codziennego życia młodej dziewczyny, jej przyjaciół, partnerów i partnerki. Miquela jest białą i szczupłą nastolatką, ikoną ilustrującą amerykański sen i zachodnią kulturę. W materiałach wy-

72 [https://zero10.app/drops/crosby-studios.html#header\\_info](https://zero10.app/drops/crosby-studios.html#header_info), (data dostępu: 7.12.2022).

73 <https://www.thediigitals.com>, (data dostępu: 7.12.2022).

puszczonych do sieci widać współpracę znanych domów mody i marek, które ubierają Miquelę w najnowsze kolekcje. Magazyn Time wymienił ją w 2018 roku jako jedną z dwudziestu pięciu najbardziej wpływowych influencerserek.

Nick Knight, fotograf i dyrektor wielu domów mody, wraz z ShowStudio zaprezentował projekt ikon-1 w formie NFT. Bohaterką obrazów jest Jazzelle Zanaughtti, rozchwytywana modelka i artystka pochodząca z Chicago, znana w sieci cyfrowej jako @uglyworldwide. Knight wybrał ją do wieloletniego projektu związanego z modą cyfrową. Znana ze swojego wyjątkowego wizerunku, przełamywała stereotypy związane z płcią. Pojawiała się w znanych publikacjach mody i była bohaterką kampanii luksusowych marek, takich jak Maison Margiela, Gareth Pugh czy Nike.

Do obiegu w internecie przygotowano dwieście obrazów NFT wyselekcjonowanych przez Knighta i Jazzelle. Nad projektem pracowało ponad trzydziestu innowatorów z branży mody w metawersum. Do każdego projektu ikona-1 dołączona jest strona internetowa z rozszerzonymi widokami NFT i pełnym modelem 3D Jazzelle. Strona ma być niczym brama dostępu do przyszłego programowania mody Web3 ShowStudio: od interaktywnych doświadczeń online z Jazzelle w roli głównej, po przyszłą współpracę z artystami i projektantami. Posiadanie ikony-1 to jedyny sposób na zapewnienie sobie dostępu do nadchodzących projektów i związanych z nimi nowych doświadczeń w świecie cyfrowym. Przykład ten pokazuje, że moda nie bazuje na fizycznym przedmiocie, ale na doświadczeniu, w którym ważna jest przynależność do określonej, najlepiej elitarnej grupy.

Knight wykonał osiem tysięcy fotorealistycznych awatarów skanując Jazzelle i tworząc modele 3D, dodając elementy cyfrowe i analogowe. Fotograf już wcześniej stosował technologie multimedialne, w tym skanowanie 3D, drukowanie i sztuczną inteligencję. Artysta zaczął eksperymentować ze skanowaniem 3D już w 1998 roku. Przekształcał światowe ikony show -biznesu w wirtualne awatary w teledyskach i filmach o modzie. Jest przykładem artysty, który fotografię traktuje jako medium hybrydowe.

Moda cyfrowa kieruje naszą uwagę na stan współczesnej kultury i problemy masowej konsumpcji, przede wszystkim w branży odzieżowej. Idea inkluzywności projektowania odzieży w metawersum wskazuje na jej brak w obiegu fizycznym. Wielkie koncerny sprzedają tanio i dużo wykorzystując globalne różnice ekonomiczne krajów odpowiedzialnych za produkcję odzieży. Na metkach znanych marek możemy przykładowo przeczytać: „Zaprojektowane w Barcelonie” oraz „Uszyte w Bangladeszu”. Warto zauważyć, że inkluzywność projektowa w internecie natrafia na dużą barierę, którą stanowi sama technologia. Innowacje, myśl twórcza pochodzi z krajów rozwiniętych, konsumentami są natomiast masy mające dostęp do internetu, najczęściej za pomocą smartfonu.

Scenariusz, w którym konsumenci mniej kupują w przestrzeni fizycznej, ponieważ kreują tożsamość za pomocą cyfrowych alter-ego w sieci, nie jest poparty badaniami. To postulat, który może się nie zrealizować. Można wysunąć przypuszczenie, że większa różnorodność w metawersum spowoduje wzmożoną konsumpcję w świecie fizycznym. Nakłady finansowe mody cyfrowej mają na celu wykształcić nowe nawyki konsumenckie, nowe potrzeby, postawy i przyzwyczajenia. Nie znaczy to, że stare ulegną redukcji. Firmy próbują zwiększyć zaangażowanie w doświadczenie cyfrowe swoich marek, ponieważ chcą wejść do lukratywnego świata on-line, który jest reprezentowany głównie przez młodych odbiorców, potencjalnych konsumentów. Ponadto warto na koniec zaznaczyć, że cały przemysł e-commerce jest współczesną dźwignią handlu masowej produkcji z łatwym dostępem do towarów. Fast fashion jest tego czołowym przykładem.

Myśl Shoshany Zuboff przeniesiona na sektor mody wskazywałaby na wymianę prywatności w zamian za róg obfitości w kreacji tożsamości, doznań estetycznych i bogactwa wizualności. Przykładem mogą być popularne zegarki elektroniczne zbierające informacje o lokalizacji, dane biometryczne o użytkowniku, dostęp do sieci społecznościowych czy rozmów telefonicznych. Wyszukiwanie, polubienie lub kliknięcie w mediach społecznościowych Zuboff wiąże ze śledzeniem, pozyskiwaniem, przechowywaniem, analizowaniem i monitorowaniem. Nasza społeczna potrzeba kreacji wizerunku, przeniesiona na grunt cyfrowy wykorzystywana jest do pozyskiwania danych

oraz jako sposób przykucia uwagi. Dzięki danym można stworzyć profil użytkownika z jego precyzyjnymi preferencjami konsumpcyjnymi. Źródłem przykładów z niniejszego rozdziału są media społecznościowe, których właściciele handlują zbiorami danych własnych użytkowników.

Aby wskazać na projekty z obszaru mody, które są antysystemowe w stosunku do procesów wykorzystywanych przez wielki kapitał warto oddać głos młodej generacji twórców. Ciekawym trendem jest chęć bycia niewidzialnym. Nowe pokolenie artystów przedstawia postawy antysystemowe tworząc dzieła prowadzące do ukrywania się w sieci. Przykładem może być etui na telefon z blokowaniem sygnałów, nakładki z fałszywymi odciskami palców, odzież blokująca fale radiowe i urządzenia śledzące, sygnalizatory wykrywające strony internetowe zbierające wrażliwe dane.

Sztandarowym przykładem może być kolekcja odzieży Adama Harvey'a, amerykańskiego artysty mieszkającego w Berlinie, który porusza problemy inwigilacji w sieci. Jego kolekcja koszulek Glamouflage z nadrukami zawierającymi wizerunki sławnych osób, wprowadza w błąd oprogramowanie odpowiedzialne za rozpoznawanie twarzy. Na podobnej zasadzie działa projekt z makijażami czy nakryciami głowy. Projekty Harvey'a utrudniają lub uniemożliwiają odczytywanie danych wizualnych, wytwarzają pole blokujące inwazyjne sygnały cyfrowe, blokują odczytywanie fal termicznych, wprowadzają w błąd systemy monitoringu.

Leo Selvaggio zrealizował projekt *Urme Surveillance*, serie masek z żywicy, które utrudniały rozpoznawanie twarzy. Ewa Nowak zaprojektowała biżuterię *Incognito*, która po nałożeniu uniemożliwia rozpoznawanie tożsamości przez sztuczną inteligencję. Harvey w jednym z projektów napisał „Dzisiaj selfie, jutro profil biometryczny”. Jest to zwrócenie uwagi na inwigilację, ze wskazaniem docelowej grupy społecznej. Praca *Stealth Wear* to akcesoria modowe mające na celu unikanie nadzoru dronów. Harvey zastosował posrebrzane tkaniny, które odbijają promieniowanie cieplne tak, aby uniknąć wykrywania termicznego dronów<sup>74</sup>.

Demetrykatory Benjamina Grossera to specjalne oprogramowanie na Facebooku i Twitterze prezentujące witryny bez danych, takich jak liczby polubień, znajomych czy obserwujących. Artysta wskazuje jak interfejs zmienia nastawienie użytkownika, który poprzez liczbę znajomych zmienia do nich nastawienie oraz nasze postrzeganie przyjaźni. Projekt *Go Rondo* to rozszerzenie do przeglądarki, które wybiera losowo emocje, maskując uczucia na Facebooku. Klikając „lubię to” losowo wybiera emocje użytkownika.

Backslash Tool Kit to projekt mający na celu wszcząć debatę publiczną na temat rosnącej dysproporcji władzy, siły i wiedzy między organami wyspecjalizowanymi do tłumienia protestów a protestującymi. Ma na celu badanie napiętych relacji między zjawiskami buntu społecznego a technologią. Jest to zestaw funkcjonalnych urządzeń oraz elementów ubioru i akcesoriów zaprojektowanych do stawiania oporu podczas zamieszek przyszłości. W niezbędniku znajdziemy bandanę uniemożliwiającą rozpoznawanie twarzy w miejscach publicznych, urządzenie do korzystania z niezależnych sieci internetowych, czarną skrzynkę do rejestrowania nadużyć organów ścigania, szybkie rutery do korzystania poza siecią. Dla młodego pokolenia podstawowym prawem człowieka jest łączność. Źle wykorzystywana przez władzę rodzi kolejne napięcia. Jak czytamy na stronie projektu Backslash Tool Kit to sprzeciw wobec trzeciej nowoczesności<sup>75</sup>.

Zuboff podaje przykład projektu studenckiego z Uniwersytetu w Washingtonie, w którym opracowano prototyp do „transmisji na ciało za pomocą powszechnie dostępnych urządzeń”. Celem studentów było zaprojektowanie bezpiecznej i prywatnej sieci. Prototyp przysyłał informacje tylko przez przewodniki dotykające ciała, omijając odbiorniki wi-fi. Znamienny jest tu powrót do ciała i prywatności, wypieranych pojęć z obszaru cyfrowego. Autorka wraca do pytania o definicję prywatności, wysuwa postulat prawa do sanktuarium i bycia niewidocznym. Porusza kwestię decyzyjności dystrybucji informacji: gdzie są przesyłane, do kogo i w jakim celu. Zuboff pisze o pod-

74 <https://adam.harvey.studio>, (data dostępu: 27.04.2023).

75 <http://www.backslash.cc>, (data dostępu: 27.04.2023).

boju ludzkiej natury, przekształcanej bez zgody i świadomości jednostki<sup>76</sup>.

W niniejszym podrozdziale widać dwie postawy: jedna grupa artystów pragnie zmieniać sektor mody za pomocą cyfrowych narzędzi, wierząc, że te naprawią jego patologie oraz druga grupa, która prezentuje postawy antysystemowe wykorzystując do tego dostępne technologie. Jedna strona współpracuje z dużym kapitałem pragnąc przeobrażeń społecznych, druga z nim walczy widząc jego nadużycia. Pytania z początku rozdziału o przestrzeń cyfrową i jej wpływ na procesy społeczne w obszarze mody pozostają otwarte. Powstałe technologie dają nowe narzędzia, które mogą wytwarzać nowe relacje i wartości, choć czasem utrwalają negatywne schematy. To, co wydaje się niezaprzeczalne, to fakt, że przestrzeń cyfrowa jest ważną przestrzenią społeczną, której rozwój jest szybki, dynamiczny i ma wyraźny wpływ na świat fizyczny.

Moda jako zjawisko społeczne wpływa na proces budowania tożsamości wszędzie tam, gdzie dana osoba może się zaprezentować jakiejś społeczności. To systemem komunikacji umożliwiający przejawy ekspresji jednostek oraz budowanie poczucia przynależności z konkretną grupą ludzi. Jest to proces doświadczenia wspólnoty. Mody nie da się ograniczyć do przemysłu odzieżowego. Jest coraz silniej powiązana z kulturą, to świadome w niej uczestnictwo oraz manifestacja wyznawanych wartości.

We współczesnym świecie, w którym przynależność klasowa czy religia nie narzucają schematów wyglądu, odpowiedzialność za budowanie tożsamości spada na jednostkę. Tymczasowość i estetyzacja zmuszają ją do stałej pracy nad sobą. Jednostka nieustannie musi weryfikować własne wybory, co prowadzić ma do niepewności i rozchwiania. Rynek ekonomiczny, przepływ towarów i konsumpcja powodują, że tożsamość staje się wiecznie nieukończonym projektem.

Tożsamość rozumiana jako konstrukt wyobrażeń na swój temat nie oznacza nieograniczonej wolności twórczej, nawet jeśli pole badawcze zawężymy do przestrzeni cyfrowej. Pytanie: „Kim będziemy, jeśli możemy być kimkolwiek?” ma ograniczenia w postaci uwarunkowań biologicznych, kulturowych, narzędzi technologicznych, ofert medialnych itd. Cechuje się natomiast dynamizmem. To zmiana jest stałą w naszej kulturze, jest wartościowa sama w sobie, jednak zmusza do nieustannej odpowiedzi na pytania: kim jestem, kim chcę być i jak chcę być postrzegana?

---

76 Zuboff Shoshana, *Wiek kapitalizmu inwigilacji*, dz. cyt., s. 666-668.

### 3. Projektowanie samego siebie. Ciało jako nośnik wyobrażeń

„W świecie totalnego dizajnu sam człowiek stał się zaprojektowanym przedmiotem, rodzajem obiektu muzealnego.”<sup>77</sup>

BORIS GROYS

Cielesność jest kolejnym obszarem, za pomocą którego budujemy własną tożsamość. Jak widać w powyższych rozdziałach wielu badaczy wskazuje na ważny proces, w którym właśnie to, co zewnętrzne, staje się głównym nośnikiem tożsamości, kosztem tego co wewnętrzne. Praktyki formowania ciała, jego wyglądu stają się możliwe dzięki możliwości oddzielenia go od determinizmu biologicznego i natury na rzecz tożsamości kulturowej<sup>78</sup>. Praktyki tj. przekształcanie, ubieranie, ozdabianie (makijaż, tatuaż, ubiór, zabiegi estetyczne) to manifest kulturowej tożsamości wskazujące na to, za kogo się uważamy lub za kogo powinni nas uważać inni ludzie. Jak pisze Honorata Jakubowska: „Zatem to nie samo ciało staje się elementem tożsamości, ale różnica, jaką jednostka projektuje i „wdraża” do swojego ciała zastanego”<sup>79</sup>.

Podobnie w świecie cyfrowym można zobaczyć świadome tworzenie tożsamości jednostki. Oprócz praktyk zapożyczonych ze świata fizycznego mamy tu znacznie więcej narzędzi do kreowania wizerunku. Narzędzia cyfrowe wyposażają użytkownika dając mu nowe możliwości przedstawiania siebie. Modyfikacja wizerunku może służyć do podkreślenia indywidualności jednostki, jak i pokazania przynależności do konkretnej grupy. Obserwacje przedstawień wizualnych w sieci wydają się być tym bardziej ciekawe w analizie tożsamości jednostki, jeśli zastosujemy zasadę odnoszenia wizerunku cyfrowego do fizycznego.

Czy tożsamość wpływa na kształt ciała, czy wygląd ciała na naszą tożsamość? Obie perspektywy patrzenia na te zagadnienia są obfite w przykłady, wskazując na cechy genderowe, rasowe czy kulturowe. Ucieleśnienie tożsamości narzuca na jednostkę obowiązek kontrolowania swojego wizerunku. Jak zauważył Bauman nijakie ciało może oznaczać nijaką osobowość. Te wpływające na siebie relacje również obowiązują w świecie cyfrowym. Boris Groys opisuje współczesny fenomen swoistego przymusu projektowania samego siebie.

„Jeśli cielesność jest jednym z elementów wyznaczających naszą tożsamość, to do jakiego

---

77 Myśl Borisa Groysa podsumowująca artykuł: <https://www.e-flux.com/journal/00/68457/the-obligation-to-self-design/>, (data dostępu: 19.09.2022).

78 Badaczka Henrietta L. Moor jako przykład wskazuje transseksualistów. Świadomie przekształcając ciało, modyfikując je i udoskonalać, konstruują i umożliwiają jednostkową tożsamość. Ciało biologiczne ustępuje miejsca ciału rekonstruowanemu, kulturowemu.

79 Jakubowska Honorata, *Socjologia ciała*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2009, s. 154.

stopnia zmiany będą się mieścić w naszej obecnej tożsamości, a od kiedy stworzą już nową?”<sup>80</sup> pyta Honorata Jakubowska. Podaje przykład kobiecej tożsamości, która jest oparta na cielesności, ciągle podlegającej ocenie, przede wszystkim przez mężczyzn. Wątków feministycznych na ten temat w sztuce jest bardzo dużo, wśród ważnych przykładów możemy wskazać twórczość Orlan, Any Mendiety, Hannah Wilke, Agaty Zbylut, Natalii LL czy Ewy Partum.

Modyfikacje ciała nie muszą służyć jedynie do wspomagania funkcji życiowych, lecz również do budowania więzi społecznych. Może to być tatuowanie, przypalanie, skaryfikacja, wstawianie implantów czy protez. Czynnikiem zmian są również aktywność fizyczna, dieta czy opalanie. Fakir Musafar, twórca subkultury zwanej *Modern Primitives*, określa zmiany ciała pojęciem *body play* - celowego przekształcania ciała poprzez świadome, rytualne praktyki. Rozszerza on modyfikacje o kolczykowanie, ale też krępowanie, obciążenie, podwieszanie ciała itp. Zmianę sylwetki zmienia również ubiór, który potrafi optycznie zmienić proporcje ciała. Odzież zasłania, odsłania lub krępuje ciało. Moda ma wpływ na prezentację i odczuwanie ciała oraz na zachowanie jednostki.

Procesy ze świata fizycznego można dostrzec również w środowisku cyfrowym. Aleksandra K. Przegalińska w swoim doktoracie *Fenomenologia istot wirtualnych* przedstawia paradygmat ucieleśnienia, który źródło poznania, wiedzy i świadomości umiejscawia w cielesności. Jako przykład podaje sposób poruszania się awatarów w przestrzeni wirtualnej, które wpływają na utożsamienie się z nimi użytkowników. Don Ihde, amerykański filozof nauki, kontynuuje myśl Heideggera, proponując postfenomenologiczną hermeneutykę materialną opisującą relacje ja-technologia-świat. Píše on o ucieleśnieniu bytów cyfrowych i ciele technicznym. Ciało, które Welsh stawiał jako kontrapunkt do cyfrowości u późniejszych myślicieli jest już tam zaimplementowane. Michał Ostrowicki opisuje pojęcie „inkorporacji” odnoszące się do elektronicznego ucieleśnienia, wyjaśniając, iż jest to proces przejęcia elektronicznego ciała lub szerzej, wyglądu awatara. Inkorporacja polega na przejęciu i postrzeganiu siebie przez elektroniczne ucieleśnienie<sup>81</sup>. Ostrowicki definiuje telematyczność i teleobecność jako odrębne sposoby odczuwania przez nas rzeczywistości cyfrowej.

Nowa terminologia, która pojawia się w kontekście opisywanych zjawisk w świecie cyfrowym, wskazuje na specyfikę tego środowiska. Ciało, mimo tego, że elektroniczne, odsyła nas do tematu tożsamości, tożsamość w ujęciu społecznym do zagadnień związanych z modą. Wizualny świat kreowany w internecie to sztuczne raje, które są piękne i pociągające, ale jak się okaże w kolejnych podrozdziałach, obligujące jednostkę do nieustannego kontrolowania własnego wizerunku również w sieci. Lepsze, ładniejsze, ciekawsze ciało cyfrowe budzi pytania o ciało fizyczne, które się starzeje, bywa nieforemne i chore.

### 3.1. Tożsamość jako otwarty projekt

Anthony Giddens, brytyjski socjolog, opracował koncepcję tożsamości jako projektu, który jest ciągle kształtowany i podtrzymywany przez jednostkę. Ciało jest głównym elementem projektu jednostki, ja jest ucieleśnione, w procesie stawania się. Jest postrzegane biologicznie i społecznie. Refleksja nad tożsamością przenosi się na ciało. Naukowiec rozróżnia kilka aspektów cielesności: wygląd ciała, sposób bycia, zmysłowość i reżimy. Wygląd to nie tylko cechy fizyczne ciała, ale

---

<sup>80</sup> Tamże, s. 162.

<sup>81</sup> [http://www.sideymyoo.art.pl/wp-content/uploads/2018/10/Sidey-Myoo\\_Tozsamosc-czlowieka-w-srodowisku-elektronicznym.pdf](http://www.sideymyoo.art.pl/wp-content/uploads/2018/10/Sidey-Myoo_Tozsamosc-czlowieka-w-srodowisku-elektronicznym.pdf), (data dostępu: 5.10.2023).

też ubiór, ozdoby itp. Sposób bycia można rozumieć w znaczeniu, w jaki sposób jednostka używa ciała w życiu codziennym. Zmysłowość to odbieranie przyjemności i bólu przez daną osobę. Reżimy to społeczne uwarunkowania, styl życia jednostki np. sposób spędzania wolnego czasu, praca, formy relaksu<sup>82</sup>.

Giddens minimalizuje rolę ciała biologicznego na rzecz projektu ciała i jego transformacji. Warto jednak zwrócić uwagę, że cechy uwarunkowane ciałem, np. wiek, płeć czy rasa, mocno determinuje tożsamość jednostki. Ja ucieleśnione ma ograniczenia fizyczne, nie jest też jedynie wolną projekcją, ponieważ determinują je wpływy kulturowe. Kultura wytworzyła mit tożsamości jako otwartego projektu w imię nieograniczonej wolności jednostki, podczas gdy na kształt tożsamości wpływają uwarunkowania niezależne od niej. Jednostka została obciążona obowiązkiem, który wykracza poza nią. Powoduje to szereg problemów tożsamościowych i psychicznych, z którymi borykają się ludzie.

Ważny głos opisujący fenomen tożsamości w kulturze współczesnej należy do Borisa Groysa. Filozof i teoretyk mediów zauważył, że dizajn przed wiekiem XX odpowiadał jedynie za wygląd rzeczy. Wydawał się on więc predestynowany do ukrycia istoty rzeczy. Przeszkadzał w rozumieniu przez widza prawdziwej natury rzeczywistości. Nowoczesne wzornictwo zmieniło cały paradygmat, nie postrzegało więc swojego zadania jako tworzenia powierzchni, ale raczej jako jej eliminację, doprowadzając przedmiot do jego optymalnej formy. Groys konkluduje, iż współczesny dizajn można rozumieć jako projekt negatywny, jako anty-projekt.

Dla tego teoretyka ostateczną formą projektowania jest projekt podmiotu. Problematykę projektowania można adekwatnie rozwiązać tylko wtedy, gdy podmiot zostanie zapytany, jak chce się zmanifestować, jaką formę chce sobie nadać i jak chce się pokazać spojrzeniu Innego. Te pytania, zdaniem filozofa, zostały po raz pierwszy postawione z odpowiednią uwagą na początku XX wieku, po tym, jak Nietzsche ogłosił śmierć Boga. Dopóki żył Absolut, projekt duszy był dla ludzi ważniejszy od projektu ciała. Później dusza stała się sumą relacji, w jakie weszło ludzkie ciało w świecie. Wcześniej ciało było więzieniem duszy; teraz dusza stała się szatą ciała, jego społecznym, politycznym i estetycznym wyglądem<sup>83</sup>.

Właśnie dlatego jedynym możliwym przejawem duszy stał się wygląd ubrań, w których pojawiają się ludzie, rzeczy codziennego użytku czy przestrzeni, w których przebywają. W ten sposób dizajn, w tym każdy projekt, nabrał wymiaru etycznego, którego wcześniej nie miał. W projektowaniu etyka stała się estetyką: stała się formą. Tam, gdzie kiedyś była religia, pojawił się dizajn. Współczesny podmiot ma teraz nowy obowiązek: obowiązek projektowania samego siebie, swojej estetycznej prezentacji jako podmiotu etycznego. Warto zauważyć, że obowiązek ten obowiązuje również w świecie wirtualnym. Użytkownicy mediów społecznościowych czy gier komputerowych starannie dobierają formy reprezentacji siebie, czy to w formie zdjęć, przestrzennych awatarów czy grafik. Opowieść Groysa o przewrocie kopernikańskim w dizajnie wydaje się być trafiona, jeśli spojrzymy z perspektywy różnorodności wizerunku w sieci. Szczególnie widać ją po młodej generacji użytkowników.

O złączenie etyki z estetyką postulował architekt Adolf Loos. Oceniał on wygląd osoby, w zakresie, w jakim reprezentuje ona świadomie zaprojektowaną powierzchowność, jako natychmiastowy wyraz jej postawy etycznej<sup>84</sup>. Groys wskazuje, że w świecie totalnego dizajnu sam człowiek stał się zaprojektowanym przedmiotem, rodzajem obiektu muzealnego. Dziś każdy staje się artystą-projektantem, który ma odpowiedzialność etyczną, polityczną oraz estetyczną. Współcześni konsumenci są zobligowani do zaprezentowania świata obrazu własnej osobowości. Jak zaznacza filozof, to oczyszczenie własnego wizerunku jest potencjalnie tak samo nieskończonym proce-

82 Jakubowska Honorata, *Socjologia ciała*, dz. cyt., s. 169-171.

83 <https://www.e-flux.com/journal/00/68457/the-obligation-to-self-design/>, (data dostępu: 19.09.2022).

84 Tamże, (data dostępu: 19.09.2022).

sem, jak oczyszczenie duszy przed Bogiem. Dizajn stał się totalny, angażując każdą jednostkę do samoprojektowania, które zaliczyć możemy do paradygmatu wiary. Warto tu zwrócić uwagę, że w procesie sekularyzacji coraz mocniej widać proces przejścia przez projektowanie funkcji religii. Poprzez autoprezentację ujawniają się określone wartości, postawy i ideologie. Z drugiej strony każdy człowiek jest narażony na ocenę społeczeństwa, która może być tak samo pozytywna, jak i negatywna.

Groys wnioskuje, że kiedyś ludzie interesowali się tym, jak ich dusze ukazywały się Bogu. Dziś interesuje ich to, jak ich ciała prezentują się w ich politycznym otoczeniu, w nowej rzeczywistości. „Rzeczywistość pojawia się tu jednak nie jako szokujące przerwanie projektowanej powierzchni, ale jako kwestia techniki i praktyki samodzielnego projektowania – od której nikt już nie może uciec”<sup>85</sup>. Wnioski przesunięte w stronę sztucznych rajów przedstawiają świat cyfrowy, włączony w życie społeczne, jako kolejny obszar projektowy, przejęty przez technikę, w którym człowiek wymyśla się na nowo.

Interesującym spojrzeniem na tę kwestię wyróżnili się Tomasz Leszniewski i Zygmunt Bauman. Pierwszy naukowiec przedstawił kilka wzorców osobowych: włóczęgę, spacerowicza, turystę i gracza. Bauman proponuje dwie: pielgrzyma i wędrowca<sup>86</sup>. W zależności od podejścia badacz widzi różne propozycje w charakterystyce wzorców postaw tożsamościowych, jednak ich idea jest podobna: leży w ciągłym ruchu podmiotu w kreacji samego siebie. Nie ma już stałej podstawy, punktów odniesienia, trwałych założeń. Człowiek jest w ciągłym ruchu, w którym zmiana buduje tożsamość. Przywołując teorię Georga Simmla, powraca myśl, iż dialektyczny charakter mody jest idealnym narzędziem do budowania tożsamości.

### 3.2. Ciało w przestrzeni cyfrowej

Welsh sformułował tezę, że fascynacja mediami elektronicznymi bierze źródło od tęskniącego i niezaspokojonego ciała<sup>87</sup>. Biorąc pod uwagę ilość reprezentacji ciała, jakie można znaleźć w internecie, zagadnienie to nabiera większego znaczenia. Carl R. Rogers napisał, że nie ma ucieczki od cielesności. Budując tożsamość w świecie wirtualnym ciało jest czymś zapośredniczonym. Fotografie, video, reprezentacje graficzne, tekstowe, awatary, cyfrowe ubrania, generatory obrazów etc. pomagają budować reprezentacje tożsamościowe. Człowiek potrzebuje ich do procesu komunikacji, unaocznienia samego siebie. Czy zatem cyberprzestrzeń rzeczywiście jest ucieczką od cielesności czy jej afirmacją?

Wielu myślicieli, na fali fascynacji internetem, twierdziło, że kreując tożsamość cyfrową jednostka wyzwala się z ograniczeń ciała, które postrzegane jest jako to, co materialne, stałe, często słabe lub chore. W ciele mają źródło ból i cierpienie. Ciało wiąże się ze śmiertelnością. Świat cyfrowy przez wielu wizjonerów postrzegany był jako miejsce zbawienia. Marzenia o nieśmiertelności, wyzwolenie od starzenia się czy fizycznego cierpienia wielu chciało realizować w przestrzeni cyfrowej. Podłoże historyczne odrzucenia cielesności w wirtualnym świecie bierze swoje początki w siedemnastowiecznej filozofii europejskiej. Ma ono korzenie w kartezjanizmie, w idei rozłamu między umysłem i ciałem. Gloryfikowanie rozumu, odseparowanie go od biologicznych zdolności poznawczych organizmu, stawianie czynników kulturowych nad uwarunkowaniami fizycznymi

---

85 Tamże, (data dostępu: 19.09.2022).

86 Tamże, (data dostępu: 19.09.2022).

87 Welsh Wolfgang, *Sztuczne raje...*, dz. cyt.

prowadzą do marginalizacji zagadnień związanych z cielesnością.

Ważny punkt widzenia przedstawia socjolog Derrick De Kerckhove, formułując tezę, iż w świecie cyfrowym nastąpiła symbioza technologii i ciała. Dziś widać wyraźną tendencję dążącą do rekonstrukcji doznań zmysłowych i próby przeniesienia ich do sieci. Rozszerzenie umysłu jednostkowego do zbiorowego to nawiązanie do myśli McLuhana. Korzystając z nowoczesnych wynalazków technologicznych takich jak hełmy, rękawice, okulary, przedłużamy zdolności naszego organizmu, wykorzystujemy narzędzia, aby przedłużyć zdolności poznawcze pozwalające na dzielenie się doświadczeniami czy wiedzą z szerszą grupą odbiorców<sup>88</sup>. Don Ihde określa tę fuzję ciałem technologicznym.

Technologia rozumiana jako przedłużenie ciała i jego zdolności również determinuje tożsamość jednostki. Kluszczyński zauważa, że ciało początkowo umieszczone po stronie natury, nieuchronnie przesuwane do świata technologii. Za jej pomocą polepszamy, naprawiamy, przekształcamy, upiększamy czy przedłużamy zdolności ludzkiego organizmu. Fukuyama w książce *Koniec człowieka* przedstawia cztery współczesne determinanty wpływające na rozumienie tożsamości jednostki, które również związane są z postępem technologicznym. Są to: „postęp wiedzy o mózgu i biologicznych źródłach ludzkiego zachowania, neurofarmakologia oraz manipulacja emocjami i zachowaniem, przedłużanie życia oraz inżynieria genetyczna”<sup>89</sup>.

Technologia stała się częścią ciała dzięki maszynom diagnostycznym, protezom, codziennym narzędziom służącym polepszaniu jakości życia. Jürgen Habermas zauważa, że technicyzacja cielesności to nieunikniony proces kontrolowania i rozporządzania światem natury, w związku z czym samo ciało podlega coraz większej kontroli. Jeszcze dalej poszedł Lyotard pisząc o „elektronicznym wywłaszczeniu ciała ludzkiego”<sup>90</sup>. Techno-naukowa interwencja zmienia ciało, które coraz częściej przypominają maszyny. Podobnie Foucault pisząc o dyscyplinowaniu ciała podaje referencje maszyny służącej do pracy, która ma być wydajna, sprawna i niezawodna.

Fascynacja człowiekiem przypominającym maszynę wiedzie nas do pojęcia cyborga. McLuhan napisał, że cyborg to człowiek przedłużony przez przekątnik, Baudrillard stwierdził, że jest on niekończącą się serią protez. Dona Haraway, przedstawicielka cyberfeminizmu, w *A Manifesto for Cyborgs*<sup>91</sup> wzywa do zerwania z sentymentem powrotu do natury. Głosi, iż nauka i technika już zdobyły dla siebie ludzkie ciało. Haraway wyjaśnia, że ciało i technika powinny zredefiniować człowieka na nowo.

Z jednej strony cyborgi, w węższym rozumieniu połączenia człowieka i narzędzia, mogą nas fascynować, ponieważ posiadają większe możliwości fizyczne czy obliczeniowe, z drugiej strony mogą drażnić swoją odmiennością, wskazując też na ograniczoność i kruchość nas samych. Dona Haraway podkreślała, że wszyscy jesteśmy cyborgami, ponieważ wspieramy się wymiennymi elementami. Może to być plomba, mogą to być sztuczne piersi lub zastawka w sercu ratująca życie. McLuhan pisząc o narzędziach przedłużających zdolności poznawcze człowieka opisywał wynalazki cywilizacyjne takie jak światło czy fotografię, zatem cyborgiem dla niego był każdy człowiek kultury zachodu. Jakubowska konkludowała, iż żyjemy w społeczeństwie protetycznym, w społeczeństwie. Po analizie techniki Heideggera zanika napięcie między naturalne - sztuczne, natura - kultura. Wyłania się perspektywa, w której to społeczne i kulturowe rekonstrukcje ciała nie stanowią już opozycji do ich biologicznej podstawy. Dialektyczny sposób myślenia powraca do podmiotu, który zawsze jest w świecie, jednocześnie posiadając zdolności zmieniania go.

---

88 Jakubowska Honorata, *Socjologia ciała...*, dz. cyt., s. 174, 175.

89 Jakubowska Honorata, *Socjologia ciała...*, dz. cyt., s. 73.

90 Jakubowska Honorata, *Socjologia ciała...*, dz. cyt., s. 76.

91 [https://warwick.ac.uk/fac/arts/english/currentstudents/undergraduate/modules/fictionnownarrativemedia-andtheoryinthe21stcentury/manifestly\\_haraway\\_----\\_a\\_cyborg\\_manifesto\\_science\\_technology\\_and\\_socialist-feminism\\_in\\_the\\_....pdf](https://warwick.ac.uk/fac/arts/english/currentstudents/undergraduate/modules/fictionnownarrativemedia-andtheoryinthe21stcentury/manifestly_haraway_----_a_cyborg_manifesto_science_technology_and_socialist-feminism_in_the_....pdf), (data dostępu: 10.09.2023).

W. Brian Artur, znany teoretyk myśli technologicznej i ekonomista, w książce *The Nature of Technology* napisał: „Przechodzimy z epoki, w której urządzenia wzmacniały to, co naturalne - wzmacniały nasze ruchy, oszczędzały wysiłek, szyły nasze ubrania - do takiej, w której technologie przypominają lub zastępują naturę, przykładem może być inżynieria genetyczna, sztuczna inteligencja czy implanty medyczne. Ucząc się korzystania z technologii, odchodzimy od tego co naturalne i zmierzamy w kierunku bezpośredniej ingerencji w naturę”<sup>92</sup>.

W. Brian Artur pisał, iż inżynieria genetyczna, tkankowa, biologia syntetyczna, bio i nanotechnologia tworzą nam robo-sapiens lub inaczej homoAI-sapiens. Nick Bostrom, szwedzki filozof, kierownik Future of Humanity Institute, w swojej teorii komputerowej symulacji świata opowiada o następnym etapie ewolucji, postludziach, superinteligentnych i zaawansowanych technologicznie istotach. Są to spekulacje, oparte jednak na wnikliwym spojrzeniu w trendy i prognozy technologiczne. Warto w tym momencie zauważyć, że transhumanizm, rozumiany jako fuzja ludzi i technologii, ma korzenie w nietzscheańskiej wizji nadczłowieka, czyli myśli o ponadstuletniej tradycji.

Społeczeństwo sieciowe tworzy cyberkulturę poprzez dynamiczne procesy, które w nim zachodzą i jest w swej naturze, jak podkreśla Piotr Zawojski, hybrydowe. Używane przez niego pojęcie bio-tencho-logia splata ze sobą biotechnologiczne środowisko z logosem - czyli opisem tejsze rzeczywistości<sup>93</sup>. Epistemologia w tym obszarze obejmuje zagadnienia poznania oraz szeroko pojętej komunikacji. Postantropologiczna perspektywa za pomocą post- i transhumanizmu będzie próbowała przeformułować koncepcję jednostki rozszerzając ją o zdobycze technologiczne. Jak pisze autor: „Postczłowiek – według transhumanistów – jest hybrydyczną istotą wspomagana na wielu poziomach za pomocą inżynierii genetycznej, sztucznej inteligencji, rozmaitych implantów, protetyki, przeszczepianych narządów czy leków nanotropowych. Figura cyborga czy symborga (usieciowionego organizmu) przestała obecnie być wyłącznie domeną cyberpunkowych fikcji, stała się rzeczywistością, czego dowodem mogą być eksperymenty naukowe Kevina Warwicka czy strategie estetyczne i artystyczne Stelarc”<sup>94</sup>. Według Zawojskiego cyborgizacja człowieka jest faktem, zaś cyborg to modelowa hybryda, cybernetyczny organizm definiowany przez Honoratę Jakubowską jako powstałe „symbiotyczne połączenie elementów organicznych i cybernetycznych”<sup>95</sup>. Poczucie tożsamości, spójności i integralności jednostki na przecięciu świata wirtualnego i fizycznego jest podstawą nowej definicji osoby.

Stelarc, artysta nowych mediów, podchodzi krytycznie do analizy elementów fizycznych prowadzących do cyborgizacji człowieka. Obala mit, który mówi o odcieśnieniu za pomocą internetu. Zwraca natomiast uwagę, że jest to narzędzie oferujące strategie projektowania obecności cielesnej oraz kształtowania świadomości ciała. Stelarc wskazuje, że dzięki internetowi jest możliwe telematyczne skalowanie podmiotowości, gdzie najistotniejsza jest funkcja łączności ciała oraz jego interfejsy<sup>96</sup>.

„Ciała ulepszano i pacyfikowano, dziś stały się miejscem działania nie tylko technologii, lecz także zdalnych sprawców. Internet umożliwia ekstensywne i interakcyjne upublicznianie, linkowanie i wydobywanie informacji i obrazów. Otwiera ponadto nieoczekiwane drogi dostępu do ciała, łączenia się

92 <https://infuture.institute/mapa-trendow/> (data dostępu: 04.04.2023).

93 Jakubowska Honorata, *Socjologia ciała...*, dz. cyt., s. 68.

94 <https://www.dialog-pismo.pl/w-numerach/performans>, (data dostępu: 20.04.2023).

95 Jakubowska Honorata, *Socjologia ciała...*, dz. cyt., s. 65.

96 <https://www.dialog-pismo.pl/w-numerach/performans>, (data dostępu: 20.04.2023).

z nim i zapisywania w postaci plików<sup>97</sup>”.

Podobnie w duchu krytycznym analizuje media elektroniczne Shoshana Zuboff. Wskazuje, że ciało stało się polem mechanizmów wydobywczych wielkiego kapitału. Negatywne procesy opisuje w kontekście zależności ekonomicznych. Wielkie korporacje traktują człowieka niczym obszar wydobywczy danych obracanych później na wtórnych rynkach bez kontroli i akceptacji zainteresowanych. Zachowania użytkowników, wykorzystywane są do wydobywania, magazynowania i sprzedaży informacji na ich temat. Istnieje jednak cała nadwyżka behawioralna, która jest motorem rozwoju w procesach zarządzanych już przez algorytmy wspomagane sztuczną inteligencją. Mają one za zadanie przewidywać zachowanie użytkowników. Nasz głos, emocje, zachowanie, dane biometryczne oraz wszelkie wrażliwe dane dotyczące naszej osobowości zyskują status waluty w obrocie nowej wymiany. Kapitałisci nadzoru dla własnych celów potrafią popychać i dostrajać swoich użytkowników, wzbudzać reakcje stadne bez ich świadomości i akceptacji. Warto wskazać na to, iż jest to wąska grupa ludzi traktująca instrumentalnie ogromne masy użytkowników<sup>98</sup>.

Praktyki operacyjne, które Zuboff określa mianem „renderu”, to procesy, polegające na oddawaniu danych behawioralnych. Śmiało można określić to jako przekazanie ciała użytkownika wielkim korporacjom. Historia tych praktyk wiąże się z projektem „life pattern marketing”. Jest to zapożyczona z wojskowości analiza schematów dnia codziennego (pattern of life analysis). System zbiera dane zachowania użytkownika, aby prognozować jego przyszłe zachowanie.

Biometryczne urządzenia zbierające dane z różnych części ciała, pobierają informacje o stanach emocjonalnych, zapachach czy kontekście środowiskowym. Ciekawym przykładem z obszaru mody jest pojawienie się tkanin, które mają dostęp do internetu<sup>99</sup>. Dzięki temu, że odzież dotyka ciała, wiąże się to z ogromnym polem do eksploatacji. Używając terminologii Zuboff czujniki w tkaninach poszerzą „teren” pozyskiwania danych. Autorka zauważa, iż urządzenia związane z odzieżą, aby dostały się do komercyjnego obiegu, muszą być projektowane tak, aby były dyskretne, wszechobecne i tanie. Takim przykładem jest interaktywny džins firmy Levi Strauss, z którego uszyto w 2017 roku interaktywną kurtkę. „Kurtka zawierała czujniki, które „widzą” przez materiał, wykrywając i odszyfrowując gesty tak subtelne, jak drgnięcie palca”<sup>100</sup>.

Internet rzeczy wychodzi poza obszar ekranu i wchodzi do świata fizycznego. Kontrola ciała nie jest jedynie telematyczna, ale również fizyczna. Po raz kolejny przekonujemy się, że idea wędrowca poruszającego się swobodnie między światem elektronicznym i fizycznym nie jest już możliwa. Coraz częściej jesteśmy systemowo objęci cyfrowym nadzorem. Nasze ciało i tożsamość stają się bazą danych i obszarem wydobywczym. Na koniec warto podkreślić, że dualizm oddzielający to, co cyfrowe, od tego, co fizyczne, staje się nieaktualny przez rozwój technologiczny. Z fascynacją oglądamy nowe inteligentne przedmioty ułatwiające nam życie. Pamiętajmy jednak, że nie są one projektowane jedynie po to, aby nam pomóc. Celem producenta jest często zarobek z danych, które zbierają, przekazując je dalej w niewiadomych nam celach.

---

97 <https://www.dialog-pismo.pl/w-numerach/performans>, (data dostępu: 20.04.2023).

98 Zuboff Shoshana, *Wiek kapitalizmu inwigilacji...*, dz. cyt.

99 Zuboff Shoshana, *Wiek kapitalizmu inwigilacji...*, dz. cyt., s. 323-336.

100 Zuboff Shoshana, *Wiek kapitalizmu inwigilacji...*, dz. cyt., s. 342.

### 3.3. Nowa podmiotowość i kategoria ucieleśnienia

Transhumanizm budzi kontrowersje, ponieważ wywołuje obawę przed niechcianą ingerencją technologii w nas samych: ciało, tożsamość czy podmiotowość. Rewolucja w obszarze sztucznej inteligencji budzi niepokój między innymi dlatego, że może wymknąć się spod kontroli jej twórców. Zdajemy sobie sprawę, że samouczące się maszyny przekraczają nasze możliwości intelektualne, komunikacyjne, kreacyjne. Ważne jest, aby nie strach, a namysł nad technologią otworzył nam perspektywy patrzenia na zmieniający się świat.

Aleksandra K. Przegalińska pochyliła się nad rozwiniętymi narzędziami technologicznymi, badając je metodą fenomenologiczną. Analizowała to, co się przejawia w obszarze naszej świadomości w kontakcie z botami posługującymi się językiem naturalnym. Filarem metody fenomenologicznej jest pierwszoosobowe badanie, w którym widzimy rzeczy poprzez skierowanie ku nim ukonstytuowanych aktów świadomości. Badamy warunki, dzięki którym rzeczy przedstawiają się nam w konkretny sposób oraz relacje między nami a fenomenami, które napotykamy za sprawą naszego zaangażowania w świat. Historia filozofii to nieustanne poszukiwanie niezawodnej metody badań. Przykładem w XX wieku może być propozycja Husserla, rozważania nad techniką Heideggera, zwrot ku ciału Merleau-Ponty'ego, krytyczne podejście Ingardena, Virilio, Latoura czy Dreyfusa. Warto przyjrzeć się nieco bliżej podejściu filozofa, estetyka i psychologa Leopolda Blausteina, ponieważ to on jako pierwszy próbował zastosować husserlowską metodę do badań nad mediami elektronicznymi<sup>101</sup>.

Blaustein jest kontynuatorem myśli Husserla. Analizuje doznania estetyczne podkreślając, że związane są one bezpośrednio z percepcją. Wymienia trzy rodzaje percepcji estetycznej. Pierwszą jest percepcja spostrzeżeniowa, która charakteryzuje się poczuciem przynależności podmiotu i przedmiotu do tego samego świata. Drugą jest percepcja imaginatywna, która polega na rzutowaniu rzeczywistego ciała w imaginatywny świat. Ostatnia percepcja nazwana jest sygnitywną, dotyczy ona dzieła literackiego. W świecie cyfrowym odnajdziemy percepcję imaginatywną, która jest zapośredniczona przez media. Charakteryzuje się ona tym, że: „Ta sama treść prezentująca spełnia podwójną funkcję, a mianowicie wyglądu ekranu oraz wyglądu tego, co prezentuje się na ekranie. Podobnie jak w wyobrażeniach spostrzegawczych, tak i w wyobrażeniach imaginatywnych treść prezentująca rości sobie pretensje do bycia samym przedmiotem”<sup>102</sup>. Użytkownicy social mediów kreują siebie za pomocą cyfrowych narzędzi. To właśnie wyobrażenia imaginatywne odpowiadają za utożsamianie się z cyfrowymi wytworami. Myśl Blausteina jest ważna, ponieważ wskazuje wektor zwrotny ze świata mediów. Zaistniałe tam fenomeny roszczą sobie prawo do bycia rzeczywistymi. Nasze awatary stają się tak samo ważne jak my, rzutują na percepcję naszego ciała, wizerunek cyfrowy na ten fizyczny.

Przegalińska idzie o krok dalej: sięga do husserlowskich początków fenomenologii przekonując, że w zderzeniu z naukami kognitywistycznymi jest to dobry sposób na badanie cyfrowych mediów. Badaczka w swoim doktoracie pochyliła się nad analizą chatbotów i awatarów za pomocą redukcji fenomenologicznej. Dzięki tej metodzie w interesujący sposób wykazała ich ograniczoną podmiotowość. Pierwszym etapem metody jest opis bezpośrednio danego materiału przeżyciowego. Osoba badająca pomija znane jej fakty i skupia się na strukturach i zależnościach istotnościowych (Wesenstrukturen). Autorka postuluje ateoretyczność, źródłowość i naoczność znaną z metody Husserla. Jest to o tyle ważne, bo pozwala na moment zawiesić sądy i opinie na temat wkraczającej w nasze życie sztucznej inteligencji. „Wraz z ideacją zachodzi redukcja ejdetyczna, polegająca na świadomym „wzięciu w nawias”, czyli niebraniu pod uwagę pozycji egzystencjalnej

101 Przegalińska Aleksandra K., *Fenomenologia istot wirtualnych*, Rozprawa doktorska, Instytut Filozofii Uniwersytetu Warszawskiego, Zakład Filozofii kultury, s. 50.

102 Tamże, s. 57.

(istnienia, sposobu istnienia) przedmiotu”<sup>103</sup>.

Przegalińska do powyższej metody dodaje jeszcze badania kognitywistyczne, które mają swoją podstawę empiryczną. Pozwalają one niejako na potwierdzenie wyników metody ejdetycznej. Kompilacja ta pozwala na wysunięcie wniosków o ograniczonej podmiotowości sztucznej inteligencji. Jest to ciekawe spojrzenie, choć należy dodatkowo spojrzeć na definicję podmiotowości, która wyraźnie została tutaj poszerzona.

W tym punkcie warto przywołać podejście Bruno Latoura, który przedstawił teorię aktora-sieci. Określał on technologie informacyjne jako konstruowane społecznie artefakty. Ważna jest dla niego perspektywa kulturowa, ekonomiczna i polityczna. Swoje podejście czerpie również z fenomenologii, ale też z etnometodologii i strukturalizmu. Według niego media elektroniczne nie są racjonalne, lecz wynikają z sieci społecznych uwarunkowań. Ważne jest rozróżnienie na czynniki ludzkie i pozaludzkie, co wydaje się być przełomem patrząc pod kątem powstałych inteligentnych osobliwości, które nie przynależą do gatunku ludzkiego, ale posiadają swoją autonomię. Latour nie stawiał centralnie osoby ludzkiej dostawiając do niej narzędzia w postaci technologii. Zdetronizował jego centralny charakter i starał się niwelować różnice między człowiekiem a technologią<sup>104</sup>. To kolejna perspektywa przesuwająca znaczenie podmiotowości człowieka względem technologii.

Wracając do klasyki myśli Heideggera i jego pojęcia składu, nasuwa się pewne podobieństwo z opisem wydobywania u Shoshany Zuboff. Teoretyczka twierdzi, iż zachowania użytkowników w sieci wykorzystywane są do wydobywania, magazynowania i sprzedaży informacji na ich temat. Niemiecki filozof pisze o nastawieniu się - pewnym sposobie bycia w stosunku do świata, który organizujemy według planów i projektów, intencji i postaw. W relacji tej natura przedstawia się jako skład, jest uprzedmiotowiona. Problem polega na tym, że sam człowiek może być traktowany jako część składu, co w terminologii Heideggera nazywane jest pojęciem zestawu. „Świat jest dostępnym zasobem, z którego możemy korzystać i który możemy przekształcać, aby dostosować go do naszych potrzeb. Myśl tę kontynuuje Gilbert Hottois, który zauważa, że instrumentalizacja obiektów technicznych podporządkowuje człowieka użyteczności technologicznej”<sup>105</sup>. Współcześnie dane behawioralne są elementem wydobywania, przekształcania i kreowania nowego świata.

Kolejnym myślicielem ważnym w tym temacie jest Don Ihde, który w dziele *Bodies in Technology*, również sięga do narzędzi fenomenologicznych, aby zbadać relacje ciała i technologii. Rozróżnia żywe, fizyczne ciało (motoryczne, percepcyjne oraz ematywne) oraz ciało społeczno-kulturowe, które jest nadbudowane na tym pierwszym. W wyniku przekroczenia ciała żywego i ciała konstruktu powstaje nowy wymiar cielesny: ciało technologiczne<sup>106</sup>. Przegalińska podkreśla, że kategoria ucieleśnienia jest kluczowa w rozumieniu funkcjonowania ludzi w świecie elektronicznym. Powrót do ciała, o którym pisał Welsch, choć widzimy inne podłoże teoretyczne, bierze się z potrzeby definiowania podmiotu cielesnego. Tożsamość zarówno w świecie fizycznym, jak i cyfrowym, będzie się odwoływać do kategorii cielesności.

Ihde wyróżnia cztery typy relacji ja-technologia-świat. Pierwszy to typ hermeneutyczny, gdzie technologia odsyła nas do czegoś poza nią samą, przykładem jest tutaj mapa. W tym przypadku świat jest konstruowany, jakby był urządzeniem. Technologia skrywa się przed nami przy jednoczesnym wywieraniu wpływu na nastawienie. „Współczesne media ukrywają odniesienia, czy też kontekstualność świata, w pewnym sensie go „skracają”, „zmniejszają”. Nasza relacja z otoczeniem zostaje zredukowana do kontroli tego urządzenia. Media i technologie informacyjne „pragną” (lub my sami pragniemy poprzez nie) zdjąć z użytkowników ciężar kontekstualizowania

---

103 Tamże, s. 55.

104 Tamże, s. 53.

105 Tamże, s. 60-63.

106 Przegalińska Aleksandra K., *Fenomenologia istot wirtualnych...*, dz. cyt. s. 65.

świata”<sup>107</sup>.

Ihde jako drugi typ podaje relacje tła. Technologia w tym przypadku nie angażuje naszej uwagi ani kontroli. Jesteśmy z nią oswojeni na co dzień, nie widzimy jej, choć ta ułatwia nam życie. Może to być system grzewczy, elektryczny czy internet. Działają one jak czarne skrzynki - nie rozumiemy ich, choć organizują nam życie. Trzecim typem jest relacja odróżnienia. Technologia postrzegana jest jako Inny - przykładem może być sztuczna inteligencja w postaci chatbotów. Można mieć wrażenie, że technologia jest osobą, z którą wchodzi się w ludzką relację. Czwartym typem, najbardziej dla nas ciekawym, jest relacja ucieleśnienia, która łączy w ciało technologiczne ciało fizyczne, motoryczne i ciało społeczno-kulturowe<sup>108</sup>. Ihde postrzega podmiot nie jako obserwatora, ale jako angażującego się uczestnika technologii. Generując teksty, obrazy czy kreując własną tożsamość bierzemy udział w relacji ucieleśnienia przenosząc się w świat cyfrowy.

Wracając do cytowanego Michała Ostrowickiego, wracamy do pojęć inkorporacji, czyli procesu ucieleśnienia, do telematyczności czy teleobecności. Są to pojęcia, które wskazują na wejście podmiotu w technologię, zespolenie i głęboką relację z nią. Świat elektroniczny stał się nowym domem, miejscem egzystencji, w którym konstytuują się nowe podmiotowości wpływające na fizyczny świat. Nie jest to przestrzeń, z której się wychodzi zamykając za sobą drzwi.

Poniższe przykłady pokażą, jak technologia widzi i wie oraz jak sztuczna inteligencja nauczyła się postrzegania wzorując się na człowieku. Kate Crawford jest jedną z najbardziej cenionych badaczek z zakresu sztucznej inteligencji. Koncentruje się na zrozumieniu wielkoskalowych systemów danych, uczenia maszynowego i sztucznej inteligencji w szerszym kontekście historii, polityki, pracy i środowiska. Badaczka wykazuje w swoich tekstach, że systemy techniczne pozostają neutralność, obiektywizm i naukowość, niszcząc środowisko, utrwalając nierówności oraz wytwarzając niedemokratyczne procesy. Crawford pokazuje w jaki sposób są one zaprojektowane, aby służyć i wzmacniać istniejące systemy władzy, które należą do wąskiej grupy ludzi<sup>109</sup>. Wraz z artystą Trevorem Paglenem napisała tekst Wykopalska AI. Polityka obrazów w zestawach treningowych uczenia maszynowego, w którym znajdziemy początki powstawania sztucznej inteligencji oraz powiązania jej w konteksty polityczno-społeczne.

Crawford i Paglen przekonują, że zautomatyzowana interpretacja obrazów jest z natury projektem społecznym i politycznym, a nie czysto technicznym. W artykule Wykopalska AI podkreślają, że „Zrozumienie polityki w systemach sztucznej inteligencji ma większe znaczenie niż kiedykolwiek wcześniej, ponieważ szybko wkraczają one w architekturę instytucji społecznych: decydowanie, z kim przeprowadzić rozmowę kwalifikacyjną w sprawie pracy, którzy uczniowie są uważni na zajęciach, kto wygląda podejrzanie, kto powinien być aresztowany i wiele innych”.

Autorzy przyjrzeni się płaszczyźnie wizualnej zasobów ćwiczeniowych AI, sposobie kategoryzacji danych oraz ich warstwie aksjologicznej. Dokonali analizy normatywnych wzorców życia biorących udział w szkoleniu AI. Autorzy postawili sobie za cel ujawnienie założeń zestawów treningowych. Wyciągnięte wnioski wskazują, iż sztuczna inteligencja klasyfikuje ludzi według rasy, płci, emocji, zdolności, seksualności i osobowości według wyznaczonych celów jej projektantów.

Naukowcy konkludowali, że zestawy szkoleniowe są podstawą, na której budowane są współczesne systemy uczenia maszynowego i odgrywają najistotniejszą rolę w rozpoznawaniu i interpretowaniu świata. Relacja między obrazem, etykietą i odniesieniem jest elastyczna. Interpretacja obrazów jest wieloznaczna, zależna od czasu, miejsca, kontekstu kulturowego, podmiotu patrzącego. Obiektywność i naukowość sztucznej inteligencji są mitem, AI bazuje na uproszczonych modelach powstałych na założeniach politycznych i ideologicznych oraz często na partykularnych interesach.

---

107 Tamże, s. 64.

108 Tamże, s. 65.

109 <https://www.katecrawford.net/about.html>, data dostępu: 3.05.2023.

Jako przykład analizy naukowcy przedstawiają bazę danych ImageNet, która klasyfikuje ludzi na wiele typów, między innymi ze względu na rasę, status ekonomiczny, narodowość, zawód, charakter czy zachowanie. Tożsamość rasowa czy narodowa przypomina metody antropologii z cechami dziewiętnastowiecznego determinizmu. Podobnie jak na początku nie dbano o podmiotowość i zgodę na udział w badaniach, tak i dziś obrazy pozyskiwane są z baz wielkich korporacji bez świadomej zgody użytkowników sieci. Obrazy z ImageNet w klasie Person zbierane były z wyszukiwarek graficznych, takich jak Google. Selfie, prywatne fotografie z urlopu, zdjęcia rodzinne stały się podstawą do klasyfikacji bez udziału osób na obrazie.

Etykietowanie osób nie rzadko jest nacechowana pejoratywnie. „Istnieją kategorie dla złej osoby, dziewczyny na telefon, narkomana, szafiarki, skazańca, szaleńca, nieudacznika, skurwiele, hipokrytki, Jezebel, kleptomanki, przegranej, osoby melancholijnej, osoby bezpłciowej, zboczeńca, primadonny, schizofrenika, osoby drugorzędnej, panny, streetwalker’a, ogra, osoby niewykwalifikowanej, rozpustnika i mięczaka. Istnieje wiele rasistowskich obelg i mizoginistycznych określeń”<sup>110</sup>. Brak namysłu nad obraźliwymi etykietami konkretnych ludzi sprowadził ich do roli przedmiotów. „Inne założenia dotyczące relacji między obrazami a pojęciami odwołują się do fizjonomii - pseudonaukowego założenia, że można dowiedzieć się czegoś o zasadniczym charakterze osoby, obserwując cechy jej ciała i twarzy”<sup>111</sup>.

Projekt Paglenad i Crawford ImageNet Roulette opowiada o procesie nauki AI. Zestaw szkoleniowy ImageNet to baza powstała w 2009 roku we współpracy profesora Fei-Fei Li ze Stanfordu i firmy Amazon, której efektem był zbiór czternastu milionów obrazów etykietowanych w dwadzieścia tysięcy kategorii. Projekt artystyczny wykazuje, że metody szkoleniowe AI są oparte na stereotypach i kliszach kulturowych.

„Jak od dawna pokazują dziedziny informatyki oraz nauki i technologii, wszystkie taksonomie lub systemy klasyfikacyjne są polityczne. Na przykład w ImageNet (baza odziedziczona po WordNet) kategoria „ciało ludzkie” należy do gałęzi Natural Object > Body > Human Body. Jego podkategorie obejmują „męskie ciało”; „osoba”; „młodociane ciało”; „dorosłe ciało”; i „kobiece ciało”<sup>112</sup>.

Przykład ten doskonale ilustruje jak rozumienie ciała czy kategorii osoby zreinterpretowane i spłaszczone jest przez myślenie maszynowe. Projekt Paglena i Crawford był prowokacją odsłaniającą niektóre rasistowskie, mizoginistyczne, okrutne i po prostu absurdałne kategoryzacje osadzone w ImageNet i innych zestawach szkoleniowych, na których budowane są modele AI. Pokazywał jak bardzo nienaukowe oraz szkodliwe potrafią być poczynania badaczy i programistów<sup>113</sup>.

Biorąc pod uwagę, że narzędzia oparte na sztucznej inteligencji weszły już w obieg publiczny możemy wysunąć tezę, że systemy władzy mogą być utwierdzane przez niesprawiedliwe oceny i stereotypy. Należy zauważyć, że rozpoznawanie twarzy czy emocji jest stosowane w systemach bezpieczeństwa, zatrudnieniu, edukacji, opiece zdrowotnej, więziennictwie czy wojsku. Interpretacja ciała przez sztuczną inteligencję, często oparta jest o schematy, uproszczenia i klisze. Ciało podlega seksualizacji, czasem jest oceniane, zdeterminowane określoną estetyką i wartościowaniem. Ponadto, nawiązując do rozdziału o modzie, ciało jest ubierane i zasłanianie, co stanowi kolejny bardzo interesujący wątek. Boty, takie jak Midjourney czy Stable Diffusion, generujące syntografie, pokazują hiperrealistyczne obrazy choć proponowany realizm jest już zawłaszczony przez sztuczną inteligencję.

---

110 Tamże.

111 Tamże.

112 Crawford Kate, Paglen Trevor, *Excavating AI. The Politics of Images in Machine Learning Training Sets*, The AI Now Institute, New York University, 2019.

113 <https://paglen.studio/2020/04/29/imagenet-roulette/>, (data dostępu: 5.05.2023).

## 4. Fotografia i hybrydowość

„Sfotografować to zawłaszczyć fotografowaną rzecz.  
Oznacza ustawienie w relacji do świata.”

SUSAN SONTAG

Współcześnie fotografia jest nierozzerwalnie wpisana w przestrzeń cyfrową. Kojarzemy ją ze smartfonem, internetem czy mediami społecznościowymi. Mamy swoje odpowiedniki w postaci cyfrowych awatarów, często bazujących na zdjęciach. Wrzucamy do sieci wizerunek siebie, swoich bliskich, co jemy, w czym chodzimy, dokumentujemy chwile, wrażenia, emocje. Wszechobecność obrazu zmienia naszą świadomość, nasze postrzeganie siebie i otaczającego nas świata. To nie pismo, ale fotografia jest czynnikiem przekształcającym kulturę. Okulocentryzm wyznacza prymat wzroku nad innymi zmysłami, charakteryzując tym samym nowoczesność i ponowoczesność. Chris Jenks zwraca uwagę, iż współczesny świat jest w dużej mierze „ogłądany”. Jak zauważył Michael Foucault: „spojrzenie stało się narzędziem i środkiem sprawowania władzy”<sup>114</sup>. Przywołany przez niego panoptikon Bentham’a pokazuje układ władzy, która widzi, ale nie jest widziana. Ta metafora pasuje idealnie do cyfrowego świata zorganizowanego przez wielkie korporacje i instytucje.

Jean Baudrillard pisał, że „Stajemy się przedmiotem myśli, ale myśli, która do nas nie należy, która już nie jest myślą podmiotu”<sup>115</sup>. Dodaje, że to nie my myślimy świat, ale świat myśli nas. Ten sposób patrzenia, niewątpliwie zainspirowany Heideggerem, doskonale wpisuje się w opis przestrzeni cyfrowych, coraz bardziej multimedialnych światów zdeterminowanych przez algorytmy, nastawiających odbiorcę bez jego przyzwolenia i wiedzy. Myślenie techniczne, opisane już w pierwszej połowie XX wieku, zestawione z myśleniem maszynowym generowanym przez sztuczną inteligencję wskazuje bliską relację podmiotów cyfrowych z człowiekiem. AI karmi się zbiorami danych, w której ludzkie doświadczenie stało się surowcem. Syntografie, obrazy generowane przez Midjourney, Stable Diffusion czy Dall-e2, przedstawiają treści wizualne bazujące na ludzkim doświadczeniu. Bazy danych gromadzone są na zasobach z mediów społecznościowych, przeglądarek internetowych, „darmowych” narzędzi Google’a, etc. Shoshana Zuboff wskazała, że: „W 2017 roku Facebook mógł się pochwalić liczbą dwóch miliardów użytkowników przesyłających codziennie trzysta pięćdziesiąt milionów zdjęć, zakres tej zaopatrzeniowej operacji badacze samej korporacji nazywają faktycznie nieskończonym”. Autorka w dziele *Wiek Kapitalizmu Inwigilacji* ujawniła, iż w 2018 roku zespół badaczy Facebooka ogłosił, że jest w stanie rozpoznawać twarze z dokładnością 97,35 procent. Jest to wydajność zbliżona do poziomu człowieka<sup>116</sup>. AI po-

114 Banks Marcus, *Materiały wizualne w badaniach jakościowych*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009, s. 39.

115 Baudrillard Jean, *Rozmowy przed końcem*, Wydawnictwo Sic, Warszawa 2001, s. 60.

116 Zuboff Shoshana, *Wiek kapitalizmu inwigilacji...*, dz. cyt., s. 350.

trafi rozpoznawać nasze emocje, nastroje, spojrzenia czy chód. Można postawić pytanie: do czego służą korporacjom te informacje?

Fotografia to medium, które zmieniało się dynamicznie od momentu swojego powstania. Aparat fotograficzny, mówiąc Flusserowskim językiem, jest wynalazkiem postindustrialnym, dzięki któremu bardziej wartościowa stała się informacja niż rzecz. „Posiadanie” nie ma już wymiaru materialnego. Flusser podkreślał, że nie ten ma władzę, kto ma fotografię, lecz ten, kto wytworzył informację na jej powierzchni. Toczy się właśnie debata do kogo należą prawa autorskie sztucznie generowanych obrazów, czy można dowolnie przedstawiać wizerunki żyjących lub zmarłych osób, czy można kopiować styl żyjących artystów, etc. Susan Sontag trafnie zauważyła, że „aparat fotograficzny jest zarazem chorobą i lekiem, środkiem przywłaszczania sobie rzeczywistości i jej unieważnienia”.

Słowo hybrydowość bije dziś rekordy popularności. Jest eksploatowane przez media w różnych kontekstach, od technologicznych po kulturowe. Słownik Języka Polskiego pod redakcją Doroszewskiego podaje znaczenie wyrazu hybrydowy: „będący wynikiem pomieszczenia dwóch gatunków, ras, rodzajów, form, pojęć itd”<sup>117</sup>. Definicja hybrydy określa rzecz jako coś, co składa się z różnych elementów często niepasujących do siebie lub skrzyżowanie dwóch odmian rośliny lub zwierząt. Hybrydą określa się też wyraz, który składa się z elementów należących do dwóch różnych języków<sup>118</sup>. Wyrazy takie jak hybrydowy, hybrydalny, hybrydyczny używa się dziś również jako określenie rzeczy, które łączą nowe technologie z tym, co jest znane. Dobry przykład podaje McLuhan określając mianem nowej hybrydy połączenie fotografii z podróżą. W 1953 roku magazyn Vogue po raz pierwszy pokazał kolekcje couture z pięciu krajów. Ponad pół wieku temu proces powstawania magazynu oparty był na fotografii analogowej i fizycznych ograniczeniach komunikacyjnych<sup>119</sup>. Hybrydowość kojarzyła się z nowoczesnością, czymś przełamującym ludzkie ograniczenia. Hybrydowość w fotografii mody jest związana z rozszerzeniem myślenia o samej fotografii dzięki implementacjom kolejnych narzędzi technologicznych do tego obszaru.

## 4.1. Od antropologii po algorytmy. Fotografia jako narzędzie techniczne

Podejścia metodologiczne w naukach społecznych z użyciem medium fotografii zmieniały się wraz ze zmianą perspektyw badawczych. Po nurcie pozytywistycznym z naturalistyczną perspektywą po drugiej wojnie światowej pojawiło się podejście konstruktywistyczne, związane z perspektywą interpretatywną. Do połowy XX wieku antropologowie traktowali aparat konwencjonalnie. Badacz pokazywał materiał wizualny z „terenu” osobom, które nigdy tam nie były, aby oswajać je z odmienną kulturą i obcym. Ważnym czynnikiem w badaniach był postęp technologii. Druga połowa XX wieku to okres zwiększonej dostępności lekkich, coraz tańszych kamer i aparatów, co przełożyło się na implementację ich w obszar badawczy. Równocześnie naukowcy odeszli od modeli społecznych opartych na języku wraz z nadejściem perspektywy fenomenologicznej oraz interpretatywnej. Zwrot ku takim aspektom jak ciało, emocje, pamięć, muzyka czy taniec

---

117 <https://sjp.pwn.pl/doroszewski/hybrydowy;5433924.html>, data dostępu: 29.08.2022.

118 <https://sjp.pwn.pl/slowniki/hybrydowy.html>, data dostępu: 29.08.2022.

119 McLuhan Marshall, *Zrozumieć media. Przedłużenie człowieka*, Wydawnictwo Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004.

spowodował ponowne zwrócenie się w kierunku mediów wizualnych<sup>120</sup>.

Badacze tacy jak Marcus Banks i Howard Murphy opisują antropologię systemów wizualnych oraz, patrząc szerzej, antropologię widzialnych form kulturowych. Przedstawiają procesy „(...) w wyniku których ludzie tworzą widzialne obiekty, zwrotnie konstruują swoje własne środowisko wizualne i komunikują się poprzez środki wizualne”<sup>121</sup>. Niewątpliwie fotografia stała się jednym z ważniejszych zjawisk ludzkiego doświadczenia. Jako wynalazek postindustrialny weszła w skład systemów wizualnych. Stała się narzędziem masowym, wytwarzającym nowy język, a więc również nowy sposób postrzegania rzeczywistości.

Obecnie naukowcy nie zapuszczają się już w teren w poszukiwaniu kultur pierwotnych, ale szukają problemów badawczych na rodzimym gruncie. Krzysztof Olechnicki, socjolog badający współczesną kulturę, opisuje antropologię obrazu jako antropologię współczesności. Patrząc szerzej, jej przedmiotem jest kultura nowoczesna, gdzie kultura własna traktowana jest jako kultura obca. Badania nad współczesnością polegają na połączeniu w dyskursie poziomu refleksyjnego i kulturowego kontekstu.

Wojciech Burszta podkreślał, że antropologia jest postawą inspirowaną postmodernizmem. Ma charakter antysystemowy i krytyczny<sup>122</sup>. Dziedzina ta bada to, co trywialne, dziwaczne, zajmuje się szczegółem, zagląda w problemy mniejszości. W krainie ponowoczesności spotkać można obcość, obsesję, inność i egzotykę. Można wysunąć tezę, że zrekompensowano tym utratę Innego z dzikich i dalekich kultur. Olechnicki wskazuje z kolei na wieczną niekompletność i subtelność dyskusji oraz precyzję krytyki. W tym ujęciu wiedza nie ma charakteru addytywnego. Panuje tu niedookreśloność, amorficzność, a kultura określana jest jako płynna, niestabilizowana czy hybrydowa.

Ważne aspekty w badaniach wizualnych, które według Banksa warto wziąć pod uwagę to: wzrokocentryzm, wszechobecność obrazów, ważność kontekstu społecznego czy stosunki władzy<sup>123</sup>. Owe zagadnienia nabierają nowego znaczenia w kontekście obrazów generowanych przez sztuczną inteligencję czy obrazów w obiegu social mediów, które w dużym stopniu nie mają celów dokumentacyjnych a kreacyjne. Przeglądając narzędzia używane przez korporacje, widzimy, że obrazy będące ważnym zasobem wysyłanym przez użytkowników, służą do zatrzymania uwagi i wydobywania danych w świecie cyfrowym. Shoshana Zuboff opisuje badania behawioralne wykonywane na ludzkim doświadczeniu przez algorytmy. Podkreśla nieetyczny wymiar tego procederu, często dokonywanego bez informowania o tym użytkowników. Wiedza antropologiczna, socjologiczna, behawioralna, kognitywna jest użyta w utylitarystyczny sposób, by zwiększyć zyski korporacji. Pytanie o stosunek władzy w tej relacji nabiera kontrowersyjnego charakteru, tym bardziej że dotyczy miliardów ludzi podłączonych do sieci.

Vilém Flusser, czeski myśliciel, w książce z lat osiemdziesiątych *Ku filozofii fotografii* postawił tezę, że pierwszym obrazem technicznym jest obraz fotograficzny, dlatego zrozumienie go jest zrozumieniem współczesnego świata. Dla niego analiza aparatu to jądro myślenia o fotografii, mediach czy kulturze. Dla filozofa bardziej istotna była struktura i mechanizmy rządzące fotografią, a nie jej zawartość. Ta perspektywa w epoce, w której aparaty, kamery oraz analiza danych są wspomagana myśleniem maszynowym wymaga ponownej analizy.

Filozof w swoim dziele szczegółowo charakteryzuje społeczeństwo techniczne, które sam określił jako telematyczne. Cytując: „Telematyka jest zatem technologią (czy też zbiorem różnych technologii i technik) pozwalającą na dyskursywność obecnych obrazów technicznych, opartych na formalnych algorytmach, przekształcanych w formy dialogiczne, to znaczy umożliwiające dwu-

---

120 Banks Marcus, *Materiały wizualne...*, dz. cyt., s. 60-62.

121 Tamże, s. 53.

122 Olechnicki Krzysztof, *Antropologia obrazu*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2003, s. 21.

123 Banks Marcus, *Materiały wizualne...*, dz. cyt., s. 82.

stronną komunikację<sup>124</sup>. Aparaty narzucają nam grę i sposób myślenia, nastawiają do pewnych z góry ustalonych działań. Podejście to przypomina wspomnianą wcześniej myśl Shoshany Zuboff i jej argumenty o nastawianiu, dostrajaniu w środowisku cyfrowym użytkowników przez sztuczną inteligencję. W tym drugim przypadku użytkownik jednak nie wie, do czego jest dostrajany, nie zna celów, nie jest świadomy gry, w której bierze udział.

Flusser określał dwuwymiarową przestrzeń obrazu jako świat magii. Na zdjęciu wszystko się powtarza i odnosi do widniejącego kontekstu, jest to zerwanie przyczynowo-skutkowej linearności czasu. Nie można z obrazu odczytywać zamrożonych wydarzeń w szerszej historii. Naukowiec, podobnie jak postmoderniści, uważał, że rzeczywistość nie jest nam bezpośrednio dana. Współczesny człowiek potrzebuje obrazu, aby świat był człowiekowi przedstawialny. Nauka wykorzystuje obraz do wyjaśniania skomplikowanych zagadnień, przedstawia mikro- i makroświat niedostępny dla oka. Flusser zauważył, że w tak rozumianym odbiorze dzieje się coś dziwnego. Obrazy ustawiają się między światem i człowiekiem, miały być mapą, a stały się ekranami, natomiast człowiek stał się ich funkcją. Obrazy zamiast świat przedstawiać zastawiają go. Świat staje się dla człowieka kontekstem scen i stanów rzeczy. Człowiek zapomina, że jest twórcą obrazów, które ostatecznie przekształcają rzeczywistość magicznie<sup>125</sup>. Złudzeniem jest, że aparat kopiuje czy archiwizuje rzeczywistość. Pozornie techniczne obrazy, wytworzone przez aparat, leżą na tym samym poziomie rzeczywistości, co ich znaczenie. Pozornie mają niesymboliczny, obiektywny charakter. Ufamy im, jak własnym oczom. One stają się w pewnym sensie rodzajem okna na świat. Flusser opisywał fotografię i telewizję, jednak nietrudno się z nim nie zgodzić patrząc równocześnie na smartfony, w środowisko cyfrowe z botami wytwarzającymi syntografie. Można postawić pytanie jaki świat zaprezentuje nam wizualnie sztuczna inteligencja, czy będziemy świadomi magicznego charakteru jej wytworów?

Obrazy techniczne uwalniają od przymusu myślenia pojęciowego. Dochodzi w pewnym sensie do zastąpienia świadomości historycznej świadomością magiczną. Teksty są wypierane przez obrazy techniczne. Dla czeskiego myśliciela wynalazek fotografii jest na miarę wynalezienia pisma. Obrazy techniczne kształtują świadomość społeczną: miały tłumaczyć teksty, być dobre, piękne i prawdziwe. Miały przezwyciężyć kryzys kultury - sztuki, nauki i polityki. W rzeczywistości nie przywracają tradycyjnych obrazów codziennemu życiu, ale zastępują je reprodukcjami, zafałszowują naukowe wypowiedzi i równania zmieniając je na stany rzeczy. Zachodzi paradoksalna sytuacja: człowiek wytwarza narzędzia, za pomocą których powstają modele, które człowiek potem bierze jako model samego siebie, świata i społeczeństwa. To zdaniem Flussera nowy rodzaj magii - magia zaprogramowana dla bezkształtnej masy. Zdaniem filozofa dokonał się proces robotyzacji społeczeństwa, gdzie kultura masowa z istoty stała się cybernetyczna.

Apparatus, z łaciny *apparare*, to przygotowywać, preparować, nastawiać. Etymologia tego słowa odsłania istotę tego wynalazku. Aparat jest narzędziem, ale nieco innego rodzaju, ponieważ nie ma na celu zmiany świata jak zwykłe narzędzia, lecz jego znaczenie. Fotograf nie pracuje, ale wytwarza, opracowuje, gromadzi symbole. Kategoria „praca” w analizach kultury zostaje zamieniona na „informacja”. Fotograf to nie *homo faber*, lecz *homo ludens*, w grze stapia się z aparatem w jedność. „Fotograf nie pracuje, nie chce zmieniać świata, lecz poszukuje informacji”<sup>126</sup>.

Flusser, opisując imperializm przemysłowy, wskazał na przeniesienie władzy z rzeczy na symbole, definiuje to społeczeństwo informacyjne. Nie jest ważny sam aparat, ale wytwarzane przez niego symbole: „Władza przeszła z rąk właścicieli przedmiotów w ręce programistów i operatorów. Gra z symbolami stała się grą o władzę”<sup>127</sup>. Filozof określał mianem aparatów maszyny li-

124 Flusser Vilém, *Ku filozofii fotografii*, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2015, s. 29.

125 Tamże, s. 44.

126 Tamże, s. 66.

127 Tamże, s. 68.

czące, sztuczną inteligencję, myślenie kalkulacyjne. Opisywał aparaty jako czarne skrzynki, które naśladują myślenie w sensie gry kombinacyjnej. Podobnie przestrzeń cyfrowa, internet, sztuczna inteligencja nie są zrozumiałe w warstwie kodu dla użytkowników.

Ciekawego kontekstu w dyskursie o fotografii dostarcza francuski filozof Baudrillard. Również stwierdził on, iż obraz fotograficzny rodzi się z istoty techniki. Należy do tradycji iluzji, a nie, jak sztuka, do obszaru estetyki, która pojmowana tradycyjnie wiąże się z wartościami piękna. Fotografia mierzy się z zagadnieniami związanymi z realnością świata. Autor *Rozmów przed końcem* ubolewał nad estetyzacją fotografii, nad tym, że wpadła w ramiona sztuk pięknych i kultury. Fotografia według niego stoi ponad estetyką: „Wybuch fotografii stawia pod znakiem zapytania samą sztukę z jej estetycznym monopolem w dziedzinie obrazu”<sup>128</sup>. Posługując się terminologią fenomenologiczną, odcinając od obrazu ruch, kolor, dźwięki fotografia jest najczystsza i najbardziej sztuczna. Jest fenomenalnie nieruchoma. Działanie fotograficzne jest rodzajem odbicia oczywistości świata. Taki mechanizm działania fotografia zawdzięcza właśnie technice. Przez zapożyczony obraz fotograficzny nasz świat okazuje się całkowicie nieobiektywny. To jest, według filozofa, sam środek złudzenia rzeczywistości. Baudrillard stwierdza, że „...w sercu obrazu fotograficznego znajduje się figura nicości, nieobecności i nierzeczywistości”<sup>129</sup>.

Czy da się ową „niereczywistość” przenieść z fotografii do sztucznie wytworzonego obrazu cyfrowego? Cytowani we wcześniejszym rozdziale Crawford i Paglen wyjaśniają sposób szkolenia sztucznej inteligencji. W firmie Amazon nad każdą fotografią pochylało się trzech pracowników, którzy mieli wpływ na decyzję o płci, wieku, rasie i innych etykietach konkretnych osób będących na wizerunku. Ta wątpliwa metodologia jest podstawą całego systemu, gdzie trzech pracowników na podstawie swoich domysłów określa – co czym jest. Pod pozorem naukowości odsłaniają się światopoglądy, kody kulturowe, schematy lub po prostu przypadkowe błędne oceny. Epistemologia sztucznej inteligencji jest źródłem zrozumienia zagrożeń wchodzącej powszechnie technologii w życie społeczne. Założenie, że pojęcia mają stałą i uniwersalną naturę, są spójne i niezmiennie, że istnieje nierozzerwalny związek między słowem a obrazem to tezy stojące u podstaw baz treningowych algorytmów. Konkretnie etykiety, takie jak „dom” czy cytowany wcześniej „snob” i „hermafrodyta”, w domniemaniu mają uniwersalną, transcendentną naturę, sugerując, że jest ona wyrażalna w konkretnych obrazach<sup>130</sup>.

Wyrażalność pojęć za pomocą obrazów może przypominać analogię filozofii wczesnego Wittgensteina: korespondencję języka do świata. Prostota tej teorii była jednocześnie jej słabością, a brak narzędzi do weryfikacji związków między tymi porządkami był przyczyną krytyki przez kolejnych myślicieli. Metodologia budowania baz treningowych zakłada, że wszystkie rzeczowniki są konkretne i mogą reprezentować się wizualnie. Przykładowo abstrakcyjne słowa takie jak „szczęście”, „antysemityzm” czy „złodziej” mają swoją reprezentację wizualną. Crawford i Paglen podsumowują, że: „Zestawy szkoleniowe etykietowanych obrazów, które są wszechobecne we współczesnej wizji komputerowej i sztucznej inteligencji, są zbudowane na fundamencie bezpodstawnych i niestabilnych epistemologicznych i metafizycznych założeniach dotyczących natury obrazów, etykiet, kategoryzacji i reprezentacji”<sup>131</sup>.

Kolejnym przykładem analiz jest zbiór szkoleniowy AI JAFFE. Autorzy tekstu przyglądają się etykietowaniu emocji. Do tego celu jest wykorzystany zestaw fotografii obrazujących twarze Japonek o określonych emocjach: radość, smutek, złość, zniesmaczenie, strach i zdziwienie. Naukowcy wskazują, że ukrytym założeniem jest etykietowanie prawdziwych emocji do portretów wykonywanych w warunkach laboratoryjnych na modelkach, które „udawały” stany emocjonalne

128 Baudrillard Jean, *Rozmowy przed końcem...*, dz. cyt., s. 118.

129 Tamże, s. 122.

130 <https://paglen.studio/2020/04/09/it-began-as-a-military-experiment/> (data dostępu: 5.05.2023).

131 Tamże.

do celów badawczych. Dodatkowo został ustalony neutralny wyraz twarzy. Niejawnym twierdzeniem jest ustalona z góry taksonomia: „emocje” to prawidłowy zestaw koncepcji wizualnych, pojęcie „emocji” można odnieść do zdjęć twarzy ludzi, istnieje sześć emocji plus stan neutralny, istnieje stały związek między wyrazem twarzy osoby a jej prawdziwym stanem emocjonalnym, oraz że ten związek między twarzą a emocją jest spójny, wymierny<sup>132</sup>.

Można wysunąć wniosek, iż fotografia nie może być dowodem na poparcie konkretnej tezy naukowej. Jest jedynie wizualizacją poszerzającą naszą wyobraźnię. Wykazane zostało, że metody używane w szkoleniu AI prowadzić mogą do uproszczeń i błędów. Krytyczne podejście do fotografii jest spojrzeniem na kulturę w ogóle. Czy można jednak korzystać z tego wynalazku w sposób pozytywny? W następnym rozdziale będzie można przeczytać o użyciu fotografii w badaniach jakościowych.

## 4.2. Fotografia jako narzędzie badań jakościowych. Metody z użyciem fotografii

Antropologia, socjologia czy psychologia rozwinęły się równolegle wraz z wynalezieniem fotografii, a następnie filmu. Zdjęcia były traktowane na początku jako wierne odbicie rzeczywistości, dowód potwierdzający tezy naukowe, materiał do badań czy wizualna notatka. Wczesna antropologia z epoki wiktoriańskiej korzystała z fotografii, aby poprzeć tezy ewolucjonizmu społecznego. Bazując na postdarwinowskiej koncepcji przeniesionej na grunt nauk społecznych, badacze próbowali typologizować społeczności wzdłuż linii czasu rozwoju ich organizacji: od pierwotnych, prymitywnych, do nowoczesnych i bardziej złożonych. Dziewiętnastowieczny biolog Thomas Henry Huxley wymyślił metodę fotografowania mieszkańców kolonii, na bazie której porównywano podbitą ludność. Wiarygodność tych założeń została sfalsyfikowana wraz z wycofaniem teorii ewolucjonizmu społecznego<sup>133</sup>.

Badacz Alison Griffith charakteryzując warsztat etnograficzny zaproponował klasyfikację fotografii, jako narzędzia badawczego wyróżniając trzy typy zdjęć. Pierwszy, obrazujący kolonialny kontekst, to zdjęcia antropologiczne. Jak zaznaczono we wcześniejszym akapicie, ich celem miała być dokumentacja ras, fizycznych typów dokumentujących rodzaj ludzki. Fotografowane osoby były bezpodmiotowe, pokazywane według schematu: przód, bok, tył. Szczegółowe instrukcje zawierał rozdział dotyczący fotografii, opracowany przez Alfreda Haddona w trzecim wydaniu *Notes and Queries on Anthropology*:

„Co się tyczy portretów, powinno się zawsze zrobić pewną ilość typów jak największych [w jak największym rozmiarze – G.K.], z przodu i z profilu; obiektyw powinien być na wysokości twarzy, oczy badanego skierowane wprost i skupione na punkcie na tej samej wysokości od ziemi lub na linii horyzontu. Gdy fotografuje się całą nagą postać, powinno się zrobić ją z przodu, z boku i z tyłu; pięty powinny się stykać, a ręce zwisać po bokach ciała; najlepiej fotografować skalę metryczną razem z ciałem obiektu (Haddon 1899: 239)”<sup>134</sup>.

Następnym typem zdjęć było dokumentowanie życia codziennego badanych ludów. Pokazywały one człowieka w kontekście kultury. Ważna była relacja między fotografem a fotografowa-

---

132 Tamże.

133 Banks Marcus, *Materiały wizualne...*, dz. cyt., s. 53.

134 Kubica Grażyna, *Společne biografie zdjęć terenowych, czyli antropologia wizualna archiwalnej fotografii*, Instytut Socjologii, Uniwersytet Jagielloński, Kraków, s. 59.

nym, miała pokazywać wzajemne zaufanie. „Głównym proponentem tego podejścia był Everard im Thurn, botanik i antropolog, a także urzędnik kolonialny, który w swym artykule *Anthropological Uses of the Camera*, będącym jednym z pierwszych naukowych tekstów antropologii wizualnej<sup>135</sup>”. Takie fotografie pokazywały przedmioty w kontekście użycia czy zwyczaje danej społeczności, były osadzone w kontekście miejsca. Można było z nich wywnioskować o wiele więcej niż z minimalistycznego typu fotografowania zdjęć antropologicznych.

Trzecim rodzajem fotografii były zdjęcia pocztówkowe, wykonywane na potrzeby komercyjne. Nie raz wykonywali je antropologowie. Były one aranżowane tak, aby podkreślić egzotyczność autochtonów. Kompozycja, scenografia, rekwizyty tworzyły sceny na potrzeby wyobraźni kolonizatorów. Miały często podkreślić dzikość Innego<sup>136</sup>.

Postmodernistyczni myśliciele zauważyli, że nawet obrazy obarczone piętnem kolonializmu mają swoją wartość. Naświetlają one kontekst i uzupełniają teksty oraz pokazują relację władzy kolonizowanych kultur. To właśnie zdjęcia były punktem zwrotnym, początkiem refleksji nad teoriami i metodami naukowymi. Teoria nadzoru Michela Foucaulta czy semiotyka obrazu Rolanda Barthesa wskazywały na nierówną relację władzy między fotografowanym a fotografującym.

W II połowie XX wieku wykształciła się socjologia wizualna. Swoje źródło ma w czasach Wielkiego Kryzysu lat 30 w Stanach Zjednoczonych. Grupa fotografów pod przywództwem socjologa Roberta Lynda fotografowała wyznaczone tematy dla Farm Security Administration, pokazując życie farmerów w rolniczych stanach Ameryki. FSA zleciło fotografom dokumentację małych miast i wsi według wytyczonych tematów i oczekiwań amerykańskiej administracji. Na fotografiach mieli widnieć młodzi, silni ludzie zadowoleni ze swojej pracy i życia. Wytyczne urzędników miały charakter propagandowy, istotą działania było ukazanie egzystencji w USA w lepszym świetle<sup>137</sup>. Fotografia w połączeniu z ówczesnymi narzędziami antropologicznymi budowała oczekiwaną narrację, którą kreowała władza.

Ciekawą refleksję nad medium fotografii w perspektywie badań społecznych zaproponowała Margaret Mead. Wykonała ona studium fotograficzne na Bali. Polegało ono na rejestrowaniu i analizowaniu zjawisk poprzez zdjęcia. Mead w badaniach dążyła do dialogu między tekstem a fotografią. Dla amerykańskiej antropolożki fotografia stanowiła przedłużenie oka, dla jej partnera, badacza Gregory’ego Batesona wręcz przedłużenie umysłu. Ta McLuhanowska perspektywa pozwoliła traktować zdjęcia nie tylko jako narzędzie, ale również przedmiot analizy antropologicznej. Wspólne badania, których wyniki zostały zaprezentowane w książce *Balinese Character: A Photographic Analysis* z 1942 pokazują, że zdjęcia służyły już nie tylko jako ilustracje, ale również jako komentarz i uzupełnienie treści, same były objęte analizą w publikowanych monografiach.

Warto zaznaczyć, że fotografia analogowa i cyfrowa różnią się w procesach badawczych. Albert Piette wyznaczył siedem zasad fotografii (analogowej) w antropologii<sup>138</sup>. W szybkiej analizie można wykazać, że mogą one nie obowiązywać w fotografii cyfrowej (zwłaszcza w przestrzeni internetu), która mocno manipuluje obrazem już w trakcie jego wytwarzania. Przykładowo zasada indeksu lub izomorfizmu zaczerpnięta od Charlesa Sandersa Peirce’a, polegająca na traktowaniu zdjęcia jako realnego i trwałego śladu fotografowanego przedmiotu w dużej mierze dezaktualizuje się. Algorytmy aparatów cyfrowych zniekształcają, upiększają lub dodają obiekty do zastanej rzeczywistości. Natomiast zasady należące do medium analogowego i cyfrowego posiadają cechy relatywizmu oraz interpretacji w obu przypadkach. Na przykład zasada dystansu czasowo-przestrzennego, dzięki któremu można powrócić do obrazu z nową interpretacją, zasada wyjątkowo-

---

135 Tamże, s. 59.

136 Tamże, s. 60.

137 Banks Marcus, *Materiały wizualne...*, dz. cyt., s. 57

138 Tamże, s. 115.

ści, czynu i cięcia (kadru) również pomagają w analizie antropologicznej w przestrzeni cyfrowej.

To, co łączy fotografię analogową z cyfrową, to traktowanie obu jako obraz. Nie tylko zdolności biologiczne, ale przede wszystkim kultura ma wpływ na interpretacje fotografii. Społeczna wyobraźnia oraz sposoby komunikacji danej grupy społecznej wpływają na to, co lub kogo fotografujemy, jak i gdzie ten przekaz dystrybuujemy oraz jak go interpretujemy. Powstaje proces komunikacji wizualnej. Nie zakłada się, że świat cyfrowy odpowiada fizycznemu, tylko bada relacje jakie między nimi zachodzą oraz sposoby komunikacji jakie wytwarzają. Obecnie antropolodzy zajmują się odcyfrowywaniem i analizowaniem związków, kulturowych uwikłań czy skojarzeń<sup>139</sup>. Ich praca polega na opisie tego, co zobaczyli w terenie lub w środowisku cyfrowym oraz interpretacji zastanych zjawisk.

Burszta zauważa, że antropolog nie może stać się innym, ale może zrozumieć innego poprzez włączenie jego symboli we własne struktury języka, do własnego świata symboli<sup>140</sup>. Olechnicki określa „antropologiczne pisanstwo” jako interpretację wyższego rzędu. Za interpretację pierwszego rzędu uważa się relację osoby obserwowanej. Badacz zatem wytwarza fikcję, którą możemy rozumieć jako łacińskie *fictio*, czyli „coś utworzonego”, „coś wymodelowanego”, coś co nie od razu oznacza fałszu i nieprawdy, lecz coś, co jest aktem wyobraźni, próbą swoistego wczucia się. Ten pierwszoosobowy opis ma rys fenomenologiczny. Badacz otwarcie wyznaje, że sposób przedstawienia kultury dokonuje się zawsze z własnej perspektywy. Antropologia jest procesem przedstawiania i jego interpretacji. Wątek wytwarzania fikcji w środowisku cyfrowym sugeruje, że kreowane tam tożsamości, które coraz częściej mocno odbiegają od fizycznych pierwowzorów nie należy traktować jako fałszu. Świadome, konstruktywistyczne podejście badaczy, ale i samych użytkowników sieci, jest kluczowe we właściwym rozumieniu wytworów cyfrowego medium.

Podejście eksperymentalne oraz refleksyjność to najczęściej spotykane strategie we współczesnej antropologii. Mają one na celu uświadomić działania badacza i badanego oraz dostrzec i wykazać ukryte założenia. Teza, iż wszelkie procedury badawcze, materiały wizualne czy opisy są konstruktami badaczy doprowadziła do wymogu transparentności, klarowności i jawności nastawień. Wymogiem jest przejrzysty opis procedur metodologicznych. Nie ma badań bez kontekstów. Świadomość i szczerłość badacza objawiają się pokazaniem własnego stanowiska i perspektywy. Można stwierdzić, iż badacz stał się jednym z narzędzi własnego badania.

Jon Wagner wyróżnia pięć sposobów badania fotograficznego: użycie fotografii jako bodźca podczas wywiadu, systematyczny zapis, analizę zawartości fotografii, robienie fotografii przez podmiot badany oraz narracyjną teorię obrazu. Ciekawą klasyfikacją użycia fotografii przez tego samego naukowca jest podział na dziedziny badawcze w naukach społecznych. Jest to zapis i analiza zachowań ludzi w miejscach publicznych, badanie znaczeń i struktur zachowań w różnych sytuacjach oraz badanie symboliki i procesów obrazowania, sposoby użycia obrazów i zasady ich interpretowania w różnych grupach społecznych<sup>141</sup>. Fotografia traktowana jest jako narzędzie pomocne w zrozumieniu badanej osoby czy grupy społecznej.

Olechnicki wymienia kilka technik z użyciem fotografii w metodologii współczesnego antropologa. Są to: zestawienie fotografii badanego i badającego; fotografowanie jakiegoś fragmentu rzeczywistości według jednego skryptu; fotografowanie wszystkiego co interesujące i ważne; zestawienie fotografii z danymi werbalnymi (to co zostało usłyszane/przeczytane podczas badań); robienie zdjęć przypadkowych (mogą pomóc w znalezieniu czegoś ciekawego wcześniej nie zauważonego); tworzenie fotograficznej próbki (systematyczne robienie zdjęć nie czekając na ciekawy moment); zestawianie fotografii na tle innych zdjęć (tworzenie wizualnego komentarza)<sup>142</sup>.

---

139 Tamże, s. 53.

140 Tamże, s. 17.

141 Tamże, s. 146.

142 Tamże.

Jedną z ciekawszych konwencji fotograficznych zaproponowała polska fotografka Zofia Rydet, nazywając ją inwentarzem kulturowym: „Koncepcja inwentarza kulturowego opiera się na założeniu (...) - że wygląd domu (a także np. miejsca pracy...) jest odzwierciedleniem tego, kim są zamieszkujący go ludzie, i tego jak radzą sobie w życiu (...)” Inwentarz może pokazać wzajemne relacje rzeczy, styl ich rozmieszczenia, jak ludzie używają i porządkują swoją przestrzeń oraz swoje dobra. Technika ta daje możliwość analizy cech psychologicznych, uczuć, emocji, potrzeb, myśli i instynktów<sup>143</sup>. Pozwala zwrócić uwagę na: stan ekonomiczny, styl domu, różnice regionalne i społeczne, obiekty nieużytkowe, informacje o estetycznych preferencjach właściciela, tożsamości etnicznej, kulturowej, religijnej, politycznej. Funkcja pomieszczeń również definiuje użytkownika, na przykład życie towarzyskie, zabawę, wychowywanie dzieci, odpoczynek, odżywianie czy pracę. Zofia Rydet zauważyła, że człowieka otaczają przede wszystkim przedmioty i to one go określają oraz że: „Przedmioty mówią więcej o człowieku niż on sam o sobie”.

Doskonałym przykładem o podobnej metodologii badań są fotografie zrobione na potrzeby naukowca Petera Menzel’a, na których uwieczniono gospodarzy i ich rodziny oraz dobytek taki jak sprzęty domowe, ozdoby, zwierzęta, przed zamieszkałym lokalem. Projekt zakładał selekcję rodzin z całego globu, w tym USA, Izraela, Niemiec, Estonii, Albanii czy Mali. Antropolog zaprosił do współpracy kilku fotografów, którzy według spójnej konwencji wykonali dla niego zdjęcia. Analiza porównawcza tych obrazów ukazywała różnice majątkowe, wielkość rodziny, standard i komfort życia. Fotografia wprost wykazywała przepaść ekonomiczną dzielącą rodziny z różnych części świata<sup>144</sup>.

Kolejną ciekawą techniką jest wywiad z użyciem fotografii, tzw. złoty klucz. Zdjęcia bliskie tematycznie dla badanego pokazywane podczas spotkania zmniejszają dystans między badaczem. Osoba badana bardziej angażuje się, opisując fotografie przedstawia swoją perspektywę postrzegania, ujawnia różnice struktur poznawczych. Jest przewodnikiem po swoim świecie. Ważna jest interpretacja obrazu, która ujawnia świadomość, przekonania, system wartości i ocen, motywacji, ambicji, wyobraźni i emocji. Włączenie do wywiadu metod wizualnych zmienia jego charakter w otwartą i szczerą rozmowę. Nie ma jednej interpretacji obrazu, często nasuwają one refleksje z różnych dziedzin, otwierają emocjonalnie, uruchamiają wyobraźnię<sup>145</sup>.

Technika Roberta Zillera nazwana fotograficzną fenomenologią polega na samodzielnym wykonywaniu zdjęć przez badanego, dzięki czemu można zobaczyć widzenie z perspektywy świata badanego. Jest to tak zwane specyficzne rozeznanie spostrzeżeniowe. Pomaga ono w poznaniu subiektywnej koncepcji JA badanego. Keith Kenny przedstawia eksperyment obrazujący tę metodę badając chińskich i amerykańskich studentów. Poprosił ich o wykonanie autoportretu z krótkim komentarzem, który najlepiej by określił kim są. Celem badacza było zobaczyć innych tak, jak oni sami siebie widzą<sup>146</sup>.

Przechodząc do metod etnograficznych w świecie cyfrowym jako przykład można podać analizy wyselekcjonowanych treści danej platformy internetowej oraz zapis spostrzeżeń ze społeczności internetowych. Są to jakościowe metody zbierające dane o konkretnej grupie docelowej. Siłą tych badań polega na bogactwie danych, których często nie sposób zebrać innymi metodami. Nadają się do analiz aktywnych grup on-line. Badacz może tylko obserwować lub być aktywny w sieci (publikacja treści, wchodzenie w interakcje z innymi członkami). Równocześnie powinien zadbać o implikacje etyczne oraz prywatność badanego<sup>147</sup>.

---

143 Tamże, s. 162.

144 Tamże, s. 166.

145 Tamże, s. 171-177.

146 Tamże, s. 181.

147 Autor zbiorowy, *Design. Think. Make. Break. Repeat. A Handbook of Methods*, BIS, Amsterdam 2018.

Podsumowując przykłady użycia fotografii w badaniach jakościowych można stwierdzić za Marcusem Banksem, że dokumentowanie czegokolwiek nie jest neutralne. Fotograf Victor Calderola wymienia trzy elementy ważne dla postawy badawczej: zdjęcia są przedstawieniem konkretnych wydarzeń/rzeczy; znaczenie zdjęcia wynika z kontekstu, w którym je zrobiono; oraz zrobienie zdjęcia to wydarzenie społeczne wiążące w relację osobę fotografującą i fotografowaną. Założenia te są pomijane w szkoleniu modeli inteligencji maszynowej. Sam Calderona wykonywał w terenie oprócz zdjęć obszerne i szczegółowe notatki. Wykonane obrazy konsultował z osobami fotografowanymi i wprowadzał na tej podstawie korekty. Tak zapętlona procedura stanowiła podłoże tzw. teorii ugruntowanej, gdzie dane zbierane etapami były gromadzone, kategoryzowane i takie stanowiły podłoże dla wstępnych hipotez i pytań badawczych<sup>148</sup>.

Fotografia tak chętnie używana jako narzędzie do zbierania materiału badawczego jest obciążona wieloma ograniczeniami. Jest narzędziem technicznym, które nie jest projektowane do celów naukowych. To badacz weryfikuje i ustala ramy gry z aparatem. Większość metodologii nauk humanistycznych należy umieścić w paradygmacie konstruktywistycznym. Z tej perspektywy użycie fotografii ma charakter kreacyjny. To podejście można skonfrontować z metodami stosowanymi w analizie obrazu przez algorytmy, gdzie widać uproszczony sposób analizy, projektowany często pod konkretnie wyznaczone cele. Istnieje dysonans między żmudnymi badaniami antropologów a analizą danych prowadzonych przez wielkie korporacje, które mają charakter użytkowy i są nastawione na zysk. Antropolog stara się zrozumieć Innego, Big Tech przekształca go, nastawia i modeluje, ucząc nowych zachowań.

### 4.3. Niestabilne granice obrazu. Hybrydowość i fotografia

Większość odbiorców fotografii niejako w naturalny sposób stawia to medium w obszarze sztuki. Tymczasem, jak wynika z wcześniejszych rozdziałów, duża grupa myślicieli upatruje źródła fotografii w obszarze techniki, nie sztuki. Włączenie tego medium w panteon sztuk pięknych wymaga pewnego uzasadnienia. Walter Benjamin stwierdził, że wynalezienie fotografii odwróciło znaczenie pojęcia sztuki<sup>149</sup>. Fotografia stała się jedną z dziedzin artystycznych nie dzięki funkcji odbijania obrazu, ale dzięki filozoficznej refleksji jaką wywołuje. Dziś obserwujemy jak sztuczna inteligencja wkracza do przestrzeni twórców. Analizując jaką drogę przebyła fotografia można wysunąć tezę, że wytwory AI staną wkrótce obok dzieł wykonanych przez człowieka.

Współczesne galerie wypełnione są po brzegi fotografią artystyczną. Charlotte Cotton, teoretyczka i kuratorka, w książce *Fotografia jako sztuka współczesna* przedstawia szeroki zakres strategii artystycznych, motywacji oraz metod ekspresji współczesnych artystów reprezentujących to medium. Klasyfikacja fotografii w tym obszarze zawsze wydaje się sztuczna, jednak próba pokazania jej przekroju pozwala na wgląd w ważne dla artystów zagadnienia. Można między innymi szukać wśród nich postaw i strategii artystycznych pozwalających zwrócić uwagę na problemy społeczne w nowy sposób. Cotton opisuje świadome podejście artystów do zagadnień estetycznych, życie intymne, dokumentacje ważnych momentów osobistych i historycznych, remake oraz eksperymenty z samym medium fotografii. Całe to spektrum zagadnień buduje bardzo interesują-

---

148 Banks Marcus, *Materiały wizualne...*, dz. cyt., s. 127-129.

149 Baudrillard Jean, *Rozmowy przed końcem...*, dz. cyt., s. 117.

cy obraz sztuki współczesnej w obrębie tej dziedziny<sup>150</sup>.

Artyści XX wieku, tacy jak William Eggleston czy Stephen Shore, Bernd i Hilla Becher to fotografowie, którzy zapoczątkowali panteon wielkich nazwisk. Są punktem odniesienia dla kolejnych pokoleń twórców. Lata dziewięćdziesiąte dwudziestego wieku zapoczątkowały popularyzację fotografii otwierając drzwi galerii sztuki współczesnej dla tego medium. Na tej fali odkryto twórczość Seydou Keity (1921 -2001), Davida Goldblatta (ur. 1930) czy Ralpha Eugene'a Meatyarda (1925-1972)<sup>151</sup>.

W 1976 roku Muzeum Sztuki Współczesnej (MoMA) zdecydowało się pokazać kolorowe fotografie Egglestona, co było przełamaniem czarno-białej konwencji fotografii artystycznej. Kolorowa fotografia kojarzona była początkowo z realizacjami komercyjnymi. Zainspirował się nią Stephen Shore. Jego prace szybko zwróciły na siebie uwagę zarówno dzięki świeżej konwencji, jak i eksperymentalnemu podejściu, eksploracji medium, zainteresowaniu pop-artem i aktualnymi trendami w sztuce<sup>152</sup>. Takich momentów zmieniających postrzeganie fotografii było więcej: na przykład pojawienie się aparatów Polaroid z opcją wykonania zdjęcia za pomocą jednego przycisku, wynalezienie aparatów cyfrowych, programów do postprodukcji zdjęć, telefonów komórkowych z wbudowanym aparatem, opcja przesyłania cyfrowo fotografii do ogromnej liczby odbiorców czy w końcu pojawienie się sztucznej inteligencji, która generuje syntografie z tekstowego opisu.

Dlaczego fotografia, nawet w wersji cyfrowej, ma swoją siłę oddziaływania? Odpowiedzią może być refleksja Rolanda Barthesa. Myśliciel zauważył, że fotografia daje nam poczucie współobecności, niejako wywołuje „bezpośrednią obecność w świecie”. Nie zmienia się to nawet, jeśli będzie to świat cyfrowy. Potrzebujemy reprezentacji siebie w sieci. Niezależnie od kreacji obrazu cyfrowego przedstawiamy dowód swojej obecności w tej przestrzeni, kolonizujemy ją. Manifestujemy swoją tożsamość najczęściej poprzez obraz. To rzeczywistość zmieniła swój zakres. Przestrzeń wirtualna jest przestrzenią społeczną, w której chcemy siebie pokazać i chcemy w niej uczestniczyć. Nawet jeśli zdjęcie nie ma już funkcji izomorficznej pozostawia po nas ślad obecności.

Zofia Rydet pisała, że fotografia zatrzymuje coś, co mija bezpowrotnie, przedłuża życie. Czy nie dlatego popularność platform cyfrowych opartych na fotografiach czyni je popularnymi? Aparat wbudowany w smartfona, który jest zawsze pod ręką, z jednej strony ma funkcję zatrzymania ulotnej chwili, z drugiej jest zaopatrzony w software, który ma za zadanie upiększyć czy zniekształcić zastaną sytuację, by uczynić ją bardziej atrakcyjną. Priorytetem staje się estetyka, a nie relacja świata fizycznego do fotografii.

Inne podejście przedstawia Suzane Stone. Zauważyła, że przeciętny odbiorca traktuje fotografie jako wrywanie fragmentów świata z rzeczywistości. Natomiast zdjęcie pokazuje zawsze interpretację fotografa, który jest świadomy lub nie swoich wyborów. Teoretyczka sformułowała pojęcie „postrzegania fotograficznego”. Jak zauważa, jest to nowa czynność i nowa percepcja człowieka, pokazująca to, co fotograf widzi, zawsze wskazująca na interpretacje i jego wybór. Stone wyszła poza dualizm obiektywizm - subiektywizm<sup>153</sup>. Przedstawiła podejście fenomenologiczne oraz analityczno-interpretacyjne, czyli traktujące fotografie jako kulturowo-społeczny konstrukt. Podkreślała, że to rekonstrukcja może stać się źródłem poznania rzeczywistości oraz tego, jak ludzie ją wytwarzają. Według Stone fotografia narzuca gramatykę widzenia i daje prawo do tego, co

---

150 Cotton Charlotte, *Fotografia jako sztuka współczesna*, Wydawnictwo TAIWPN Universitas, Kraków 2010, rozdział I.

151 Tamże, s. 12.

152 Tamże, s. 12-19.

153 Olechnicki Krzysztof, *Antropologia obrazu...*, dz. cyt., s. 120.

możemy zauważyć<sup>154</sup>.

Holenderski filmowiec, pisarz i naukowiec Leonard Henny opisał hermeneutyczne podejście do fotografii. Jest to analityczna i semiotyczna metoda perspektywy poznawczej, która nie kładzie nacisku na empiryczną weryfikację obrazu z rzeczywistością. Założeniem jest, iż każdy obraz może być interpretowany na wiele sposobów, w zależności od okoliczności kulturowych, społecznych i indywidualnych podmiotu<sup>155</sup>. Reprezentacje różnych kultur żyją w różnych światach percepcyjnych, które autor określa jako kulturowe filtry<sup>156</sup>. Nasza percepcja wizualna opiera się na kulturowych schematach, kliszach, stereotypach, które rzutujemy na „innych”. Doprowadza to niekiedy do błędnych interpretacji ich kultury. To, co najważniejsze w myśli Henny’ego, to myśl, że postrzeganie, tak jak język, ma strukturę i musi być dekodowane w ramach kultury, w której powstaje.

Vilém Flusser uważa, że z perspektywy filozofii opartej na fotografii zmianie ulegają podstawowe struktury naszego bytu, w tym kwestie wolności. Fotografia jest dla niego zabawką, a nie maszyną w osiemnastowiecznym sensie. Teoretyk przedstawia w swoim najśłynniejszym dziele pogląd, iż można przechytrzyć „tępotę” aparatu. Można też zmusić aparat do wytworzenia czegoś nieprzewidzianego. Według Flussera to właśnie fotograf ma być wolnym podmiotem. Wolność jest grą przeciw aparatowi. Fotografowie eksperymentalni są świadomi, że obraz, aparat, informacja i program są problemami, z którymi trzeba się zmierzyć. Z tych praktyk ma wyłonić się model wolności w świecie postindustrialnym: przestrzeń dla wolności w świecie aparatów i programów. Flusserowska refleksja jest ciekawa w kontekście nowych narzędzi opartych na sztucznej inteligencji. Można się zastanowić, czy człowiek jest w stanie przechytrzyć AI? Czy jesteśmy świadkami momentu, w którym to sztuczna inteligencja we Flusserowskiej grze zwycięży nas?

Patrząc historycznie, w XIX wieku fotografia pojawiła się jako nowy wynalazek technologiczny wpływający na kulturę obrazu. Długa droga transformacji od fotografii analogowej po cyfrową to kolejne nowe odsłony opisywanego medium. Dziś fotografia w przestrzeni cyfrowej mocno się hybrydyzuje, przekształca, zniekształca, łączy z animacjami, dźwiękiem czy tekstem. Nie jest już nieruchomym obrazem wskazującym na dany moment, wielu teoretyków umieszcza ją w kategorii nowych mediów.

Gdybyśmy chcieli szeroko zdefiniować nowe media, zaliczylibyśmy do nich wszystkie działania artystyczne wykorzystujące nowe technologie medialne. Natomiast węższe rozumienie zawęży je do mediów cyfrowych<sup>157</sup>. Piotr Zawojski zwraca uwagę na moment przejścia od teorii mediów do teorii postmediów, które w istocie dotyczą formowania się paradygmatu hybrydycznych postmediów. Teoretyk widzi to jako kolejny etap rozwoju nowych mediów i sztuki nowych mediów<sup>158</sup>. Przedstawia prosty schemat porządkujący zagadnienie w triadzie: sztuka mediów - sztuka nowych mediów - sztuka postmediów. Niewątpliwie fotografia cyfrowa i syntografia zaliczana być może do tej ostatniej grupy.

Ciekawym wątkiem jest „postmedializm” zdefiniowany przez Stefana Wojnieckiego, który używa go w kontekście fotografii, rozumianej jako medium zwolnione z funkcji przekazywania informacji. Fotografia przestaje być środkiem przekazu, nie pełni funkcji obrazowania świata, jako medium eksploruje już tylko własną naturę. Artysta dodaje: „Fotografia postmedialna jest fotografią poza byciem medium. Nie funkcjonuje więc jako środek przekazu, nie służy do przekazywania obrazu świata. Fotografia uwolniona od tej tradycyjnej roli zwraca się ku sobie, doświad-

---

154 Tamże, s. 124-125.

155 Tamże, s. 129.

156 Tamże, s. 138.

157 Zawojski Piotr, *Technokultura i jej manifestacje...*, dz. cyt., s. 73.

158 Tamże, s. 76.

cza własnych problemów. Nie chodzi o cechy medialne, właściwe dla fotografii konwencjonalnej. Fotografia postmedialna ujawnia swoje własne cechy pozamedialne poprzez siebie samą<sup>159</sup>.

Kolejną ważną perspektywą patrzenia na współczesność jest zwrot ku ciału, cielesności, zmysłowości. Piotr Zawojski w książce *Technokultura i jej manifestacje artystyczne*. Medialny świat hybryd i hybrydyzacji pisał o końcu dominacji obrazów technicznych, które straciły swoją uprzywilejowaną i dominującą pozycję w kulturze na rzecz innych zmysłów. Refleksja nad rzeczywistością „bio-techno-logiczną”, jak ją określił, prowadzi nas do patrzenia na podmiot jako sensorium, które z natury jest polimedialne. W epoce postmedialnej wszystko ma charakter złożonych struktur, które są, jak mówi Lev Manovich, „głęboko remiksowane”. Opozycyjne zestawienie świata fizycznego ze światem cyfrowym, mediów analogowych i wirtualnych, poszerzenie spektrum estetyki o doświadczenia taktylne i polisensoryczne określają to, czym jest w rozumieniu Zawojskiego hybrydowość<sup>160</sup>.

Czy faktycznie następuje proces spadku dominacji wzroku na rzecz innych zmysłów? Mimo wielu publikacji i artykułów na ten temat wydaje się, że okulocentryzm dalej spełnia kluczową rolę w naszej kulturze. Patrząc na rozwój interfejsów widać ogromny postęp w wymyślaniu narzędzi innych niż ekran w dostępie do cyfrowego świata. Aby jednak jakaś technologia weszła do powszechnego obiegu musi być tania, bezpieczna i prosta w użyciu. Przykładowo zapowiadana przez koncern Meta rewolucja przejścia do metaversum nie powiodła się między innymi przez nieporęczność i cenę gogli. W 2023 roku firma Neuralink otrzymała zgodę nad wszczepienie chipu do mózgu człowieka. Umieszczenie implantu ma za zadanie przetwarzać sygnały biologiczne na informacje cyfrowe. Interfejs mózg-komputer pozwoliłby na szybkie przetwarzanie myśli przez maszynę oraz bezpośrednią komunikację z nią. Jeśli taka technologia weszłaby w powszechne użycie, mogłaby doprowadzić do zmniejszenia dominacji wzroku, informacje nie potrzebowałyby swojej reprezentacji na ekranie. Czy informacja może zastąpić obraz, który odbieramy zmysłowo i emocjonalnie?

Tak szerokie spojrzenie pokazuje obraz nowej rzeczywistości, co z perspektywy filozoficznej oznacza również obraz nowego podmiotu. Redefinicja osoby w szybko zmieniającym się świecie jest częstym tematem rozważań współczesnych teoretyków. Pytania dotyczące istoty człowieczeństwa, w dobie ekspansji technologii komputerowych, medialnych i medycznych pojawiają się w obszarze sztuki, nauki i technologii. Debaty publiczne powinny objąć refleksją transhumanizm, posthumanizm czy cyborgizację. Posthumanizm traktowany jest jako poszukiwanie nowej postaci człowieczeństwa. Transhumanizm dotyka tematów ludzkiego ciała, które prowadzi czasem do cyborgizacji. Procesy te zachodzą najczęściej przy retoryce języka korzyści proponowanego przez korporacje wprowadzające produkty na komercyjny rynek. Krytyczna refleksja jest zazwyczaj wykluczana z publicznego obiegu.

Jeśli do powyższych rozważań dołączymy zagadnienia takie jak: filozofia sieci, sieciowość, kwestie teleobecności, to odsłoni nam się kolejna perspektywa wpływająca na refleksje wokół hybrydowości, ale w kontekście społecznym. Era internetu zmieniła spojrzenie na jednostkę i społeczeństwo. Globalizujący się świat oraz wspólnoty sieciowe wytwarzają nowe modele społeczne. Komunikacja jeszcze nigdy nie miała tak uniwersalnego i powszechnego charakteru.

Warto postawić w kontrze postawę wspominanej w tej pracy Shoshany Zuboff. Przedstawiła ona cały proces zawłaszczania przestrzeni internetu przez wielkie koncerny. To one obecnie ograniczają ramy wolności, tego o czym można mówić oraz jak i czym się dzielić. Internet, który miał być przestrzenią swobodnej komunikacji, staje się powoli miejscem gry politycznych dyskursów.

Piotr Zawojski podszedł do pojęcia hybrydowości analitycznie, wliczając w jej zakres elementy powtórzeń i krzyżowania się różnych jakości, np. miks i remiks, reenactment, multimedia-

159 [http://www.galeriaaff.infocen.trum.com/2002/wojnec/sw\\_p.html](http://www.galeriaaff.infocen.trum.com/2002/wojnec/sw_p.html), (data dostępu: 15.07.2015).

160 Zawojski Piotr, *Technokultura i jej manifestacje...*, dz. cyt.

lizm, intermedializm, transmedializm, Augmented Reality, Mixed Reality, hipertekstualizm i hipermedializm<sup>161</sup>. Henry Jenkins pisząc o konwergencji wspominał o hybrydowości w rozumieniu wchłaniania i transformowania jednej przestrzeni kulturowej przez elementy innej. Konkludując można stwierdzić, iż media cyfrowe oraz nowe media zawierają w sobie proces hybrydyzacji poprzez łączenie sztuki i technologii oraz wielorakie sposoby ich wzajemnego przenikania<sup>162</sup>.

Zawojski w teoretycznym dyskursie o poli-, trans-, hiper- i multimedialności proponuje wyeksponować hybrydyczną naturę sztuki nowych mediów. Za Lvem Manovichem analizował zjawisko tzw. „głębokiego remiksowania”, które nie polega już tylko na przenikaniu się treści wewnątrz jednego medium, ale na przenikaniu się technik, metod pracy, sposobów reprezentacji i ekspresji w różnych mediach. Podaje metodę re-kombinacji istniejących form medialnych np. fotografię, wideo, obiekty 3D, strony internetowe, w celu przedstawiania przeróżnych form reprezentowania świata. Inną metodą jest poszukiwanie nowych interfejsów, sposobów nawigacji i interakcji. Tak powstają medialne hybrydy łączące zupełnie nowe technologie<sup>163</sup>.

Zawojski zwrócił uwagę na jeszcze jedną kwestię. Pisał, iż media cyfrowe z natury są hybrydyczne, mają bowiem tendencję do zacierania różnic pomiędzy faktami a fikcją oraz prawdą a symulacją<sup>164</sup>. Epoka postmedialna to czas hybryd, hybrydyzacji i hybrydyczności. Jej elementy widzimy na co dzień w sieci, oglądając memy, wiadomości opatrzone obrazami wygenerowanymi przez sztuczną inteligencję, relacjami w social mediach, które płynnie łączą rejestrację wideo z animacją. Oglądamy w sieci obrazy, które wyglądają jak fotografie, ale nimi nie są, i nie jesteśmy w stanie tego zweryfikować. Fotografia w epoce postmedialnej jest płynna, hybrydyczna, zmienna i pełna zapożyczeń.

Jeżeli modę zdefiniujemy jako zjawisko społeczne, to fotografia mody będzie wizualną formą przedstawiania tego zjawiska. Fotografia mody jest dynamiczna, zmienna, ma charakter konstruktywistyczny, wytwarza pewne obrazy, aby opowiedzieć o człowieku, jego wartościach i stylu życia. Hybrydowość w fotografii mody należy wiązać z rozwojem technologii. Samo słowo hybrydowość, jak widać powyżej, definiuje fenomeny naszej kultury. Forma obrazu cyfrowego płynnie przechodzi między fotografią, animacją, obrazami trójwymiarowymi czy sztucznie generowanymi syntografiami. Niestabilne granice obrazu hybrydycznie przechodzą z jednego medium w drugie.

---

161 Tamże, s. 61.

162 Tamże, s. 61.

163 Tamże, s. 119.

164 Tamże, s. 127.

## 5. Opis pracy

„Człowiek tym się mianowicie m. in. odróżnia od zwierząt, że nie tylko opanowuje przyrodę w granicach bez porównania szerszych, niż to jest dostępne dla zwierząt, a nawet ją przekształca i przystosowuje do swych potrzeb i wymogów, ale nadto – i w tym leży jego rys istotny – że wytwarza sobie pewną zupełnie nową rzeczywistość lub, jakby może ktoś chciał powiedzieć, quasi-rzeczywistość. Raz wytworzona, stanowi ona potem znamieny składnik otaczającego go świata.”

ROMAN INGARDEN, *KSIĄŻECZKA O CZŁOWIEKU*, 1973, S. 29-30.

### 5.1. Moja droga artystyczna

W swojej pracy twórczej badam obraz cyfrowy i medium fotografii oraz ich wpływ na szeroko rozumianą kulturę. W latach 2005-2010 studiowałam Filozofię z elementami kulturoznawstwa na Uniwersytecie Szczecińskim, gdzie zdobyłam podstawy wiedzy z zakresu humanistyki. Poznałam narzędzia do analizy tekstów naukowych i pracy badawczej. W 2007 roku podjęłam edukację artystyczną na Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu, którą ukończyłam po pięciu latach z tytułem magistra. Studia scenograficzne uwarunkowały mnie na pracę pomiędzy różnymi dyscyplinami, od literatury po nowe media. Wykonywałam eksperymentalne spektakle samodzielnie, ale też współpracowałam z teatrami instytucjonalnymi wchodząc w rolę scenografki, kostiumografki czy artystki multimedialnej. Jako ważny filar kształtujący moją postawę twórczą dołączam pracę w reklamie dla przemysłu odzieżowego. Przez lata wykonywałam sesje zdjęciowe dla lokalnych marek odzieżowych. Dzięki tym doświadczeniom znam zasady funkcjonowania tego sektora, konwencje i mechanizmy działania branży. Obecnie uczę studentów Wzornictwa na kierunku Mody Akademii Sztuki w Szczecinie. Studia filozoficzne, artystyczne i praca w sektorze odzieżowym pozwoliły mi na szerokie spojrzenie na zagadnienia związane z tematyką doktoratu.

W latach 2021-2023 zrealizowałam badania statutowe na Akademii Sztuki w Szczecinie pt. Fotografia jako strategia komunikacyjna - gramatyka widzenia na przecięciu kultur. Prace artystyczne powstały w ramach projektu TPAAE (The Project Transcultural Perspectives in Art and Art Education) w czasie wyjazdów do Kenii. Efektem miesięcznego pobytu w lutym 2020 roku było wydarzenie performatywne na Festiwalu Duos w Kilifi oraz wystawa w Muzeum Sztuki Współczesnej w Szczecinie (12.11.2021-16.01.2022), gdzie zaprezentowałam cykl fotografii: Co-

lour, Culture, Liveliness. Podczas pierwszego pobytu współpracowałam z kenijską projektantką mody Wacu Kiharą. Poznałam wtedy tradycyjne metody ubioru Afryki Zachodniej oraz podejście współczesnej artystki działającej na lokalnym rynku odzieżowym w Kenii.

W lutym 2023 roku wyruszyłam na kolejne miesięczne badania. Tym razem pracowałam na Uniwersytecie Kenyatta w Nairobi. Zderzenie z ponadczteromilionową stolicą pokazało wielowarstwowy obraz rozwijającego się kraju. Tym razem szukałam sposobów w definiowaniu pojęcia monokultura. Kenia składa się z kilku ważnych plemion, których tożsamość narodowa jest silnie powiązana z państwowością. Wraz ze studentami szukaliśmy wizualnych przykładów i antyprzykładów zagadnień takich jak: wielokulturowość, różnorodność kulturowa, wielość dyskursów, tradycji, rytuałów oraz zagadnień widocznych w wielkiej aglomeracji, tj. globalizacja, kultura masowa, konsumpcja, neokolonializm, projektowanie tożsamości. Studenci wykonali moodboardy koncepcyjne oraz serie zdjęć pokazując różnorodność Kenii: kulturę matatu, kibandaski oraz street fashion. Moja uwaga skupiła się na przemyśle odzieżowym, o czym szerzej opowiem w następnym podrozdziale.

Podczas lutowego pobytu w 2022 roku powstał jeszcze jeden cykl fotografii nazwany *Corpuscle*, który wykonałam ze skrzypaczką Alicją Pilarczyk w ramach badań wspieranych przez szwajcarską fundację ProHelvetia. Wynikiem działań artystycznych i badań terenowych była moja indywidualna wystawa fotograficzna oraz muzyczny performance Alicji, wykonany z udziałem Katherine Newton i reżyserki Justyny Celedy w Bazylei dnia 6 czerwca 2023 roku. Cykl fotografii prezentowany w Szwajcarii opowiadał historię radzenia sobie z traumą po utracie bliskiej osoby. Była to też okazja na spojrzenie na temat śmierci przez pryzmat kultury afrykańskiej.

Od początku swojej pracy zawodowej z ciekawością obserwuję rozwój technologiczny obrazu cyfrowego. Fotografia wspomagana sztuczną inteligencją, algorytmy przetwarzające obrazy w czasie rzeczywistym, środowisko 3D czy interaktywność to tylko niektóre środki wyrazu, które coraz częściej spotykamy w świecie cyfrowym. W ramach Stypendium w dziedzinie kultury Marszałka Województwa Zachodniopomorskiego w 2020 roku wykonałam serie fotografii inspirowane tymi zjawiskami. *MISTYCYZM*. Transformacje obrazu fotograficznego w przestrzeni internetu to praca eksperymentalna nad medium fotograficznym w formie cyfrowej. Fotografie przybrały hybrydyczną, interaktywną postać, dzięki czemu mogły się poruszać, reagować na odbiorcę, czasem były opatrzone dźwiękiem, niektóre algorytmy prowadziły do autodestrukcji obrazu. Prezentowane były online w czasie pandemii. Realizacja ta pozwoliła mi zapoznać się głębiej ze środowiskiem programistycznym i połączyć je z pracą twórczą nad obrazem.

Medium fotografii silnie powiązane jest z rozwojem technologicznym. Analizę procesów wpływu wynalazków na medium fotografii wykazałam w artykule pod tytułem *Moda jako ruchomy obraz* napisanym do monografii „What’s next?”. Tekst w syntetyczny sposób przedstawia proces zmian zachodzących w obszarze fotografii. W publikacji opowiadałam o specyfice fotografii mody opierając się na własnych doświadczeniach oraz jej historii opartej na rozwoju mediów cyfrowych. Zaproponowałam również definicję fotografii hybrydowej, która koresponduje z nowymi wyzwaniami generowanymi przez współczesnego odbiorcę i środowisko cyfrowe<sup>165</sup>. Charakteryzując kulturę wizualną w modzie wyszłam od etymologicznego wyjaśnienia słowa fotografia oraz przedstawiłam skrót historycznych odkryć technologicznych. Pozwoliło to na sformułowanie wniosków, iż kultura wizualna kształtowana jest przez rozwój technologiczny.

Obraz cyfrowy coraz wyraźniej odcina się od tradycyjnie rozumianej fotografii. Sztuczna inteligencja wytwarza hiperrealistyczne obrazy, środowisko 3D pozwala na generowanie awatarów i światów wedle dowolnie wymyślonej estetyki. Wreszcie sam człowiek coraz częściej traci poczucie konieczności realistycznego odtwarzania siebie w metaversum. Zagadnienia związane z tożsamością cyfrową zgłębiłam w ramach szkoły letniej Akademii Sztuki w Szczecinie w 2021 roku. W interdyscyplinarnych grupach pracowaliśmy nad budowaniem scenariuszy przyszłości metodą

---

165 Łapko Emilia, *Moda jako ruchomy obraz*, [w:] *What’s next? Dyplomy Wzornictwa 2020/2021*, 2021 s. 148.

niderlandzkiej szkoły Next Nature. Narzędzia te pozwoliły mi spojrzeć na medium fotograficzne i zbadać nowe konteksty badanego obszaru. W grupie, z historykiem sztuki Anną Sienkiewicz i studentką projektowania mody Patrycją Janiak, przez trzy miesiące badałyśmy historię fotografii oraz szukałyśmy dla niej miejsca w naszkicowanych możliwych scenariuszach. Powstała instalacja audiowizualna *Dystopia obrazu* - trzy scenariusze dla fotografii, którą pokazałyśmy w ramach wystawy *Follow The Object* podczas Łódź Design Festival (19-20.09.2021).

Powstała instalacja pozwalająca na wywoływanie cyfrowego zdjęcia. Za pomocą poruszania myszki wyłaniała się fotografia pokazująca cyfrową odzież na wykonanym wcześniej akcie modelki. Performatywny charakter instalacji miał na celu przywołać proces wywoływania zdjęć analogowych, które nie pojawiają się na jedno kliknięcie, ale wymagają cierpliwości i skupienia. Zmiana percepcji, jaką widzimy w kontakcie z fotografią cyfrową, zmienia doznania estetyczne oraz sposób oglądania dzieła.

Instalacja w formie puzzli, złożona z historycznych fotografii, pokazywała eksplorację kolejnych przestrzeni zdobytych przez to medium. Rozłożone elementy były składane przez widownię w przestrzenne konstrukcje, dzięki czemu powstawały różne narracje rozwoju tej dziedziny. Moduły przedstawiały fotografie od pierwszych techniki po kolejne wynalazki techniczne pozwalające na ujęcia pod wodą, z lotu ptaka czy makrofotografii, zdjęcia rentgena, obrazy o wyraźnym kontekście politycznym czy historycznym.

Ostatnim scenariuszem przedstawionym na wystawie było słuchowisko dystopijnej wersji przyszłości, w której cyfrowy wizerunek twarzy stawał się walutą w nowym cyfrowym społeczeństwie. Ciało w tej historii jest jedynie interfejsem oraz wejściem do cyfrowego świata. Narracja przenosi nas do roku 2080, do Warszawy, liczącej dziewięć milionów mieszkańców. Społeczność jest zatowarowana, jej struktura składa się z hermetycznych cyfrowych wspólnot. Demokracja kognitywna oparta na wiedzy dynamicznie kształtuje mikrospołeczności strukturalnie przypominające rodzinę, które jednak nie są oparte na więzach krwi. Reprezentacja ID dzięki detekcji twarzy wprowadza jednostkę do systemu, w którym można dokonywać wymiany jednostek między poszczególnymi grupami, co pozwala na wchodzenie między sobą w zależności. „Wymiana odbywa się za pomocą fotografii dokumentujących wizerunek jednostki. System dąży do tworzenia stabilnych grup z cyfrowymi mitami, rytuałami i nawykami. To zapewnia społeczny ład i dobro coraz szerszych społeczności, a ostatecznie ma doprowadzić do globalnego pokoju. Dzięki standaryzacji wartości oraz stylu życia powstaje globalna wioska. Walutą jest cyfrowe ID wpisane w strukturę społeczną. System monetarny zastąpiony pierwotną wymianą członków małych wspólnot okazał się najlepszym sposobem na stabilizację cyfrowego systemu globalnego (...)”<sup>166</sup>. Słuchowisko było uzupełnione prototypem elementu biżuteryjnego wykonanego przez studentkę Patrycję Janiak. Wszystkie trzy realizacje pokazane w przystępny wizualnie sposób były punktem zapalnym żywych dyskusji nad medium fotografii i jej możliwego rozwoju oraz funkcji.

Kolejną pracą była instalacja AR wykonana z grupą studentów na wydarzeniu Gdynia Design Day (10.07.2022). Naszym problemem projektowym było pokazanie dokumentacji wizualnej projektów bez fizycznych prac. Wykorzystaliśmy do tego celu rozszerzoną rzeczywistość, dzięki której można było oglądać realizacje narzucając cyfrowy obraz na zastaną przestrzeń. Również i tutaj rozwiązanie było związane z medium fotografii. Zdjęcia krążyły wokół centrum wydarzenia, scenografii wypełnionej przez rośliny.

Jako fotografa jestem zapraszana na wystawy, w których mam swobodę prezentacji wizualnego komentarza do tematyki kuratorskiej. Tak powstał między innymi cykl zdjęć dla Instytutu Polskiego w Berlinie do wystawy *Imagine* (09.08.- 30.09.2022). Zaprezentowałam siedem fotografii z pejzażem gór powstałych dzięki działalności człowieka. Zakłady chemiczne w Policach były scenografią dla obiektów przedstawiających narracje możliwej katastrofy klimatycznej. Dzieła były wykonane w Pracowni Projektowania Konceptualnego grupy Kosmos: Macieja Jelksiego i Ewy Bo-

---

166 Tekst Emilii Łapko i Anny Sienkiewicz do słuchowiska *Follow The Object*, Łódź Design Festival 2021.

chen. Wystawę można było dodatkowo zobaczyć w grudniu 2022 roku w Szczecinie oraz w kwietniu 2023 w Amsterdamie.

Laboratorium dobrostanu to główna wystawa prezentowana podczas Poznań Design Festiwal (23.09-01.10.2022), do której na zaproszenie kuratorki Agaty Kiedrowicz, przygotowałam serię fotografii wielkoformatowej. Były to portrety twórców opowiadające o osobistym dobrostanie każdego z nich. Badacze, artyści i projektanci szukali odpowiedzi na pytanie czym jest dzisiaj dobrostan, gdzie go szukać lub jak go wytwarzać.

Kolejne portrety powstały na prośbę Sary Gackowskiej na wystawie Pictuware z okazji Externalities-International Sieraad Art Fair w Amsterdamie (26-29.05.2022). Artystka za materiał do powstania obiektów wybrała fotografie, które posłużyły jej za nowe tworzywo. Jej inspiracją były dyskusje podczas szkoły letniej w 2021 roku, w której przedstawiałam ze swoim zespołem szersze spojrzenie na to medium.

W 2021 roku we współpracy z projektantką mody dr Igą Węglińską został zrealizowany film krótkometrażowy oraz seria fotografii w oparciu o wiersz Wisławy Szymborskiej *Zmysł udziału*. Dr Węglińska rozszerzyła kluczową myśl poetki w swoim doktoracie. Tytułowe pojęcie opisała w kontekście nowych technologii w modzie. Jako scenarzystka i reżyserka zagłębiłam się w problemy epistemologiczne, granic percepcji i roli nowych technologii wykorzystywanych do poszerzania ludzkich możliwości eksploracji świata. W formie filmowej przedstawiłam liryczną wizję przyszłości, w której główna bohaterka szuka kontaktu z naturą. Zderzenie surowego krajobrazu z ubiorem rozszerzonym o sensoryczne rozwiązania prowokujące pytania o granice poznania na styku natura-technologia. Film został zaprezentowany w galerii Trafostacja Sztuki 14 grudnia 2021 roku.

Wykształcenie artystyczne oraz filozoficzne, praca badawcza oraz działalność komercyjna dały mi możliwość spojrzenia na obszar mody z różnych perspektyw. Dzięki temu, że w swojej praktyce łączę różne media, praktykę oraz teorię, jestem otwarta na interdyscyplinarność projektów, w których biorę udział. W swoich realizacjach proponuję konstruktywistyczne podejście, świadome stosowanie zapożyczeń i konwencji. Praca z projektantami nauczyła mnie budowania narracji o przedmiocie, produkcji czy omawianym procesie. Często realizacje oparte na medium fotografii mają znamiona komunikacji wizualnej. Uwzględniając proces i konteksty, w których się poruszam używając medium, jakim jest fotografia, moja praktyka sytuuje się na pograniczu sztuki i dizajnu.

## 5.2. Praca badawcza i artystyczna

Fotografia mody, którą wykonuję zawodowo, jest ściśle powiązana z rynkiem komercyjnym. Realizuję zdjęcia produktowe, materiały do redakcji prasowej, ale przede wszystkim fotografie do internetu. Mam świadomość, że będą one wyświetlane przez przypadkowych ludzi, w różnych okolicznościach, na różnych nośnikach, przycinane według algorytmów platform społecznościowych, często pokazywane ze znakiem firmowym i tekstem. Jako materiał reklamowy funkcjonują też w określonym czasie, po czym znikają z publicznego obiegu. Fotografia cyfrowa z założenia jest nietrwałym medium. Refleksja ta skłoniła mnie do tego, aby zająć się fotografią, którą na swoje potrzeby nazwałam hybrydową.

W trakcie mojej pracy nad doktoratem do powszechnego użycia weszły technologie wytwarzania obrazu przez sztuczną inteligencję, ludzko przypominające fotografie. Był to kontekst, którego nie mogłam zignorować ze względu na wpływ, jaki ma na rozwój i rozumienie fotografii. Był to też czynnik, który znacznie poszerzył moje myślenie o tym medium w kontekście mody.

W trakcie pracy nad doktoratem byłam zaangażowana w projekt badawczy TPAAE (Transcultural Perspectives in Art and Art Education), w ramach którego przeprowadziłam autorskie działania w Kilifi i Nairbi. Kenia okazała się obszarem geograficznym, który wydał mi się szczególnie interesujący w kon-

tekście rozumienia mody i kultury wizualnej. Praca z Kenijczykami uświadomiła mi, że mój sposób postrzegania omawianych zagadnień, stawiania tez oraz wyznaczania obszaru badawczego, jest bezpośrednio związany z europejskim kontekstem kulturowym. Teksty z dziedziny antropologii czy etnografii (między innymi Wojciecha Burszty, Krzysztofa Olechnickiego, Marcusa Banksa), które proponują narzędzia badawcze pozwalające na rozumienie innych kultur, posłużyły mi za bazę dla lepszego poznania tego odmiennego kulturowo spojrzenia.

Z moich obserwacji podczas wyjazdów wynioskowałam, że globalizacji kulturowej ostatecznie nie dokonał etnograf czy turysta, ale powszechna dostępność do internetu. Zauważyłam analogię między moim poczuciem odmienności w stosunku do Afrykańczyków, a innością przypadkowo spotkanych użytkowników sieci. Narzędzia antropologów uznałam za przydatne do badania zjawisk w świecie cyfrowym, a kategoria Innego płynnie przesunęła się na użytkownika sieci.

Prześledzenie historii fotografii z perspektywy kategorii narzędzia pozwoliło mi na usytuowanie fotografii po stronie techné. Ponadstuletni dyskurs filozoficzny na temat tego medium zwrócił moją uwagę na wiele ważnych tematów, na przykład problem relacji świata fizycznego i obrazu fotograficznego, opozycje pojęć realne – fikcyjne, prawdziwe – fałszywe lub sztuczne. Zagadnienia te były poruszane w XX wieku przez wielu myślicieli, w tym wymienianych w tej pracy Flussera, Barthesa czy McLuhana.

W przestrzeni cyfrowej wyłania się wiele aspektów o zabarwieniu społecznym, ponieważ dzisiejsze aparaty w niespotykanej skali nasycone są algorytmami przekształcającymi zastany obraz. To od użytkownika aparatu zależy, w jaki sposób pokazuje siebie i swój świat, używając do tego filtrów, nakładek, dokonując często głębokich zmian w prezentowanych publicznie zdjęciach. Osoba konstruuje swoją tożsamość poprzez wizualne reprezentacje, które mogą powiedzieć znacznie więcej niż portret wykonany fotografią analogową.

W mojej pracy artystycznej skupiłam się na trzech aspektach. Pierwszym było zdefiniowanie sztucznych rajów jako światów cyfrowych, których granica ze światem fizycznym staje się coraz bardziej rozmyta. Drugim było pochylenie się nad hybrydowością medium fotografii cyfrowej, które stało się aktywnym narzędziem do wytwarzania swoich reprezentacji w sieci. Jest ono powiązane coraz silniej z algorytmami i sztuczną inteligencją, przez co traci swoją funkcję mimetyczną na rzecz projektowej. Jeszcze niedawno fotograficzny wizerunek miał wiernie odtwarzać wygląd danej osoby, dziś można samodzielnie kreować swoją tożsamość wizualną za pomocą wielu prostych cyfrowych narzędzi. W tym sensie fotografia wchodzi o obszar, którym zajmuje się dizajn. Trzecim aspektem jest zagadnienie mody, dzięki której możemy postrzegać przestrzeń cyfrową jako obszar autoprezentacji.

Przywołując ponownie cytowanego w tej pracy filozofa Georga Simmla, który fenomen mody widział w napięciu między tym, co określa indywidualność jednostki, a potrzebą przynależności do danej grupy, wyłania się społeczny kontekst tego obszaru. Jako fotografka wytwarzam obrazy o wartości estetycznej, ale ich naturalnym obiegiem jest przestrzeń społeczna, zależna od rynkowych procesów, technologii, zmian kulturowych czy konsumenckich nawyków. Sam sposób fotografowania również ulega rozmaitym wpływom i trendom. Fascynacja tymi zjawiskami pociągnęła mnie do zajęcia się modą, której zakres nie ogranicza się jedynie do branży odzieżowej.

Modę rozumianą tak szeroko widać w przestrzeni cyfrowej jako barwny obraz sztucznych rajów. Przedstawiają one lepszą wersję świata fizycznego. Użytkownik sieci dostaje wiele narzędzi do kreowania swojej cyfrowej tożsamości. Cały proces zaczyna się od wyboru gry czy platformy cyfrowej, a kończy na doborze awatara, emotikonów wyrażających stan emocjonalny, publikacji wyselekcjonowanych fotografii czy obrazów fotorealistycznych wygenerowanych przez sztuczną inteligencję.

Obok fascynacji zjawiskami obserwowanymi w dziedzinie mody w niniejszej pracy przedstawiłam również krytyczne podejście, które powiązane jest przede wszystkim z analizą systemu kapitalistycznego. Analizując teksty Shoshany Zuboff czy badaczek Kate Fletcher i Mathildy Tham oraz polskich naukowców, takich jak Tomasz Leszniewski, Aleksandra Perchla-Wołosik czy Joanna Hańderek, wyłonił się przede mną wielopłaszczyznowy obraz złożonych problemów, które łatwo odnaleźć w przestrzeni cyfrowej. Giganci internetowi wytworzyli mechanizmy pomnażania kapitału bazując na podstawowych potrzebach człowieka bycia zauważonym oraz przynależnym do odpowiedniej sobie grupy społecznej. Użytkownik sieci stał się terenem wydobywczym do pozyskiwania danych behawioralnych. Wracając do początkowych kontekstów nasuwa się wniosek, że kolonizowanym przez technologię terenem jest człowiek.

Mechanizmy odpowiedzialne za pomnażanie kapitału koncernów bazujących na potrzebach człowieka bycia zauważonym oraz przynależnym do odpowiedniej sobie grupy społecznej mogły zaistnieć dzięki wytworzonej kulturowo presji autoprezentacji. Jak pisał wspomniany w dysertacji Boris Groys, dizajn stał się religią i przymusem. Wielkie platformy internetowe wykorzystują i wzmacniają te mechanizmy.

# MONOKULTURA

Pomysł na cykl fotografii *Monokultura* pojawił się wraz z wyjazdem do Nairobi, metropolii liczącej ponad cztery miliony mieszkańców. Stolica Kenii to szybko rozwijające się miasto z młodą populacją i napływową ludnością z całego kraju i okolicznych państw. Zanurzona w smogu tężni energią widoczną na przykład w muzycznych, kolorowych busach matatu, wypełnionych po brzegi młodymi ludźmi. W Nairobi widać napływ wielkiego kapitału międzynarodowych zachodnich oraz chińskich koncernów. W warstwie wizualnej globalizację można było zobaczyć na świątecznych banerach reklamowych ze świętym Mikołajem, reklamach telefonów komórkowych czy restauracji typu fast food. Moją uwagę przyciągnęła odzież i produkty sygnowane logami marek premium.

Przez miesiąc miałam przyjemność współpracować ze studentami fotografii Uniwersytetu Kenyatta. Jak pisałam wcześniej zajęliśmy się hasłem „monokultura”. Definicje proponowane przez młodych ludzi powiązane były z poczuciem jedności Kenijczyków mimo wielokulturowości tego społeczeństwa. Tożsamość narodowa jest jednym z ważniejszych aspektów polityki kulturalnej tego kraju. Ubiór oparty o afrykańskie wzory, kolory flagi implementowane w elementy biżuterijne są powszechnie noszone przez wszystkich. Jednak elementem pożądania młodej generacji jest markowa odzież. Importowane produkty niskiej jakości sygnowane luksusowymi markami można znaleźć na bazarach, chodnikach czy lokalnych sklepikach.

McLuhan, pisząc o globalnej wiosce, zauważył, że to media elektroniczne zmieniają sposób komunikacji obchodząc bariery czasowe i terytorialne, pozwalając użytkownikom z całego świata na komunikację. Należy dodać, że jest to również kanał przekazu reklamowego różnych marek. Młode pokolenie Kenijczyków z dostępem do internetu doskonale zna zachodnie domy mody i aktualne trendy. Seriale, gry, teledyski czy media społecznościowe wypełnione są reklamami luksusowych produktów.

Cykl prac *Monokultura* był wykonany z Graciellą Wamaitah, którą poznałam dzięki platformie Instagram. Jest to dwudziestodwuletnia studentka, ucząca się retuszu i modelingu, która marzy, by wejść w branżę modelingową. Grace pochodzi z Mombasy i reprezentuje klasę średnią. Zanurzona w świat cyfrowy przypominała mi swoje rówieśniczki z zachodnich krajów. Miała swoje ulubione seriale, starannie przemyślany profil na Instagramie, który aktualizowała kilka razy w tygodniu. Marzeniem Grace było znalezienie się na okładce magazynu Vogue jako profesjonalna modelka.

Jej aspiracje i doświadczenia wzbogacały moje spostrzeżenia. Z moich wywiadów z młodą generacją Kenijczyków wynikało jasno, że marka jest jednym z najważniejszych czynników przy wyborze odzieży. Niskiej jakości falsyfikaty z mocno zaakcentowanym logo wypierają tradycyjne formy ubioru, takie jak khanga czy kikoi, które miałam przyjemność fotografować w 2020 roku. Grace wybierała ze mną ubrania do sesji zdjęciowej, znała najnowsze trendy, sukcesy i skandale poszczególnych domów mody, których loga widniały na odzieży znajdującej się na lokalnym rynku. Jej czynny udział w procesie produkcji fotograficznej polegał na proponowaniu lokalizacji, stylizacji i modelingu.

Jak pisałam w poprzednim podrozdziale, podczas wyjazdu do Kenii w 2020 roku wykonałam fotografie współpracując z projektantką mody Wacu Kiharą. Produkcje zdjęciowe organizowałyśmy na bazie jej kolekcji opartych na tradycyjnych khangach, tkaninach popularnych w Afryce subsaharyjskiej. Wspólnie szukałyśmy modeli wśród lokalnej ludności oraz lokalizacji na kenijskim wybrzeżu. Cykl fotografii: Colour, Culture, Liveliness, wykonany w konwencji żurnalowych fotografii, miał pokazać bogactwo afrykańskiego dizajnu zaproponowanego przez kenijską projektantkę. Dzięki otwartemu charakterowi naszego działania mogłam poznać wielu ludzi, którzy w otwartych rozmowach dzielili się wieloma refleksjami na zadawane pytania.

Jedną z fotografowanych modelek była Halima z ludu Giriama, do której wróciłam po dwóch latach, aby przeprowadzić z nią wywiad na temat mody. Halima pochodziła ze wsi, nie miała telefonu, telewizji czy dostępu do internetu. Podczas rewizyty okazało się, że założyła ro-

dzinę. Postanowiłam zadać jej podobne pytania, co studentom z Nairobi. Mimo braku dostępu do mediów Halima również na pytania odnośnie swoich preferencji do wyborów kupna odzieży wymieniła znak firmowy znanych marek. Jak widać rozpoznawalne domy mody mimo tego, że nie funkcjonują na tamtejszym rynku, już są w sferze symbolicznej jako synonim bogactwa i luksusu. Komunikacja wizualna ma większą siłę niż sam produkt, który często pod względem jakości wykonania i użytych materiałów pozostawia wiele do życzenia.

Na cyklu fotografii przedstawiłam modelkę ubraną w czarny, obcisły mieniący się kombinezon<sup>167</sup>, która zakłada markową odzież niczym kostiumy teatralne. Zarówno pozy dziewczyny, dobrany obiektyw, jak i kadry popychają interpretację dzieła w stronę fotografii z kampanii reklamowych. W tle widać lokalne bazary, fragmenty dzielnic Nairobi, dach wieżowca mieszkalnego wykorzystanego jako klub oraz jednocześnie suszarnie ubrań.

Dodatkowo została wykonana fotografia produktowa w konwencji przypominającej martwą naturę. Taka interpretacja sztucznego raju odsyłać ma do bogactwa i konsumpcji, a estetyka renderu do sztucznego świata wymodelowanego cyfrowo. Markowe akcesoria i elementy odzieży, kwiaty, warzywa i owoce zestawione z montażową pianką, gumową rękawiczką nie skłaniają do odszukiwania symboliki poszczególnych przedmiotów.

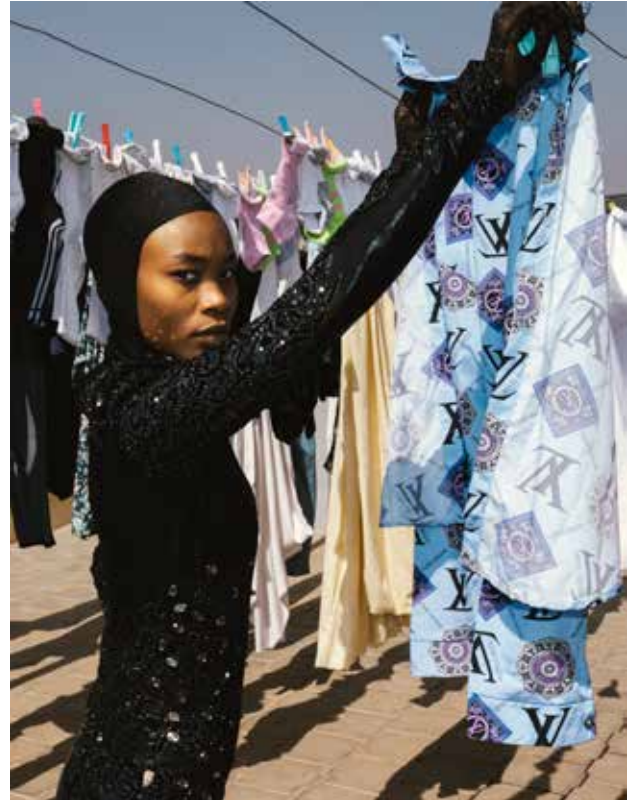
Przedmioty użyte podczas sesji zostaną potraktowane jako muzealia i umieszczone będą w gablocie na wystawie. Zabieg ten ma stanowić pierwszy kontrapunkt przenoszący w centrum zainteresowania aktualny sposób życia ludzi ze wsi do miasta. Etnografowie zazwyczaj badają kulturę ludową różnych społeczności czy grup etnicznych. Wyraźny transfer ludzi do wielkich metropolii czyni obiektem zainteresowania zupełnie inne wytwory materialne. Wyplatany kosz zastąpi torebka Chanel, chustę khanga zastąpi poliestrowa sukienka z logiem Versace i Louis Vuitton. Neokolonializm w sferze mody dokonuje się w sferze budowania tożsamości jednostki w oparciu o zachodnie wzorce. Dominacja ta śmiało może być nazwana imperializmem kulturowym, którego skutkiem zazwyczaj jest utrata autonomii i różnorodności kulturowej.

---

167 Kombinezon został zaprojektowany i wykonany przez projektantkę Karolinę Grzeszczuk.



1.1.



1.2.

1.3.





1.4.



1.5.

1.6.





1.7.



1.8.

1.9.





1.10.

1.11.



1.12.





1.13.



1.14.



1.15.



## REKONSTRUKCJA UMOWNA

Wyjazdy do Kenii dodały ważnego kontekstu w pracy nad doktoratem. Perspektywa podróżnika zdeterminowała we mnie postawę badacza. Swoją uwagę skierowałam ku różnicy między własnym wyobrażeniem na temat Afryki a zastanym tam stanem rzeczy. Kontynent znałam z lekcji geografii, wystaw etnograficznych, magazynów podróżniczych, filmów, reklam czy informacji z internetu. Na przykład czułam strach przed chorobami tropikalnymi, choć na miejscu okazało się, że łatwiej jest tam o wypadek samochodowy. Zrozumiałam co to znaczy być muzungu, osobą białą wśród czarnoskórej społeczności. Zrozumiałam, że fotografowane kadry często przed sesją warto posprzątać.

Jako dziecko odwiedzałam wystawę afrykańską w Muzeum Narodowym w Szczecinie. Zrekonstruowana wioska była dla mnie niezwykle atrakcyjna, odsyłała mnie wyobraźnią do odległych dzikich i ciepłych krain. W przedwojennym Szczecinie wystawiana była kolekcja artefaktów ludów pozaeuropejskich. W latach pięćdziesiątych, po uruchomieniu linii zachodnioafrykańskiej przez Polską Żeglugę Morską, pojawiło się ponowne zainteresowanie międzykontynentalną egzotyką. Większość eksponatów zebrano na wyprawach etnograficznych w latach 70.-90. XX wieku. Na początku obiektem badań były kultury refugialne, wolne od wpływów kolonialnych, znajdujące się np. w Sudanie, Mali, Kamerunie czy Wybrzeżu Kości Słoniowej. Do obecnych zbiorów trafiły również zabytki z Algierii, Nigerii, Maroko czy Kenii. Pokazana jest tam kultura ludowa życia na afrykańskiej sawannie dwóch odmiennych ludów Lobi z Burkina Faso oraz Somba z Beninu<sup>168</sup>.

W marcu 2024 roku muzeum zamyka wystawę. Niemniej trzeba podkreślić, że ekspozycja ta prezentowała licznym zwiedzającym swoiste wyobrażenie o życiu w Afryce w paradygmacie naukowym. Etnograficzne narzędzia i język wizualny zawężają duży obszar badawczy do pewnej konwencji. W tym sensie przedstawia obraz innej kultury narzucając konkretną perspektywę interpretacyjną. Oglądając wystawę jako dziecko zakorzeniło się we mnie przeświadczenie, że wszyscy ludzie w Afryce mieszkają w słomianych chatkach z klepiskiem. Intencją muzealników nie było utrwalanie klisz o słabszym rozwoju kontynentu, jednak wizualny przekaz wystawy mógł być tak kodowany.

Nauki takie jak etnografia czy antropologia potrafią pisać narracje o kimś bez jego wiedzy i akceptacji. Dobrym przykładem tego problemu była wystawa w chilijskim pawilonie na Biennale w Wenecji z 2022 roku pod tytułem: *Turba Tol Hol-Hol Tol*. Tematyką ekspozycji była ochrona Ziemi Ognistej, archipelagu przynależnego dziś do Chile i Argentyny, na którym przez XIX i XX wiek była dokonywana eksterminacja rdzennej ludności. Na wystawie można było pokazywać fotografie ludu Selk'nam wykonywane przez etnografów. Krytyka skierowana jest tutaj w kierunku nauk społecznych i kreowaniu narracji opartych na argumentacji naukowej. Fotografia spopularyzowana w latach dwudziestych XX wieku w rękach ekip badawczych stała się narzędziem budowania narracji o ostatnich dzikich. Tak została przedstawiona historia o wymierającej egzotycznej ludności ignorująca możliwość dalszego przetrwania ich egzystencji. Działo się to w realiach eksterminacji, w których handlowano kobietami ludu Selk'nam oraz stosowano przymusową adopcję dzieci w celu zasilenia siły roboczej wśród lokalnych farmerów. Retoryka estetyki wymarcia, którą zaproponował antropolog Martin Gusinde, spowodowała powszechną zgodę na całkowitą zagładę tego ludu<sup>169</sup>.

W rozdziale *Fotografia i hybrydowość* odniosłam się do historii fotografii oraz użycia jej jako narzędzia badawczego. Jest ona narzędziem technicznym wykorzystywanym zgodnie z etapem rozwoju nauk społecznych. Antropologia i etnografia przeszły długą drogę. Refleksja nad

168 <https://muzeum.szczecin.pl/wystawy/stale/552-w-afrykanskiej-wiosce.html>, (data dostępu: 6.03.2024)

169 Thiermann Alfredo, *Aesthetics of Extinction. Aesthetics of Conservation*, [w:] Harvard Design Magazine, 2023, s. 72-76.

narracjami, które wytworzyły, czyni je współodpowiedzialnymi za kolonializm. Należy w tym miejscu nadmienić, że afrykańska wioska zbudowana w Szczecinie nie miała na celu pokazania dzikiego, ale kultury ludowej, która do dziś jest żywa na tym kontynencie.

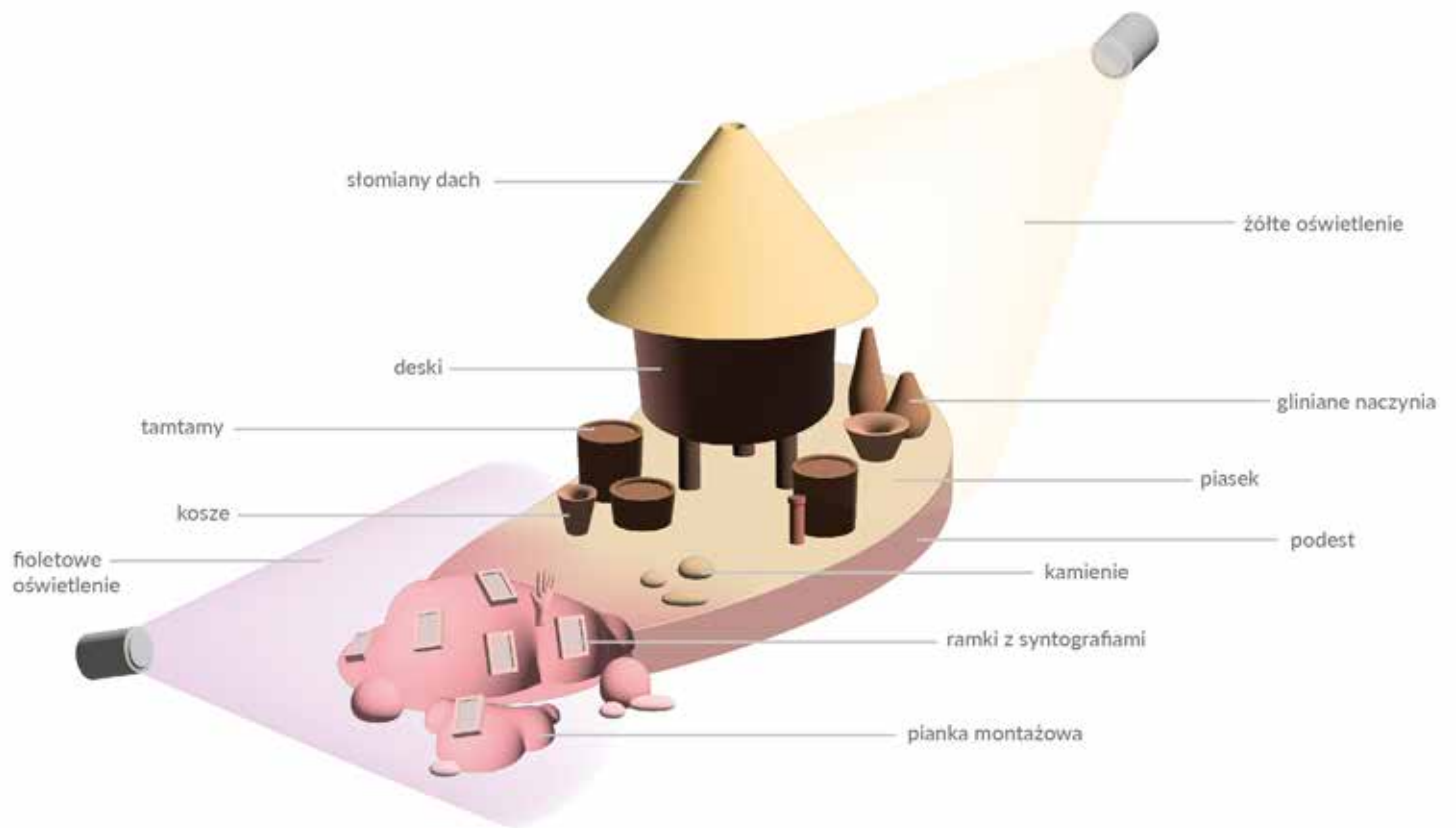
Zaproponowana przeze mnie instalacja posługuje się konwencją estetyki wystaw etnograficznych, gdzie kluczową rolę odgrywa scenografia. Materiały użyte do budowy pracy to słoma, piasek, drewniane bele, trawa, gliniane naczynia i kosze. Dzięki uprzejmości instytucji muzeum i etnografów mam dostęp do materiałów, z których budowano afrykańską ekspozycję. Moja wioska przeradza się w formę skamieliny zrobionej z pianki montażowej, na której umieszczam obrazy wygenerowane przez sztuczną inteligencję przedstawiające Nairobi. Internet kojarzymy z nieograniczoną bazą informacji. Trening sztucznej inteligencji jest dokonywany na zamkniętych zbiorach danych. Praca nad promptami, poleceniami dla bota, przypomina grzebanie w warstwie symbolicznej. Wygenerowana przez Midjourney stolica Kenii jest jakimś nieaktualnym obrazem niej samej, który można przeanalizować i zarchiwizować.

Syntografie zrobione przez Midjourney były generowane prostym promptem, np.: an inflatable transparent pink giraffe, Nairobi Landscape --ar 2:3 --s 750. Wielka metropolia jest tłem dla dmuchanych zwierząt, które są moim wyobrażeniem Afryki z dzieciństwa. Zdecydowałam się na osadzenie ich w ramach symulujących ciało, aby zasugerować, iż sztuczna inteligencja trenowana jest na wytworach ludzkiej pracy.

Zbiory danych to teren wykopalisk dla sztucznej inteligencji. Miliony zdjęć miały swoich autorów i konteksty, których nie znamy i których nie zna algorytm. Firma Amazon trzyma na swoich serwerach 3,35 miliarda stron w postaci pliku do pobrania C4 (Colossal Clean Crawled Corpus). Jest on co miesiąc aktualizowany dla firm, badaczy internetu czy osób prywatnych. Można powiedzieć, że są to szczątki albo łupy ludzkiej cywilizacji. Niestety zbiór danych C4 mieści w sobie również wszystkie problemy polityczne i społeczne. Sztuczna inteligencja i jej wytwory dziedziczy je i powiela. Może być też obszarem wykluczania, gdyż dostęp do internetu nie jest równy np. ze względu na wiek czy stopień uprzemysłowienia<sup>170</sup>.

---

170 Metahaven, *Snippets Large Language Models, uncertainty, and design*, [w:] Harvard Design Magazine, 2023, s. 112-116.



3.1.

3.2.





3.3.



3.4.

3.5.



3.6.

## IMPOSTER

Maska afrykańska jest jednym z częstszych artefaktów, który przywozi się jako pamiątkę z Afryki. Produkowane pod turystów przedmioty najczęściej stają się elementem wystroju wnętrz. Zapomina się, że maska często jest przedmiotem kultu religijnego, ma wielowarstwową symbolikę i używa się jej w konkretnych wydarzeniach czy rytuałach. Analogia maski do awatarów internetowych nawiązuje do podobnej funkcji, która polega na nakładaniu nowych tożsamości na nosicielu. Tę ciekawą relację bycia sobą i zarazem bycia kimś innym w oparciu o środowisko cyfrowe opisałam w rozdziale Nowa podmiotowość i kategoria ucieleśnienia.

Moją pracą jest zestaw awatarów wygenerowanych na bazie fotografii licealistów. Dzięki opcji /blend Midjourney miesza ze sobą dwa obrazy proponując nowe przedstawienie wizualnie. W ten sposób powstały awatary bazujące na maskach oraz fotografii portretowej, które odnoszą się do sympatii estetycznych fotografowanych. Praca nasuwa pytania: Kim będziemy w sieci, jeśli możemy być kimkolwiek? Czy cyfrowy wizerunek dla młodego pokolenia nie będzie ważniejszy niż ten fizyczny? Czy tożsamość cyfrowa odbija, wypiera czy wspomaga tę ze świata fizycznego?

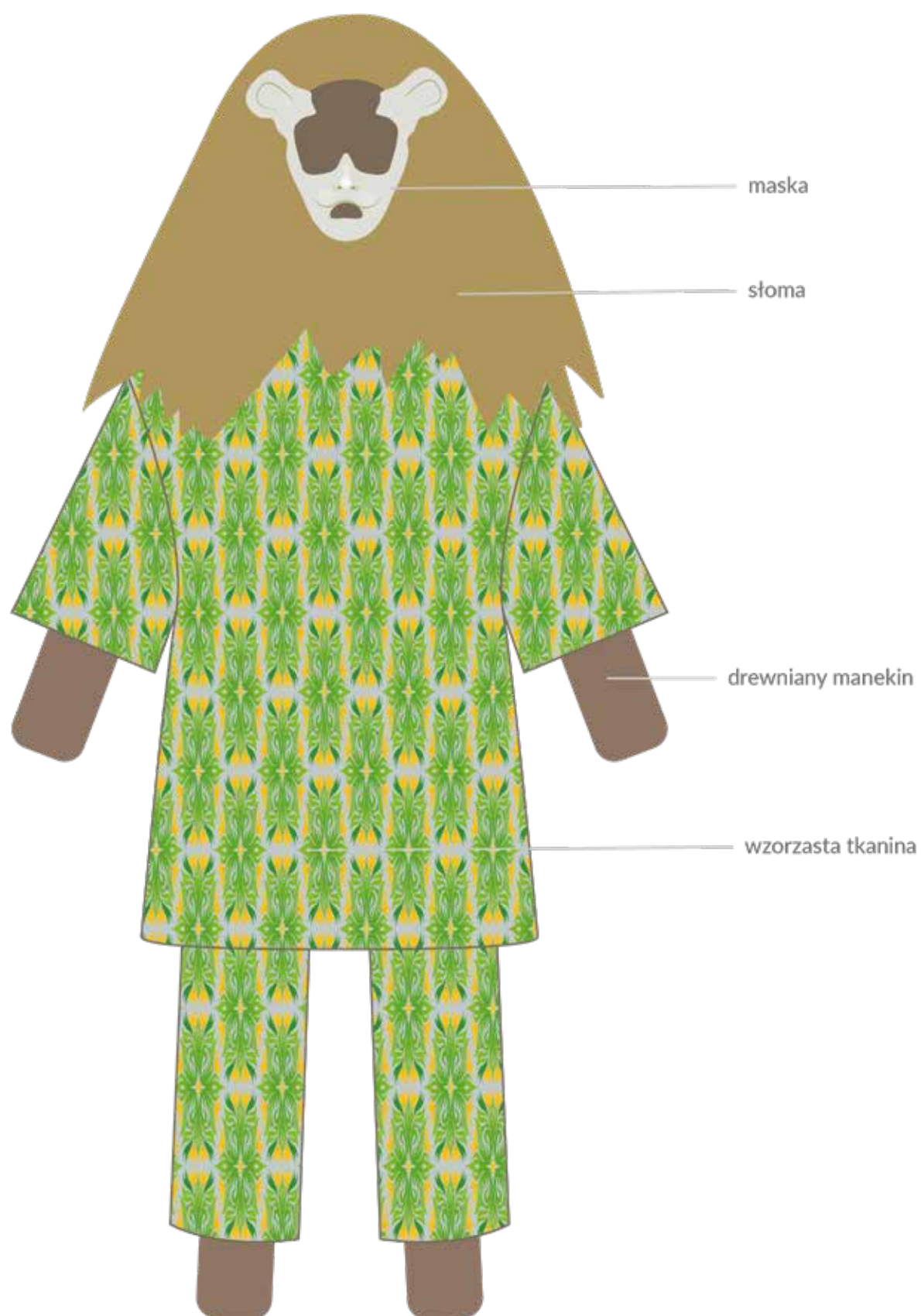
Tendencje zmierzają ku zatarciu granic cyfrowe – fizyczne. Powoli zanika bariera ekranu. Coraz rzadziej musimy sięgać po telefon. Internet rzeczy prawdopodobnie zastąpi nam wiele funkcji obecnych w smartfonie. Można postawić pytanie czy fotografia lub wizerunek cyfrowy będzie potrzebować nowego nośnika, czegoś fizycznego, uwiarygadniającego wymyśloną kreację?

Propozycje awatarów pokazane będą w formie naklejki na produktach elektronicznych, stanowiąc popularną formę ozdabiania powierzchni sprzętu. Naklejki można kolekcjonować, zdobywać i wymieniać się nimi. Personalizują one gładki dizajn laptopów czy telefonów. Są też komunikatem: kim jest użytkownik sprzętu, gdzie był i co lubi. Zerkając na powierzchnię laptopa można zdefiniować jego właściciela. Na ekranach laptopów pojawią się interaktywne projekcje przygotowane w środowisku Java Script. Jeden program będzie miał włączoną kamerę z funkcją detekcji twarzy, przy której wykryciu pojawi się sygnał dźwiękowy. Drugi program przedstawiać będzie wizerunek awatara. Tak powstaje sprzężenie zwrotne i pewnego rodzaju komunikacja maszyn.

Na wystawie w szczecińskim muzeum można było zobaczyć serię afrykańskich masek z różnych regionów. Moją uwagę przykuła ekspozycja muzealiów, które zaprezentowane były na płaskich drewnianych manekinach ubranych we wzorzyste tkaniny. Zapożyczając ten element przedstawię maskę przeniesioną z awatara cyfrowego w przestrzeń fizyczną. Nawiązując do prac projektantów szukających rozwiązań w dizajnie przeciw inwigilacji, których opisywałam w rozdziale Moda w przestrzeni cyfrowej. W tamtych referencjach maska pełni funkcję ochronną w tym sensie, że zakrywa tożsamość nosiciela.



4.1.



4.3.



4.4.



4.5.



4.6.



## POLSKI RAJ

Odwołując się do kodu kulturowego pojęcia raju, który definiowałam w rozdziale pierwszym, wracam do konotacji odsyłających do ciepłych krajów. Polski kontekst wyobrażeń odsyła nas do słonecznych miejsc, egzotyki, lata, urlopu i biblijnego Edenu. Fotografia w tym kontekście staje się dowodem odbytej podróży, zdobywczym trofeum, czymś do pokazania i podzielenia się. Wielokrotnie uczestniczyłam w spotkaniach, na których prezentowano fotografie z wycieczek jako pokaz slajdów. Właśnie tę formę wybrałam do prezentacji Polskiego raju.

Do projektu zaprosiłam osoby spotkane w czasie własnych podróży oraz znalezione przez ogłoszenie na Instagramie. Odpowiedzieli mi chętni, którzy za urlopowy cel wyznaczają miejsca poza Europą. Piętnaście osób opowiedziało mi o swoim stylu podróżowania i wakacyjnych przygodach. Jedni podróżowali do zamkniętych kompleksów hotelowych szukając rozrywki, inni ciekawi byli odmiennych kultur. Zaproponowałam im sztywną konwencję fotografii. Zaproszeni goście mieli zaprezentować się w swoich wakacyjnych ubraniach. Jako scenografię wykonałam sztuczny raj w dosłownym sensie: zbudowałam egzotyczną wyspę z plastikową roślinnością i wodą z folii.

Ciekawa refleksja przyszła w momencie pozowania, które jest mocno osadzone w konwencji fotografii turystycznej. Jesteśmy wytrenowani do ustalonych póz, dzięki którym czujemy się atrakcyjni. Przy fotografowaniu odzieży również istnieje kanon, dzięki któremu odzież na modelu/modelce wygląda reprezentacyjnie. Przypomniało mi to opis metod fotografowania proponowany przez etnografów pod koniec XIX wieku.

5.1.



5.2.



5.3.





5.4.



5.5.



5.6.



5.7.



5.8.



5.9.



5.10.



5.11.



5.12.

## DIRTY DATA

Sztuczna inteligencja udaje życie, ale nie jest życiem. Jej działanie przypomina umysł i świadomość. W kontakcie z AI można mieć wrażenie, że z kimś rozmawiamy, bo odnajdujemy w niej elementy ludzkiej osobowości. Wracając do rozdziału Nowa podmiotowość i kategoria ucieleśnienia przedstawiłam poglądy naukowców, którzy widzą przesłanki, aby nadawać sztucznej inteligencji kategorię ograniczonej podmiotowości.

Na przestrzeni kilkunastu miesięcy obserwowaliśmy rozwój nowych modeli sztucznej inteligencji bazujących na języku naturalnym oraz obrazach. Pracę badawczą, oprócz analizy tekstów i wywiadów z fotografowanymi osobami, oparłam o kontakt z tymi narzędziami, poznając je, wchodząc z nimi w interakcje, dając się przez nie prowadzić. Inspirując się pracą doktorską Aleksandry Przegalińskiej posłużyłam się metodą wziętą z fenomenologii. Odciełam wszystkie osądy, opinie, teorie na ich temat, aby wejść w bezpośrednią relację z wyselekcjonowanymi botami.

O ile w konwersacjach z AI opartych na języku naturalnym faktycznie ma się wrażenie obcowania z osobą, to z botami generującymi obrazy jest inaczej. Midjourney nie działa dobrze ze skomplikowanymi tekstami, źle interpretuje styl konwersacyjny, nie występuje tu dialog. Zdefiniowałam bota jako narzędzie do uzyskiwania pożądaných przeze mnie efektów. Polecenie oraz wizualna odpowiedź niekiedy powoduje frustrację. Trudność zmiany tekstu na obraz jest tym większa im precyzyjniejsze są oczekiwania użytkownika.

W przestrzeni cyfrowej można spotkać takie usługi jak portale randkowe np. AI Girlfriend czy Candy AI, oparte o chatboty dostosowujące się do preferencji, nastroju i osobowości użytkownika. Można wybrać im głos, charakter, imię i wygląd. Mimo iż producenci zadbali o realizm swoich produktów warto zaznaczyć, że to my implementujemy osobę, gdy spotykamy AI, personalizujemy ją i przypisujemy ludzkie intencje. Trudność naszej relacji ze sztuczną inteligencją polega jednak na tym, że owa antropomorfizacja jest zaimplementowana w samej technologii bazującej na języku naturalnym oraz fotorealistycznych obrazach, które odbieramy w kategoriach rzeczywistości<sup>171</sup>.

Boty często są nazywane ludzkimi imionami albo przedstawiane publiczności w „ludzkiej postaci”. Samo jednak ciało dla AI jest problemem. Do wykonania kolejnej pracy posłużyłam się narzędziem, które produkuje syntografie na starszych modelach treningowych. Program Stable Diffusion można zainstalować na własnym komputerze lub pracować w systemie Google Colab Research. Praca nie jest tak intuicyjna jak w Midjourney, procesy są dłuższe i bardziej sparametryzowane. Nie znajdziemy tu jednak cenzury blokującej niepoprawne dla korporacji treści. Blokery komercyjnych narzędzi na słowa takie jak cielesność, ciało, nagość wysyłają komunikat o naruszeniu polityki danej firmy. W obawie przed pornografią i treściami z przemocą trudno jest generować akty.

Stable Diffusion był wydany w 2022 roku. Jego kod został upubliczniony, dzięki czemu można wykonywać własne bazy treningowe przekształcając kolejne modele do własnych celów<sup>172</sup>. Jak podkreślają twórcy tego modelu, podobnie jak w przykładach z Midjourney, istnieje ryzyko stronniczości algorytmów, które zostały wytrenowane na zasobach pozyskanych z obszaru kultury zachodniej. Wygenerowane obrazy mogą wzmacniać uprzedzenia, klisze społeczne, które w niej obowiązują. Dodatkowym wątkiem jest język angielski, który był podstawowym narzędziem opisu zasobów. Model trafniej generuje treści w tym języku i interpretuje treści właśnie z perspektywy kultury anglojęzycznej. Dużym atutem jest to, że dzięki upublicznieniu kodu można doszkalać

---

171 Metahaven, *Snippets Large Language Models, uncertainty, and design*, [w:] Harvard Design Magazine, 2023, s. 112-116.

172 [https://en.wikipedia.org/wiki/Stable\\_Diffusion](https://en.wikipedia.org/wiki/Stable_Diffusion), dostęp: 21.06.2023.

modele do konkretnych potrzeb<sup>173</sup>.

Wykonałam pewien eksperyment ucząc Stable Diffusion rozpoznawania wizerunku konkretnego modelu wykorzystując do tego wykonane przeze mnie fotografie. Projekt tkaniny na materac powstał z zestawu treningowego kilkudziesięciu fotografii Miłka, dwudziestoczteroletniego chłopaka ze Szczecina. Stable Diffusion mocno deformował części ciała. Ten niedouczony model dokonywał przedziwnych transformacji. Niektóre obrazy przypominały płód, tak jakby bot informował mnie, że potrzebuje więcej zdjęć do generowania bardziej uformowanego ciała. Zbór tych obrazów bazujących na danych od konkretnej osoby, postanowiłam przedstawić w formie dmuchanego materaca, do którego wpompowywane jest powietrze. Parafrazując zabieg Boga z Księgi Rodzaju tchnienie powołało do życia ludzkie ciało. Lekko ruchomy materac przez wlot powietrza symuluje życie.

Cytowana w niniejszej pracy Shoshana Zuboff podkreśla, że człowiek traktowany jest jako teren wydobywczy danych. Fotografia jest jednym z zasobów wykorzystywanych do trenowania AI. Fotografowany wizerunek, ciało stają się zestawem treningowym narzędzi, które będą używane przez innych w celach, które nie są nam już znane. Myślę, że śmiało można wysnuć tezę, że to my jesteśmy sztucznym rajem kolonizowanym przez sztuczną inteligencję.



6.1.



6.2.



6.3.

---

173 [https://en.wikipedia.org/wiki/Stable\\_Diffusion](https://en.wikipedia.org/wiki/Stable_Diffusion), dostęp: 21.06.2023.

### 5.3. Wnioski

Cyfrowe światy, tytułowe sztuczne raje, to kolejne konstrukty, których twórcą jest człowiek wspomagany algorytmami. Płynność i hybrydowość współczesnego dyskursu antropologicznego pasuje do specyfiki zmiennych, cyfrowych bytów. W warstwie wizualnej można zaobserwować wytwory na pograniczu różnych mediów. Niestabilność obrazu staje się ważną cechą przestrzeni wizualnej.

Jean Baudrillard, pisząc o fotografii, użył sformułowania fenomenalna nieruchomość. Obrazy odsyłają do innych obrazów z właściwą sobie nieruchomością i ciszą. Redukcja fenomenologiczna fotografii ostatecznie sprowadzała ją do zobrazowania pewnego momentu, do zatrzymania czasu. Fotografia cyfrowa jest zmienna, straciła funkcję mimetyczną, stając się narzędziem do wytwarzania tożsamości.

Myśl Heideggera, która podważyła podstawową relację podmiot – przedmiot, wskazuje na ważność otoczenia w kształtowaniu jednostki. W dużym uproszczeniu można powiedzieć, że to nie my wymyślamy siebie, ale kształtuje nas otoczenie, gdzie ważną rolę odgrywają narzędzia. Wytwarzając je jednocześnie kształtujemy nas samych. Wydaje się to szczególnie ciekawe, gdy myślimy o tworzeniu tożsamości w świecie cyfrowym w dobie rozwoju sztucznej inteligencji.

Filozoficzne rozważania nad fotografią, które towarzyszyły mi w niniejszej dysertacji, skłoniły mnie do sformułowania wniosku, iż medium to przesunęło się w kierunku dizajnu, stało się narzędziem projektowym. Fotografia nie rejestruje zastanej sytuacji, ale ma kreować obraz. Moda wpływa na to medium narzucając mu swoje wymogi funkcjonalne i estetyczne. Hybrydowość w fotografii neguje jej podstawową cechę rejestrowania chwili, gdy obraz fotograficzny dostosowuje się do wymogów i potrzeb będąc podstawą dalszych transformacji. Tożsamość traktowana jest jako otwarty projekt, a zmienny cyfrowy obraz jest narzędziem, które nas zmienia i kształtuje.

Sztuczne raje rozumiane jako świat cyfrowy przedostają się zza ekranu do świata fizycznego w postaci internetu rzeczy, idei inteligentnych miast czy poprzez interfejsy typu mózg–komputer. Idea Welscha o swobodnym przechodzeniu między światem fizycznym i cyfrowym jest już nieaktualna. Tęsknotę za ciałem, o której pisał, widać w tendencjach powrotu do zmysłów czy haptyczności. Widzimy negatywne konsekwencje zachłystnięcia się światem cyfrowym i faktycznie chcemy powrotu, ale będzie to już powrót do świata fizycznego wypełnionego przez algorytmy.

Psycholożka społeczna Shoshana Zuboff ostrzega swoich czytelników przed kapitalizmem inwigilacji, który bazuje na danych behawioralnych użytkowników sieci. Sztuczne raje rysują się nam tutaj jako obszar wyzysku. Kolonizowanie obszarów cyfrowych odbywa się kosztem prywatności i samostanowienia użytkowników. Młode pokolenie za prawo naturalne uznaje dostęp do sieci. Odbywa się to jednak kosztem wolności jednostki, ponieważ procesy legislacyjne dotyczące nowych technologii, na przykład sztucznej inteligencji, wprowadzane są z opóźnieniem.

Projekt realizowany w Kenii pozwolił mi spojrzeć na modę z jeszcze innego punktu widzenia. Wielkie marki odzieżowe docierają tam z przekazem poprzez internet kształtując świadomość konsumentów przed dotarciem produktów. Monokultura, której źródłem jest globalna sieć internetowa, wypiera lokalny styl życia. Widać tu silny wektor zwrotny w oddziaływaniu sztucznych rajów na przestrzeń społeczną danego miejsca. W książce *Nowy luksus*. Definiowanie aspiracji w epoce szumu pojawia się ciekawe stwierdzenie mówiące o tym, że o statusie świadczy nie posiadanie przedmiotów luksusowych a dostęp do kultury reprezentowanej przez przedmioty. Poczucie dostępności do sztucznych rajów, nie przedmiot, ale doświadczenie określa to, co atrakcyjne i ważne. Tak nowa ekonomia doświadczeń w przestrzeni cyfrowej redefiniuje to, co rozumiemy przez wartość oraz to jak ją definiujemy. Jest to kolonializm kulturowy, o zasięgu globalnym.

Analizując historię fotografii wykazałam, iż była ona wykorzystywana jako narzędzie badań. Inherentnie obarczona błędami metodologicznymi wywodzącymi się z nauk społecznych, służyła jako dowód do stawianych przez antropologię tez. Fotografia jak i scenografia etnograficzna pokazują wizualnie wąskie fragmenty rzeczywistości w pewnej konwekcji, a są elementami szerszej narracji osadzonej w kontekstach polityczno-społecznych.

# Abstrakt

Celem dysertacji jest nakreślenie tła dla zagadnień związanych z budowaniem tożsamości w świecie cyfrowym. Tytułowe „sztuczne raje” odnoszą nas do świata technologii, który jest coraz ściślej połączony z człowiekiem poszerzając jego zdolności poznawcze i komunikacyjne. Analizując w tym kontekście fotografię, zaobserwować można relacje zachodzące między modą, tożsamością i cielesnością.

Tożsamość przedstawiona jest jako otwarty projekt, w którym obraz cyfrowy pełni formacyjną rolę. Funkcją fotografii nie jest już rejestrowanie chwili, ale kreacja obrazu. Hybrydowość czyni z niej podstawę do dalszych transformacji. W tym sensie fotografia sytuuje się coraz bliżej pola dizajnu i staje się narzędziem. Powyższy dyskurs rozszerzają dzieła artystyczne, które stanowią integralną część doktoratu:

Cykl *Monokultura* składa się z fotografii, które opowiadają o rynku odzieżowym w Kenii. Jest on zalewany falsyfiakatami produktów marek luksusowych, które wypierają tradycyjne formy ubioru. Neokolonializm w sferze mody realizuje się w obszarze budowania tożsamości jednostki w oparciu o zachodnie wzorce.

Instalacja *Rekonstrukcja umowna* nawiązuje do języka wizualnego scenografii etnograficznych, które wypracowały pewną konwencję przedstawiania obcych kultur, narzucając tym samym pewną linię interpretacyjną wystaw. Moja rekonstrukcja wioski przeradza się w formę skamieliny, na której umieszczam obrazy przedstawiające Nairobi wygenerowane przez sztuczną inteligencję. W tej pracy przyrównuję bazy danych, na których trenowana jest AI, do teren wykopalisk, gdzie generowane obrazy powstają na zarchiwizowanych i nieaktualnych fotografiach.

*Imposter* to analogia maski i avatara cyfrowego. Ich wspólnym mianownikiem jest funkcja nakładania na użytkownika nowej tożsamości. W tej pracy, ta ciekawa relacja bycia sobą i zarazem kimś innym, realizowana jest za pomocą obrazu cyfrowego. Na wystawie przenoszę w obszar fizyczny przykład wygenerowanej maski przez AI. Na podstawie fotografii szczecińskich licealistek generowane są nowe wizerunki oparte o preferencje młodej generacji. Nośnikami prac stają się naklejki nalepiane na sprzęt elektroniczny.

*Polski raj* to seria fotografii przedstawiających polskich turystów w zapętlonym pokazie slajdów. Ukazuje ona kulturowy kontekst wyobrażeń i odsyła nas do słonecznych miejsc, egzotyki, lata, urlopu oraz biblijnego Edenu. Zbudowana scenografia w postaci wyspy korzysta z polskich kodów kulturowych obrazowań raju.

*Dirty Data* to obiekt przypominający materac. Jego powierzchnia została pokryta nadrukiem, który powstał z bazy zdjęć kilkudziesięciu fotografii prawdziwego modelu. Sztuczna inteligencja, która jest na wczesnej fazie rozwoju, deformuje ludzkie ciało. Jest to narzędzie, które próbuje udawać życie, ale nim nie jest.

Hybrydowość fotografii w powyższych przykładach obrazuje niestabilność obrazu a jej dynamika pasuje do płynnej tożsamości współczesnego człowieka. Modę wyróżnia od innych zjawisk jej podwójny charakter: buduje indywidualizm jednostki jednocześnie zapewniając poczucie przynależności do danej grupy. W dysertacji pokazane jest szerokie spektrum przedstawienia mody jako zjawiska społecznego. Dzięki niej powstają nowe tożsamości, już nie tylko człowieka, a nowych bytów cyfrowych.

# Abstract

The aim of the dissertation is to outline the background to issues of identity construction in the digital world. The ‚artificial paradises’ of the title refer us to a technological world that is increasingly interconnected with the human being expanding its cognitive and communicative capacities. Analysing photography in this context, we can observe the relationship between fashion, identity and corporeality.

Identity is presented as an open project in which the digital image plays an important role. The function of photography is no longer to record a moment, but to create an image. Hybridity makes it the basis for further transformations. In this sense, photography has become a design tool. The above discourse is extended by the artistic works that are an integral part of the PhD:

The *Monoculture* series consists of photographs that tell the story of the clothing market in Kenya. It is flooded with counterfeit products from luxury brands that displace traditional forms of clothing. Neo-colonialism in the sphere of fashion is realized in the area of building an individual’s identity based on Western patterns.

The installation *Contractual Reconstruction* refers to the visual language of ethnographic set designs, which have developed a certain convention for the representation of foreign cultures, thus imposing a certain line of interpretation on exhibitions. My reconstruction of the village is transformed into a form of fossil which is combined with images representing Nairobi generated by artificial intelligence. The training of the AI is done on closed data sets. I compare it to the excavation site where the generated images are created from archived and outdated photographs.

*Imposter* is an analogy of a mask and a digital avatar. Their common denominator is the function of imposing a new identity on the user. In my work, this interesting relationship of being yourself and someone else at the same time is realized using a digital image. In the exhibition, I transfer an example of a mask generated by AI into a physical area. Based on photographs of high school students from Szczecin, new images are generated based on the preferences of the young generation. The media for the works are stickers applied to electronic equipment.

*Polish Paradise* is a series of photographs showing Polish tourists in a looping slide show. It shows the cultural context of ideas and refers us to sunny places, exoticism, summer, holidays and the biblical Eden. The constructed scenography in the form of an island uses Polish cultural codes of paradise imagery.

*Dirty Data* is an object resembling a mattress. Its surface was covered with a print created from a photo database of several dozen photos of a real model. Artificial intelligence, which is in its early stages of development, deforms the human body. It is a tool that tries to imitate life, but fails.

The hybridity of the photography in the above examples illustrates the instability of the image and its dynamic matches the fluid identity of contemporary man. Fashion is distinguished from other phenomena by its dual nature: it builds individualism and at the same time provides a sense of belonging to a given group. The dissertation shows a broad spectrum representation of fashion as a social phenomenon. New identities are created, perhaps no longer just of humans, but of new digital entities.

# Bibliografia

## Źródła drukowane:

- Banks Marcus, *Materiały wizualne w badaniach jakościowych*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009
- Baudelaire Charles, *Sztuczne raje*, Wydawnictwo Officyna, Łódź 2022
- Baudrillard Jean, *Rozmowy przed końcem*, Wydawnictwo Sic, Warszawa 2001
- Bauman Zygmunt, *Płynna nowoczesność*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2007
- Binkley Samuel, *European Journal of Cultural Studies*, „The civilizing brand: Shifting shame thresholds and the dissemination of consumer lifestyles.”, 2009.
- Brückner Aleksander, *Słownik etymologiczny języka polskiego*, Wydawnictwo Krakowska Spółka Wydawnicza, Kraków 1927
- Cotton Charlotte, *Fotografia jako sztuka współczesna*, Wydawnictwo TAIWPN Universitas, Kraków 2010
- Crawford Kate i Trevor Paglen, *Excavating AI. The Politics of Images in Machine Learning Training Sets*, The AI Now Institute, New York 2019
- Featherstone Mike, *Koncepcje kultury konsumenckiej. Zachowania konsumenta. Koncepcje i badania europejskie*, 2001
- Firat Fuat, *The consumer in postmodernity*, Consumer Research 74, 1991
- Fletcher Kate i Mathilda Tham, *Earth Logic, Fashion Action, Research Plan*, London: JJ Charitable Trust, 2019
- Flusser Vilem, *Ku filozofii fotografii*, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2015
- Hatańska Natalia, *Wiek paradoksów. Czy technologia nas ocali?*, Wydawnictwo Znak Kraków 2021
- Hańderek Joanna, *Maska 42, Wstęp. Filozofia mody - moda jako system kultury*, 2019
- Highsnobiety, *The New Luxury. Defining the Aspirational in the Age of Hype*, Gestalten, Berlin 2019
- Jakubowska Honorata, *Socjologia ciała*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2009
- Jay Mike, *Artificial Paradises*, Penguin Books, London 1999
- Kubica Grażyna, *Společné biografie zdjęć terenowych, czyli antropologia wizualna archiwalnej fotografii*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2009
- Leszniewski Tomasz, *Moda i tożsamość - dylematy współczesnego człowieka w świecie konsumpcji. W Rozkoszna zaraza. O rządach mody i kulturze konsumpcji*, autor: Krzysztof Pietrowicz, red. Tomasz Szlendak, 50-51. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, 2007
- Łapko Emilia, *Moda jako ruchomy obraz, What's next? Dyplomy Wzornictwa 2020/2021*, Szczecin 2021
- McLuhan Marshall, *Zrozumieć media. Przedłużenie człowieka*, Wydawnictwo Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004
- Metaheven, *Snippets Large Language Models, uncertainty, and design*, Harvard Design Magazine, Harvard 2023
- Olechnicki Krzysztof, *Antropologia obrazu*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2003
- Perchla-Włosik Aleksandra, *Konsumpcja mody a tożsamość. O społecznych funkcjach mody i zakupów modowych*, Forum Socjologiczne 9, Uniwersytet Wrocławski, Wrocław 2018

Przegalińska Aleksandra, *Fenomenologia istot wirtualnych*, Uniwersytet Warszawski, Warszawa 2000

Simmel Georg, *Philosophie der Mode*, Moderne Zeitfragen, 1905.

Tomitsh Martin, Wrigley Cara, Brothwick Madeleine, Loke Lian, *Design. Think. Make. Break. Repeat. A Handbook of Methods*, BIS, Amsterdam 2018

Welsch Wolfgang, *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*, Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia, autor: Hopfinger Maryla (red.), Oficyna naukowa, Warszawa: 2002

Zawojski Piotr, *Technokultura i jej manifestacje artystyczne. Medialny świat hybryd i hybrydyzacji*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2016

Zuboff Shoshana, *Wiek kapitalizmu inwigilacji*, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań. 2020

## Źródła internetowe:

Haraway Dona, A Cyborg Manifesto, [https://warwick.ac.uk/fac/arts/english/currentstudents/undergraduate/modules/fictionnownarrativemediaandtheoryinthe21stcentury/manifestly\\_haraway\\_----\\_a\\_cyborg\\_manifesto\\_science\\_technology\\_and\\_socialist-feminism\\_in\\_the\\_....pdf](https://warwick.ac.uk/fac/arts/english/currentstudents/undergraduate/modules/fictionnownarrativemediaandtheoryinthe21stcentury/manifestly_haraway_----_a_cyborg_manifesto_science_technology_and_socialist-feminism_in_the_....pdf), (data dostępu: 10.09.2023)

Balcewicz Justyna, Społeczeństwo informacyjne w czasach cyfrowej rewolucji, <https://cyberpolicy.nask.pl/spoleczenstwo-informacyjne-w-czasach-cyfrowej-rewolucji-o-zjawisku-banki-informacyjnej-i-jego-nastepstwach/>, (data dostępu: 13.09.2022)

Groys Boris, The Obligation to Self-Design. <https://www.e-flux.com/journal/00/68457/the-obligation-to-self-design/>. New York, (data dostępu: 19.09.2022)

Sidey-Myoo, Tożsamość człowieka w środowisku elektronicznym, [http://www.sideymyoo.art.pl/wp-content/uploads/2018/10/Sidey-Myoo\\_Tozsamosc-czlowieka-w-srodowisku-elektronicznym.pdf](http://www.sideymyoo.art.pl/wp-content/uploads/2018/10/Sidey-Myoo_Tozsamosc-czlowieka-w-srodowisku-elektronicznym.pdf), (data dostępu: 5.10.2023)

de Souza e Silva Adriana, The Invisible Imaginary: Museum Spaces, Hybrid Reality and nanotechnology, [w]: Sidey-Myoo, Estetyka światów wirtualnych, [http://www.sideymyoo.art.pl/wp-content/uploads/2021/08/Sidey-Myoo\\_Estetyka-swiatow-wirtualnych.pdf](http://www.sideymyoo.art.pl/wp-content/uploads/2021/08/Sidey-Myoo_Estetyka-swiatow-wirtualnych.pdf), (data dostępu: 2.08.2023)

Wolf Tomasz, Tak będzie wyglądał nowy cyfrowy świat, <https://www.eecpoland.eu/2022/pl/wiadomosci/metaversum-tak-bedzie-wygladal-nowy-cyfrowy-swiat,577805.html>, (data dostępu: 12.08.2022)

## Strony internetowe:

Adam Harvey Studio, <https://adam.harvey.studio>, (data dostępu: 27.04.2022)

Black Slash Project, <http://www.backslash.cc>, (data dostępu: 27.04.2023)

Businessinsider, <https://businessinsider.com.pl/dolina-krzemowa>, (data dostępu: 6.09.2022)

Infuture Instytut, Mapa trendów, <https://infuture.institute/mapa-trendow/>, (data dostępu: 12.08.2022)

Crawford Kate, <https://www.katecrawford.net/about.html>, (data dostępu: 3.05.2023)

Paglen Studio, <https://paglen.studio/2020/04/29/imagenet-roulette/>, (data dostępu: 5.05.2023)

Post-Digital Collective, Manifesto, <https://www.postdigital.tech/manifesto/>, (data dostępu: 6.09.2022)

Słownik PWN, <https://sjp.pwn.pl/szukaj/raj.html> (data dostępu: 10.03.2023)

Słownik Języka Polskiego, <https://sjp.pwn.pl/slowniki/moda.html>, (data dostępu: 04.04.2023)

The Diigitals, <https://www.thediigitals.com>, (data dostępu: 7.12.2022)

Theo Mass, Postdigitalism Manifesto, <https://theo-mass.tumblr.com/post/41103742822/the-postdigitalism-manifesto>, (data dostępu: 6.09.2022)

The Fabricant, <https://thefabricant.medium.com/curating-our-identity-in-the-metaverse-who-will-we-be-when-we-can-be-anything-79a9f300228>, (data dostępu: 23.11.2022)

TODE, <https://www.thisoutfitdoesnotexist.com/>, (data dostępu: 24.11.2022)

Vogue, <https://vogue.sg/singapore-vogue-foundation-auction-prize-local-creative-talent-mentorship-programme/>, (data dostępu: 24.11.2022)

Zero 10, [https://zero10.app/drops/crosby-studios.html#header\\_info](https://zero10.app/drops/crosby-studios.html#header_info), (data dostępu: 7.12.2022)

# Spis ilustracji

il 1.1. – 1.15. *Monokultura*, fot. Emilia Łapko, propozycje wymiarów wydruków 100x80 cm

il 2.1. *Róg obfitości*, fot. Emilia Łapko, propozycje wymiarów wydruków 100x200 cm

il 3.1. *Rekonstrukcja umowna*, wizualizacja scenografii

il 3.2. – 3.6 *Rekonstrukcja umowna*, obrazy Midjourney

il 4.1. *Imposter*, projekt naklejki, portrety licealistów i obrazy Midjourney

il 4.2. *Imposter*, Wizualizacja ekspozycji maski

il 4.3. *Imposter*, projekt maski Midjourney

il 4.4 – 4.6. *Imposter*, projekcje interaktywne na laptopach

Il. 5.1. – 5.12. *Polski raj*, fot. Emilia Łapko, pokaz slajdów

il 6.1. – 6.3. *Dirty Data*, dokumentacja obiektu, poliester z nadrukiem, fot. Emilia Łapko

