

---

## Sztuka w Internecie

*Anna Małecka*

W ostatnich latach obserwujemy gwałtowny rozkwit internetowej twórczości artystycznej. W artykule niniejszym nakreślone zostaną najbardziej symptomatyczne – z punktu widzenia estetyka – spośród zróżnicowanych zagadnień związanych z obecnością sztuki w Internecie, specyficznym rozumieniem jej roli, a także wpływem samego środowiska sieci i technologii informatycznych na kształtowanie nowego oblicza sztuki.

Wprawdzie sztuka Internetu nie jest zjawiskiem jednorodnym ani pod względem ładunku treściowego, ani formy, można jednak prześledzić pewne wspólne wątki, wynikające bezpośrednio z jej elektronicznej infrastruktury, z możliwości, jakie dają nowe technologie. Niektórzy uznają nawet te możliwości za najbardziej znaczący krok w rozwoju techniczno-kulturowym od czasu wynalezienia druku (Wilson, 2002).

Wielu artystów używa sieci po prostu jako środka rozpowszechniania najrozmaitszego typu kreacji tworzonych oryginalnie poza Internetem, takich jak utwory plastyczne, muzyczne, wideo prezentacje. Internet umożliwia dystrybucję o masowym zasięgu przy minimalnych nakładach. Nie jest to jednak jeszcze sztuka internetowa w ścisłym tego słowa znaczeniu – tę stanowią bowiem utwory integralnie z siecią związane, wykorzystujące w samym procesie twórczym specyficzne możliwości, jakie ona oferuje, a więc nie-linearne, otwarte obiekty multimedialne, po których można wielopoziomowo nawigować, które mogą być uzupełniane, modyfikowane i aktualizowane na różne sposoby przez różnych odbiorców, czyli przede wszystkim utwory wykorzystujące interaktywne możliwości techniczne Internetu. Równocześnie wyłaniają się inne aspekty e-sztuki, takie jak zacieranie się autorstwa, autorstwo wspólne czy też koncepcja mechanicznego procesu artystycznego, inicjowanego przez zjawiska niezależne od intencji autorów tak indywidualnych, jak i zbiorowych, a wynikające z samego funkcjonowania sieci, użycia narzędzi, itp. Cechą charakterystyczną jest tu również przenikanie się obrazu, dźwięku i tekstu. Z tego typu właściwościami mamy jednak również do czynienia w przypadku utworów dystrybuowanych przez CD-ROM-y lub DVD. Co natomiast zdecydowanie wyróżnia artystyczną działalność internetową, to jej megakomunikacyjny wymiar, równoczesne tworzenie powiązań pomiędzy najbardziej nawet oddalonymi w przestrzeni osobami. Ważną sprawą jest również wykorzystywanie i specyficzne przetwarzanie rozległych zasobów informacyjnych. Przeglądając strony e-artystów trudno czasem oprzeć się wrażeniu, iż aspekt aksjologiczny został tu niemal całkowicie zastąpiony aspektem komunikacyjnym (Wilson, 2002).

Funkcją sztuki staje się *de facto* wykraczanie poza sztukę w kierunku przekazu przewrotnie zestawianych informacji, nawiązywanie współpracy, wciąganie odbiorcy w grę o modyfikowalnych przez niego regułach. W tym sensie sztuka Internetu nie odbiega daleko od ogólnych założeń postmodernistycznych, zgodnie z którymi granice między sztuką a nie-sztuką stają się płynne, wszystko ujawnia swój problematyczny charakter, pytania o wartości i prawdę stają się zagadnieniem nieadekwatnym i przestarzałym, a twórcom i odbiorcom pozostaje jedynie ironiczna gra pustymi konwencjami.

Charakterystyczny dla sztuki sieciowej jest również jej procesowy, dynamiczny charakter. Zakorzeniona w interakcji, otwarta na wciąż nowe modyfikacje, nieustannie przeobrażająca się i wykorzystująca najrozmaitsze konfiguracje, sztuka ta kontrastuje z tym, co raz na zawsze ukończone, statyczne i zamknięte. Tym samym – jak trafnie zauważa Ryszard W. Kluszczyński w książce *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialna* (Kluszczyński, 2001) – miejsce artefaktu – wytworu artysty, pojmowanego tradycyjnie jako centrum sztuki, zajmuje obecnie proces twórczy, a nawet – radykalniej – proces komunikowania. Utwór (lub jego załączek) staje się zaledwie pretekstem do dalszych działań, angażujących tak artystów, jak i odbiorców.

Masowy zasięg sieciowej działalności pretendującej do miana artystycznej przesądza o bardzo zróżnicowanym poziomie jej poszczególnych realizacji – od przyczynków oryginalnych po zdecydowanie chybione, wtórne, uderzające trywialnością gier komputerowych. Funkcjonując w ramach szeroko pojętego rynku kultury, sztuka często niewybrednymi środkami dąży do zdobycia popularności. Poza aspektem masowym Internet oferuje jednak również zdecentralizowany model komunikacyjny, dając możliwości ekspresji i kontaktu grupom poza oficjalnym obiegiem medialnym, stając się forum dla etniczności i indywidualności, kwestionując obowiązujące paradygmaty – także i te dotyczące funkcjonowania samej sieci.

Aby zilustrować powyższe uwagi, odwołajmy się do kilku charakterystycznych przykładów sztuki sieciowej.

Typowym projektem interaktywnym może być Intima Igora Stromajera (<http://www2.arnes.si/ljintima2/in/about.html>), fikcyjna biografia astronauty tworzona wspólnie przez osoby odwiedzające stronę. Artysta jest tu zaledwie pomysłodawcą, wyznaczającym kontekst działań artystycznych, jest jednym z wielu współtwórców rozwijającego się utworu. Nie tylko projektuje doświadczenie odbiorcze – by odwołać się do określenia R. Ascotta (Ascott, 1993), ale również otwiera pole do równoprawnych działań twórczych ze strony odbiorców. Podobny przykład to strona skonstruowana przez Douglasa Davisa (<http://math240.lehman.cuny.edu/art./index.html>), której celem jest stworzenie „najdłuższego zdania wspólnego autorstwa”. Odbiorcy zachęceni są do odczytania zdania w brzmieniu „obowiązującym” do momentu ich wizyty, a następnie coś do niego, wedle swego uznania, dodają. Z kolei „Strona Imperium”, autorstwa Melentie Pandilovskoi (<http://www.soros.org.mk/scca/empire/aboutthe.html>) stawia sobie ambitniejsze zadanie zwrócenia uwagi na Macedonię, poprzez postawienie odbiorcom pytania: „Jak wyglądałby świat, gdyby Aleksander Wielki nie umarł w tak młodym wieku?”.

Lilianna Bieszczad, analizując rolę twórcy w epoce cybernetycznej, nawiązuje do funkcji starożytnego artysty-rzemieślnika (Bieszczad, 1999: 95). Zwraca uwagę, iż mniejsze znaczenie zdaje się mieć obecnie geniusz twórczy, a większego nabierają techniczne umiejętności – sprawne zastosowanie komputera w procesie tworzenia, znajomość programowania, pomysłowe wykorzystanie możliwości kreatywnych maszyny. Można jednak bardziej neutralnie stwierdzić, iż w nowych mediach komputer stał się po prostu wyrafinowanym narzędziem w rękach artysty. Trudno jednocześnie oprzeć się wrażeniu, iż wielu artystów stawia sobie za główny cel epatowanie wykorzystaniem technicznych możliwości sztuki cyfrowej.

W Internecie nie brakuje również projektów kompilujących wyniki szeroko prowadzonych badań oraz stawiających sobie za cel opartą na nich uogólnioną refleksję nad kulturą. Vitaly Komar i Alex Melamid są autorami sieciowej galerii „najbardziej pożądanego malarstwa w sieci” (<http://www.diacenter.org/km/into.html>). W oparciu o wyniki przeprowadzonej ankiety dotyczącej tego, co ludzie najbardziej oraz najmniej lubią w malarstwie, stworzyli obrazy wystawione następnie w galerii internetowej jako „wybór ludu”. W opisie projektu czytamy, iż stawia on pytanie: „Jak wyglądałaby sztuka, gdyby miała zadowolić największą liczbę ludzi?”. Lub szerzej: „Jaki rodzaj kultury jest tworzony przez społeczeństwo, które rządzone jest w oparciu o badanie opinii publicznej?”. W uzasadnieniu ostatecznej wymowy swego projektu, autorzy odwołują się zresztą przewrotnie do starożytnej koncepcji liczby rządzącej światem, piękna opartego na proporcji (liczbie). „W pewnym sensie jest to ta sama koncepcja – pisze Alex Melamid – w zasadzie nie jest to nic nowego. To interesujące: wierzymy w liczby, a liczby nigdy nie kłamią. (...) Prawda jest liczbą”.

Popularną zabawę artystów stanowi dekompozycja zasobów sieci. Autorzy, tacy jak Mark Napier (<http://www.potatoland.org/shredder/>), tworzą nowe obrazy, przekształcając teksty i obrazy z istniejących stron, kreując „chaotyczne kolaże”, przetwarzając w ten sposób materiał informacyjny w sztukę. Natomiast Blank i Jeron (<http://www.sero.org/re-mail>) inicjują publiczny performance w sieci, będący swoistym komentarzem do użytkowania poczty elektronicznej. W happeningu tym odbiorcy mają anonimowo odpowiadać na otrzymane e-mailem wiadomości uprzednio wrzucone do systemu przez różnych użytkowników.

Bonnie Mitchell (<http://creativity.syr.edu/~worlds/x>) zainicjowała serię obiektów opartych na zasadzie współpracy, w których najrozmaitsi artyści dodawali elementy do ewoluujących prac. Projekt „Zderzenie światów” wykorzystał technologię Quicktime VR do stworzenia syntetycznych krajobrazów, których elementy były współtworzone przez wielu ludzi.

Z kolei o projekcie niemiecko-austriackiej grupy artystycznej „Knowbotic Research” (<http://www.khm.de/people/krcf/10/>), stawiającej sobie za cel eksplorację procesów urbanistycznych zachodzących w wielkim aglomeracjach, takich jak Tokio czy Sao Paolo, czytamy: „Użytkownicy Internetu przy zastosowaniu specjalnych narzędzi (atraktorów) mogą dokonywać modyfikacji, zmieniając przepływy, a ich ingerencje są natychmiast wyświetlane. Widzowie obserwują jednak nie tylko zmiany oraz konsekwencje swoich własnych przyczynków, ale również zmiany wprowadzane przez innych użytkowników,

«pracujących» w tej samej hipotetycznej strefie urbanistycznej. W ten sposób użytkownicy zyskują głębszy wgląd w złożoność i wewnętrzne powiązania sieciowe projektu”.

W sieci roi się od projektów z ewoluującymi bazami danych, w których udział odbiorców w tworzeniu tekstu owocuje przemieszczeniami, wzbogacaniem lub usuwaniem elementów struktury.

Dobłą metaforą sztuki jako pustej gry stał się projekt zatytułowany „Konkurs form” (<http://www.c3.hu/hyper3/form>). Strony tworzone są tu wyłącznie z elementów interfejsowych, jak przyciski czy pola tekstowe, okienka dialogowe, zapraszając do interakcji. Elementy te nie doprowadzają nas jednak donikąd.

Na zakończenie można by pokusić się o bardziej ogólne pytanie, czy poprzez wkroczenie artystów do Internetu dokonała się rewolucja w samym pojmowaniu sztuki, jej statusu ontycznego, a także roli twórcy i odbiorcy w procesie estetycznym. Koncepcję czynnej roli odbiorcy dzieła sztuki spotykamy już u Romana Ingardena, według którego podmiot estetyczny zawsze konstytuuje swój przedmiot estetyczny, poprzez dokonywanie konkretyzacji, aktualizacji zastanego dzieła sztuki, będącego wszak tworem potencjalnym, schematycznym, zawierającym miejsca niedookreślenia, domagającym się uzupełnień i dookreśleń (ale zawsze w pewnych granicach dowolności, wyznaczonych przez samo dzieło). W sztuce Internetu natomiast – a na mniejszą skalę również i w sztuce interaktywnej tworzonej poza siecią – aktywność odbiorcy jest znacznie dalej idąca, stanowi bowiem jego ingerencję w samo dzieło, poprzez modyfikowanie jego materialnej, elektronicznie ewokowanej podstawy ontycznej. Widz (a także czytelnik lub słuchacz) staje się tym samym współautorem jednej z wielu możliwych, równoległych wersji utworu, zainicjowanego przez nominalnego autora, dla którego dzieło jest pewnym projektem komunikacyjnym. Odbiorca może też często tworzyć własne reguły dalszych przekształceń.

Jeżeli więc od sztuki oczekujemy czynnego zaangażowania odbiorców, interaktywności, pełnej swobody we współtworzeniu utworów, będących oryginalnie zaledwie projektami, jeżeli marzy nam się komunikacja i współpraca twórcza na nieznaną dotąd skalę, to możemy liczyć na zaspokojenie naszych oczekiwań przez liczne utwory proponowane w sieci.

Często narzuca się jednak pytanie, czy mamy tu jeszcze do czynienia ze sztuką, czy też z bardziej złożonym zjawiskiem, interesującym w większym stopniu socjologa czy badacza cyberkultury niż estetyka.

### **Bibliografia**

- [1] Ascott R. 1993: *From Appearance to Apparition: Communication and Culture in the Cybersphere*, [w:] „Leonardo Electronic Almanach”, October.
- [2] Bieszczad L. 1999: *Sztuka w epoce cybernetycznej*, [w:] K. Wilkoszewska (red.): *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, Kraków.
- [3] Kluszczyński R. 2002: *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Kraków.

---

[4] Wilson S. 2002: *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology*, Cambridge Mass.

<http://www2.arnes.si/ljintima2/in/about.html>

<http://math240.lehman.cuny.edu/art./index.html>

<http://www.soros.org.mk/scca/empire/aboutthe.html>

<http://www.diacenter.org/km/into.html>

<http://www.potatoland.org/shredder/>

<http://www.sero.org/re-mail>

<http://creativity.syr.edu/~worlds/x>

<http://www.khm.de/people/krcf/10/>

<http://www.c3.hu/hyper3/form>