



1. Masaki Fujihata, *Voices of Aliveness*, 2012 (projekcja 3D),
wystawa *Masaki Fujihata: Poszerzanie świata*, Centrum Sztuki
Współczesnej ŁAŻNIA, Gdańsk 2017, fot. Paweł Józwiak

Dzieło sztuki w epoce sieciowej prezentacji

Ryszard W. Kluszczyński

Wydział Filologiczny, Uniwersytet Łódzki

ORCID: 0000-0003-1073-9805

Artykuł recenzowany / Peer-reviewed article

Wstęp

W podjętych tu rozważaniach zajmuję się procesami, które zachodzą w świecie współczesnej twórczości artystycznej za sprawą wykształcenia się i upowszechnienia internetu jako środowiska praktyk artystycznych, w szczególności środowiska prezentacji sztuki. Procesy te, których rezultatem jest coraz częstsze udostępnianie dzieł sztuki, niezależnie od ich formy czy medium, na platformach internetowych, także w formie wystaw czy innych kompleksowych wydarzeń, takich jak na przykład festiwale, uległy w ostatnim czasie intensyfikacji za sprawą pandemicznego, przymusowego usieciowienia sztuki (mam tu na myśli jedynie jej przeniesienie do sieci internetowych). To ostatnie doprowadziło między innymi do wyłonienia się przekonania, że oba te zjawiska – pandemia oraz przeniesienie sztuki do internetu – są ze sobą bezpośrednio, przyczynowo powiązane.

Rozpatrując jednak sytuację sztuki w czasach COVID-19, uznaję, że jej obecne perturbacje nie są w żadnej mierze wywołane przez pandemię i spowodowaną przez nią globalną, społeczną dystansację. Pandemia wpływa w znacznie większym stopniu na sytuację instytucji artystycznych niż na samą sztukę. Wobec niej występuje w istocie jedynie w roli chwilowego katalizatora procesów rozwijających się już wcześniej. Dotyczą one w największym stopniu sztuk nowych mediów, ale także ich związków z innymi twórczymi dziedzinami oraz tendencji, które one tam wywołują bądź wzmacniają [Kluszczyński 77-90]. Pandemia

uwidacznia więc zjawiska, które były już obecne w polu sztuki od pewnego czasu, przyczyniając się zarazem do ich intensyfikacji. Z kolei procesy, o których piszę w ostatniej części, pomagają artystom i instytucjom sztuki zmierzyć się efektywnie z wyzwaniami ze strony pandemii, pozwalając ominąć dylemat: nie wystawiać w czasach lockdownu dzieł nieinternetowych czy wystawiać je w formie dokumentacyjnej.

Z największą uwagą przyglądam się tu zmianom dotyczącym statusu dzieła sztuki, jak również odnoszącym się do sposobów jego udostępniania publiczności. Aby wydobyć sens omawianej transformacji i wpisać ją w teoretyczne i historyczne ramy, odnoszę się w pierwszej kolejności do dwóch koncepcji przedstawionych w tekstach opublikowanych znacznie wcześniej, rozpatrujących niegdysiejsze rewolucje: *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej* Waltera Benjamina z 1936 roku oraz *Dzieło kultury w epoce systemów cybernetycznych* Billa Nicholasa z roku 1988.

Obaj autorzy podjęli próbę rozpatrzenia transformacji zachodzących w ich otoczeniu kulturowym, w tym także przeobrażeń sztuki wynikających z rozwoju technologicznego, rozważając przy tym również znaczenie tych procesów dla charakteru dzieła. Benjamin zajął się konsekwencjami technicyzacji kultury, Nichols natomiast rezultatami jej wirtualizacji (czy też symulakryzacji). Analizuję tu diagnozy rewolucyjnych procesów przedstawione przez obu autorów, jak również wnioski, które oni formułują, w szczególności dotyczące statusu

dzieła sztuki. Następnie zestawiam je z trzecią rewolucją, sieciową, rozwijającą się obecnie, którą w niniejszym tekście przedstawiam jako swoistą kontynuację procesów wskazanych przez autorów obu wcześniejszych koncepcji. Rozważam konsekwencje współczesnego usieciowienia sztuki dla całego jej systemu. Prezentuję też trzy koncepcje dzieła sztuki wylaniające się ze wskazanych tu rewolucji: dzieła zapośredniczonego, zastąpionego i zwielokrotnionego.

Rewolucja techniczna albo zapośredniczenie dzieła (dzieło sztuki w epoce reprodukcji technicznej)

W 1936 roku Walter Benjamin opublikował tekst *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej*. Przedstawił w nim między innymi rozważania na temat twórczości artystycznej. W szczególności podjął refleksję dotyczącą statusu dzieła i jego estetyki, procesów jego kształtowania i doświadczania, ale również odniósł się do kwestii zmian dotyczących całej wizualnej kultury artystycznej. Rozpatrywane przez Benjamina transformacje estetyczne i kulturowe wyłoniły się za sprawą rewolucji technicznej oraz wytworzonych przez nią nowych narzędzi obrazowania (szerzej: reprodukowania, jeśli pamiętać, że tezy Benjamina można odnieść też do mediów dźwiękowych, którymi on w tym tekście się nie zajmował). Rozwój i upowszechnienie tych narzędzi sprawiły ostatecznie, że w XX stuleciu dzieła sztuk wizualnych zaczęły coraz częściej docierać do szerokiej publiczności przede wszystkim w postaci ich rozmaitych technicznych reprodukcji. A ponieważ wiek XX przyniósł postępujące poszerzenie pola uczestnictwa kulturowego, który to proces kulminował najpierw w postaci kultury masowej, a następnie – kultury partycypacji, to zjawiska opisane przez Benjamina dołączyły ostatecznie do najważniejszych, najbardziej symptomatycznych aspektów współczesnej kultury. Przede wszystkim jednak rozwój technologii reprodukcyjnych ukształtował nowy charakter dzieła. „Reprodukowane dzieło sztuki – pisał Benjamin – w coraz większym stopniu staje się reprodukcją dzieła sztuki już w swym założeniu obliczonego na możliwość reprodukcji” [74-75].

W ujęciu Benjamina sytuacja ta wywołała niezwykle istotne estetyczne i kulturowe konsekwencje. Jak pisał bowiem: „nawet w przypadku najdoskonalszej reprodukcji nie ma mowy o jedynym, niepowtarzalnym związku dzieła sztuki z miejscem i czasem jego istnienia” [69]. Zakładał jednocześnie, że „więź oryginału z miejscem i czasem jego istnienia składa się na pojęcie jego autentyczności” [70]. Jeśli więc autentyczność nie jest

reprodukowalna, to aura, która jest właśnie wyrazem powiązania dzieła z jego historycznym źródłem, w epoce technicznej reprodukcji obumiera.

Zanikające właściwości w czasach swej estetycznej doniosłości fundowały kultowy status dzieła sztuki. Ich obecny brak czy też utrata znaczenia przesuwają sztukę w stronę jej charakterystyki ekspozycyjnej, co spowodowało kolejne istotne konsekwencje. „Wraz z pojawieniem się różnych metod technicznej reprodukcji dzieła sztuki – pisał Benjamin – jego możliwości ekspozycyjne urosły w tak wielkiej mierze, że ilościowa zmiana relacji pomiędzy obydwoma biegunami [wartości kultowej i ekspozycyjnej dzieła sztuki – R.W.K.] przechodzi w jakościową zmianę jego natury” [76]. W rezultacie sztuka „w miejsce oparcia w oryginale znajduje oparcie w innej praktyce, a mianowicie – w polityce” [75].

Kopia – wytwór technicznej reprodukcji – nabywa ponadto, według Benjamina, swoistej autonomii wobec pierwowzoru. Po pierwsze bowiem, niektóre z jej aspektów uzyskują formę bądź wyrazistość nieosiągalną dla oryginału, wskutek czego kopia jest w stanie „wydobyć aspekty oryginału [...] nieuchwytnie dla ludzkiego oka” [70]. Po drugie, ponownie za sprawą technicznych środków, „kopia oryginału może się znaleźć w sytuacji nieosiągalnej dla samego oryginału [albowiem – R.W.K.] umożliwi dziełu wyjście naprzeciw odbiorcy” [70].

Reprodukcyjność rozwijająca się w rezultacie ekspansji narzędzi technologicznych była wytworem narzędzi graficznego powielania obrazów, ich technologicznego klonowania. Przyczyniając się do nieokiełznanej proliferacji wizualności, stała się zarazem fundamentem rodzajowym kształtujących się nowych sztuk techniczno-medialnych: fotografii i filmu, a następnie twórczej telewizji i wideo. Podobnie kształtowały się także pola twórczości dźwiękowej. Sztuki mediów technicznych przejęły i zmodyfikowały rozpatrywaną wcześniej relację między oryginałem a reprodukcją, czyniąc ją istotną właściwością zarówno procesu twórczego, jak i powstającego w jego wyniku dzieła sztuki. Dzieło i kopia połączyły się w jedno, unieważniając charakteryzującą je dotąd opozycyjność. Sztuki te wykształciły swoje nowe estetyki, które wyrastają z ich charakterystyki medialnej. Mogło to jednak nastąpić dopiero wtedy, gdy zostały unieważnione tradycyjne wobec dzieła wymagania: manualnego, autorskiego wykonania, unikatowości i oryginalności każdego artefaktu oraz – w pewnym sensie – także autentyczności. Pozostałe atrybuty – poza manualnością – zostały na nowo zinterpretowane i w zmodyfikowanej postaci włączone do medialnej estetyki.

Sztuki mediów technicznych, które wylaniają się z logiki reprodukcyjności, ale nie są przez nią determinowane, otwierają także inne jeszcze możliwości. Benjamin jednak nie eksplorował zbyt wnikliwie tych obszarów. Dostrzegł co prawda aurę w fotografii portretowej, co powinno skłonić go do wniosku, że aura nie musi być związana wyłącznie z wartościami kultowymi. Jednak nie podjął nad tym głębszych rozważań. A rozwinięcie tego wątku mogłoby poprowadzić dalej, do kolejnego wniosku, że w sztuce mediów technicznych aura może połączyć się z wartościami ekspozycyjnymi, kontemplacja z partycypacją, a dystans z bliskością. Pół wieku po śmierci Benjamina dostrzegli to interaktywni artyści, w szczególności Bill Seaman i Mirosław Rogala [Rogala 27]. Benjamin nie podjął tych rozważań, choć w pewnym sensie sprzyjają one bliskiej mu idei de-fetyszyzacji i emancypacji świata ludzkich doświadczeń. Może przyczyną tego zaniechania był fakt, że możliwości te w świecie faktycznych realizacji artystycznych miały w jego czasach jedynie status potencjalności, a nie spełnienia. Nawet i dziś jednak, w fazie bardzo już zaawansowanego rozwoju szeroko rozumianej sztuki nowych mediów, koncepcje Benjamina nie znajdują na ogół rzeczywistej, pogłębionej kontynuacji. Niezmiennie mówi się raczej o dwóch rozumieniach pojęcia aury [Vassiliou 160-161], zamiast szukać możliwości ich integracji w zmienionym środowisku technokulturowym, oraz nie dostrzega się konsekwencji, które wylaniają się z aktualnych przeobrażeń koncepcji obecności, bliskości, oddalenia i spotkania, szczególnie w odniesieniu do świata wirtualno-sieciowych doświadczeń komunikacyjnych i artystycznych. Rozważania nad cyfrową aurą umieszczane są w kontekście dyskursów postmodernistycznych i przemysłów kulturowych, a wiązana z aurą immersyjność jest postrzegana jako źródło wizji apokaliptycznych [166-169]. Stosunkowo wczesna propozycja Douglasa Davisa [Davis], w której oryginał i replika łączą się ze sobą, tworząc całość powoływana i indywidualizowana w każdym kontakcie z dziełem i prowadząc zarazem do rozproszenia aury oraz jej ponownej konsolidacji w indywidualnym doświadczeniu dzieła, nie znalazła rozwinięcia ani w rozważaniach samego Davisa, ani innych badaczy. Tam natomiast, gdzie dochodzi do próby integracji aury w cyfrowym środowisku, jej pojęcie uzyskuje status metafory i niewiele ma już wspólnego z rozważaniami Benjamina [Ferscha et al.].

Należy podkreślić, że Benjamin nie podnosił bynajmniej lamentu z powodu postępującego zaniku

kultowych wartości sztuki na rzecz wartości ekspozycyjnych [Kurylo 621-622]. W jego ujęciu bowiem jest to naturalna konsekwencja zmian charakteru sztuki, zainicjowanych przez wynalezienie nowych narzędzi kreacji, do której skądinąd wydawał się odnosić z aprobatą. Co więcej, z niemaskowaną *Schadenfreude* zauważa, że „techniczna reprodukcja dzieła sztuki po raz pierwszy w dziejach świata emancypuje je z pasożytniczego bytu w rytuale” [74].

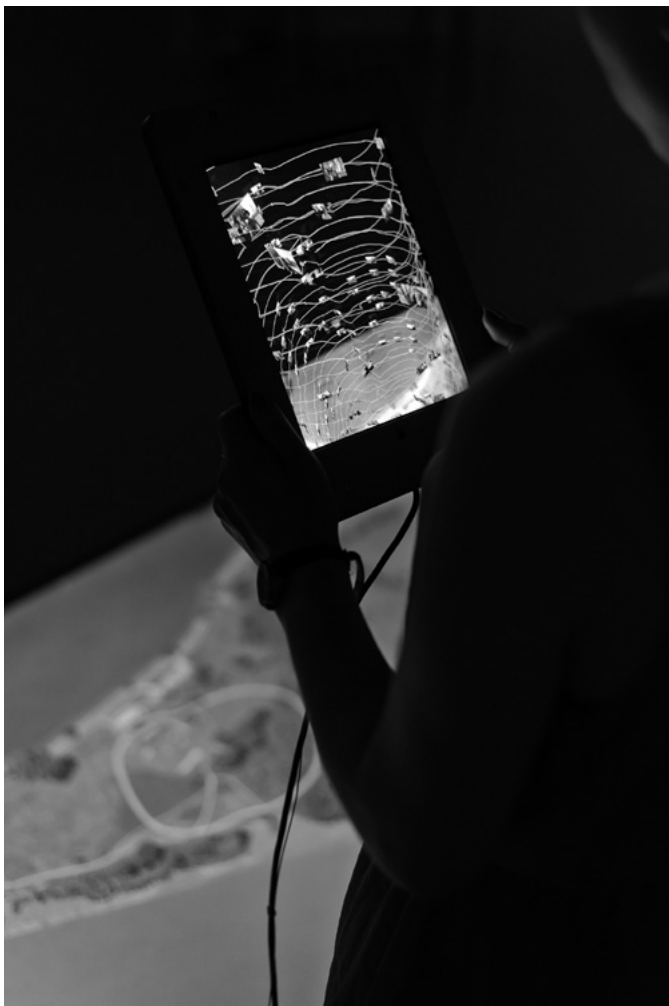
Autor *Pasaży* w ekspansji ekspozycyjnych właściwości sztuki dostrzega ponadto źródło jej dalszych, cennych z jego punktu widzenia przeobrażeń. Twórczość artystyczna i sama sztuka, rezygnując z kontemplacyjnego dystansu oraz kultowych rytuałów i wartości, uzyskują w zamian właściwości partycypacyjne. Za sprawą rewolucji technicznej nie tylko docierają do znacznie liczniejszej publiczności, ale także intensywniej ją angażują.

Inną ważną, transgresyjną zdolnością nowych sztuk mediów technicznych wskazywaną przez Benjamina jest zakwestionowanie granic między odrębnymi dotąd dziedzinami praktyk społecznych, takimi jak sztuka i nauka. „Jedną z rewolucyjnych funkcji filmu – pisal – będzie danie świadectwa identyfikacji artystycznego i naukowego zastosowania fotografii, między którymi dotychczas najczęściej zachodziła rozbieżność” [88]. Ten wątek teorii Benjamina zasługuje na staranne rozważenie przy innej okazji. Jest to bowiem, w kontekście współczesnych teoretycznych debat wokół SciArt, niedyskutowany dotąd moment z historii XX-wiecznych interakcji sztuki z nauką.

Wszystkie rozpatrywane tu procesy, diagnozowane przez Waltera Benjamina w latach 30. XX wieku, które przyniosły nowy status sztuki, jak również nowy charakter kultury artystycznej i jej instytucji, rozwinęły się i pogłębiły w kolejnych dekadach, budując podstawy współczesnego rozumienia twórczości artystycznej.

Rewolucja wirtualna albo zastępowanie dzieła (dzieła sztuki w epoce systemów cybernetycznych)

W 1988 roku Bill Nichols, amerykański krytyk i teoretyk filmu, opublikował artykuł pod tytułem *The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems*. W tekście tym – już na poziomie tytułu, a następnie także w jego zawartości – nawiązał oczywiście do omawianej w poprzedniej części tych rozważań rozprawy Benjamina *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej*. Zadanie – które w swoim tekście postawił przed sobą – Nichols wyłożył bardzo klarownie, stwierdzając: „Moim zamiarem jest



2. Masaki Fujihata, *Voices of Aliveness*, 2012
(instalacja AR), wystawa *Masaki Fujihata:
Poszerzanie świata*, Centrum Sztuki Współczesnej
ŁAŻNIA, Gdańsk 2017, fot. Paweł Józwiak

w istocie przeniesienie zakresu badań wyznaczonego przez Benjamina do współczesności po to, aby zapytać, w jaki sposób systemy cybernetyczne symbolizowane przez komputer zmieniają naszą koncepcję świadomości i rzeczywistości oraz stosunku do nich, analogicznie do tego, w jaki sposób wpłynęła na ich zmianę mechaniczna reprodukcja, symbolizowana przez kamerę” [80]. I dalej: „Skupię się na dziele kultury – jego tworzeniu, operacjach oraz procedurach – zakładając, że w kulturze kryje się sedno sprawy: włączę w jej obręb teksty i praktyki, sztukę oraz działania, które w sposób bardziej konkretny osadzają te relacje w istniejących warunkach w dominującym modelu produkcji” [81].

Użycie przez Nicholasa koncepcji „cybernetyczności” i podkreślenia ważności tego odniesienia przez umieszczenie go w tytule jest nieco mylące, gdyż pojęcie to odwołuje się do innego nieco kontekstu pojęciowego niż ten wyznaczany przez komputer, który wbrew Nicholowski bynajmniej nie symbolizuje systemów cybernetycznych. Cybernetyka bowiem to odrębna nauka, rozwijająca się równoległe do teorii komunikowania, zainaugurowana w 1948 roku książką Norberta Wienera *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Została ufundowana na koncepcji sprzężenia zwrotnego, bada procesy sterowania i kontroli. Zapewne powodem, dla którego Nichols posłużył się odniesieniem do cybernetyki, jest wpisanie przez niego własnej refleksji w kontekst rozważań nad kontrolą sprawowaną, jego zdaniem, przez technologie, także komputerowe, nad naszym funkcjonowaniem. „Są one »cybernetyczne« – pisał Nichols – w tym sensie, iż są mechanizmami bądź systemami samoregulującymi się w obrębie określonych granic bądź w stosunku do wcześniej określonych zadań” [79]. I dalej: „Symulakra wprowadzają kluczowe pytanie, w jaki sposób kontrola nad informacją kieruje kontrolą doświadczenia zmysłowego, interpretacją, inteligencją oraz wiedzą” [86].

Ważniejszym niż prace Benjamina źródłem koncepcji Nicholasa, mimo że odwołuje się on w swym tekście do autora *Pasaży* programowo i wielokrotnie, jest raczej Jean Baudrillard i jego koncepcja symulakrum. Symulacyjność bowiem jest właśnie kategorią i fenomenem, które zdaniem Nicholasa zastępują u kresu XX wieku Benjaminowską reprodukcję.

Nichols pisze: „Jeśli sztuka mechanicznej reprodukcji zmienia stanowczo relację między nią a światem społecznym, do którego się odnosi, cybernetyczne symulacje oferują możliwość całkowitego zastąpienia jakichkolwiek

bezpośrednich powiązań ze światem doświadczalnym istniejącym poza ich granicami” [94-95]. Podąża w tym sędzie śladem Baudrillarda właśnie, dla którego symulakra to byty, które nie odnoszą się do niczego poza sobą, nie reprezentują niczego, zastępując przedstawienie przez samoprezentację. „Mamy tu raczej do czynienia – pisał autor *Symulakrów i symulacji* – z zastąpieniem samej rzeczywistości znakami rzeczywistości, czyli z operacją powstrzymywania każdego rzeczywistego procesu przez jego operacyjną kopię, metastabilną, deskryptywną, programowalną i nieomylną maszynę, która dostarcza wszelkich znaków rzeczywistości oraz wymija wszelkie jej zmienne koleje losu” [Baudrillard 7]. Nichols wtóruje tej tezie, stwierdzając: „Symulacja przewycięża wszelką rzeczywistość, aurę oraz wszelkie odniesienia do historii” [87].

Baudrillard pisze o kopii, o kopii bardzo specyficznej, która nie przedstawia kopiowanego obiektu, nie reprodukuje go, lecz zastępuje. Nie jest nawet jego namiastką. Unieważnia go i unicestwia, zajmując jego miejsce. W istocie nie jest kopią, lecz uzurpatorem. Nichols podąża śladem Baudrillarda, stwierdzając: „Chip zastępuje kopię [...]. Kopia reprodukuje świat, chip symuluje go”. I konkluduje: „Elektroniczna symulacja zamiast mechanicznej reprodukcji” [94].

Takie założenie znacząco zmienia perspektywę badawczą zaproponowaną przez Benjamina. Autor *Pasaży*, analizując zagadnienie mechanicznej reprodukcji dzieła sztuki, pytał o jej konsekwencje dla samego dzieła, dla jego reprodukcji, dla sztuki oraz dla świata, w którym dzieło i kopia istnieją i do którego także nas odsyłają. A następnie kierował uwagę ku sztuce mediów technicznych, osadzonej w logice reprodukcji. Zajmował się relacjami między nimi wszystkimi. Nichols natomiast, uznając, że symulakryczne dzieło kultury¹ niczego już nie reprodukuje i do niczego poza sobą się nie odnosi, porzuca pierwszą z dwóch koncepcji Benjamina, zorganizowaną wokół związków kopii z oryginałem. W swych rozważaniach przenosi się od razu do drugiej kwestii, czyli, w jego wypadku, charakterystyki nowego rodzaju bytów – elektronicznych dzieł kultury, o statusie symulakrum, zakorzenionych w technologii komputerowej, nieodnoszących się już do żadnego oryginału ani innego dzieła. Nichols zajmuje się relacjami

1 Nichols zapowiada co prawda podjęcie refleksji także nad sztuką i dziełem sztuki, jednak temu wątkowi właściwie nie poświęca w tekście żadnej uwagi. Nie precyzując przy tym znaczenia kategorii „dzieła kultury”, zawiesza swoje rozważania w chmurze swobodnych skojarzeń.

symulakrum z rzeczywistością, w której ono istnieje, ale której nie przedstawia.

Sądzę, że Nichols niezbyt wnikliwie czyta Benjamina. Gdyby czytał uważnie, to zauważyłby, że u Benjamina reprodukcja też w gruncie rzeczy w pewnym sensie zastępuje i symuluje reprodukowany obiekt-dzieło sztuki. Odzierając je z aury, pozbawia tego, co stanowi o jego tożsamości. Dzieło-reprodukcja to inne dzieło, niewywolujące tego samego doświadczenia co oryginał.

Na tym polega rewolucyjne znaczenie koncepcji Waltera Benjamina. Reprodukcyjne zaludniają świat pozorami dzieł sztuki, a zastępując rzeczywiste dzieła w masowym doświadczeniu odbiorczym, zakłócają oraz demontują dotychczasowy porządek świata sztuki i oferują inne formy jej doświadczenia oraz konceptualizowania. Zarazem jednak te ambiwalentne formy, balansując między byciem reprodukcją a symulacją, podtrzymują relację reprodukowania, słabą, lecz trwałą więź z oryginałem. U Benjamina nawet symulacja nie unicestwia oryginału, lecz do niego dołącza. W koncepcji Nicholasa natomiast idea dzieła-oryginału zostaje unieważniona. Dzieło-symulakrum mogłoby odnosić się jedynie do rzeczywistości, lecz do niej akurat odnieść się nie jest w stanie z powodu przyjętych przez Baudrillarda i Nicholasa założeń. Symulakra zostają osierocone, pozbawione wszelkich możliwych odniesień. Jedyną konsekwencją ich obecności w świecie jest pozbawienie go wiarygodności. Dlatego właśnie Nichols, choć zapowiedział, że w polu jego refleksji pojawią się również dzieła sztuki, nie zrealizował w istocie tej obietnicy. Były one w jego rozważaniach bardzo rzadkimi, a do tego jeszcze niezwykle odległymi odniesieniami.

Konfrontacja poglądów Waltera Benjamina i Billa Nicholasa przynosi zaskakujące, choć zarazem interesujące wnioski. Mimo że Nichols wybrał Benjamina na przewodnika w swych rozważaniach nad kulturą medialną, ostatecznie dotarł do wniosków całkowicie odmiennych. Benjamin bowiem dostrzegł w mediach technicznych oraz sztuce realizowanej z ich użyciem szansę dla emancypacyjnej transformacji sztuki, jak również odmiany porządków społeczno-kulturowych. Nichols natomiast sformułował koncepcję, w której digitalizacja i wirtualizacja kultury oraz ekspansja dzieł-symulaków są manifestacją systemu wprowadzającego porządek opresyjny, z którego świat powinien się dopiero oswobodzić. W podjętych tu rozważaniach bardziej interesująca jest jednak inna opozycja, która wylania się z tej konfrontacji. Dla Benjamina podstawową kategorią jest reprodukcja i koncepcja dzieła-zapośredniczenia.

U Nicholasa z kolei w centrum znajduje się przejęta od Baudrillarda idea symulacji i koncepcja dzieła jako zastępowania.

Prowadzi nas to do podstawowego dla tych rozważań pytania, czym jest to, co jako sztukę możemy spotkać w sieci internetowej, na platformach cyberprzestrzeni, i jaką rolę odgrywają tu koncepcje reprodukcyjnego zapośredniczenia i symulacyjnego zastąpienia.

Rewolucja sieciowa albo zwielokrotnienie dzieła (dzieło sztuki w epoce sieciowej prezentacji)

Ostatnia edycja międzynarodowego festiwalu Ars Electronica, która odbyła się w dniach od 9 do 13 września 2020 roku, miała przebieg odmienny od wszystkich wcześniejszych. Po raz pierwszy od inauguracji w 1979 roku Ars Electronica nie zgromadziła w Linzu setek czy tysięcy specjalistów: artystów, krytyków, badaczy i kuratorów zajmujących się sztuką i kulturą nowych mediów. Wydarzenie w mieście przybrało charakter lokalny, skierowane było bowiem jedynie do miejscowej publiczności. Zarazem jednak – paradoksalnie – nie straciło ono swego międzynarodowego charakteru, wprost przeciwnie, wzmocniło je, uzyskując wręcz status globalny za sprawą równie globalnej pandemii koronawirusa COVID-19 i jej społecznych konsekwencji, czyli przeniesienia wydarzeń festiwalowych na platformę internetową. Decyzja ta zmieniła zarówno charakter festiwalu, jego strukturę i sposób udostępniania oraz doświadczania prezentowanych treści, jak i status czy charakter prezentowanych w ten sposób dzieł i wydarzeń.

W internecie twórczość artystyczna pojawia się w pierwszej kolejności jako sztuka sieci – net art, web art, browser art i wiele innych jeszcze form, które ciągle powstają, także w odpowiedzi na przeobrażenia sieci. Prace stworzone za pomocą narzędzi należących do instrumentarium internetowego, które osadzone są na sieciowych platformach, pozostają w swoim pierwotnym, właściwym miejscu. Obok prac tego rodzaju można spotkać w internecie jeszcze więcej dzieł sztuki, które są tam jedynie udostępniane. Te ostatnie stwarzają w analizie problem, który możemy postrzegać jako kontynuację teoretycznych dyskursów podjętych wcześniej przez Benjamina i Nicholasa. Jaki status bowiem posiadają te dzieła w internecie? Czy są tylko reprodukcyjną prezentacją dzieł, które swoje właściwe miejsce mają zupełnie gdzie indziej i które tylko tam – poza internetem – uzyskują swoją właściwą i wartościową postać, a w internecie proponują jedynie namiastki prawdziwego ich doświadczenia? Czy też może są one



3. Lynn Hershman, *CybeRoberta*, 1989-1994, specially made doll, b/w and color eye cameras, specially reconstructed clothing and wig, telerobotic hardware programming by Palle Henkel, programmed by Colin Klingman, dzięki uprzejmości artystki



4. Victoria Vesna, *Noise Aquarium*, wystawa w Deep Space 8K, Ars Electronica Linz, 2019, dzięki uprzejmości artystki

symulacją właściwych dzieł, jedynie ich zastąpieniem przez cyfrowe awatary? A może wreszcie w internecie stają się one kolejnym wariantem tego samego dzieła, które istnieje w licznych wcieleniach, wariantach bądź prototypach, z których każdy posiada pełną wartość?

Wszystkie trzy opcje są w internecie realizowane.

Jeśli bowiem pojawiające się w sieci dzieło zachowuje właściwości pierwowzoru czy formy kanonicznej – występującej offline – oczywiście tylko te właściwości, które udaje się przetransferować do internetu, przy jednoczesnej utracie tych, których przeniesienie z różnych powodów nie można, to mamy do czynienia jedynie z prezentacją dzieła istniejącego gdzie indziej, jego reprodukcją czy zapośredniczeniem. Właściwości internetu – medium służącego tylko do prezentacji dzieła – nie dołączają do jego właściwości. W tym wypadku wszystkie właściwości posiadane przez dzieło prezentowane w internecie należą wyłącznie do medium, w którym pierwotna wersja dzieła została stworzona.

W drugim wypadku prezentowane w internecie dzieło nie jest, jak w poprzednim, namiastką, reprodukcją oryginalnego dzieła-pierwowzoru. Istnieją bowiem formy, gatunki i media sztuki, gdzie mamy do czynienia z dziełami, które, choć nietworzone z myślą o prezentacji internetowej, posiadają właściwości pozwalające przenieść je do internetu w praktycznie niezmięionej postaci, co najwyżej przy modyfikacji struktury doświadczenia odbiorczego i towarzyszących mu doznań.

W trzecim wypadku pierwotne dzieło ulega modyfikacji, uzyskuje dodatkowo pewne cechy charakteryzujące medium, w którym się obecnie pojawia – internet, zachowując zarazem część z poprzedniego zestawu. Pojawiają tu się też właściwości, które wylaniają się z interakcji wszystkich uwikłanych w ten proces mediów, oraz te, które są związane z ewolucją dzieła w stronę jego nowej postaci. Hybrydyczny zbiór właściwości medialnych generuje bowiem nową, równie hybrydyczną, estetyczną postać dzieła. Nie zapośrednicza ona pierwotnej wersji dzieła – jak u Benjamina – ani też jej nie zastępuje – jak u Nicholasa – lecz pojawia się obok niej, jako jej inna możliwość, inna wersja czy inne wcielenie.

Taka ewentualność jest wspierana przez cyfrowy charakter sztuki pojawiającej się w internecie i na ekranach komputerów. Wylania się bowiem wprost z charakterystyki nowych mediów, choćby w wersji Lwa Manovicha, który pośród ich właściwości wskazał między innymi reprezentację numeryczną, modularność i wariacyjność. Każdego cyfrowego dzieła jako potencjalnej wielości wariantów.

Warto dodać, że taka możliwość kryje się również, w pewnym zakresie, w idei sztuki konceptualnej, gdzie materialny artefakt, będący w istocie wehikułem dla idei czy dyskursu, może przyjmować zróżnicowane formy. Ponadto bardzo liczne różnomedialne instalacje, gdy prezentowane są na różnych wystawach, mogą uzyskać odmienną każdorazowo postać.

Niekiedy wielopostaciowość dzieła wylania się jako wyraz autorskiej koncepcji. Liczne przykłady takiej postawy możemy odnaleźć w twórczości Masakiego Fujihaty. Pracując z Fujihatą jako kurator nad koncepcją jego wystawy *Poszerzanie świata* (CSW Łaźnia, Gdańsk, 19 maja – 2 lipca 2017), zdecydowałem wspólnie z artystą, że instalacja *Voices of Aliveness* (2012) zostanie pokazana w kilku różnych wariantach: jako projekcja 3D, jako interaktywna instalacja rzeczywistości poszerzonej (AR), jako interaktywna strona internetowa oraz jako linearne wideo². Można uznać, że wszystkie te media występują w tej sytuacji w roli jedynie interfejsu, co każe zapytać o status dzieła wyrażającego się poprzez nie. Praca *Voices of Aliveness* okazuje się serią wariacji na wspólny temat, odwołujących się do wspólnego źródłowego wydarzenia. Anne-Marie Duguet w rozmowie z Masakim Fujihatą proponuje dla określenia tej właściwości jego twórczości kategorię prototypu, twierdząc wręcz, że większość dzieł japońskiego artysty ma taki właśnie charakter. Fujihata, zgadzając się z tą opinią, dodał, że aktywność odbiorców wobec dzieła sztuki, szczególnie interaktywnego, jest dodatkowym ważnym aspektem prototypowania [32-36].

Trzeci z przywołanych wcześniej sposobów internetowej prezentacji sztuki, która pierwotnie nie należy do net art, uważam za najważniejszy dla tych rozważań. I wcale nie dlatego, że pozwala w najciekawszy i najbardziej wartościowy sposób sprostać aktualnemu wyzwaniu ze strony pandemii i przymusowego usieciowienia sztuki. Choć oczywiście w istniejącej obecnie sytuacji jest to istotny argument. Ta tendencja pozwala w czasach ograniczonego dostępu do publicznych przestrzeni ekspozycyjnych pokazywać w internecie dzieła i wystawy, które zostały stworzone dla innych sposobów prezentacji, nie w formie zapośredniczonej, lecz jako oryginalne dzieła i bezkompromisowe wystawy.

Szczególną wartość zyskuje ona jednak z innych powodów, niezwiązanych z przypadkowymi, przemijającymi okolicznościami. Przede wszystkim dlatego,

2 Pojawiła się też na wystawie jako część prezentowanej książki AR *Masaki Fujihata: Anarchive*.

że jest twórczą kontynuacją najbardziej progresywnych nurtów XX-wiecznej sztuki awangardowej, które porzucały artefakt dla bardziej zróżnicowanych, odprzedmiotowanych form wypowiedzi; że wpisuje te nurty we współczesne konteksty interaktywności, wirtualności i usieciowienia, a przede wszystkim że nadaje im postać hybrydyczną i transdyscyplinarną.

Ciekawą inspirację dla tej tendencji stanowi ustabilizowany już rodzaj sztuki internetowej, który łączy komponent online z instalacją prezentowaną w galerii. Tego rodzaju dzieła net art zaczęły pojawiać się w latach 90. ubiegłego wieku. Za przykład mogą posłużyć choćby prace Lynn Hershman: *CybeRoberta* (1996) czy *Synthia Stock Ticker* (2000). Podążając tą ścieżką, każda instalacja stworzona pierwotnie dla prezentacji galeryjnej offline, nieplanowana dla internetu, może przeobrazić się w swój wariant wykorzystujący internet jako znaczące rozszerzenie.

Ścieżka off/online nie jest oczywiście jedynym wyborem. Możliwości są tu nieskończone. Wylaniają się z artystycznej interpretacji przez artystkę czy artystę gotowego dzieła, tak aby uzyskało ono nową postać, rozszerzony albo zmodyfikowany sens lub też nową formę kontaktu z odbiorcami. W ostatnich miesiącach działania takie mają jeszcze jeden cel: dotarcia do publiczności z kompletnym, autentycznym dziełem, mimo wszystkich pandemicznych przeszkód i utrudnień.

W taki właśnie sposób do internetu trafiła praca Victorii Vesny *Noise Aquarium*. Na festiwalu Ars Electronica w 2018 roku była przedstawiona jako immersyjna (VR) instalacja interaktywna. Jej pokaz w Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia w Gdańsku został zakłócony przez pandemię, lockdown i wstrzymanie lotów.

Zdalne wystawienie *Noise Aquarium* w Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia 2 w Gdańsku – napisała o tym doświadczeniu Vesna – nie było łatwym zadaniem ani dla mnie, ani dla zespołu galerii. Część interaktywną trzeba było wyeliminować, z instalacji pozostało zatem jedynie linearne wideo i wydruki poszerzonej rzeczywistości (AR). Z powodu ograniczeń wymuszonych przez pandemię koronawirusa jedynie miejscowi widzowie w małych grupkach mieli bezpośredni kontakt z dziełem, a ja nie mogłam przyjechać i uczestniczyć w montażu. Jeszcze dziwniejsze było witanie publiczności i oprowadzanie za pośrednictwem laptopa – odległość stanowiła trudność, a ponagląca siła przekazu rozmyła się. Poczulałam

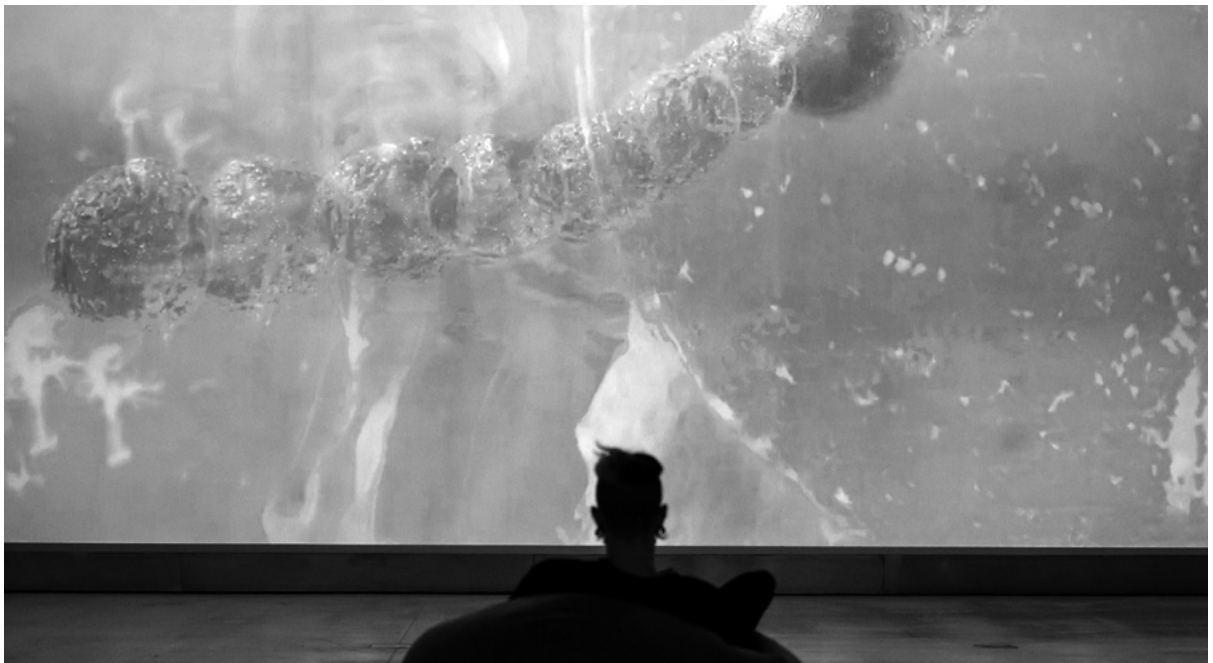
wielką pustkę, która skłoniła mnie do opracowania nowej wersji – usieciowanej medytacji dźwiękowej online, w której mogła uczestniczyć publiczność z całego świata, a przesłanie zataczało szersze kręgi. Czułam potrzebę kontaktu z kimś po drugiej stronie [...] zaprosiliśmy globalną publiczność na nieumiejscowioną medytację w sieci. Była to zarazem eksperymentalna próba współpracy prowadzonej z kilku różnych lokalizacji – Los Angeles (ja, Ivana Dama, Clinton Van Arnam), San Francisco (John Brumley), Nowego Jorku (Paul Geluso) i Słowacji (ty – Anna Nacher) [Vesna and Nacher 213-214].

Instalacja *Noise Aquarium* jako internetowa medytacja stała się dziełem komplementarnym wobec pierwotnej wersji. Może być ono doświadczane równoległe do innych albo samodzielnie. Każde z nich jest inną postacią tego samego przesłania, tych samych idei.

Gdy Martina Fröschl przypomniała mi o planie zaprezentowania *Noise Aquarium* na festiwalu Wiener Rauschen Audio w Wiedniu³, od razu zaczęłam zastanawiać się, jak można by przekształcić instalację w internetową medytację. Ważne było dla mnie to, aby nawiązać kontakt z kimś z tego regionu, kimś związanym z miejscową kulturą i środowiskiem, ale też z planetarnym obywatelstwem. Wszystko między nami od razu zagrało i zaczęłyśmy wspólnie pracować bez jakiegokolwiek etapu przejściowego. Twój głos naśladowujący podwodne stworzenia i naszą reakcję złożył się na wielowarstwową różnorodność soniczną. I tak przez 24 godziny instalacja znajdowała się fizycznie w Wiedniu dla garstki ludzkiej, która mogła tam przybyć, a jednocześnie dostępna była online dla znacznie szerszej publiczności doświadczającej innej wersji tego samego przesłania [Vesna and Nacher 216-217].

Projekt Victorii pokazuje nie tylko, jak współczesna sztuka radzi sobie z wyzwaniem pandemii. Przyczynia się też do lepszego zrozumienia przeobrażeń całego systemu sztuki, który od czasów wynalezienia fotografii wstrząsany jest przez kolejne rewolucje. Najnowszy etap tych przeobrażeń właśnie obserwujemy.

3 Wiener Rauschen Audio Visual Festival odbył się w wiedeńskiej dzielnicy Aspern Seestadt od 24 do 26 września 2020 r. Pracę można było oglądać w postaci instalacji dźwiękowej i VR. Więcej informacji na stronie <http://www.wiener-rauschen.at/>.



5. Victoria Vesna, *Noise Aquarium* (projekcja), wystawa w Centrum Sztuki Współczesnej ŁAŻNIA, Gdańsk 2020, fot. Adam Bogdan

6. Victoria Vesna, *Noise Aquarium*, wystawa w Centrum Sztuki Współczesnej ŁAŻNIA, Gdańsk 2020, fot. Adam Bogdan

Zakończenie

Współczesna sztuka, odwołując się do swoich techniczno-medialnych fundamentów, wykształciła system, w ramach którego opozycja między oryginałem i kopią straciła na znaczeniu. Proces ten nie ograniczył się do relacji materialnych, ontologicznych, w ramach których dzieła sztuki pojawiają się w seriach, wariantach, wersjach czy replikach albo też podlegają procesowi prototypowania. Dotknął też strategii artystycznych oraz porządków instytucjonalnych. W rezultacie poszczególne dzieła sztuki, przypisywane określonym artystom, mogły zostać fizycznie wytworzone przez zupełnie inną osobę. Innym razem dzieło stworzone przez jednego artystę mogło zostać zawłaszczone przez innego i przetworzone (bądź nie) stać się nową formą ekspresji, nowym dziełem, komunikatem czy też ośrodkiem nowego wydarzenia. Wytworzenie dzieła przestało wskazywać jego twórcę, a sprawczość fizyczna i wpisana w strukturę dzieła indywidualna ekspresja kompletnie się rozdzieliły. Innym razem dzieło stworzone dla potrzeb ekspozycji w jednym miejscu pojawiał się następnie w innym miejscu, zmieniając przy tym swoją charakterystykę i dostosowując się do nowej lokalizacji. Tożsamość dzieła ulega w rezultacie tych i innych praktyk kompletnej dekonstrukcji. Wszystkie te procesy, ugruntowane w wynalazku technicznym, stworzyły nowy kontekst dla praktyk artystycznych, a wszystkie ich aspekty uległy głębokiemu przetworzeniu i destabilizacji.

Konsekwencją tych wszystkich procesów jest nowy porządek sztuki, w którym koncepcja unikatowości i jednostkowej ekspresji jako fundamentu oryginalności dzieła, jego materialnej stabilności oraz koherencji proponowanych do negocjacji znaczeń ulega rozproszeniu i ostatecznej dekonstrukcji bądź destrukcji. Tożsamość dzieła przestaje być osadzona w jego materialności, w zamian pojawiła się koncepcja dzieła jako idei bądź wydarzenia. Dzieła rozpadają się na liczne możliwe warianty bądź prototypy, a media wykorzystywane dla każdego z nich zaczynają wypełniać rolę jedynie interfejsu prowadzącego do ośrodka, w którym wszystkie one są zakorzenione. Świat sztuki uległ destabilizacji, systemowemu otwarciu i rozproszeniu.

LISTA PRAC CYTOWANYCH

Baudrillard, Jean. *Symulakry i symulacja*. Translated by Sławomir Królak, Wydawnictwo Sic!, 2005.

Benjamin, Walter. "Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej". Translated by Janusz Sikorski. *Twórca jako wytwórca*, Wydawnictwo Poznańskie, 1975, pp. 66-105.

Davis, Douglas. "The Work of Art in the Age of Digital Reproduction (An Evolving Thesis: 1991-1995)". *Leonardo*, vol. 28, no. 5, 1995, pp. 381-386.

Duguet, Anne-Marie. "Rozmowa z Masakim Fujihata, 29 kwietnia 2017, Paryż". Translated by Patrycja Poniatowska, *Poszerzanie świata. Masaki Fujihata i sztuka hybrydycznych czasoprzestrzeni*, edited by Ryszard W. Kluszczyński, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, 2017, pp. 20-45.

Ferscha Alois, et al. *Digital Aura*. 4th International Conference on Pervasive Computing, 2004.

Kluszczyński, Ryszard W. "Sztuka nowych mediów i jej przeobrażenia". *Aspiracje*, no. 61, 2020, pp. 77-90.

Kurylo, Bohdana. "Technologised Consumer Culture: The Adorno – Benjamin Debate and the Reverse Side of Politicization". *Journal of Consumer Culture*, vol. 20, no. 4, November 2020, pp. 619-636.

Manovich, Lev. *Język nowych mediów*. Translated by Piotr Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2006.

Nichols, Bill. "Dzieło kultury w epoce systemów cybernetycznych". Translated by Edyta Stawowczyk, *Widzieć*,

myśleć, być. *Technologie mediów*, edited by Andrzej Gwóźdź, Universitas, 2001, pp. 79-112.

Rogala, Mirosław. "Doświadczenie sztuki interaktywnej". *Mirosław Rogala: Gesty wolności*, edited by Ryszard W. Kluszczyński, Centrum Sztuki Współczesnej – Zamek Ujazdowski, 2001, pp. 27-47.

Vassiliou, Konstantinos. "The Aura of Art After the Advent of the Digital". *Walter Benjamin and the Aesthetics of Change*, edited by Anca M. Pusca, Palgrave Macmillan, 2010, pp. 158-170.

Vesna, Victoria, and Anna Nacher. "Z głębin błękitu planety w przestworza kosmosu". *W stronę nieantropocentrycznej ekologii: Victoria Vesna i sztuka w świecie antropocenu*, translated by Patrycja Poniadowska, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, 2020, pp. 172-237.

Wiener, Norbert. *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Hermann & Cie, MIT Press, 1961.

ABSTRACT

A Work of Art in the Age of Network Presentation

Ryszard W. Kluszczyński

The author describes the processes that are taking place in the world of contemporary artistic creation thanks to the emergence and spread of the internet as an environment for artistic practices, in particular, for the presentation of art. He looks at the changes concerning the status of a work of art as well as the ways of making it available to the public. He reflects on the consequences of the contemporary networking of art – in the context of the transformations of art that are unfolding as a result of ever changing and developing technologies and media, and in relation to the concepts of Walter Benjamin and Bill Nichols. Three concepts of the artwork emerging from the processes indicated here are presented: the mediated, the replaced, and the multiplied artwork. The COVID-19 pandemic provides an additional context for considerations.

keywords: technical media art, art on the internet, art and pandemic, virtuality, simulation, the polymorphous artwork