

Marta MIASKOWSKA

Politechnika Łódzka

SOCIAL ART MEDIA. POLSKA SZTUKA INTERNETU W OBLICZU REWOLUCJI KOMUNIKACYJNEJ

Artyści, szczególnie ci intermedialni, ochoczo eksplorują nowe narzędzia obrazowania, a każde ich wkroczenie na dziewiczy grunt wiąże się z koniecznością odbycia pewnej podróży, która zwykle zaczyna się od technicznej eksploracji danego medium, poprzez twórcze dojrzewanie wraz z jego rozwojem, po świadome i autonomiczne wykorzystywanie nowych narzędzi do przekazywania idei twórczej.

To właśnie nowe media, rozumiane w sztuce jako dyscypliny artystyczne posługujące się różnymi środkami technicznymi, stanowią grunt rozwoju sztuki wideo, multimedialnej, internetowej, interaktywnej oraz wszystkich tych, w których nowe narzędzia obrazowania stały się najbardziej odpowiednie w kreowaniu idei artystycznej.¹ Najszerzej omawianymi dziedzinami współczesnego obrazowania, do których wkroczyli artyści, zawłaszczając je ostatecznie, są fotografia i film. Wydają się one mocno powiązane z późniejszymi kreacjami w świecie wirtualnym przez fakt, że zarówno medium fotograficzne i filmowe, jak i medium internetowe dały artyście zdolność

kreowania świata opartego na realistycznych wizerunkach, a jednocześnie jakże wolnego od praw rządzących rzeczywistością realną. Ten sposób obrazowania jest również najbardziej popularną formą współczesnego sposobu komunikowania się za pomocą mediów społecznościowych. Rewolucja komunikacyjna, która wraz z rozwojem mediów społecznościowych dokonała się w świecie wirtualnym, stwarza zupełnie nowy obszar dla twórczości artystycznej, gdzie same media społecznościowe stają się narzędziem twórcy. Są one jedną z form funkcjonowania internetu, a w kontekście sztuki mogą być kolejnym etapem wspomnianej podróży twórczej.

Czy więc media społecznościowe to jej etap końcowy, w którym nowe narzędzie wykorzystywane jest w pełni autonomicznie?

Próba systematyzacji rozwoju sztuki internetu i umieszczenia na tej osi sztuki polskiej związanej z mediami społecznościowymi będzie wymagała opracowania pewnego schematu. Dlatego na wstępie przytaczam schemat rozwoju medium filmowego dla potwierdzenia kolejnych



Katarzyna Oczkowska, talk-show *ArTVsika*, odc.8 pt. Polska, 2019.

etapów: od technicznej eksploracji po świadome wykorzystanie, a ponadto jako wzór rozwoju nowego medium w ogóle.

Dziedzina ruchomego obrazu, początkowo sytuowana na równi z jarmarcznymi rozrywkami, ostatecznie przerodziła się nie tylko w wielki przemysł filmowy. Także artyści plastycy postanowili eksplorować ten obszar po to, by pozyskać narzędzia do swych działań eksperymentalnych, które nie mieściły się w schematach produkcji filmowych, mocno związanych z literaturą. Pierwsze eksperymenty w tej dziedzinie wynikały z zainteresowania samymi narzędziami: taśma filmowa lub telewizor jako nadajnik (emiter) stanowiły obiekty badań i eksperymentów artystycznych.² Wraz z rozkwitem tego medium projekty twórców intermedialnych zaczęły wykraczać poza fascynacje warsztatowe nowym narzędziem i stawały się kontynuacją pewnych idei artystycznych, często łącząc się i mieszając z dotychczasowymi formami, jak na przykład performance, instalacja czy rzeźba.³

Ostatecznie nowe medium filmowe zdobyło miano autonomicznego narzędzia, a formy wypowiedzi artystów – choć nadal dalekie od hollywoodzkiego rozumienia filmu – zyskały wysoki poziom techniczny, połączony z równoważną zawartością przekazywanej idei.⁴

Schemat rozwoju ruchomego obrazu w świecie kreacji artystycznej wydaje się zbieżny ze schematem rozwoju sztuki internetu: nowe medium ponownie zwróciło uwagę intermedialistów, stało się kolejnym ciekawym narzędziem, kolejną przestrzenią dla eksperymentów twórczych. Artyści wykorzystujący tę nowość, podobnie jak w przypadku filmu, byli zafascynowani możliwościami warsztatowymi, których do tej pory nie dawało im żadne inne narzędzie.

W pracach Douglasa Davisa czy pioniera net artu Alexeia Shulgina jedne z pierwszych przejawów twórczości online polegały na działaniu z tekstem i nawiązaniu relacji między twórcą i odbiorcą: zapoczątkowana przez autora praca wymagała samodzielnego przetworzenia przez odbiorcę, co pozwalało mu na ingerencję w dzieło, a tym samym nadawało mu rangę współtwórcy. Tak więc nowe narzędzie umożliwiło innowacyjne sposoby komunikacji. Samo jego użycie, bez szczególnie skomplikowanej treści i wizualizacji, zostało poddane eksploracji twórczej.⁵ I choć działania twórcze tych autorów są dość odległe w czasie, to łączy ich podobny, eksperymentatorski stosunek do posługiwania się nowym medium, w którym głównym obiektem staje się sam tekst.



Katarzyna Oczkowska, talk-show *ArTVsika*, odc.5, pt. *Tecza*, 2019. <https://www.youtube.com/channel/UCsLDdYM0kvLocBsmOWJZKAq/featured>.

Kolejny etap rozwoju sztuki internetu stanowiły próby łączenia przez twórców nowego narzędzia ze znanymi im dotychczas obszarami aktywności twórczej. Warto jednak zauważyć, że nie wykorzystywano dziedzin zbyt odległych historycznie, chociażby połączenia nowego medium z technikami klasycznymi, jak na przykład malarstwo.⁶ Praktyka artystyczna wiązała internet raczej z równie współczesnymi formami, tylko nieco bardziej dojrzałymi, jak performance, happening, instalacja, fotografia i film. W przestrzeniach galeryjnych zaczęły pojawiać się instalacje multimedialne z obiektami wyposażonymi w kamery, które, na przykład, nadawały obraz na żywo przez internet, tym samym zwiedzający stawał się obiektem do oglądania.⁷ I odwrotnie: internet był wykorzystywany do nadawania treści online w sferze realnej, na przykład podczas działań performatywnych, w trakcie których na bieżąco przechwytywane z internetu, niekodowane obrazy wyświetlano spontanicznie na obiektach w przestrzeni miejskiej za pomocą mobilnych projektorów.⁸

Odwołując się dalej do określonego wcześniejszego schematu rozwoju nowego medium, można by prognozować, że kolejnym etapem dojrzałości sztuki internetu powinno być zupełne przeniesienie działań artystycznych do strefy online: rezy-

gnacja z wszelkich relacji fizycznych, przedmiotów, elementów łączących działania między sferą realną i wirtualną; nadanie tej sztuce autonomicznej rangi, oczyszczenie jej z zależności wobec form wcześniejszych.

Taka teza zyskuje prawdopodobieństwo w czasach, gdy na co dzień społeczeństwo funkcjonuje w realnym i wirtualnym świecie niemal równolegle. Przenoszenie kolejnych sfer ludzkiej egzystencji, w tym również sztuki, do świata wirtualnego nie może dziwić. Szczególnie odpowiednią przestrzeń stworzyły ku temu rozwijające się w zawrotnym tempie media społecznościowe, które stanowią doskonałą widownię dla tego rodzaju twórczości.

Nie ma przecież wątpliwości, że odbiorca potrzebuje dowodów potwierdzających rangę dzieła, co w klasycznym ujęciu stanowić może widownia zebrana w sali projekcyjnej, grupa osób zwiedzających galerię czy biorących udział w wydarzeniu. Kiedy jednak wszelkie wartości klasyczne zostały zachwiane, coraz więcej sfer ludzkiej aktywności zostało poddanych cyfryzacji, zmieniają się granice i definicje pojęć muzeum i galeria, miejscem społecznej autoryzacji niemal w każdej dziedzinie życia stały się media społecznościowe. Należy więc podejmować próby

systematyzacji działań artystycznych w tym nowym obszarze, przytaczając przykłady aktywności twórczej w różnych formach i za pomocą różnych kanałów społecznościowych. Z pewnością trzeba wziąć pod uwagę samo zjawisko rozwoju i zmian mediów społecznościowych i związanych z tym transformacji społecznych, ale również zbadać przyczyny popularności działań twórczych społecznie zaangażowanych, które istnieją dzięki tak szerokiemu odbiorcy.

Zmiana w obrębie internetu powinna mieć wpływ na zmianę działań twórczych w tej sferze, tak jak miało to miejsce w przypadku ewolucji wszystkich wcześniej eksplorowanych, niegdyś nowych narzędzi. Najbardziej wyrazista zmiana w świecie wirtualnym, taka, która bezpośrednio dotyka pojedynczego odbiorcę, to swoista personalizacja i uspołecznienie świata wirtualnego za pomocą mediów społecznościowych. Bo to właśnie ta zmasowana siła pojedynczych istnień w mediach społecznościowych, czyli zidentyfikowani użytkownicy, określa charakter internetu.⁹ I niezależnie od tego, czy twórczość w obszarze mediów społecznościowych okaże się najbardziej dojrzałą formą sztuki internetu, czy jedynie kolejnym jej etapem, nie ma wątpliwości, że tak skokowe przeobrażenia socjologiczne wynikające ze zmiany sposobu komunikowania się znajdują odpowiednie odbicie również w pracach artystycznych.

Narzędzia komunikacji wirtualnej ewoluowały gwałtownie w ostatnich latach (szczególnie 2009–2015), głównie za sprawą lawinowo rosnącej popularności Facebooka, który okazał się doskonałym narzędziem nie tylko do prywatnej komunikacji, lecz także instytucjonalnej, grupowej i marketingowej. W tym okresie można też zaobserwować wyraźną przemianę sposobów komunikacji w ramach narzędzi społecznościowych, która polegała na tym, że do lamusa zaczęły stopniowo odchodzić – a przynajmniej przegrywać w rankingach liczby użytkowników – komunikatory tekstowe (Twitter) na rzecz tych, które posługują się głównie systemem obrazowania (Instagram, Snapchat).¹⁰

Media społecznościowe od początku skazane były na taki rozwój, bo przecież podstawą funkcjonowania rzeczywistości wirtualnej jest jej wymiar symboliczny. Media te z gruntu stanowią

symbolicznie przetworzone odbicie prawdziwego życia społecznego, w którym ludzie odnoszą się do siebie i do innych.¹¹ Szybko więc tekstualność komunikacji okazała się niewystarczająca, bo taka też nie jest komunikacja w środowisku realnym. Nie tylko rozmawiamy, czytamy czy piszemy, ale również oglądamy, słuchamy, prezentujemy oraz odbieramy i nadajemy różnymi sposobami.

Media społecznościowe stały się też pierwszym miejscem, pośród wszelkich innych mediów, w którym została uwidoczniiona każda jednostka ludzka. Poza internetem wszelkie media opierały się na nadawaniu, a odbiorca w ogóle nie miał możliwości reakcji lub była ona bardzo ograniczona, co wiązało się zwykle z jego anonimowością. Tymczasem w internecie publiczność zamieniła się w użytkowników.¹² Każdy może stworzyć i zaprezentować swój profil społecznościowy, który określa go w konkretny sposób, a sposobność jego wizualizacji umożliwia mu wiarygodne uczestnictwo. Zatem możliwości obrazowania miały również znaczący wpływ na rozwój statusu użytkowników, wirtualnego „ja”, poczucia jego wartości i ośmielenia do zajmowania jawnego stanowiska. To wirtualne „ja” nie tylko odwzorowuje konkretną osobę, lecz wręcz pogłębia jej konstrukt, co w realnym świecie nie zawsze jest dostatecznie możliwe do zaprezentowania. To podobna sytuacja jak w przypadku omawianego dalej muzeum wirtualnego, które okazuje się znacznie bardziej pojemne. Również wirtualne „ja” staje się szerszym polem dookreślenia jednostki, które nieustannie możemy aktualizować.¹³

Kolejny aspekt, który wzmacniał rozwijającą się wizualność i wartość personalizacji w mediach społecznościowych, to ich globalny charakter. Możliwość czerpania danych z całego świata i rozprzestrzeniania własnego statusu na cały świat zrewolucjonizowała perspektywę użytkownika, dając początek kulturze uczestnictwa. Każdy użytkownik, niezależnie od miejsca pochodzenia i środowiska, w którym żyje, ma od tej pory realny wpływ na zakres dostarczanych sobie danych oraz – w odwrotną stronę – na własną aktywność globalną poprzez media społecznościowe. A im szersza grupa użytkowników komentuje, symbolicznie akceptuje lub odrzuca pojawiający się w dyskusji publicznej wątek, tym

większą władzę zdobywa taka forma oceny. Globalna otwartość platform społecznościowych jest też przyczyną masowego wzrostu opiniotwórców, co doprowadziło do tego, że media społecznościowe są wyznacznikiem większości sfer życia w zmediatyzowanym społeczeństwie.¹⁴ Popularność i odbiór w mediach społecznościowych stały się wyrocznią dla produktów, postaw i działań. To one wyznaczają hierarchię zarówno dla wartości artystycznych, jak i rynkowych, od nich zależy, co się społeczeństwu podoba (kształtują poczucie estetyki) oraz co się będzie dobrze sprzedawać (nabierają wartości materialnej).

Rewolucja komunikacyjna zmieniła nie tylko standardy społeczne, lecz także odcisnęła piętno na niemal każdym aspekcie życia ludzkiego. Jej konsekwencje dopiero stopniowo odkrywamy i zaczynamy świadomie funkcjonować w nowym porządku. Dotyczy to również sztuki, która wyszła z ram muzealnych i wkroczyła także do internetu. Galerie i muzea, niegdyś główne wyrocznie nadające rangę dziełu i twórcy, dziś zmieniły swoje funkcje. Nowe, zmediatyzowane społeczeństwo zapragnęło docierać do dzieł i przybytków kultury dobrze ocenianych przez masowego użytkownika, co doprowadziło do kapitalizacji tych instytucji. Już nie tylko ekspozycja wysoko pozycjonowanych dzieł cieszy się popularnością, ale konieczne jest organizowanie wydarzeń muzealnych na miarę atrakcji w porządnym parku rozrywki.¹⁵ Taki stan rzeczy w żaden sposób jednak nie umniejsza rangi tych instytucji, a jest jedynie efektem przeobrażeń znaczenia sztuki w nowym porządku komunikacji społecznej – punkt ciężkości przesunął się z przedmiotowego pojmowania dzieła sztuki na proces, jakim jest dziś wydarzenie artystyczne. Każdy kolejny nurt artystyczny związany z rozwojem technologicznym i komunikacyjnym – przez sztukę konceptualną, performance, happening i sztukę ulicy, w których wypadku ekspozycja wymaga stworzenia pewnego rodzaju gry z odbiorcą – oddalał się od klasycznie rozumianego muzeum i jego podstawowych niegdyś funkcji kolekcjonowania, dokumentowania i upowszechniania.

W obliczu przemian w muzealnictwie szczególnie ciekawą rolę przejęły muzea wirtualne. Skoro tradycyjne muzea przestały być instytucjami ściśle edukacyjnymi, a w sytuacji zmediatyzowania

społecznego przejęły również funkcje rozrywkowe (o czym wspominałam powyżej), to – o dziwo – właśnie muzea wirtualne okazały się znacznie bardziej pojemną formą muzealnictwa, w której połączono zadania różnych wyspecjalizowanych instytucji otaczających dzieło sztuki: muzeum, biblioteki, archiwum, centrum dokumentacyjnego, bazy danych. Zatem muzea wirtualne połączyły funkcje dokumentacyjne, wystawiennicze, edukacyjne i zabezpieczające dziedzictwo przeszłości.¹⁶

I o ile klasycznie rozumiane muzeum znajduje miejsce dla sztuki internetu, o tyle wydaje się niedostatecznie pojemne do jej archiwizowania. I nie o wielkość czy wagę samego dzieła chodzi, tylko o jego skalę, która rozwija się w tak różnych obszarach rzeczywistości wirtualnej, że jej systematyzacja na tym etapie jest możliwa tylko w jej naturalnym środowisku, w internecie, a okazjonalne ekspozycje pokazują jedynie artefakty twórczych aktów.

Wracając jednak do schematu rozwoju sztuki internetu i ostatniej z jego faz ustalonych na początku, czyli pełnego przenoszenia działań artystycznych do sfery online, chciałabym zwrócić uwagę, że to właśnie w środowisku mediów społecznościowych taka aktywność twórcza dopiero zaczyna dynamicznie się rozwijać. Oczywiście nie stało się to od razu, bo osvajanie artystycznej materii z nowym środowiskiem wytyczyło pewną ścieżkę tego procesu, w którym artyści i kreatorzy cyberkultury z coraz to większym zaangażowaniem oddalali się od działań w rzeczywistości na rzecz działań tylko i wyłącznie w sferze wirtualnej. Przykłady, do których odwołam się, by prześledzić ten proces wnikania w środowisko mediów społecznościowych, będą dotyczyły tylko polskich artystów i kreatorów kultury masowej.

Media społecznościowe bywają z jednej strony źródłem inspiracji dla twórców, o czym świadczy silny nurt współczesnej sztuki zaangażowanej. Przecież artyści też są częścią wirtualnych grup społecznych, na których forum omawiane są sprawy polityczne, światopoglądowe czy wyznaniowe mogące stać się dla nich tematem do pracy. Z drugiej strony media społecznościowe są przestrzenią do dyskusji na temat stworzonego dzieła, a tym samym pewnym wymiarem jego istnienia. Pierwsza faza tego procesu, związku artystyczne-



Agata Zbylut, fotografie z serii *The Power of Love*, 2019. https://www.instagram.com/agata_zbylut/.

go twórca – media społecznościowe polegała na utrwalaniu i przedłużaniu żywotności za pomocą mediów społecznościowych działań twórczych zaistniałych w rzeczywistości.

Ciekawym przykładem może być *Tęcza Julity Wójcik* – wielka instalacja z kwiatów ustawiona na placu Zbawiciela w Warszawie w 2012 roku. Obiekt ten szybko stał się źródłem nieporozumień i sporów środowiskowych między ugrupowaniami pravicowymi i lewicowymi. Poza działaniami w realu temat tęczy z placu Zbawiciela szybko rozrósł się w mediach społecznościowych. Powstało kilka kont na Facebooku poświęconych tej instalacji i zrzeszających jej fanów. Mnożyły się też wydarzenia związane z *Tęczą*, inicjowane przez użytkowników portali społecznościowych, które umawiały jej obrońców na spotkania protestacyjne; w galerii Zachęta odbyły się warsztaty wyplatania nowych kwiatów do tęczy, na które można było się zapisać przez media społecznościowe; publikowano apele o pozostawienie *Tęczy* na placu Zbawiciela. Wszystkie te działania odbywały się z inicjatywy i za pośrednictwem tysięcy kont użytkowników mediów społecznościowych, a tylko niektóre wydarzenia w galeriach były ich konsekwencją.¹⁷ Żywotność tematu *Tęczy* była znacznie dłuższa w mediach społecznościowych

niz jej fizyczna obecność na placu Zbawiciela.

Podobne poruszenie w mediach społecznościowych wywołały działania Pawła Althamera, który w przeddzień ósmej rocznicy katastrofy smoleńskiej (9 kwietnia 2018 roku) i jej ostatnich obchodów wystawił na Krakowskim Przedmieściu rzeźbę obrazującą zmarłego prezydenta Lecha Kaczyńskiego w pniu brzozy. Cała akcja prowokacyjna: transport rzeźby, jej ekspozycja na Krakowskim Przedmieściu i jej usuwanie była jednym z najgłośniejszych wydarzeń artystycznych, na temat którego zawrzało w mediach społecznościowych, i to dzięki nim informacja o akcji tak szybko się rozprzestrzeniła i zdobyła popularność. Samo wystawienie rzeźby w muzeum było już tylko wspomnieniem emocji społecznych związanych z tą akcją.

Obydwa powyższe przykłady są wyrazem twórczej interpretacji napięć i konfliktów społecznych szeroko diskutowanych w social mediach, a sam temat dzieła stał się kolejnym etapem tego dyskursu w mediach społecznościowych.

Znaczące też miejsce w internecie i dużą popularność zyskały również działania twórcze, które nie przenoszą swoich artefaktów do instytucji muzealnych ani nie wiążą się z działaniami w realnej przestrzeni publicznej. Memy i remiksy

o kontekście artystycznym pojawiające się na portalach społecznościowych są wynikiem wspólnej aktywności medialnej środowisk twórców profesjonalnych i amatorskich, którzy wykorzystują te same narzędzia komunikacji.¹⁸ Wypowiedzi autorów takich przedstawień stanowią zwykle formę sprzeciwu wobec rzeczywistości, autorefleksję na temat dyskusji popularnych wśród użytkowników.

Na polskich kanałach społecznościowych ostatnich lat szczególnie dominują remiksy o kontekście politycznym (np. *Sztuczne Fiolki* – ponad 193 tysiące użytkowników obserwujących) lub feministycznym (np. *Marta Frej Memy* – ponad 176 tysięcy użytkowników obserwujących), które stanowią miks obrazów znanych twórców lub popularnych przedstawień kultury masowej z twórczą interpretacją autora kanału. Pojawiają się też zupełnie autorskie formy krytyki społecznej w postaci memów i wizualnych postów niecierpiących z archiwum sztuki czy popkultury, takich twórców jak Andrzej Milewski (autor kanału *Andrzej Rysuje* – ponad 365 tysięcy użytkowników obserwujących) lub Janek Koza (autor kanału *Janek Koza* – ponad 48 tysięcy użytkowników obserwujących), w których twórcy regularnie swoimi rysunkowymi postami komentują dyskurs społecznościowy.¹⁹

Bardzo trafnie podsumowuje ten rodzaj aktywności Józef Robakowski, który przez ostatnich kilka lat obserwuje i dokumentuje kulturę wizualną Facebooka. Artysta nie nazywa tych działań sztuką, bo – jak twierdzi – ich twórcy to grupa bardzo zróżnicowana i trudna do jednoznacznego zidentyfikowania, ale jednocześnie uważa, że ich wkład wizualny nie może przejść niezauważony i niewątpliwie zostawia w kulturze wizualnej wyraźny ślad. Robakowski wykorzystuje sprawdzone w Warsztacie Formy Filmowej metody obserwacji rzeczywistości i próbuje również tę nową rzeczywistość uchwycić w formie zbioru dokumentacji foto-wideo, któremu nadaje nazwę *Krew Facebooka*. Nieprzypadkowo artysta tak nazywa zestaw, w którym skupia się przede wszystkim na politycznym kontekście memów i remiksów, ponieważ to właśnie medium uważa za najbardziej ekspansywne, chaotyczne i brutalne. Pierwsza publiczna prezentacja kolekcji Robakowskiego odbyła się 8 czerwca 2018 roku w Centrum Kul-

turalnym RYBA w Łodzi, w formie przedpremier. Pełna dokumentacja zostanie zaprezentowana w maju 2019 roku w galerii Profile.²⁰

Zupełnie osobny wątek w sztuce internetu, zdobywający zawrotną popularność, to selfie, czyli samoportretowanie się w mediach społecznościowych. Jest to szczególnie związane z rosnącą popularnością nowych portali, nastawionych na komunikowanie się obrazowe, jak na przykład Instagram.

Za prekursora tego sposobu przedstawienia można uznać projekt *Museum of Selfies* prowadzony przez Oliwię Muus w formie strony internetowej i konta na Instagramie, w ramach którego pojawiają się fotografie znanych portretów, zwykle malarskich lub rzeźbiarskich, z wkomponowaną dłonią trzymającą telefon. Zdjęcie pozoruje akt robienia sobie selfie przez osobę przedstawioną na portrecie. Do tego wirtualnego muzeum każdy może przysłać selfie wykonane w takiej konwencji i stać się częścią projektu. I choć inicjatorka tego projektu nie jest Polką, to nie ma wątpliwości, że polscy użytkownicy mediów społecznościowych są najbardziej gorliwymi kontynuatorami jej pomysłu. Świadczy o tym profil stworzony na Facebooku *Museum of Selfies*, na którym większość postów jest kreacją polskich użytkowników, a szczególne miejsce na tablicy profilu zajmują polskie muzea i instytucje kultury (najczęściej muzea narodowe).²¹

Ostatnie trzy wymienione powyżej zjawiska: memy, remiksy, selfie, owszem, są rodzajem twórczości powstałej w mediach społecznościowych, wolnej od poprzedzających ją działań twórczych w rzeczywistości, ale stawiają pod znakiem zapytania poziom twórczego zaangażowania czy to w realizację, czy w ideę artystyczną. Oczywiście nie można odmówić pełnego autorstwa rysownikom, takim jak Janek Koza czy Andrzej Milewski, ale wiemy, że tworzone przez nich komentarze rysunkowe powstawały na zlecenie konkretnej społeczności dziennikarskiej, zatem musiały wpiisywać się w ustaloną z góry ideę. Z kolei autorom serii *Sztuczne Fiolki* nie można odmówić kreacji wyrazistej linii krytycznej, ale już realizacja nie wymaga żadnych umiejętności plastycznych, a mimo to twórczość tę stawia się w szeregu tych wizualnych. Natomiast *Museum of Selfies* jest ro-

dzajem artystycznej akcji społecznej stworzonej i funkcjonującej w mediach społecznościowych, niemniej w tym przypadku autorstwo jest współdzielone – trudno jednoznacznie je przypisać kuratorce samego przedsięwzięcia, twórcy zdjęcia i czy twórcy fotografowanego dzieła.

Jednak koniec końców pojawiają się w mediach społecznościowych działania artystyczne wolne od uprzednich działań w realu i jednocześnie wyraźnie autorskie, jak ma to miejsce na profilu społecznościowym Agaty Zbylut, która wykorzystuje własne ciało do twórczego komentowania tematów feministycznych. W fotografiach i animacjach umieszczanych na swoim instagramowym koncie artystka poddaje własne ciało różnym deformacjom, by w ten sposób zwrócić uwagę na sztuczną estetyzację kobiecego wizerunku.

Równie ciekawe wykorzystanie różnych kanałów społecznościowych do twórczych działań zrodzonych w mediach społecznościowych i zarazem dla nich można zaobserwować w działaniach Katarzyny Oczkowskiej, która pod pseudonimem ArTVstka prowadzi równoległe konta na Facebooku, Instagramie i YouTube, różniące się nieco aktywnościami, dopasowanymi do danego medium, ale o tej samej stylistyce i tematyce. Główną osią prac Oczkowskiej są programy talk-show w drapieżnym wydaniu nowych mediów, podczas których autorka z zaproszonymi osobami porusza tematy społeczne, takie jak symbolika *Tęczy* z warszawskiego placu Zbawiciela, patriotyzm, selfiefeminizm, używki czy hejt. Wszystko jednak w absurdalno-abstrakcyjnej aranżacji i formie.

Media społecznościowe stały się naturalnym środowiskiem komunikacji międzyludzkiej, a dojrzewająca sztuka internetu nie zostaje objęta na nowy porządek.

Wątpliwości i pytania, jakie wzbudza nowy obszar działań twórczych, krążą przede wszystkim wokół statusu twórców, gdyż nie ma sprawdzonej jeszcze metody rozstrzygnięcia tego, kto miałby tę rangę nadawać: instytucje i środowiska kultury czy użytkownicy. Z pewnością nowy nurt pociągnie za sobą kolejne zmiany w muzealnictwie i na rynku sztuki. Czy muzea i marszandzi będą wspierać sztukę mediów społecznościowych, czy artyści tego gatunku staną się artystycznymi influencerami?

Dopiero szersze spektrum takiej twórczości, która właśnie wzbiera na sile, stworzy z czasem odpowiednie mechanizmy jej funkcjonowania, co również pozwoli pogłębić refleksję nad sztuką internetu, która być może w tej formie osiągnie swój szczytowy rozwój.

Przypisy

- ¹ Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu* (Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2010), 15.
- ² Zarówno na świecie, jak i w Polsce tendencja wykorzystywania narzędzi filmowych przez artystów cieszyła się popularnością. W latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych Nam June Paik stworzył serię instalacji z telewizorami, a w Polsce lat siedemdziesiątych rozwijał się Warsztat Formy Filmowej z Robakowskim, Ryszardem Waśko, Wojciechem Bruszewskim i Zbigniewem Rybczyńskim na czele, którzy uciekając od literackiej formy filmowej, skupiali się na możliwościach technicznych samej materii filmu. Zob. Ryszard W. Kluszczyński, *Film – wideo – multimedia: sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej* (Kraków: Rabid, 2002), 68.
- ³ Poza samym warsztatem istotne stały się temat i zasadność wykorzystanego medium. W Polsce nurt dokumentacyjny reprezentował duet KwieKulik, wykorzystujący nowe media do utrwalania i rozpowszechniania stworzonych idei i działań. Ruchomy obraz stał się też nieodzownym elementem w instalacjach multimedialnych Izabeli Gustowskiej, a za granicą u Sanji Ivekovic czy Tony'ego Ourslera. Zob. Kluszczyński, *Film, wideo, multimedia*, 94.
- ⁴ Współcześni artyści, tacy jak Zbigniew Libera czy Katarzyna Kozyra, którzy posługują się różnymi narzędziami do konstrukcji swoich komunikatów artystycznych, mają w swoim dorobku dzieła, które są czystą formą filmową, realizacyjnie bardzo zbliżoną do klasy produkcji kina popularnego, ale zachowują autorskie idee twórców niepodporządkowane prawidłom kinematograficznym (np. Libery pełnometrażowy film fabularny *Walser* z 2011 roku, Kozyry film krótkometrażowy *Opowieść letnia* z 2008 roku).
- ⁵ Jedną z pierwszych prac Davisa w środowisku online, *Sentence*, polegała na dopisywaniu przez odbiorców fragmentów zdania, po czym każdy doświadczał chwilowej blokady pisania, która to miała uświadamiać piszącym, w jak złożonym akcie przekazu biorą udział. Cały sens działania miał unaoczniać, jakim ewolucjom i wieloosobowym przeinaczeniom zapoczątkowany przez niego tekst mógł ulec. Podobne zjawisko, opierające się na działaniu z tekstem, zaprezentował Shulgin w pracy *Form Art*, nazywanej sztuką formularzy, w której współdziałanie z odbiorcą/użytkownikiem polegało na tym, że użytkownicy wpisywali coś w stworzone przez artystę puste formularze. Po wysłaniu uzupełnionego formularza na ekranie pojawiał się ekranowy billboard z tekstem wprowadzonym uprzednio przez użytkownika, a wcześniej wyświetlane przyciski i formularze tworzyły wokół tego billboardu ornamentalne układy. Zob. Ewa Wójtowicz, *net art* (Kraków: Rabid, 2008), 19.
- ⁶ Incydentalnie pojawiła się w historii sztuki próba łączenia klasycznych technik z nowym medium przez zespół artystyczny: Mieczysław Waśkowski, Antoni Nurzyński i Tadeusz Kantor, który ożywił swoje taszystowskie malarstwo w filmach *Somnambulicy* i *Uwaga malarstwo* (1957). Artyści tworzyli barwne obrazy, rozlewając na szybie barwne cieczy i różnego rodzaju i koloru farby, następnie kompozycje te filmowali. Zob. Małgorzata Jankowska, *Film artystów. Szkice z historii filmu plastycznego i ruchu fotomedialnego w Polsce w latach 1957–1981* (Toruń: Wydawnictwo UMK, 2002), 23.
- ⁷ Instalacja Lynn Hershman *The Dollie Clones*, w której artystka lokowała kamerę w oku lalki. Zob. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, 271.
- ⁸ Akcja kanadyjskiej artystki Michelle Teran z cyklu *Life*. Zob. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, 287.
- ⁹ Piotr Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii* (Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2018), 26.
- ¹⁰ Małgorzata Bartosik-Purgat, *Media społecznościowe na rynku międzynarodowym. Perspektywa indywidualnych użytkowników* (Warszawa: Difin SA, 2016), 14.
- ¹¹ John B. Thompson, *Media i nowoczesność. Społeczna teoria mediów: globalizacja komunikowania* (Wrocław: Wydawnictwo Astrum, 2016), 20.
- ¹² Henry Jenkins, Sam Ford i Joshua Green, *Rozprzestrzenialne media* (Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2018), 245.
- ¹³ Thompson, *Media i nowoczesność*, 211.
- ¹⁴ Bartosik-Purgat, *Media społecznościowe na rynku międzynarodowym*, 25.
- ¹⁵ Łukasz Biskupski, *Prosto z ulicy: sztuki wizualne w dobie mediów społecznościowych i kultury uczestnictwa – street art* (Warszawa: Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana, 2017), 23.
- ¹⁶ Zawojski, *Cyberkultura*, 247.
- ¹⁷ Poza warsztatami wyplatania nowych kwiatów, które odbyły się 10 kwietnia 2014 roku w Zachęcie *Tęcza* doczekała się swojego archiwum, które było prezentowane w jednej sali Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski w Warszawie w ramach wystawy *Późna polskość*, eksponowanej przez ponad cztery miesiące w 2017 roku.
- ¹⁸ Dominika Myślak i Martyna Siudak, „Internetowi artyści i ich twórczość (nie tylko) w Sieci,” *Media. Kultura. Komunikacja Społeczna: Zeszyty Naukowe Instytutu Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej* 12/3 (2016): 74.
- ¹⁹ Dane dotyczące liczby obserwujących użytkowników przytaczanych artystów weryfikowane były 13 marca 2019 roku.
- ²⁰ Na podstawie rozmowy z artystką i prezentacji części zbiorów należących do cyklu *Krew Facebooka* w Galerii Wymiany w Łodzi, 15 kwietnia 2019 roku.
- ²¹ Profil społecznościowy na Facebooku *Museum of Selfies*, dostępny 15.05.2019, <https://www.facebook.com/museumofselfies/>.

Bibliografia

- Bartosik-Purgat, Małgorzata. *Media społecznościowe na rynku międzynarodowym. Perspektywa indywidualnych użytkowników*. Warszawa: Difin SA, 2016.
- Biskupski, Łukasz. *Prosto z ulicy: sztuki wizualne w dobie mediów społecznościowych i kultury uczestnictwa – street art*. Warszawa: Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana, 2017.
- Jankowska, Małgorzata. *Film artystów. Szkice z historii filmu plastycznego i ruchu fotomedialnego w Polsce w latach 1957–1981*. Toruń: Uniwersytet Mikołaja Kopernika, 2002.
- Jenkins, Henry, Sam Ford i Joshua Green. *Rozprzestrzenialne media*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2018.
- Kluszczyński, Ryszard W. *Film, wideo, multimedia: sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*. Kraków: Rabid, 2002.
- Kluszczyński, Ryszard W. *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2010.
- Myślak, Dominika i Martyna Siudak. „Internetowi artyści i ich twórczość (nie tylko) w Sieci.” *Media, Kultura, Komunikacja Społeczna: Zeszyty Naukowe Instytutu Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej UWM* 12/3 (2016): 71–92.
- Thompson, John B. *Media i nowoczesność: społeczna teoria mediów: globalizacja komunikowania*. Wrocław: Wydawnictwo Astrum, 2016.
- Wójtowicz, Ewa. *net art*. Kraków: Rabid, 2008.
- Zawojski, Piotr. *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2018.