



**HANNA KRAUZE-SIKORSKA**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza  
w Poznaniu

## **Net Art – nowa przestrzeń artystycznej kreacji młodzieży**

**ABSTRACT. Net Art – the new expanse of adolescent’s artistic creation.** Liquid post-modernity, according to Zygmunt Bauman, further complicates youth existence. Questions about how to live wisely, happily and in agreement with oneself and others are becoming harder and harder to answer. The youth searches for answers to those questions through the process of artistic creativity, which helps to integrate brain activity, emotions and imagination. The language of art becomes a language of communication with oneself and others. The changes in culture, like the change of its character from verbal to audiovisual, which were created by new media caused artistic creations to go beyond the realm of materiality – in effect we are dealing with new ways of creating. The product appears in cyberspace, and the process of using virtual space to present one’s art becomes a conceptualization of reflective identity.

“Electronic narcotisation”, according to pessimists, negates the “real” creative output of youth, because more and more technological creations appear on internet portals such as [www.deviantart.com](http://www.deviantart.com), [www.digart.pl](http://www.digart.pl) or [www.tumblr.com](http://www.tumblr.com).

However, it appears that we shouldn’t fear uniformity of artistic creations made by multimedia tools, because, as Saul Bellow stressed, everyone has a bunch of their own poems at their disposal. Cyberspace only ensures new means of presenting them.

„Skąd przychodzimy? Kim jesteśmy? Dokąd idziemy?” – niezwykle, poruszający, ale przede wszystkim zmuszający do refleksji tytuł znanego obrazu Paula Gauguina przypomina o tym, że analizując kondycję współczesnego młodego człowieka, żyjącego w świecie zawirowań globalnego społeczeństwa ryzyka, trzeba pamiętać, iż obejmuje ona wielorakość jego przeszłych oraz teraźniejszych przeżyć i doświadczeń, które wyznaczają trajektorie losu.

Odnalezienie właściwej drogi w życiu, któremu towarzyszy rozległy wachlarz zróżnicowanych, czasami wzajemnie sprzecznych, globalnych i osobistych ryzyk, sprawia, że wybory, przed którymi stają młodzi ludzie i sytuacje, które muszą rozwiązać, często nie sprzyjają ich dobrostanowi psychicznemu. W coraz większym zakresie muszą bowiem sami dostrzegać, interpretować i zarządzać możliwościami, zagrożeniami i ambiwalencjami pojawiającymi się w ich życiu. W tym życiu nawet JA traci dawną jednoznaczność i – jak pisze Ulrich Beck<sup>1</sup> – ulega podziałowi na sprzeczne dyskursy. W społeczeństwie ryzyka nieprzewidywalne efekty uboczne i ich następstwa, związane z chęcią kontrolowania codziennych sytuacji za pomocą racjonalności instrumentalnej, prowadzą tym samym do niepewności i ambiwalencji, a w efekcie często do poczucia braku zrozumienia przez innych i alienacji.

Chcąc zrozumieć świat, innych i siebie samych, młodzi nieustannie poszukają odpowiedzi na pytania zadane przez Paula Gauguina – jedną z możliwości ich znalezienia staje się proces artystycznego tworzenia. Wpływ technologii sprawił jednak, że pokolenie „cyfrowych tubylców” coraz częściej odwołuje się do takich form wyrazu, które nie tylko umożliwiają przechodzenie między różnymi JA czy wyzwalają autorefleksję młodego twórcy nad *conditio humana*<sup>2</sup>, ale pozwalają także szybko połączyć się z innymi w dialogu, choć dla odbiorcy, który bardziej myśli niż czuje, nie zawsze jest to dialog racjonalny.

## Net Art – sztuka cyberprzestrzeni i sztuka w cyberprzestrzeni

Przemiany w kulturze, w tym także zmiana jej charakteru z werbalnego na audiowizualny, którą wywołały między innymi nowe media, spowodowały, że wytwory artystyczne coraz częściej przekraczają sferę materialności. Nie istnieje już bowiem bezwzględna konieczność fizycznego ugruntowywania ich w określonym miejscu i czasie. Nie jest to istotne, ponieważ można je generować. Wytwór jednak nie tylko pojawia się w cyber-

---

<sup>1</sup> U. Beck, *Spółczesność ryzyka. W drodze do innej nowoczesności*, Wyd. Scholar, Warszawa 2004.

<sup>2</sup> Koncepcje *conditio humana* określały to pojęcie w sposób niejednoznaczny, choć zawsze związane były one z dociekaniem nad naturą człowieka, zagrożeniami i nadziejami dotyczącymi jego egzystencji; w świecie płynnej ponowoczesności *conditio humana* to przede wszystkim pewnego rodzaju ucieczka od siebie, innych, świata, codzienności i niepewności, ale też narzucanych norm i wzorów; tu rozumiane będzie jako forma ucieczki w sztukę, ale i od sztuki (por. np.: M. Gołaszewska, *Conditio humana qua fuga*, „Sztuka i Filozofia”, 1990, 3–90, s. 85–96).

przestrzeni, on coraz częściej staje się multimedialny – w konsekwencji mamy do czynienia zarówno z nowymi sposobami tworzenia, jak i nowymi możliwościami w zakresie recepcji twórczości, także tej nieprofesjonalnej.

Ewa Wójtowicz<sup>3</sup> starając się odpowiedzieć na pytanie, czym tak naprawdę jest Net Art i jakie są możliwości zbudowania jednoznacznej definicji dotyczącej tego zjawiska, zwraca uwagę na brak ustaleń terminologicznych. Pojawiają się więc, czasem rozumiane jako synonimy, pojęcia: sztuka Internetu, sztuka bazująca na Internecie, sztuka Sieci i Web, net art., net.art, net-specific art., art for networks. Ale, choć Internet używany jest przez artystów profesjonalnych i nieprofesjonalnych na wiele różnych sposobów, a samą sztukę zamieszczaną i bezpośrednio tworzoną w Internecie cechuje wieloznaczność formy przekazu, generująca trudności w ustaleniu jednoznacznej definicji, należy przyjąć, że mamy do czynienia ze zjawiskiem, które staje się odpowiedzią na społeczne i kulturowe zapotrzebowanie. Net Art przestaje być „sztuką dla sztuki”, jest raczej globalnym, choć zapewne niezwykle specyficznym polem odkrywania siebie, rozwijania kompetencji intrapersonalnych i interpersonalnych, młodzi tworząc, uczą się nawiązywać kontakt z samym sobą i z innymi. Wyznacznikami tej twórczości stają się: poszukiwanie nowych form wyrazu, niezależność, nowość, niezwykłość wypowiedzi (nie zawsze uzyskiwana przez zastosowanie nowych technik multimedialnych, choć i one mogą odegrać w przekazie twórcy ważną rolę), odwołujące się czasem do przeżyć i uczuć twórcy, a czasem tylko ulotnych emocji, które znajdują odzwierciedlenie w wytworze. Sam wytwór często pojawia się w cyberprzestrzeni niespodziewanie, ale i tak samo szybko znika, zastąpiony przez twórcę „obrazem” bliższym jego aktualnym problemom. Można by w tym miejscu zapytać,

[...] czymże jest więc artystyczny wytwór określany mianem sztuki Internetu, czasem przenoszony na portal internetowy z tabletu, na którym powstał pierwotny rysunek, czasem stworzony przy pomocy animacji flash, skryptów Java, php, języka html, dhtml, hipertekstu, grafiki komputerowej 2D, 3D, grafiki ASCII?<sup>4</sup>

Czy pojawiające się w cyberprzestrzeni eksperymenty z nieliniarną narracją hipertekstu, netaktywizm<sup>5</sup>, performance transmitowany za pomocą webcamów<sup>6</sup> to wszystkie zasoby i możliwości Net Artu?

---

<sup>3</sup> E. Wójtowicz, *Net Art*, Wyd. Rabid, Kraków 2008; E. Wójtowicz, *Net Art po 2000. Nowe konteksty*, [w:] G. Dziamski, E. Rewers (red.), *Nowoczesność po nowoczesności*, Wyd. Nauk. UAM, Poznań 2007.

<sup>4</sup> Choć niektórzy zastanawiają się, czy w tym ostatnim przypadku mamy w ogóle do czynienia ze sztuką?

<sup>5</sup> Netaktywizm to wykorzystywanie interaktywności sieci w kontaktach z odbiorcą; czasem bywa powiązany z ideą obywatelskiego nieposłuszeństwa.

Nie jest jednak moim zamiarem poszukiwanie jednoznacznej odpowiedzi, bo bez względu na pojawiające się pytania i wątpliwości istotne z mojego punktu widzenia jest to, że większość wytworów określanych mianem Net Artu, nawet jeśli nie zawsze są to, jak chcieliby niektórzy teoretycy mediów i twórcy tej sztuki, projekty interaktywne, umożliwiające w procesie tworzenia czynne zaangażowanie odbiorcy, nastawione na wielopoziomowość czy abstrakcyjną przestrzenność sieci, to **w każdym przypadku** (podkr. aut.) istotne jest tworzenie wypowiedzi artystycznej stanowiącej formę komunikatu będącego czasem wyrazem buntu przeciwko rzeczywistości, ale też pozwalającego na autorefleksję i dialog z innymi czy wręcz zacieranie granicy między twórcą i odbiorcą. Pojawiająca się niekiedy tak zwana *czysta forma*<sup>7</sup>, będąca konstrukcją dowolnych elementów – barw, dźwięków, słów, znaków wkomponowanych w treść plastyczną lub stanowiących jej „treść”, całkowicie czasami uniezależnionych od tak zwanego sensownego przekazu, rzeczywistości świata zewnętrznego, jakiegokolwiek życiowego prawdopodobieństwa, tworzy taką formę przekazu, w której samo „stawanie się w czasie”, określone czysto formalnie, niezależnie od pewnych treści lub wspólnie z nimi, pozwala zaistnieć innemu wymiarowi przeżywania – sferze uczuć metafizycznych. Może to właśnie pojawiająca się na Net Arcie w wypowiedziach plastycznych młodzieży „czysta witkiewiczowska forma”, ale też obraz przenoszony z tabletu czy nawet prosta forma graficzna, pozwalają młodzieży osiągać wartości, których nie są w stanie zrealizować, tworząc w świecie rzeczywistym, może właśnie ten sposób tworzenia pozwala na identyfikację z samym sobą lub poszukiwanie własnej tożsamości.

I choć twórczość artystyczna generowana przez młodzież w cyberprzestrzeni lub po prostu w niej zamieszczana nie zawsze wpisuje się w przyjęte kanony, warto pamiętać, że dziś, w czasach wszelkich możliwych wpływów kulturowych i upadku autorytetów, w czasach ruchu nie tylko wielokierunkowego, ale i bezładnego, naturalnym staje się zniesienie utartych kanonów komunikacji kulturowej. Nie daje się tym samym nawet określić zasad tworzenia, wyznaczać ich reguł, limitować je czy ograniczać. Młodzieży zamieszczającej swoje prace na internetowych portalach artystycznych przypisuje się czasem chęć prowokowania. Podkreśla ich ich nieprofesjonalizm, nierezygnowanie z imitacji i stylizacji, jakby zapominając, że „sztuka powstaje w odpowiedzi światu”<sup>8</sup>, że tak naprawdę, jak mawiał Fryderyk Schiller, „sama stwarza swoje reguły” („Kunst ist was sich selbst die Regel gibt”).

<sup>6</sup> P. Weibel, T. Druckrey (red.), *net\_ condition\_ art and global media*, MA: MIT Press, Cambridge 2001, s. 25.

<sup>7</sup> S.I. Witkiewicz, *Nowe formy w malarstwie i inne pisma estetyczne*, PWN, Warszawa 1959; M. Głowiński, J. Sławiński (red.), *Studia o Stanisławie Ignacym Witkiewiczu*, Ossolineum, Wrocław-Warszawa-Kraków-Gdańsk 1972.

<sup>8</sup> Ł. Guzek, *Grać, czyli być*, <<http://free.art.pl/qq2001/hubplfr.htm>>, [dostęp: 20.07.2012].

## Twórczość Internetu i jej potencjał komunikacyjny

Sztuka młodzieży pojawiająca się w przestrzeni Internetu to sztuka żywa, wymykająca się wszelkim klasyfikacjom, niepoddająca się normalizacji, łatwemu opisowi i eksplikacji. Ten rodzaj twórczości jest bowiem nie tylko specyficzną formą samorealizacji, to także możliwość natychmiastowej prezentacji swojego wytworu, szansa na szybki kontakt z odbiorcami trafiającymi na portale artystyczne czy blogi internetowe prowadzone przez młodzież czasem świadomie, w poszukiwaniu „artystycznych światów”, czasem przez wyszukiwarke, a czasem przez przypadek. Ale także to przypadkowe kliknięcie, które miało otworzyć uporządkowaną rzeczywistość tekstu czy reklamy, może sprawić, że odbiorca znajdzie się w świecie niezwykłym, nie zawsze dającym się otworzyć za pomocą prostego klucza. Poszukując szablonu, znanych schematów, treści i sensu zaczyna odkrywać, że istnieje wiele punktów widzenia, że nie muszą to być proste, jednoznaczne, gotowe do „odczytania” komunikaty, że recepcja wytworu, jego uważne „czytanie” stwarza nie tylko możliwość samodzielnego poznania i osądzenia tego, co dane zmysłowo i pozazmysłowo, ale wynik tego osądu można przekazać autorowi pracy. Wirtualne spotkanie odbiorca–twórca nierzadko staje się procesem prowadzącym do takiego lub innego wypowiedzenia się,

[...] wypowiedzenie to wpada w życie innego człowieka, narzuca mu to, co jest właściwie takim samym jak jego własne, niegotowym, indywidualnym przeżyciem<sup>9</sup>.

Potencjał e-przestrzeni jest nie tylko dostrzegany, ale i doceniany przez młodzież, bo proces wykorzystywania przestrzeni wirtualnej do zaprezentowania innym własnej twórczości coraz częściej staje się specyficzną formą konceptualizacji refleksyjnej tożsamości. Jak zauważają młodzi „artyści”<sup>10</sup>:

[...] nikt nie musi nazywać mnie Artystą, ale to po prostu Ja i mój świat. Tu mogę szukać siebie i odkrywać, że ciągle jestem inny [Wojtek, lat 16].

[...] nareszcie nikt nie mówi mi, co jest ładne, co jest „sztuką”, a co nie, nie muszę niczego chować do szuflady. Może inni też tak widzą, tylko jeszcze o tym nie wiedzą. Czasem chcę z nimi o tym pogadać na dewiant. art., a czasem nie [...] [Krystian, lat 15, uczęszcza do szkoły plastycznej, miał indywidualną wystawę].

[...] w szkole nauczycielka plastyki mówiła, że praca powinna być „czytelna dla innych” i rozumiała tu **wszystkich** innych, pokazywała moje prace klasie

---

<sup>9</sup> S. Brzozowski, *Legenda Młodej Polski. Studia o strukturze duszy kulturalnej*, Wyd. Literackie, Kraków 1997, s. 306.

<sup>10</sup> Wypowiedzi pochodzą z badań własnych autorki; są transkrypcjami fragmentów wywiadów narracyjnych prowadzonych z młodzieżą prezentującą swoje wytwory w Internecie.

i stwierdzała „a Tola to znowu nie na temat”. A ja nie chcę, by moje prace się po prostu podobały, bo coś tam przedstawiają [...] czasem moje „dziełka” to tylko barwy, ukryte wśród nich znaki, które tylko ja rozumiem i tak jest ok. [Tola, lat 13, tworzy na komputerze grafiki, ale też interaktywne opowieści].

[...] kocham Net Art i lubię nawet tych, co mówią, że im się nie podoba, albo że nie rozumieją, czemu tworzę takie dziwne stwory, osoby, które nie przypominają ludzi, bo wtedy mogę pomyśleć po co to robię. [...] Rysuję, tworzę grafiki, komiksy, bo za każdym razem to inna Ja, ciągle szukam w tych „dziwadłach” siebie, zmieniam je nieustannie, liczba kombinacji jest nieograniczona, czasem dodaję muzykę, bo i ja się zmieniam. [...] Ale może szukam też tych, którzy coś tam zobaczą [Kaja, lat 16, jej wytwory pojawiają się na portalach artystycznych od trzech lat].

Zdaniem pesymistów „elektroniczna narkotyzacja” jest zaprzeczeniem „rzeczywistej” twórczości młodzieży, bo na portalach [www.deviantart.com](http://www.deviantart.com), [www.digart.pl](http://www.digart.pl) czy [www.tumblr.com](http://www.tumblr.com) pojawia się coraz więcej przenikniętych technologią wytworów, które, zdaniem przeciwników tego rodzaju twórczości, zabijają podmiotowość. Wydaje się jednak, że jeśli do procesu tworzenia odniesiemy się w sposób egalitarny, uznając prawo każdej jednostki **do stawania się *homo creator*** i zaakceptujemy prawdę zawartą w twierdzeniu *creo ergo sum*, nie należy obawiać się uniformizacji wypowiedzi artystycznych realizowanych przy użyciu narzędzi multimedialnych.

Wbrew pozorom wizualny język sztuki online to niezwykła forma komunikatu, czasem szybko przemijającego i nietrwałego, który funkcjonując w świecie wirtualnym, często tego świata nie opuszcza. Jednak poglądy tych, którzy uważają, że jest to przede wszystkim niewiele znacząca forma zabawy i rozrywki, bezpośredniej indukcji graficznej opartej na stereotypach czy powielaniu modeli, nie odzwierciedlają jego istoty. Bowiem wytwory prezentowane przez młodzież w Internecie to swoista sieć znaczeń i komunikatów tworzących „trzecią przestrzeń”<sup>11</sup>. Język wizualny, którym operują młodzi twórcy, ze swej natury jest wieloznaczny, czasem zaburza też konwencję, którą można określić jako

[...] nie spisane i nie ustanowione oczekiwania pochodzące z doświadczenia wspólnego dla członków danego społeczeństwa<sup>12</sup>.

Wymaga więc od odbiorcy odejścia od posiadanych stereotypów i schematów. Jak podkreśla John Berger,

Związek między tym co widzimy, a tym co wiemy, nie może zostać ustalony raz na zawsze. Każdego wieczora widzimy zachód słońca. Wiemy też, że Ziemia ob-

<sup>11</sup> Zob.: H.K. Bhabha, *Cultures in Between. Questions of Cultural Identity*, S. Hall and P. du Gay, Sage Publications, London 1996.

<sup>12</sup> J. Fiske, *Wprowadzenie do badań nad komunikowaniem*, Wyd. Astrum, Wrocław 1999, s. 104.

racając się wokół swej osi, odwraca się od Słońca. Jednak ta wiedza i oparte na niej wyjaśnienie nie pokrywa się całkowicie z widokiem<sup>13</sup>.

Jest to warunek sine qua non tego, by przekaz twórczy był „odczytany” przez innych, a komunikacja między twórcą i odbiorcą nie została zablokowana na przykład przez odmiennność kulturową czy subkody.

## **Tworzyć, czyli „być sobą, być w świecie, być wśród innych i z innymi”**

Sztuka Net Artu kreowana przez młodzież i będąca, w przyjętym przeze mnie rozumieniu tego zjawiska, zarówno procesem tworzenia online, jak też prezentowania w Internecie wcześniej powstałych wytworów, nieustannie ewoluuje. Coraz więcej wytworów artystycznych dostępnych w cyberprzestrzeni nie stanowi już wyłącznie formy skończonej, nie jest przedstawieniem świata danego a priori, ale staje się przestrzenią otwartą, działającą na zasadzie swoistej „magii” zamkniętej w artystyczno-technologicznej formie wypowiedzi<sup>14</sup>. Henryk Grajewski powiada, że

[...] artysta Internetu to dusza i mózg. Nie wystarczy mu poetycka wrażliwość na świat, nie wystarczy mu malarskie wyczucie światła, koloru i formy; nie wystarczy mu cierpliwość rzeźbiarza [...]. Artysta Internetu musi także potrafić myśleć strukturalnie, w nowych językach, tak jak programista komputerowy<sup>15</sup>.

Wytwory prezentowane na portalach artystycznych przez młodzież to czasem wręcz „nieskazitelna technologia” i wydawałoby się, że ich wartość oceniać można wyłącznie w kategoriach stopnia zaawansowania technologii wykorzystanej w prezentowanej formie artystycznej czy nowatorstwa rozwiązań technologicznych. Jednak ta technologiczna warstwa nie zawsze bywa środkiem samym w sobie. Dużo częściej mamy do czynienia z chęcią spotkania innego Ja i innego Ty<sup>16</sup>, które jest źródłem poznania i samopoznania. Nie zawsze musi to być relacja dialogiczna, czasem jest to monolog z samym sobą, bo – jak podkreślał Saul Bellow<sup>17</sup> – każdy dysponuje garścią własnych poematów. Eugene Delacroix<sup>18</sup> uzasadnił realność tego twierdze-

<sup>13</sup> J. Berger, *Sposoby widzenia*, Wyd. Rebis, Poznań 1997, s. 7.

<sup>14</sup> Na ten aspekt zwracała także uwagę badana przeze mnie młodzież zamieszczająca swoje wytwory na portalach artystycznych lub prowadzonych przez siebie blogach internetowych.

<sup>15</sup> H. Grajewski, *Sztuka Internetu*, <<http://cis.art.pl/PODWORKO/TEXTY/PUBLIKACJE/INETART/text.html>>, [dostęp: 28.04.2012].

<sup>16</sup> J. Tischner, *Filozofia dramatu. Wprowadzenie*, Wyd. Znak, Kraków 1998, s. 113.

<sup>17</sup> M. Golka, *Socjologia sztuki*, Wyd. Difin, Warszawa 2008, s. 55.

<sup>18</sup> Tamże.

nia indywidualną osobowością jednostki – to ona warunkuje powstawanie wytworów niepowtarzalnych, oryginalnych i nowych, choćby były one tak postrzegane wyłącznie przez samego twórcę. Sieć zapewnia tylko nowe możliwości do wyrażania własnej ekspresji.

Sztuka Internetu coraz częściej staje się swoistym wyrazem odczytywania przez młodzież zjawisk zachodzących w labiryncie płynnej ponowoczesności i choć trudno przypisać jej uniwersalne wartości humanistyczne, to jednocześnie nie sposób zaprzeczyć, że jako swoista forma gry z sobą, światem, innymi ludźmi czy przedmiotami ważnymi dla młodego twórcy jest to sztuka, która tworzy nowy kanon twórczości młodzieży. Pozwala odbiorcy nie tylko w wysoce zindywidualizowany sposób odczytać osobiste przesłanie twórcy, ale też odkrywać odmienne sposoby wyrażania: emocji, przeżyć, uczuć, niepokojów, oceniać wytwory w kategoriach piękna i brzydoty, choć wartości artystyczne zawarte w prezentowanych przez młodzież wytworach trudno czasem racjonalnie wyjaśnić. W wielu z nich zacierają się bowiem granice sztuki, a młodzi twórcy, być może czasem zupełnie nieświadomie, nawiązują do: sztuki konceptualnej, dadaizmu, surrealizmu czy innych tendencji.

Znajduje tu swoje odzwierciedlenie stwierdzenie Wilhelma Diltheya, który sygnalizując rozległość nowych obszarów twórczego działania, wskazywał, że

[...] geniusz artystyczny podobny jest podróznemu, który poddaje się obrazom obcego kraju bez zamierzeń, bez wyrachowania, z pełną wolnością<sup>19</sup>.

Jest to możliwe, ponieważ zgodnie z tym, co pisze Dilthey, sztuka jest swoistą grą wiary i niewiary, dzięki której powstaje „państwo pięknego pozorów”. Jego odkrycie wiąże się czasem z koniecznością odrzucenia dotychczasowych konwencji po to, by to, co do tej pory uznawane było za piękne, mogło tylko to piękno pozorować. Poszerzanie granic „państwa pięknego pozorów” daje młodym twórcom realizującym się online nie tylko poczucie, że każda forma wypowiedzi plastycznej staje się *ex opere operatio*, tworem udanym – nie ma tu wytworów nieudanych, pomyłek, kiczów artystycznych<sup>20</sup>. Ale pozwala też wierzyć, że kreowane światy mogą mieć nieskończoną liczbę wymiarów – ich liczba zależy wyłącznie od tworzącego. Nie zamierzam twierdzić, że wszystkie wypowiedzi plastyczne zawarte w Internecie mają sens humanistyczny i wysokie walory artystyczne. Dużo waż-

---

<sup>19</sup> W. Dilthey, *Wyobraźnię poetycka i obłąd*, [w:] W. Dilthey, *Pisma estetyczne*, PWN, Warszawa 1982, s. 13.

<sup>20</sup> Por.: M. Gołaszewska, *Multimedia – krytyka i obrona. Esej o estetycznym statusie nowych mediów*, [w:] K. Wilkoszewska (red.), *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, Wyd. UNIVERSITAS, Kraków 1999, s. 31–33.



niejsze wydaje mi się bowiem, że mogą je mieć, bo źródeł komunikatów artystycznych upatrywałabym – podobnie jak Roger Cardinal<sup>21</sup> – w: czystym i niezafalszowanym wpływach kulturowymi doświadczeniu emocjonalnym, przeciwstawianiu się sztywnym kryteriom kultury i dobrego smaku, bezpośredniości przekazu oraz zdolności młodego twórcy do wyrażania i przekraczania samego siebie. Jak pisał Aleksander Jackowski, w ostatecznym rozrachunku ważny jest nie tyle wytwór, ile sam twórca, jego „zdolność [...] wyrażania i przekraczania siebie”<sup>22</sup>.

Wytwory „zapisane” w Internecie to czasem ucieczka od oczywistości świata, specyficznych reguł, znaków i komunikatów związanych z pedagogią władzy<sup>23</sup>, ucieczka „do wolności” i „od wolności” i nie chodzi o złudną wolność artystyczną. Tu bowiem do głosu dochodzi McLuhanowskie „Medium is the Message”. Cyfrowe środowisko zawsze będzie czynnikiem modelującym strukturę czy sposób prezentacji przekazu artystycznego. Daje możliwość tworzenia nowego kodu znaków i znaczeń, choć obserwując młodzież, można czasem odnieść wrażenie, że szukając możliwości wyrażenia siebie, wędrują po bezdrożach i nie zawsze wiedzą, czego poszukują. Ale może jest tak, że wartością staje się samo poszukiwanie, zdobywanie nowych doświadczeń, które pozwalają określić samych siebie. Maria Gołaszewska ujmuje to jako „poszukiwanie dla poszukiwań”, wędrówkę dla wędrówki,

[...] nie po to, by coś znaleźć i gdzieś dojść, tylko po to, by nie stać w miejscu, nie zadowalać się status quo<sup>24</sup>.

Niepokoić powinno jednak to, że wśród młodych osób tworzących online znajdują się także ci, dla których poszukiwanie siebie to raczej ucieczka od siebie i rzeczywistości offline. Nierzadko jest to ucieczka w świat pozorów, które sami stwarzają. Pojawia się tu nie tylko chęć bycia innym, lecz bycia kimś innym. Ich twórczość to ukrywanie się przed innymi, a kreowanych obrazów bywa tyle, dla ilu innych są one przeznaczone. Tego rodzaju ucieczka sprawia, że zaczynają utożsamiać się z tym, co prezentują, bo – jak powiada jeden z młodych twórców – ważne jest, by

[...] zaistnieć, zaszokować i przebić innych, choć to nie moje klimaty [...]. Lubię tworzyć zabawne, interaktywne komiksy, ale prezentuję przede wszystkim, to,

<sup>21</sup> R. Cardinal, *Outsider Art*, Praeger Publishers, New York–Washington 1972.

<sup>22</sup> A. Jackowski, *Miejsce i rola plastyki amatorskiej w naszej kulturze współczesnej*, [w:] A. Jackowski (red.), *Plastyka nieprofesjonalna*, Inst. Sztuki PAN, Warszawa 1980, s. 75.

<sup>23</sup> M. Foucault, *Filozofia, historia, polityka. Wybór pism*, Wyd. Nauk. PWN, Warszawa–Wrocław 2000.

<sup>24</sup> M. Gołaszewska, *Conditio humana qua fuga*, „Sztuka i Filozofia” 1990, nr 3–90, s. 88.

co jest akurat na fali, bo tym się przebijam. Jestem dobrym rysownikiem, więc nieważne, że tworzę nie to, co naprawdę lubię, że tak naprawdę to nie Ja, tylko jakiś X, ważne, że inni mnie dostrzegają [Krystian, lat 15].

Czasem podejmują tę grę, ale równocześnie szukają odpowiedzi na pytanie, które z prezentowanych Ja można rozwinąć, a którego się pozbyć.

Dużo eksperymentowałam, wrzucałam prace na dewiant. art., to się nawet podobało, ale nie czuję tego, wołam moje fantazy. Już wiem, że to po prostu ja - Kaśka - i tyle. [...] Dorosłam, choć trochę to trwało [Katarzyna, lat 17].

Bywa i tak, że uciekają nie tylko w sztukę, ale i od sztuki.

Dla tych pierwszych twórczość artystyczna to ucieczka od: niepokojącego oblicza współczesnego świata, kryzysów, konfliktów, trudnej adaptacji i konieczności wrastania w życie społeczne. Być może nie mają tu wielkiego wyboru, bo określone uzdolnienia i zamiłowania, prowadząc w stronę twórczości konstruktywnej, pozwalają im wykorzystywać swoje możliwości, koncentrować pozytywne siły osobowości, wyzwalać tendencję do samourzeczywistniania. W ich przypadku odzwierciedlenie znajdują poglądy Kurta Goldsteina<sup>25</sup>, który uważał, że zachowaniem się jednostki kieruje jedna siła - dążenie do realizacji własnej osobowości, a wszystkie osiągnięcia są wynikiem jej siły twórczej i osobowości. Nie trzeba się tu obawiać konfliktowego zetknięcia z rzeczywistością, powodującego uczucie lęku, bo jego zneutralizowanie następuje nie przez unikanie przeszkód, ale ich przezwyciężanie dające poczucie własnej wartości - proces tworzenia w tym przypadku staje się swoistym katharsis.

Dla tych drugich Net Art to miejsce dość iluzoryczne. Ich wytwory pojawiają się niespodziewanie, ale równie szybko znikają, a w tworzonych przez nich formach trudno dostrzec coś więcej niż „chwyt artystyczny”, „sztuczną” stylizację na oryginalność. Jednakże pierwsze spotkanie odbiorcy z tego typu wypowiedziami młodzieży może zachęcać do ich interpretowania w kategoriach okazjonalnego happeningu czy swoistego performance. Jest to jednak przeświadczenie bardzo złudne. „Czytając” taki wytwór, uważnie dostrzeżemy bowiem, że powstał „zamiast” - zamiast wyrażania prawdziwych problemów, emocji, uczuć, przeżyć, doznań osobistych. Nie jest tu widoczne myślenie twórcze, myślenie w nowych horyzontach, wchodzenie na nieznanne tereny. Ten akt komunikacji stanowi najczęściej formę twórczości destruktywnej, jest komunikatem dla komunikatu, a nie osobistym przekazem. Jest twórczością skazaną na niebyt, pogłębiającą u tworzącego poczucie niezrozumienia i osamotnienia.

<sup>25</sup> A. Strzalecki, *Wybrane zagadnienia psychologii twórczości*, PWN, Warszawa 1969.

Analizując Net Art jako specyficzną przestrzeń kreacji artystycznej młodzieży, warto więc pytać nie tylko, w jakim stopniu Net Art jest odkryciem jakiejś uprzednio nierozwiniętej możliwości nadawania i odbierania artystycznych komunikatów, ale także, w jakim stopniu pozwala wyrażać nieodkryte znaczenia, rozwijać nowe możliwości wyobraźni, uczuć, intelektu? W jakim stopniu nowa forma artystycznego komunikowania się z Ja i z Ty pozwala nadawcy i odbiorcy odkrywać i realizować potrzeby, które trudno zaspokoić w świecie rzeczywistym? Czy Net Art to tylko chwilowa fascynacja możliwościami techniki, czy, jak wynika z wcześniejszych rozważań, raczej proces wspomagający adaptowanie się do rzeczywistości, ale i jej przekraczanie, dążenie ku czemuś nowemu oraz przewyżnianie danych sytuacji?

Pogłębiona analiza tej twórczości zdaje się wskazywać, że młodzież „skazana na wolność” poszukuje w ten sposób jakichś punktów oparcia, kompensuje wewnętrzną pustkę, niedosyt, poczucie osamotnienia, czasem absolutny nihilizm. Sztuka Net Artu to dla większości z nich filozofia życia – odbiorca ma przed sobą różne możliwości jej interpretacji. Jak mówi Marcin

To pewnie głupio brzmi, ale jak tworzę, to wiem, że po prostu Jestem [...] Czasem to czysty real, czasem świat inny niż ten w realu, ale i tu, i tu zawsze jest jakiś kawałek mnie [Marcin, lat 15].

## Podsumowanie

Ponad trzydzieści lat temu Jean Jousselin napisał, że sposób nabywania doświadczeń przez młodzież nabiera cech

[...] eksperymentu, próby, czy testu, czasem nawet wyzwania. Doświadczenie staje się okazją do umacniania poczucia własnej wartości, podkreślenia niezależności [...]. Dla młodzieży doświadczenie związane jest raczej z próbą podejmowania wysiłku, z możliwością wyróżnienia się, z przeżywaniem nowych sytuacji<sup>26</sup>.

Net Art w sposób niezmiernie obrazowy angażuje uczucia i za pośrednictwem sugestywnych form pozwala odkrywać różnorodne oblicza świata we wszystkich jego aspektach oraz indywidualną filozofię życia młodego twórcy. Wzbudza także refleksję nad nieustannymi przemianami płynnej ponowoczesności, której wyznacznikami stają się „nieciągłość” i „migotanie znaczeń”<sup>27</sup>. Skłania do stawiania pytań o istotę kreatywności jednostki. Re-

<sup>26</sup> Cyt. za: I. Wojnar, *Estetyka i wychowanie*, PWN, Warszawa 1970, s. 268.

<sup>27</sup> Z. Melosik, T. Szkudlarek, *Kultura, tożsamość i edukacja. Migotanie znaczeń*, Wyd. Impuls, Kraków 1998, s. 17.

fleksja na ten temat wymaga także zastanowienia się nad subiektywnymi i obiektywnymi uwarunkowaniami procesu tworzenia artystycznego, w sposób nieodłączny związanymi z przeobrażeniami społecznymi, technicznymi i kulturalnymi. Proces ten wydaje się być coraz bardziej złożony, bo swym zabiegiem obejmuje nie tylko przeobrażenia w charakterze i istocie samej sztuki, wynikające między innymi z możliwości jej zaistnienia w cyberprzestrzeni, ale także z faktu, że staje się ona specyficzną formą wyrazu, środkiem komunikacji ze światem, innymi i samym sobą dla tych, dla których własne urzeczywistnienie staje się wewnętrzną potrzebą. Szczególna rola przypada tu twórczości plastycznej, sztuce przestrzeni i przedmiotu.

Zróznicowane warunki, doświadczenia i okoliczności życia młodych twórców sprawiają, że ich wytwory należy jednak zawsze analizować zarówno w kategoriach psychologicznych, jak i socjologicznych – wzajemnie na siebie oddziałujących i wyznaczających treść życia młodzieży. Tak więc z jednej strony e-twórczość to wyraz aktualnych przeżyć, chęci przekraczania tego, co dane, poszukiwania nowych wartości, z drugiej strony to element kultury, odzwierciedlenie procesu uczenia się pozwalającego na dostosowania się do zachodzących, czasem gwałtownych, przemian, ale też ustosunkowywania się do tego, co nowe, niezwykle, ryzykowne, naznaczone kryzysem wartości. Sztuka online odpowiada na potrzeby młodzieży – poszukiwania, marzenia, dążenia do tego, co nowe i nieznanne – idee znajdują formę, a marzenia barwy.

## Literatura

- BERGER J. (1997): *Sposoby widzenia*, Wyd. Rebis, Poznań.
- BHABHA H.K. (1996): *Cultures in Between. Questions of Cultural Identity*, S. Hall and P. du Gay, Sage Publications, London.
- BRZOZOWSKI S. (1997): *Legenda Młodej Polski. Studia o strukturze duszy kulturalnej*, Wyd. Literackie, Kraków.
- CARDINAL R. (1972): *Outsider Art*, Praeger Publishers, New York–Washington.
- DILTHEY W. (1982): *Wyobraźnię poetycka i obłąd*, [w:] W. Dilthey, *Pisma estetyczne*, PWN, Warszawa.
- FISKE J. (1999): *Wprowadzenie do badań nad komunikowaniem*, Wyd. Astrum, Wrocław.
- FOUCAULT M. (2000): *Filozofia, historia, polityka. Wybór pism*, Wyd. Nauk. PWN, Warszawa–Wrocław.
- GŁOWIŃSKI M., SŁAWIŃSKI J. (red.), (1972): *Studia o Stanisławie Ignacym Witkiewiczu*, Ossolineum, Wrocław–Warszawa–Kraków–Gdańsk.
- GOLKA M. (2008): *Socjologia sztuki*, Wyd. Difin, Warszawa.
- GOŁASZEWSKA M. (1990): *Conditio Humana Qua Fuga*, „Sztuka i Filozofia”, nr 3–90.
- GOŁASZEWSKA M. (1999): *Multimedia – krytyka i obrona. Esej o estetycznym statusie nowych mediów*, [w:] K. Wilkoszewska (red.), *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, Wyd. UNIVERSITAS, Kraków.

- GRAJEWSKI H.: *Sztuka Internetu*, <<http://cis.art.pl/PODWORKO/TEXTY/PUBLIKACJE/INETART/text.html>>, [dostęp: 28.04.2012].
- GUZEK Ł.: *Grać, czyli być*, <<http://free.art.pl/qq2001/hubplfr.htm>>, [dostęp: 20.07.2012].
- JACKOWSKI A. (1980): *Miejsce i rola plastyki amatorskiej w naszej kulturze współczesnej*, [w:] A. Jackowski (red.), *Plastyka nieprofesjonalna*, Inst. Sztuki PAN, Warszawa.
- MELOSIK Z., SZKUDLAREK T. (1998): *Kultura, tożsamość i edukacja*, Wyd. Impuls, Kraków.
- TISCHNER J. (1998): *Filozofia dramatu. Wprowadzenie*, Wyd. Znak, Kraków.
- WEIBEL P., DRUCKREY T. (red.), (2001): *net\_condition\_. art and global media*, MA: MIT Press, Cambridge.
- WITKIEWICZ S.I. (1959): *Nowe formy w malarstwie i inne pisma estetyczne*, PWN, Warszawa.
- WOJNAR I. (1970): *Estetyka i wychowanie*, PWN, Warszawa.
- WÓJTOWICZ E. (2007): *Net Art. Po 2000. Nowe konteksty*, [w:] G. Dziamski, E. Rewers (red.), *Nowoczesność po nowoczesności*, Wyd. Nauk. UAM, Poznań.
- WÓJTOWICZ E. (2008): *Net Art*, Wyd. Rabid, Kraków.

