

ADRIAN TRZOSS

UNIwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

a.trzoss@gmail.com

Sztuka wobec Web 2.0. Archiwizacja i badanie

W swojej pracy autor przedstawia wpływ *Web 2.0* na sztukę oraz omawia postrzeganie tej sieci społecznościowej przez społeczeństwo. Najpierw prezentuje kwestie związane z *Web 2.0*, jego aspekty techniczne i teoretyczne. W dalszej części zarysowuje problematykę związaną z badaniem dzieła sztuki w przestrzeni *Web 2.0*, kwestie związane z autorstwem i jego znaczeniem, recepcję sztuki, proces kreacji dzieł, zmiany w perspektywie i interpretacji dzieła sztuki i znaczenie jej wpływu w społeczeństwie cyfrowym. Na koniec autor konstatuje, iż obie, techniczne i teoretyczne perspektywy, mają znaczenie dla pracy naukowca podczas archiwizowania dzieł sztuki z przestrzeni cyfrowej oraz ich późniejszego badania w perspektywie relacji między *Web 2.0*, dziełem sztuki a współczesnym społeczeństwem.

Słowa kluczowe

historia cyfrowa, źródło cyfrowe, archiwistyka cyfrowa, sztuka, dzieło otwarte

Niniejszy referat chciałbym poświęcić dwóm aspektom związanym ze sztuką stojącą wobec fenomenu sieci społecznościowej *Web 2.0*. Pierwsza dotyczyć będzie kwestii zrozumienia sztuki funkcjonującej w mediach społecznościowych, jej przekształceń, tworzenia, odbioru i dalszego obiegu. W tym celu przedstawiam specyfikę przestrzeni *Web 2.0*, różne sposoby jej postrzegania w początkach dyskursu nad nią i możliwości techniczne oraz kulturowo-społeczne, jakie stwarza ona dla tworzących i odbierających sztukę w Internecie. Odwołuję się tu także do koncepcji „przedcyfrowych” Waltera Benjamina¹ oraz Umberto Eco², którzy już wcześniej zaobserwowali pewne zjawiska, które później uległy hiperbolizacji w sieci. Mam tu na myśli głównie dwie koncepcje: pierwsza to kwestia reprodukcji sztuki i zmiana jej znaczenie kulturowego, którą zauważył już W. Benjamin prowadząc swoje obserwacje nad społeczeństwem kapitalistycznym. Druga dotyczy kwestii związanych z powstawaniem dzieł i artefaktów sztuki, a w przypadku niniejszego referatu, całokształtu ludzkiej twórczości artystycznej. Mam tu na myśli koncepcję dzieła otwartego U. Eco, które zdaje się wpisywać w problematykę

¹ B. Walter, *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility*, Cambridge-London 2008.

² E. Umberto, *Dzieło otwarte: forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, Warszawa 2008.

powstawania i odbioru treści *born digital*. Samą sztukę będę tu postrzegał nie tylko (choć głównie) w ramach *born digital*³ ale także jako recepcję i *remix*⁴ sztuki „analogowej” w przestrzeni cyfrowej. W części drugiej wskażę, jak powyższe problemy teoretyczne przekładają się na praktykę badawczą oraz związaną z nią archiwizacją, a także, jak proces archiwizacyjny uwypukla komplikacje wynikające z problematyki omówionej przeze mnie w pierwszej części⁵.

Na początku chciałbym nieco przybliżyć znaczenie dyskursu wokół *Web 2.0*, jako tła dla moich dalszych rozważań. Nie chcę powielać licznych już prac mówiących czym jest, a czym nie jest *Web 2.0* oraz czy *Web 2.0* to to samo, co Internet. Chciałbym jednakże odesłać do kilku, jak mi się wydaje, istotnych prac w tym zakresie. W sposób przystępny i przeglądowy pojęcia *Web 2.0*, sediów Społecznościowych oraz *User Generated Content* (UGC) omawiają Andreas Kaplan i Michael Haenlein w artykule „Users of the world, Unite! The challenges and opportunities of Social Media”⁶. Zwracają oni uwagę na ideowe i technologiczne podłoże *Web 2.0*, przedstawiając sposób wykorzystania go w praktyce (UGC⁷), a następnie dokonując klasyfikacji portali społecznościowych, które stanowią przestrzeń dla realizacji powyższych założeń. Następnie analizują różne czynniki determinujące użytkowników mediów społecznościowych do podejmowania aktywności, przedstawiając przy tym różne możliwości z nich płynące (zarówno negatywne, jak i pozytywne).

O ile A. Kaplan i M. Haenlein skupiają się na praktycznym zastosowaniu mediów społecznościowych, o tyle Tim O’Reilly dokonuje systematyzacji teorii wokół pojęcia *Web 2.0*, wychodząc z analizy licznych przykładów jemu współczesnych. Nie raz przypisuje się mu stworzenie pojęcia *Web 2.0* w ogóle, jednakże jak wskazuje badaczka Cristina Aced Toledano⁸, nie był on pierwszym, który wprowadził to pojęcie w obieg. Niemniej jednak, powtarzając za Aced Toledano i odwołując się do skali recepcji prac O’Reilly’ego⁹, popularyzowanie pojęcia *Web 2.0* oraz jego systematyzacja, zwłaszcza w kontraście wobec *Web 1.0*, przynależy w pełni do amerykańskiego badacza.

T. O’Reilly rozpoczyna definiowanie *Web 2.0* od kontrastu pomiędzy jego poprzednią i aktualną „wersją”, tj. stawia cechy *Web 1.0* naprzeciw analogicznych z drugiej strony¹⁰. W przypadku niniejszego referatu chciałbym zwrócić uwagę na

³ O problematyce źródeł *born digital*: A. Trzoss, *Cyfrowe źródła historyczne w kontekście społecznego i politycznego wymiaru Web 2.0*, [w:] *Źródła historyczne. Nowe konteksty – badania – interpretacje*, red. V. Julkowska, S. Jakutivić, P. Krajewski, Poznań 2017, s. 211–229.

⁴ L. Lessig, *Remix. Making Art. And Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, Bloomsbury Academic 2008.

⁵ Rozważania te wpisują się w szerszy kontekst związany z archiwizacją źródeł *born digital*. Por. W. Werner, A. Trzoss, *Problemy i wyzwania związane z badaniem i archiwizacją aktywności instytucji publicznych w mediach społecznościowych*, [w:] *Toruńskie Konfrontacje Archiwalne. Pogranicza Archiwistyki*, t. VI, Toruń 2019 [w druku].

⁶ <http://michaelhaenlein.eu/Publications/publications.htm> [dostęp: 21 V 2018].

⁷ User Generated Content – Treści stworzone przez użytkowników (przyp. Autora).

⁸ C. A. Toledano, *Web 2.0: the origin of the word that has changed the way we understand public relations*, [w:] https://www.researchgate.net/publication/266672416_Web_20_the_origin_of_the_word_that_has_changed_the_way_we_understand_public_relations [dostęp: 21 V 2018].

⁹ Patrz: https://www.researchgate.net/publication/24114032_What_Is_Web_20_Design_Patterns_And_Business_Models_For_The_Next_Generation_Of_Software [dostęp: 21 V 2018].

¹⁰ Tu m.in. wchodzi w grę statyczność vs. interaktywność, pasywność odbioru vs. aktywna partycypacja itd. Wskazuje to również jakie przemiany zaszły w przestrzeni funkcjonowania sztuki.

kilka istotnych kwestii, o których pisze T. O'Reilly w swojej pracy¹¹. Po pierwsze, jest to wykorzystanie olbrzymiego potencjału pracy kolektywnej (np. w kontekście gromadzenia wiedzy jest to inicjatywa Wikipedia, w kontekście sztuki jest to wspólne kreowanie obrazów, tekstów czy przeróbek w postaci tzw. memów). Nie tylko przyspiesza to proces pracy, ale także potencjalnie zwiększa zakres perspektywy jaka się dzięki temu rysuje¹². Kolejna cecha to interaktywność. Oczywiście jest, iż już u podstaw WWW leży interaktywność na linii użytkownik-strona, jednakże w obliczu *Web 2.0* oraz nowych technologii stosowanych na stronach uzyskujemy potencjalne możliwości modalności treści zamieszczanych w sieci. Możliwe jest to dzięki powstawaniu licznych aplikacji oraz rozwoju oprogramowania. Towarzyszy temu zjawisko demokratyzacji dostępu do tychże narzędzi tworzenia i przetwarzania istniejących już zasobów dostępnych między innymi za pomocą Internetu. Ta interaktywność w *Web 2.0* przenosi się również na poziomy użytkownik ↔ użytkownik, co powoduje coraz większą decentralizację w obszarze kreowania treści. Nie jest to już przekaz jednostronny (strona → użytkownik), idący odgórnie, ale treści zaczynają powszechnie i obustronnie cyrkulować pomiędzy użytkownikami i stroną, a nawet w sposób oddolny (strona ↔ użytkownik; użytkownik ↔ użytkownik). To z kolei stwarza warunki do rozwoju tzw. kultury uczestnictwa czy prosumpcji¹³, czyli takich form działalności artystycznej człowieka, w których może on dowolnie dokonywać publicznej autoekspresji, której jednym z wymiarów jest sztuka.

Krytykę takiego podejścia do *Web 2.0*, tj. rozpatrywania w kontekście optymistycznego potencjalnych możliwości tworzenia stwarzanych dla użytkowników, przeprowadza Andrew Keen w pracy *The Cult of Amateur*¹⁴. A. Keen przekonuje, że *Web 2.0* powstało na kanwie połączenia kontr kulturowego utopizmu z technologicznym i ekonomicznym utopizmem lat 90. XX w. Przypisuje ruchowi skupionemu wokół *Web 2.0*, analogicznie do marksistowskiej walki klas, stanie w opozycji wobec starych mainstreamowanych mediów. A. Keen uderza w (według niego) pozbawione krytycyzmu społeczności wychwalające kult amatora, kreatywnego samouka, domorosłego artysty. Wspomniany autor twierdzi, że przez to zaciera się granice między profesjonalizmem a amatorstwem pozbawionym wykształcenia. Tu wskazuje, że *Web 2.0* nie tylko stwarza takie możliwości, ale wręcz zachęca do artystycznej autoekspresji, stawiając za wroga elitarne media tradycyjne, wpajając wartości takie, jak: demokratyzacja w tworzeniu i równość w znaczeniu treści. Użytkownicy *Web 2.0* wsparci technologia stawaliby się obywatelskimi twórcami, którzy mogliby tworzyć, co chcą i kiedy chcą. Wskazuje przy tym na marksistowską analogię indywidualistycznej samorealizacji zawartej w „German Ideology”¹⁵. Zjawisko personalizacji w *Web 2.0* jest traktowane przez A. Keena

¹¹ T. O'Reilly, *What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, „International Journal of Digital Economics” 2017, vol. 65, s. 17–37.

¹² O kolektywnym tworzeniu się wiedzy pisał również James Surowiecki. Zob. J. Surowiecki, *The Wisdom of Crowds*, New York 2005.

¹³ J. Burgess, J. Green, *Youtube. Online video and Participatory Culture*, Cambridge 2009, s. 208.

¹⁴ A. Keen, *The Cult of Amateur. How today's internet is killing our culture*, New York 2007, s. 242.

¹⁵ <https://www.marxists.org/archive/marx/works/1845/german-ideology/> [dostęp: 21 V 2018].

jako objaw narcyzmu, a co więcej wydaje się, iż w opinii autora prawdziwa wysoka sztuka nie jest w stanie powstać poza potężnym zapleczem mediów tradycyjnych, a nabierając charakteru demokratycznego zaczyna tracić na wartości i równać do poziomu średniego, czyli bylejakości. Zdaniem A. Keena konsekwencja zjawiska demokratyzacji tworzenia będzie towarzyszyła demokratyzacja w ocenie, a co za tym idzie, amator będzie uważał się za krytyka równemu profesjonalistcie. Patrząc na to okiem prezentyzmu można by pokusić się o stwierdzenie, iż rzeczywiście dominuje dziś zjawisko tzw. klikalności, która przy obecnych algorytmach mediów społecznościowych pozwala masom na decydowanie o jakości sztuki, jednakże z perspektywy roku 2007, kiedy A. Keen pisze swój tekst, zdaje się, że byłaby to nadinterpretacja słów autora. Niemniej jednak, uważa on, iż elitaryzm kultury i sztuki, także w perspektywie krytyki, powodował, iż społeczeństwo otrzymywało wartościowy przekaz, co w przypadku *Web 2.0* nie może mieć miejsca, gdyż taki krytyk stałby się jednym z wielu pośród masy¹⁶.

Mając zatem świadomości, iż poza tym, że sama technologia i rozwiązania teoretyczne *Web 2.0* mogłyby mieć charakter z gołą neutralny, to jednak sposoby ich wykorzystania oraz tego konsekwencja budziły sporą dyskusję. W tym miejscu chciałbym zwrócić uwagę na kilka takich przypadków i poddać próbie analizy, zwracając jednocześnie uwagę na wcześniejsze teorie, które mogłyby być przydane w zrozumieniu omawianych zjawisk.

Tabela 1. Web 1.0 vs. Web 2.0.

Web 1.0	Web 2.0
jednostronność przekazu	wzajemna relacja nadawca \leftrightarrow odbiorca
statyczność	dynamiczności; modelowanie treści
prosta struktura	aplikacje, flash, złożona hipertekstowość, wieloplatfอรมowość
przeniesienie bezpośrednio wzorców ze świata „analogowego”	User Generated Content
wąska grupa twórców; ograniczony dostęp do narzędzi tworzenia	demokratyzacja tworzenia, kultura uczestnictwa
niska funkcjonalność	personalizacja
schematyczność i jednakowość	różnorodność, szybki rozwój formy

Źródło: Zestawienie własne

W niniejszym referacie nie definiuję sztuki, starając się traktować ją jak najszerzej, biorąc pod uwagę zmieniający się jej kontekst, formy działalności oraz rozwój technologiczny. Nie jest również moim celem przytaczanie *in extenso* teorii

¹⁶ Z jednej strony ciężko polemizować z myślą A. Keena z lat 2005–2007 ze względu na rodzące się dopiero media społecznościowe i brak jasności, w którą stronę rozwinię się owe zjawisko. A. Keen pisze także z perspektywy po wielkim kryzysie finansowym jaki dotknął biznes nowych technologii (tzw. Dot-com bubble). Jednakże wydaje się, iż autor jest *a priori* uprzedzony do zjawiska *Web 2.0* i jego krytyka nie jest obiektywna (autor ocenia wszystkie elementy *Web 2.0* negatywnie, popadając momentami w dziennikarską futurologię).

wielkich myślicieli, jednakże recepcja ich i zastanowienie się na ile mogą być pomocne wobec aktualnych problemów badawczych (wszak i U. Eco, i W. Benjamin tworzyli swoje koncepcje przed upowszechnieniem się dostępu do Internetu i pojawieniem się mediów społecznościowych).

Pierwszy problem to kwestia przypisania autorstwa i rola autora-odbiorcy oraz wpisana w nią polisemiczność. Zwracali na niego uwagę nie tylko W. Benjamin i U. Eco, ale również Hans Gadamer czy Roman Ingarden¹⁷. Zwykło się traktować analizy dzieła sztuki z jednej perspektywy – albo z punktu widzenia twórcy-dzieło, albo odbiorcy-dzieło. W przypadku sztuki w *Web 2.0* mamy do czynienia z przenikaniem się obu powyższych, a zatem jest to dwu-, a raczej trój-stronna relacja twórca-dzieło-odbiorca. W mediach społecznościowych odbiorca dołącza do twórcy i współtworzy z nim sztukę, nie tylko na sposób, który U. Eco określił jako dzieło otwarte, ale także na płaszczyźnie samego dzieła (praca kolektywna jak współtworzenie filmów, memów, gifów itd.) i jego obiegu jako informacji (komentarze, różnego rodzaju oceny, jak np. lajki). Z jednej strony może się to nie wydawać niczym nowym, z drugiej chciałbym zwrócić uwagę na zjawisko hiperbolizacji, które temu towarzyszy. Mianowicie mam na myśli problematykę „reprodukcji” i „klikalności”, które poprzez algorytmy wpisane w mechanikę mediów nie tylko decydują o deprecjonowaniu danego dzieła czy jego popularności, ale także odbiorze. O tym czy coś jest rozpoznawalne w mediach społecznościowych nie stanowi tylko jakość dzieła, ale liczba jego reprodukcji, a nawet więcej liczba jego „pozytywnych ocen”, które mają również charakter symboliczny (przykładowo wprowadzone ostatnio na portalu Facebook „buźki”, które symbolizują reakcję odbiorcy na odczytane przez niego treści). Dodatkowo w grę wchodzi kwestia interpretacji dzieła przez komentarze – nie tylko ilościowo, ale także jakościowo – co zdaje się wpisywać w ecowską wielość interpretacji. Te właśnie subiektywne oceny ukierunkowują masowego odbiorcę, wkraczając pomiędzy niego a sztukę. Jest to mimo wszystko pewne novum – nie pośredniczy między nami a sztuką krytyk, przedstawiając merytoryczne argumenty¹⁸, ani nie jesteśmy już w bezpośrednim kontakcie z dziełem, gdzie rozwija się nasze indywidualne przemyślenie. Odbiorcy zatem nadają mu kompletnie nowy kontekst a raczej wiele kontekstów, odrywając go, parafrazując W. Benjamina, od swojej tradycji, od jego „tu i teraz”.

Innym przykładem współtworzenia jest reprodukcja sztuki „analogowej” z jednoczesnym zmienianiem jej elementów. Tu możemy wziąć pod uwagę przetwarzanie klasycznych dzieł sztuki na memy czy gify. Z jednej strony odzieramy dzieło z jego kontekstu i formy nadając mu nowy kontekst oraz znaczenie, z drugiej zaś oryginał zostaje przez nas postrzegany inaczej, z perspektywy doświadczenia reprodukcji i remixu. Może to mieć nie tylko znaczenie dla recepcji i interpretacji dzieł, ale także dla ich popularności. Można spotkać w komentarzach w mediach społecznościowych, że „coś” lub „ktoś” jest memogenny tzn. zakłada się, iż remixowanie takiego bytu tworzy bardziej spójne przesłanie niż inne, a zatem będzie lepiej odczytane przez odbiorcę i wzbudzi u niego zakładaną reakcję

¹⁷ Ł. Białkowski, *Sztuka w procesie jako typ dzieła otwartego*, [w:] https://www.academia.edu/22293269/Sztuka_w_procesie_jako_typ_dzie%C5%82a_otwartego [dostęp: 21 V 2018].

¹⁸ Co jako zagrożenie traktował Keen. Zob. idem, *op. cit.*, s. 11–26.

(np. humorystyczną w przypadku memów satyrycznych)¹⁹. Wracając jednak do komentarzy i remixów, zdaje mi się, że to co U. Eco rozumiał jako nieokreśloność, która powodowała nieustannie zmieniające się odczytania, ujawniają się właśnie w ciągle poszerzającym się zasobie ludzkiej twórczości i recepcji w *Web 2.0*. Każdy kolejny komentarz i lajk, każdy nowy mem lub przeróbka jakiegoś obrazu lub filmu (może to również dotyczyć materiałów nie będących stricte sztuką, które po procesie reprodukcji i *remixu* do takowej aspirować mogą. Mam tu na myśli zdjęcia osób publicznych, np. popularne obecnie w sieci memy z Prezydentem Rzeczypospolitej Polskiej Andrzejem Dudą), powoduje powstanie kolejnego elementu niedookreślenia niejako kumulując możliwości interpretacyjne. Odwołując się do Josepha Margolisa²⁰ chciałbym zauważyć, że z perspektywy odbiorcy sztuka zawsze będzie interpretowana (i reinterpretowana) w kontekście historii dzieła, jak i samej historii jego interpretacji. Co więcej J. Margolis twierdzi, że nie ma jednego właściwego kanonu interpretacyjnego, a wszystkie, nawet wzajemnie sobie przeczące, strategie interpretacyjne są kulturowo właściwe. A zatem jeśli przyjmiemy przesłanki Margolisa za właściwe, należy stwierdzić, iż otwarte dzieła sztuki w *Web 2.0* mają w teorii nieskończoną ilość interpretacji, a przynajmniej tak długo, jak będzie wokół nich ludzkie zainteresowanie i aktywność.

Jak już wspomniałem współtworzenie sztuki ma także swój kolektywny wymiar. Świetny, momentami zatrważający, ale inspirujący przykład to tak zwany „Plac Pixeli”²¹. Był to eksperyment portalu Reddit, gdzie każdy mógł umieszczać na planszy po jednym pixelu, jednego z szesnastu kolorów w pewnym odstępnie czasu. Cały eksperyment trwał 72 godziny i skupił ludzi z różnych kręgów i krajów. Użytkownicy portalu za pośrednictwem czatów koordynowali wspólnie tworzenie obrazów, znaków, symboli popkultury. Nie jest moim celem by opisywać historię eksperymentu, jednakże chciałbym zwrócić uwagę, iż sam proces kreacji, chociaż anonimowy, przebiegał kolektywnie. Co więcej każdy kolejny element powstawał wobec innego, istniejącego obok na tej samej planszy, a zatem poszczególne dzieła wchodziły z sobą w swego rodzaju „interakcję”. Pierwszy problem jaki tu zauważam to kwestia autorstwa. Ustalenie go w takich okolicznościach jest co najmniej trudne, żeby nie rzec niemożliwe²². W tym przypadku mamy do czynienia raczej z grupami twórców (lub jak to chciałby widzieć autor notki: z Kreatorami, Niszczycielami i Protektorami), których albo możemy podzielić ze względu na charakter twórczości, albo ze względu na przynależność do procesu powstawania konkretnych dzieł. Powstaje pytanie: czy kwestia autorstwa jest w tym przypadku istotna i rzutuje na naszą recepcję? Ponadto chciałbym zauważyć, iż w momencie trwania tych 72 godzin w sposób jednostkowy doszło do granic maksimum

¹⁹ Tu ciekawym przykładem jest seria memów w ramach kampanii promocyjnej portalu Histmag, gdzie autorzy do obrazów dzieł sztuki dołączają krótki tekst zachęcający do finansowego wspierania swojego portalu. Zob. <https://www.facebook.com/histmag.org/photos/a.409794742442.189671.81885462442/10155049245227443/?type=3&theater> [dostęp: 21 V 2018].

²⁰ J. Margolis, *Czym, w gruncie rzeczy, jest dzieło sztuki?*, Kraków 2004, s. 89–130.

²¹ Opis eksperymentu przez jednego z użytkowników portalu: <http://sudoscrypt.com/reddit-place/> [dostęp: 21 V 2018].

²² *De facto* przy sprawdzeniu adresów IP dałoby się osiągnąć pewne, lecz jak podejrzewam niesatysfakcjonujące efekty.

wręcz omawiane przeze mnie zjawisko hiperbolizacji problemów teoretycznych, które wyżej przedstawiłem. Każdy kolejno postawiony pixel, a następnie grupa pixeli, które tworzyły znak, powstawały w otoczeniu innych, aktualnie się kształtujących. Zatem powstawanie (autor), jak i recepcja (odbiorca) kolejnych pixeli i znaków były ze sobą powiązane dynamiczną relacją, która zdaje się wpasowywać w pojęcie dzieła otwartego. Relacja ta nie jest ograniczona jedynie do przestrzeni „Placu Pixeli”, gdyż jak wspomniałem, proces komunikacji (a zarazem recepcji i interpretacji) miał miejsce pomiędzy użytkownikami (na kanałach oficjalnych i prywatnych).

Każda z grup interesu biorąca udział w eksperymencie chciała coś przekazać pozostałym: dla Niszczycieli było to nihilistyczne opanowanie planszy czarnymi pixelami, zaś dla ich przeciwników było to narysowanie flagi Stanów Zjednoczonych, co między innymi miało stanowić alegorię wolności tworzenia²³.

Dla U. Eco dzieło sztuki to forma komunikatu, który miał być deszyfrowany przez odbiorcę dzięki współdzieleniu tego samego kodu kulturowego. Ewolucje społeczne sprawiają jednak, że kod ten przestaje być współdzielony, a sztuce nadaje się nowe możliwości interpretacyjne. Współcześnie wpływ na to ma wzrastająca informatyzacja życia społecznego. *Web 2.0* to – jak wspomniałem – również szereg aplikacji, których budowa ma wpływ na naszą percepcję. Może to być interfejs lub kwestia mechaniki medium, jak np. snapchat, gdzie obrazy znikają po kilku chwilach. Nie wspomnę już o możliwości nakładania na obrazy filtrów i innych dodatków w postaci choćby napisów czy innych obrazów i animacji. Nieustannie zmieniający się świat mediów społecznościowych, który wszakże jest jednym z czynników przekształcających współczesną kulturę, powoduje, iż nie tylko różnie wielość interpretacji, ale także stwarzane są pewne bariery w postrzeganiu wcześniejszego kontekstu sztuki – np.: brak dostępu do starego interfejsu lub skasowanie uprzednio funkcjonujących komentarzy.

W. Benjamin napisał, że zsekularyzowana sztuka nabrała elementów kultu piękna, które konsumuje odbiorca masowy. Pod pewnymi względami ma to miejsce obecnie. Co prawda jakość nie odgrywa już tak wielkiego znaczenia²⁴, jednakże np. na portalu Youtube piękno formy potrafi być doceniane chociażby we vlogach. Vlog jako swoją główną treść ma wpisaną autoekspresję jego twórcy. Może to być uchwycone w postaci monologu albo krótkich ujęć widzianych z perspektywy twórcy (tzw. *First Person View*²⁵). Tu chciałbym wskazać na jedną bodaj z najbardziej rozpoznawalnych na polskim gruncie vlogowym osób – Krzysztofa Gonciarza, który jest niejako pionierem gry formą vlogów. K. Gonciarz sprawia, iż są one niebanalne, zaskakujące i pretendują do miana sztuki. Wybór ujęć, ich remix, perspektywa powodują, iż obrazy przedstawiane przez vlogera mają charakter artystyczny, ukazując zupełnie inne punkty widzenia, niż byłoby to w przypadku

²³ Skądinąd jest to interesujące zjawisko skupienia się osób lobbujących za swobodą tworzenia wokół symbolu jakim jest flaga Stanów Zjednoczonych. Kwestia wykorzystania jej jako alegorii mogłaby stanowić interesujący przyczynek do dalszych badań nad recepcją sfery analogowej znaków i symboli w ramach *Web 2.0*.

²⁴ Co nie oznacza, iż nie odgrywa w ogóle. Jest zrównana do innych elementów składowych traktujących o popularności dzieł jak np. osoba autora czy kontekst dzieła.

²⁵ Z punktu widzenia pierwszej osoby (przyp. Autora).

tradycyjnego postrzegania statycznego kamerą. Samo oglądanie filmów na YouTube wpisuje się w teorie W. Benjamina nie tylko w przypadku twórczości K. Górciarza. W. Benjamin mówi, iż fotografia i film nadają sztuce nowe perspektywy widzenia, uwydatniając ich inne, nieraz ukryte cechy. Tu swego rodzaju rewolucję estetyczną wprowadziło zastosowanie technologii VR (*virtual reality*), która pozwala na doświadczenie dzieła w formacie 3D. Innym podobnym mechanizmem jest możliwość przedstawienia obrazów z wykorzystaniem techniki filmu sferycznego, tj. oglądania zdjęcia w formacie 360 stopni. Analogicznie do myśli W. Benjamina, kiedy aparat fotograficzny czy film pozwoliły obserwować sztukę z różnych perspektyw, tak filmy sferyczne pozwalają odczytywać również kontekst dzieła, jego otoczenie, zmieniając nasze możliwości recepcyjne (np. oglądanie zabytku architektonicznego w otoczeniu innych budynków).

Według W. Benjamina sztuka kolejno została odarta ze swojego sakralnego znaczenia. Prądy sztuki dla sztuki również schodzą w cień. Jestem daleki od trywializowania i stwierdzenia, że obecnie sztuka to (wg koncepcji marksistowskiej u W. Benjamina) produkt, który konsumujemy. Faktem jest, że sztuka stała się czymś użytkowym, ale nabiera również coraz to nowych form funkcjonowania. Sztuka może być naszym obrazem na pulpicie, który funkcjonuje niczym kwiat w doniczce, jako kolejny element ozdoby. Z drugiej strony sztuka może, np. powszechnie edukować, czego dobrym przykładem są memy edukacyjne, np. o tematyce historycznej²⁶.

W. Benjamin sugeruje, że nastąpiło przesunięcie ośrodka ciężkości w odbiorze sztuki z samego dzieła na aparaturę służącą jego reprodukcji. Zdaje się mieć to potwierdzenie w kontekście *Web 2.0* i portali społecznościowych. Ograniczenia portali (stopniowo stają się co prawda mniejsze) wpływają na to, jakie granice owa sztuka może mieć (od wielkości dzieła, poprzez jego długość czy dozwolone, a raczej niedozwolone, elementy i treści). Tak samo ma się kwestia w przypadku roli autor-odbiorca. W każdym momencie możemy stać się twórcą jako odbiorca dzieła, co zaciera granice między profesjonalizmem a amatorską twórczością (może to przybrać dwa warianty – albo rezygnujemy z postrzegania dzieła przez pryzmat autora, albo wręcz przeciwnie – w obu przypadkach ma to znaczenie przy odbiorze i interpretacji sztuki). Otwiera to jednak drogę dla autorów-amatorów, którzy odkrywają swój talent, mogą w sposób prawie że równy rywalizować i przechodzić do grona uznanych artystów. Znikają bariery tworzone przez brak finansów, zamknięcie środowiska i wystawców. Odwołując się do James'a Surowieckiego, to że krytycy są niejako zrównywani z masowym odbiorcom, nie powoduje jednak (jak obawiał się A. Keen) powszechne wyniesienie niskiej jakości twórczości. J. Surowiecki uważa, iż przy odpowiednich warunkach masy są zdolne podejmować racjonalne i optymalne decyzje, co podobnie ma miejsce w *Web 2.0*. Dobra sztuka jest w stanie szybko się wybić (dzięki mechanizmom reprodukcji i *remixu*), zaś ta niskiej jakości otrzymuje łatkę „gniotu”. Warto zauważyć, że sami krytycy-profesjonaliści również partycypują w „kulturze klikalności”, a zatem ich głos może być słyszalny pośród mas i przez nie reprodukowany.

²⁶ J. Surowiecki, *op. cit.*, s. 3–26.

W tym miejscu chciałbym poświęcić chwilę na refleksję o archiwizacji i badaniu sztuki w *Web 2.0*. Zasadniczą część problemów, zwłaszcza natury technicznej, poruszyłem w innym miejscu²⁷, jednakże chciałbym szczególnie zaakcentować te, które odnoszą się do powyższych rozważań.

Pojawiła przede wszystkim seria problemów związanych z granicami dzieła, jego autorstwem, przynależnością czasową i przestrzenną czy recepcją. Ma to swoje zasadnicze przełożenie na praktykę badawczą, a zwłaszcza archiwizacyjną. Zaznaczę na wstępie, że jestem zwolennikiem jak najszerzej archiwizacji, co jest spowodowane obserwowanym problemem częściowej ulotności danych cyfrowych.

Pierwszy problem dotyczy tzw. nakładek językowych na portalach. W obrębie tego samego fanpage'a można zamieszczać odmienne treści dla użytkowników z różnych lokalizacji. Innymi słowy mówiąc, nakładka językowa pokazuje inne treści odbiorcom polskim, a inne angielskim, francuskim czy japońskim. Prowadzić to może do zjawiska, iż pozyskując dane, np. z Facebooka dwóch badaczy, może uzyskać dwa odmienne konteksty funkcjonowania dzieła.

Czy jako badacze powinniśmy subiektywnie wybierać, jaka część dzieła sztuki jest przez nas archiwizowana? Mianowicie, czy możemy „na sucho” wyjąć dzieło z kontekstu jego odbioru, tj. komentarzy i statystyk (np. lajków pod memem)? Czy takie wyrwanie dzieła z kontekstu nie zaburzy nam możliwości interpretacyjnych?

Zasadniczym problemem przy archiwizacji danych z sieci jest pytanie o to, co archiwizujemy, o byt, z którym wchodzimy w relacje jako badacze, oraz o to, jak archiwizowany i badany przez nas byt ma się do zjawisk, które chcemy poprzez nasze badanie poznać. Czy archiwizujemy poprzez platformy developerskie czy też poprzez tzw. screenshoty? Czy odzieranie sztuki z jej kontekstu technicznego, czyli interfejsu, ma znaczenie dla wyników naszych badań?

Nie wchodząc szerzej w aspekty techniczne chciałbym zadać pytanie: czy dokonując archiwizacji sztuki, nie dokonujemy właściwie jej reprodukcji, a zatem tworenia nowego bytu i nowych możliwości interpretacyjnych?

Chciałbym też przywołać poprzednie rozważania, które przytoczyłem podczas omawiania konkretnych przykładów. Jak ma się w tym momencie kwestia ustalenia i znaczenia autorstwa?

Próbując podsumować dotychczasowe rozważania usystematyzuję kwestie, które pojawiły się w kolejnych akapitach niniejszego referatu. Rozpocznę od tematu dotyczącego ustalania autorstwa oraz zmian, jakie zaszły w roli autora i w rozmyciu granic między odbiorcą a autorem dzieł. Zauważyłem, iż zmiany, jakie przyniosło pojawienie się *Web 2.0* (techniczne i społeczne), dają nam nowe możliwości postrzegania zjawiska, gdzie odbiorca jest jednocześnie autorem, a samo dzieło nabiera coraz to większej polisemiczności, co widzimy już u U. Eco, H. Gadamera i R. Ingardena. W problematykę tą wpisuje się również kwestia pracy kolektywnej i jej rezultatów, a co za tym idzie, problematyka reprodukcji i kultury klikalności. Nowe mechanizmu funkcjonowania w przestrzeni cyfrowej przeniosły punkt ciężkości na recepcję wyrażaną w postaci statystyk reakcji oraz udostępniania

²⁷ W. Werner, A. Trzoss, *op. cit.*

i komentowania treści. Określanie wartości stało się wypadkową opinii mas oraz algorytmów portali społecznościowych. Rozważania wiodą od kolektywizmu ku *remixowi* i związanymi z nim wyzwaniami. *Remix* nie tylko ma silny związek z kwestią autorstwa, jak to wcześniej zaznaczyłem, ale również wpisuje się w znaczenie cyrkulacji treści, kulturę klikalności. Ma to silny związek także z polisemicznością i nowymi interpretacjami dzieła (*remix* może być potraktowany jako swego rodzaju interpretacja u samego odbiorcy-nadawcy). W technicznych aspektach zmiany w percepcji i kanonach interpretacji związane są z towarzyszącymi im problemami interfejsu, którego obecność jest dodatkowym bodźcem wpływającym na odbiór dzieła. Wracając do kwestii wielości interpretacji i relacji między dziełem a odbiorcą, chciałbym przypomnieć o istotnym aspekcie jakim jest zmiana w pośredniczeniu na linii dekodowania dzieła. Rola autorytetu krytyka została zastąpiona przez mądrość tłumu, która interferuje i wpływa na nasze możliwości interpretacyjne. Wreszcie *Web 2.0* to zmiany w strukturze społeczno-kulturowej. Powszechność dostępu do narzędzi tworzenia i związana z tym kultura uczestnictwa doprowadziły do sytuacji, w której każdy może zostać twórcą, amator może zostać profesjonalistą, ukryte talenty mają szansę na wybicie się, pomijając bariery tworzone przez duże korporacje medialne i bariery biurokratyczne.

Powyższe rozważania wpisują się w szerszą dyskusję dotyczącą ogólnie pojętej cyberkultury²⁸. Sztuka wobec *Web 2.0* jest tym szczególnym rodzajem syntopii²⁹, w której urzeczywistniają się w pełni koncepcje interaktywnego hipermedium, które zmieniło oblicze społeczeństwa³⁰. O tych nowych przemianach i związanych z nimi paradygmatami sztuki multimedialnej w erze technologii cyfrowych pisał szerzej Ryszard Kluszczyński³¹, a co było już wspomniane wcześniej w niniejszej pracy. Kwestią sporną pozostaje postrzeganie tych nowych relacji. Według Lva Manovicha interaktywność (która wpisana jest w *Web 2.0*) jest specyficznym rodzajem nieporozumienia między autorem i odbiorcą³². Biorąc pod uwagę, że L. Manovich analizuje kondycję współczesnej sztuki z perspektywy jej samej, pozostając na poziomie estetyki czy immersji, nie wypada się z nim zgodzić jeśli wziąć pod uwagę wcześniejszej rozważania oparte na koncepcjach U. Eco czy wspomnianych wyżej wybitnych medioznawców jak Jean Burgess, Joshua Green czy Andreas Kaplan i Michael Haenlein. Urzeczywistnienie się „trzeciej kultury”³³, której głównymi partycypantami stają się ludzie dojrzewający wraz z rozwijającą się technologią, spowodowało, iż jej twórcy i odbiorcy mówią jednym techniczno-kulturowym językiem. Krytyka zjawiska interaktywności czy kondycji sztuki wobec

²⁸ P. Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Warszawa 2010; L. Manovich, *Język nowych mediów*, Warszawa 2006; L. Manovich, *Software takes command*, New York, London 2013.

²⁹ P. Zawojski, *op. cit.*, s. 73–75.

³⁰ Zawojski pisze za M. Castellem, iż dopiero komputeryzacja i *Web* urzeczywistniły interaktywną wirtualność. Zob. P. Zawojski, *op. cit.*, s. 27.

³¹ R. Kluszczyński, „*Od web studies do antropologii nowej wizualności. Współczesne badania nad cyberkulturą*”, [w:] https://kulturasielicy.pl/upload/archiwum_kw_files/artykuly/3._ryszard_w._kluszczyński_-_od_web_studies_do_antropologii_nowej_wizualności_współczesne_badania_nad_cyberkultura.pdf [dostęp: 20 V 2018].

³² L. Manovich, *Kim jest autor?*, „*Kultura Popularna*” 2003, nr 1, s. 92.

³³ R. Kluszczyński, *Wstęp*, [w:] *W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii*, Gdańsk 2016, s. 7–16.

Web 2.0 (relacji rozumianej tak, jak zaznaczono na wstępie artykułu) wynika z niezrozumienia, a raczej anachronizowania samego fenomenu *Web 2.0*. Nawiązując raz jeszcze do przemyśleń W. Benjamina chciałbym zauważyć, iż charakter sztuki w sieci uległ przemianie naznaczonej umasowieniem, doszło do hiperbolizacji zjawisk wcześniej jej towarzyszących, a zatem zmienił się kontekst, motywy, recepcja. Stąd postrzeganie sztuki, dzieła sztuki, jak i twórczości w sieci w ogóle, nie może być prowadzone bez dialogu z dziedzinami pokrewnymi zjawisku, jak medioznawstwo czy informatyka, które dostarczając narzędzi nie tylko przydatnych na poziomie technicznym, ale będącymi swoistą bramą dla epistemologii. Rozważanie sztuki w świetle *Webu 2.0* tylko z jej perspektywy daje niepełny obraz, stąd warto dokonać refleksji w oparciu o dotychczasowy dyskurs nad tym fenomenem, nie odrywając się od dzieła jako źródła poznania (w przypadku autora rozumianego jako źródło historyczne zgodnie z koncepcją J. Topolskiego³⁴). Konkludując, *Web 2.0* stworzyło wiele nowych perspektyw badawczych, które nie tylko odwołują się do starych problemów związanych z analizą i rozumieniem sztuki. Warto zatem czerpać z wcześniejszego dyskursu, mimo iż funkcjonował on w realiach przedcyfrowych. Parafrazując myśl moją i Wiktora Wernera z przytaczanego przeze mnie artykułu, to co archiwizujemy, nie zawsze jest tym, co realnie funkcjonuje. A zatem archiwizacja zmienia niejako kontekst funkcjonowania dzieła sztuki ergo, jej możliwe rozumienie i interpretacje. Wniosek ten jest istotny nie tylko dla badacza, ale i archiwizatorów, zwłaszcza jeśli będziemy mieli na uwadze główny cel tych zabiegów – pozostawienie materiału źródłowego do dalszych badań, nie tylko historycznych. Pamiętając przy tym, iż odbiór dzieła będzie się nieustannie zmieniał, gdyż jak napisał W. Benjamin, dzieło ma nadawany na nowo swój kontekst wraz z jego przejściem do kolejnego etapu rozwoju ludzkiej kultury³⁵.

Bibliografia

OPRACOWANIA MONOGRAFICZNE

- Benjamin W., *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility*, Cambridge, Londyn 2008.
- Burgess J., Green J., *Youtube. Online video and Participatory Culture*, Cambridge 2009.
- Keen A., *The Cult of Amateur. How today's internet is killing our culture*, 2007.
- Lessig L., *Remix. Making Art. And Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, Bloomsbury Academic 2008.
- Margolis J., *Czym, w gruncie rzeczy, jest dzieło sztuki?*, Kraków 2004.
- Manovich L., *Język nowych mediów*, Warszawa 2006.
- Manovich L., *Software takes command*, New York, London 2013.
- Surowiecki J., *The Wisdom of Crowds*, New York 2005.
- Topolski J., *Metodologia historii*, Warszawa 1973.
- Umberto E., *Dzieło otwarte: forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, Warszawa 2008.

³⁴ J. Topolski, *Metodologia historii*, Warszawa 1973, s. 342–355.

³⁵ Nie chcąc popaść w futurologię chciałbym zaznaczyć, iż trwa dyskusja nad tym, czy nie jesteśmy obecnie świadkami narodzin tzw. Web 3.0 Por.: <http://radar.oreilly.com/2007/10/todays-web-30-nonsense-blogsto.html> [dostęp: 20 V 2018]; E. Trere, V. Barassi, *Does Web 3.0 come after Web 2.0? Deconstructing theoretical assumptions through practice*, "New Media and Society" 2012, vol. 14 (8), s. 1269–1285; T. Berners-Lee, J. Hendler, O. Lassila, *The Semantic Web*, "Scientific American" 2001, vol. 284 (5), s. 34–43.

Zawojki P., *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Warszawa 2010.

ARTYKUŁY NAUKOWE

- Berners-Lee T., Hendler J., Lassila O., *The Semantic Web*, "Scientific American" 2001, vol. 284 (5).
- Białkowski Ł., *Sztuka w procesie jako typ dzieła otwartego*, [w:] https://www.academia.edu/22293269/Sztuka_w_procesie_jako_typ_dzie%C5%82a_otwartego
- Kaplan A., Haenlein M., *Users of the world, Unite! The challenges and opportunities of Social Media*, [w:] <http://michaelhaenlein.eu/Publications/publications.htm>.
- O'Reilly T., *What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, "International Journal of Digital Economics" 2017, vol. 65.
- Kluszczyński R., „*Od web studies do antropologii nowej wizualności. Współczesne badania nad cyberkulturą*”, [w:] https://kulturasieliczy.pl/upload/archiwum_kw_files/artykuly/3._ryszard_w._kluszczyński_-_od_web.studies_do_antropologii_nowej_wizualności._współczesne_badania_nad_cyberkultura.pdf
- Kluszczyński R., *Wstęp*, [w:] *W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii*, Gdańsk 2016.
- Manovich L., *Kim jest autor?*, „Kultura Popularna” 2003, nr 1.
- Toledano Cristina Aced, *Web 2.0: the origin of the word that has changed the way we understand public relations*, [w:] https://www.researchgate.net/publication/266672416_Web_20_the_origin_of_the_word_that_has_changed_the_way_we_understand_public_relations.
- Trere E., Barassi V., *Does Web 3.0 come after Web 2.0? Deconstructing theoretical assumptions through practice*, "New Media and Society" 2012, vol. 14 (8).
- Trzoss A., *Cyfrowe źródła historyczne w kontekście społecznego i politycznego wymiaru Web 2.0*, [w:] *Źródła historyczne. Nowe konteksty – badania – interpretacje*, red. V. Julkowska, S. Jakutivić, P. Krajewski, Poznań 2017.
- Werner W., Trzoss A., *Problemy i wyzwania związane z badaniem i archiwizacją aktywności instytucji publicznych w mediach społecznościowych*, [w:] *Toruńskie Konfrontacje Archiwalne. Pogranicza archiwistyki*, t. VI, Toruń 2019 (w druku).



Arts in view of Web 2.0. Archiving and research

Author in the following paper discusses the question of the impact of *Web 2.0* on the arts and human perspective of work of art. In first chapters issues of *Web 2.0*, its technical and theoretical backgrounds are discussed. In the second part author outlines problems linked with the research on art in *Web 2.0* such as authorship, art reception, process of creation, changes in perspectives and interpretation of work of art and matters of its social impact in digital society. In the end author states that both technical and theoretical issues influence the researcher's work when archiving and later analyzing relation between *Web 2.0*, work of art and nowadays society.

Keywords: digital history, digital source, digital archiving, art, opera aperta, born-digital, *Web 2.0*