



„Wychowanie w Rodzinie” t. XXVI (1/2022)

nadesłany: 17.11.2021 r. – przyjęty: 28.11.2021 r.

Joanna SIKORSKA\*

## **Digital art – w poszukiwaniu różnych form wyrazu artystycznego w kulturze nowych mediów**

### **Digital art – in the search of various forms of artistic expression in new media culture**

#### **Abstrakt**

**Wprowadzenie.** Twórczość artystyczna staje obecnie przed nowymi wyzwaniami, a także sama takie wyzwania przed sobą stawia. Coraz częściej powiązana jest ona z rozwojem nowych technologii prowadzących zarówno do zmian w tworzeniu, jak i odbiorze sztuki. Sztuka w Internecie różni się od net artu (sztuki Internetu/wirtualnej) czy digital artu (sztuki cyfrowej), dla których cyberprzestrzeń stała się miejscem ściśle powiązaniem z ekspozycją wytworów artystycznych, choćby tym, że sztuka w Internecie istnieje przede wszystkim poza Siecią, a Internet wykorzystuje się w jej przypadku jedynie jako medium i jedną z wielu możliwości dotarcia do odbiorcy; dla net artu czy digital artu z kolei Sieć staje się tworzywem, naturalnym środowiskiem, kontekstem, a w wielu wypadkach również tematem wytworów.

**Cel.** Głównym celem tego artykułu jest przedstawienie, w jaki sposób młodzież postrzega malarstwo cyfrowe (*digital painting*), jakie znaczenie mu przypisuje w procesie tworzenia własnych wytworów i które z miejsc w cyberprzestrzeni wybiera jako miejsca prezentacji tworzonej przez siebie sztuki.

**Metoda.** W oparciu o przegląd literatury podjęto próbę krytycznej refleksji nad wartościami sztuki cyfrowej. Wskazano na wstępne wyniki badań pilotażowych projektu *Digital*

---

\* e-mail: [joannas07@amu.edu.pl](mailto:joannas07@amu.edu.pl)

Wydział Studiów Edukacyjnych, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Szamarzewskiego 89, 60-568 Poznań, Polska.

Faculty of Educational Studies, Adam Mickiewicz University in Poznan, Szamarzewskiego 89, 60-568 Poznań, Poland.

ORCID: 0000-0002-1798-083X

*art: Sztuka młodzieży w cyberprzestrzeni*, w którym wykorzystano podejście jakościowe oparte na *art-based research* oraz *arts-informed research*.

**Wyniki.** Wyniki badań wykazują, że odwołanie się do przeżyć i wątków bliskich młodzieży, umożliwienie jej wykorzystania апробowanych przez nią samą, cyfrowych środków artystycznego wyrazu powoduje, że młodzi ludzie, zaangażowani w proces twórczy i aktywnie poszukujący konstruktywnych opinii innych na temat realizowanych przez siebie prac, czują się docenieni i zaspokajają potrzebę samorealizacji.

**Słowa kluczowe:** cyberprzestrzeń, twórczość artystyczna, digital art, *digital painting*, młodzież

### **Abstract**

**Introduction.** Artistic creation is currently facing new challenges, but it is also posing challenges to itself, as it is increasingly linked to the development of new technologies that are leading to changes in both the creation, and reception, of art. Art on the Internet, and net art (Internet/virtual art), or digital art, for which cyberspace has become a place closely related to the display of artistic creations, differ from each other, mainly because the art on the Internet exists outside the Web and is used only as a medium and one of many possibilities to reach the recipient, while for net art or digital art the Web becomes a material, a natural environment, a context, and in many cases the subject of their creations.

**Aim.** The main aim of this article is to present how adolescents perceive digital painting, what meaning they attach to it in the process of creating their own creations and which places in cyberspace they choose as places to present the art they create.

**Methods.** In this article, based on a literature review, an attempt is made to critically reflect on the values of digital art. Furthermore, this article also presents the preliminary results of a pilot study of the project *Digital art: Adolescent art in cyberspace*, which used a qualitative approach based on art-based research and arts-informed research.

**Conclusion.** The results of the research indicate that referring to the experiences and themes close to young people, as well as enabling them to use digital means of artistic expression, approved by them, makes adolescents, involved in the creative process and actively looking for constructive opinions from others about their works, feel appreciated and it fulfills the need for self-realization.

**Keywords:** cyberspace, artistic creativity, digital art, digital painting, adolescents

## **Wprowadzenie**

Twórczość artystyczna w czasach, które Zygmunt Bauman określił mianem płynnej nowoczesności, staje przed nowymi wyzwaniami, a także sama takie wyzwania przed sobą stawia. Coraz częściej powiązana jest ona z rozwojem nowych technologii, prowadzących zarówno do zmian w tworzeniu, jak i odbiorze sztuki. Sztuka w Internecie różni się od net artu (sztuki Internetu/wirtualnej) czy digital artu (sztuki cyfrowej) – dla których cyberprzestrzeń stała się miejscem ściśle powiązaniem z ekspozycją wytworów artystycznych – choćby tym, że sztuka w Internecie istnieje

przede wszystkim poza Siecią, a Internet wykorzystuje się w jej przypadku jedynie jako medium i jedną z wielu możliwości dotarcia do odbiorcy. Dla net artu czy digital artu z kolei Sieć staje się twórczym, naturalnym środowiskiem, kontekstem, a w wielu wypadkach – również tematem wytworów.

Digital art, sztuka cyfrowa wykorzystująca technologię cyfrową jako część procesu twórczego lub prezentacji, dla której cyberprzestrzeń jest domeną i racją jej bytu, to nie tylko nowe perspektywy tworzenia czy nowe artystyczne wyzwania, przed którymi staje tworzący, lecz także swoiste pułapki nowych mediów, których każdy artysta, zarówno ten profesjonalny, jak i nieprofesjonalny, musi mieć świadomość, by skutecznie sobie z nimi radzić.

Globalna sieć opiera się bowiem na fenomenie wielowymiarowej struktury pozwalającej zarówno twórcy, jak i odbiorcy swobodnie poruszać się w jej obrębie w dowolnie wybranych kierunkach. Być może to właśnie ten aspekt Internetu spowodował pojawienie się nowej grupy twórców, dla których cyberprzestrzeń stała się miejscem kreacji artystycznej. Ten sam aspekt sprawił także, że pojawiło się szczególne środowisko odbiorców. Powstająca między twórcą i odbiorcą relacja zaczęła opierać się przede wszystkim na wspólnych zainteresowaniach, na ciekawości odkrywania innych form wyrazu, poszukiwaniu i doświadczeniu nowych wymiarów własnych i cudzych przeżyć. Analiza zjawisk związanych z digital artem, szczególnie w jego nieprofesjonalnym wymiarze, pozwala dostrzec tworzenie się subkultur zafascynowanych sztuką Internetu, przekraczających granice państw i odległości. Swoistą cechą digital artu wydaje się też decentralizacja – sztuka ta nie jest jednym zamkniętym systemem, lecz niezliczoną liczbą grup twórców umieszczających swoje wytwory na portalach społecznościowych, tych poświęconych wyłącznie sztuce (DeviantArt, Tumblr, Pillowfort, Facebook, Ello, Behance, Instagram, Reddit) czy tworzących własne internetowe portfolia (Behance, Artstation).

Dostrzegając wyzwania stojące przed badaczami sztuki Sieci, w tym digital artu, chciałabym podjąć nie tylko teoretyczny dyskurs dotyczący sztuki cyfrowej, lecz także, bazując na fragmentach wypowiedzi osób uczestniczących w badaniach pilotażowych dotyczących sztuki digital artu, wskazać na predyktory, które sprawiają, że młodzi, nieprofesjonalni twórcy wybierają jedną z technik tej sztuki – digital painting.

### **Digital art w kulturze nowych mediów – między reprodukcją a symulacją rzeczywistości**

W jednym z artykułów poświęconych wyzwaniom i zagrożeniom stojącym przed współczesnymi społeczeństwami Piotr Sienkiewicz zwraca uwagę na fakt, że coraz częściej

poszukujemy wiedzy, metod, modeli, pozwalających nam pewniej się poruszać w świecie nieustannych wyborów, celów, sposobów i środków działania w różnej skali, na różnych szczeblach organizacji. Ale dzieje się to w turbulentnym otoczeniu, w świecie, gdzie w coraz większym stopniu wszystko zależy od wszystkiego (Sienkiewicz, 2006, s. 61).

W tym poszukiwaniu znaczną rolę odgrywają nowe media, a sprzężenie media–kultura i kultura–media można określić mianem refiguracji, co oznacza, że nie tylko media zmieniają się pod wpływem kultury, lecz także kultura ulega istotnym przeobrażeniom pod wpływem mediów (Celiński, 2009, s. 13), choć zgodnie z hipotezą opóźnienia kulturowego Williama Ogburna zmiany w obszarze technologii następują szybciej niż w obszarze kultury. Sprawia to, że trzeba uczyć się, w jaki sposób wykorzystywać możliwości nowych technologii (zob. Brinkman, Brinkman, 1997, s. 609-627). Różnica w tempie przemian dokonujących się w obszarze materialnym i niematerialnym wydaje się też niezwykle istotna dla sztuki mającej tendencje do szybkiego i obszernego ewoluowania oraz metamorfozy, podczas gdy kultura niematerialna potrafi utrzymywać się na stałym poziomie przez znacznie dłuższy czas. Wynika to z faktu, że ideały i wartości są znacznie trudniejsze do zmiany niż rzeczy fizyczne, co paradoksalnie zapewnia kulturze trwanie. Sprawia to ponadto, że nie wszystko, co nowe, w tym nowe media, traktowane są przez wszystkich ludzi jako ważne i potrzebne w takim samym stopniu. Praktyki kulturowe pozostają zatem w tyle wobec nowych technologii, które z reguły w pierwszej fazie pojawienia się na rynku zdają się niedostrzegane. Dominujące wydają się przyzwyczajenia ludzi, powiązane z użytkowaniem znanych im już mediów, które sprawiają, że praktyki medialne przejawiane wobec nowego medium, są w wielu przypadkach tak naprawdę powielaniem tego, co znane z przeszłości.

Problemy te nie ominęły także obszaru sztuki, bo dostrzeżenie potencjału Internetu, który stworzył alternatywną rzeczywistość i chęć aktywnego w niej uczestniczenia, wyzwoliło, także w obszarze twórczości artystycznej, potrzebę poszukiwania przez twórców takich środków wyrazu, które w pełni pozwoliłyby, z jednej strony, odzwierciedlać osobiste doświadczenia, potrzeby i oczekiwania, z drugiej – wyrażać samych siebie poprzez satysfakcjonujące eksperymentowanie z nowym dla twórcy tworzywem. Sztuka definiowana przez medium, jakim jest Internet, bywa czasem sztuką, którą można klasyfikować w kategoriach swoistej reprodukcji rzeczywistości, to znaczy takiej, która odtwarza rzeczywistość w formach możliwie bliskich potocznemu doświadczeniu lub też traktuje realizm jako wartość poznawczą modelu rzeczywistości. Można jednak mówić o twórczości odwołującej się w swej treści do realizmu także w inny sposób, na przykład o relacji ekspresyjnej między sztuką cyfrową a rzeczywistością, mając na myśli rzeczywistość psychiczną i duchową człowieka, następnie o relacji czy też raczej o funkcji antycypacyjnej

tej sztuki, przekształcającej i wyprzedzającej rzeczywistość albo dokonującej jej świadomej transformacji<sup>1</sup>. Transformacja może być przy tym w intencji twórcy subiektywnym oglądem tego świata, bo wyobraźnia stwarza świat od nowa, układając go z różnych elementów dostępnych dzięki nowym technologiom (np. tworzenie grafik opartych na kodach ASCII). W wytworach pojawiają się elementy mityczne, mitologizowaniu ulegają codzienne czynności. Świat tworzony może być też światem absurdalnym, groteskowym i paradoksalnym – jego sens i kształt powstają w procesie twórczym, nie naśladowując i nie odkrywając realiów.

Wydaje się jednak, że dyskusja na temat reprodukcji i symulacji świata rzeczywistego czy wyobrażonego w wytworach sztuki cyfrowej nie byłaby tak interesująca gdyby nie fakt, że symulacja potrafi wykreować dowolne przedstawienie obrazowe zarówno w poetyce realistycznej, jak i każdej innej, oddając jakiś konkretny albo koncept, nawiązując do wizualnych doświadczeń ludzi bądź też zaprzeczając im. Symulacja komputerowa może oczywiście naśladować rzeczywistość – rekonstruować przedmioty i rzeczy, przedstawiać fragmenty otoczenia, imitować sytuacje i zdarzenia (Michałowski, 2005, s. 144). Symulacja komputerowa wykorzystywana w sztuce cyfrowej osiągnęła już jednak taki poziom, że sama tworzy świat, czasem „zastępując” nawet twórcę. Norbert Bolz (1997) mówi o nadejściu nowego wieku wizualności, w którym cyfrowość sprawia, że obraz traci swój wyróżniony status odbicia rzeczywistości. Język obrazów widzianych zostaje dopełniony o nowe repertuary obrazów niewidzianych, wymyślonych i wykreowanych, czyli w istocie rzeczy np. „narysowanych” czy „namalowanych” za pomocą programów komputerowych, tworzących w układach technologicznych określone konstelacje estetyczne. Obraz staje się swoistą konstrukcją estetyczną, technologicznym dziełem sztuki, którego semiotyka wynika wewnątrznie z relacji pikseli, a zewnątrznie tworzy się poprzez hipertekstowe wskazywanie na inne dokumenty. Jak zauważa N. Bolz, grafika komputerowa, która w istocie jest obrazem, potrafi symulować wszystkie techniki wytwarzania obrazów i dlatego można ją pojmować jako uniwersalne medium wizualizacji. Postacie i przedmioty przez nią wykreowane nie muszą mieć już żadnego odzwierciedlenia w rzeczywistości – to techniki komputerowe powielają i odpowiednio „wtapiają” w wytwór różne elementy.

<sup>1</sup> Przykładami tak rozumianej sztuki cyfrowej mogą być np. prace rosyjskiego artysty Waldemara von Kozaka. Jego twórczość przypomina prace autorstwa Roberta Maguire’a, którego ilustracje publikowane były od 1950 roku na okładkach ponad 600 amerykańskich powieści kryminalnych. Ilustracje Kozaka, podobnie jak te Maguire’a, są niezwykle odważne i kolorowe. Choć wydają się zabawne, to głębsza ich analiza uwidacznia gorzką prezentację współczesnego świata (von Kozak, 20.11.2020). Prace Alexa Andreeva, przedstawiające obraz bliskiej przyszłości przeplatany współczesną rzeczywistością, to z kolei przykład surrealistycznej sztuki digital paintingu (Andreev, 20.11.2020).

## Wartości estetyczne i pozaestetyczne digital artu

Zmiana oparcia z technicznej reprodukcji na symulację komputerową, która ma miejsce w sztuce cyfrowej, daje twórcy pełną swobodę artystyczną, bez konieczności liczenia się nie tylko z realnością, lecz także z przyzwyczajeniami odbiorców (Hopfinger, 1997). Dla tych ostatnich jest to swoiste wyzwanie wizualne, bo w digital art mają oni przecież do czynienia nie tylko ze sztuką „zamkniętą” w statycznych obrazach, lecz także sztuką animacji wykorzystującą np. technologię *performance capture* czy takie techniki jak *morphing*, umożliwiające stopniowe transformowanie jednego obiektu w kadrze w inny obiekt lub symulowanie ruchu obiektu w trójwymiarowej rzeczywistości.

Analizując sztukę cyfrową w kontekście pewnych niebezpieczeństw, które może ze sobą nieść bezkrytyczne podejście do możliwości, jakie stwarzają nowe technologie, warto zważyć na aspekt, o którym pisał John Fiske (1997), wykazując, że dla postmodernizmu najdonioślejszą kwestią w zabawie obrazami jest zmysłowość ich wyglądu przy odrzuceniu wszelkich „głębszych” znaczeń ukrytych za wyglądem. Jeżeli tak byłoby rzeczywiście, to wniosek dla twórców może być taki, że „wszystkie chwyt” są dozwolone, oczywiście byleby tylko odbiorca zaakceptował powstały wytwór. Aspekt ten jest istotny, gdyż aby ocenić digital art czy choćby zdystansować się wobec niego, trzeba przyjąć istnienie, nawet w sposób intuicyjny, pewnego systemu wartości. Choć wartość polega na przeżyciu znaczenia jakiejś rzeczy, ma jednak sens nie w świecie samych rzeczy i ich wzajemnych obiektywnych stosunków, lecz w świecie idei humanizmu. Rzecz jest wartościowa, jeśli odpowiada określonemu zapotrzebowaniu jednostki, gotowości do jej przeżycia, w przeciwnym razie nie istnieje dla niej jako wartość (Krauze-Sikorska, 2006, s. 88). W tym sensie nie jest zatem istotne, czy digital art będzie w jakikolwiek sposób „odzwierciedleniem” rzeczywistości, jej przetworzeniem, prezentacją „bytów niecodziennych” czy będzie oparty na *sensu stricto* symulacji komputerowej, łatwo przyswajalnej i kierowanej z założenia do „masowego odbiorcy”, czy raczej awangardowej, przekraczającej utarte, konwencjonalne oczekiwania oraz sposoby rozumienia.

W tej sztuce niezaprzeczalną wartością stają się zaangażowanie odbiorcy i obszar twórczy, jaki można mu zaoferować. Choć więc w ocenach niektórych badaczy digital art może cechować powtarzalność czy nawet utrata autonomii przez twórców<sup>2</sup>, to warto pamiętać, że dla twórców tej sztuki ważne jest to, by poprzez wielopoziomowość i abstrakcyjność Sieci, docierała ona do indywidualnej wrażliwości, wyobraźni i refleksji odbiorcy, a także, by obcowanie z tą sztuką,

<sup>2</sup> Wydaje się, że każdy twórca powinien siebie rozliczać, zdać sobie sprawę z braku własnej aktywności, z wejścia w bezpieczny, lecz mało twórczy korytarz.

mającą wymiar działania podmiotowego, zwróconego „do” drugiego człowieka, pozwalało zacierać granice między twórcą i odbiorcą. Istotne jest tu dopuszczenie odbiorcy do bezpośredniej dyskusji – dzięki Internetowi bowiem zapewniona zostaje przestrzeń do wyrażania opinii i kreowania osobistych wizji problemu. Digital art wyznacza własne zasady interakcji społecznej, a swoistość spotkania twórcy i odbiorcy, oparta na podejmowaniu wspólnych działań czy pozwoleniu, by odbiorca ingerował w powstały wytwór, może być źródłem wzbogacenia obu stron, bo, jak pisał Martin Buber, poza tym, co subiektywne i obiektywne, istnieje też obszar „pomiędzy”, gdzie spotykamy się Ja i Ty (Buber, 1992).

Digital art w sposób znaczący rozwija możliwości takich spotkań, bo ten rodzaj twórczości artystycznej, wykorzystujący m.in. różne narzędzia cyfrowe, a także język html, xhtml, javascript, hipertekst i emotikony, działa na zasadzie „magii”. Zaangażowany odbiorca dostrzega w tej twórczości coś niezwykłego – artystyczno-technologiczny atrybut i symbol naszych czasów, bo digital art to nie internetowe galerie malarstwa, komiksu czy fotografii. Magia tej twórczości polega na tym, że nie ma ona materialnego nośnika, jest efemeryczna, często o świadomie zaciera-nych przez twórców granicach gatunkowych<sup>3</sup>.

Można więc powiedzieć, że digital art zmienia twórcę i odbiorcę, kierując ich ku nowościom, budując nowe formy „oglądu świata”, odnalezienia się w ciągle zmieniającej się rzeczywistości. Wartości tej twórczości każdy twórca może przeżywać na bieżąco, mobilizuje ona aktywność twórczą artysty profesjonalnego i nieprofesjonalnego, a otwierając przed nimi nowe możliwości przetwarzania świata, pozwala w procesie twórczym na materializację uczuć i wyobraźni.

Można oczywiście pytać o wartości natury estetyczno-artystycznej digital artu (sztuka zła i dobra), bo w odniesieniu do tej sztuki wskazuje się niekiedy na brak wewnętrznej jedności dzieła, równowagi, nowości czy oryginalności (te niekonsekwencje mogą wystąpić m.in. w twórczości nieprofesjonalnej). Nie da się jednak zaprzeczyć, że cyfrowej sztuce przypisać można także wewnętrzne bogactwo, osiągnięte przez ujawnianie wewnętrznych przeżyć, niosących z sobą intensywność doznań. W digital art pytanie o wartości artystyczno-estetyczne warto pozostawić więc odbiorcy, gdyż ta twórczość, jeśli jest tylko autentyczną ekspresją osobowości artysty, zwraca się w sposób szczególny ku odbiorcy. Oceniając jej wartości, warto pamiętać, że jest sztuką nie tylko dla oka, lecz poprzez oko po prostu dla człowieka (Krauze-Sikorska, 2019).

<sup>3</sup> Artyści digital art niekiedy świadomie odrzucają terminy *sztuka*, *artysta*, choć dyskurs sztuki właśnie nimi się posługuje.

## Digital painting – młodzi twórcy w poszukiwaniu siebie

Wokół twórczości artystycznej młodzieży zawsze pojawiały się dyskusje wzbudzające emocje i powodujące spory, pokazujące konieczność przewartościowania tradycyjnych ujęć i przyjęcia oraz zaakceptowania odmiennych propozycji. W Internecie współistnienie sztuki i technologii determinuje nowe możliwości tworzenia także przez młodych twórców nieprofesjonalnych, stanowiąc miejsce wypowiedzi, które charakteryzowane jest przez ich osobiste wybory. Jednym z tych wyborów jest właśnie digital painting, w którym twórca wykorzystuje oprogramowanie do malarstwa cyfrowego, takie jak Corel Painter, Adobe Photoshop, ArtRage, GIMP, Krita czy OpenCanvas.

Chciałabym w tym miejscu nawiązać do własnego projektu badawczego, znajdującego się obecnie na etapie badań pilotażowych, którego cele sytuują się wokół trzech obszarów badawczych: 1) wskazania na różne wymiary kreowania artystycznego świata w cyberprzestrzeni przez młodzież, 2) zrozumienia ich wyborów związanych z tą formą wypowiedzi oraz 3) poznania i opisanie ich osobistych doświadczeń związanych z procesem twórczym. W projekcie zdecydowano się wykorzystać podejście jakościowe oparte na *art-based research* oraz *arts-informed research*. O przyjęciu takiego podejścia zdecydował fakt, że dzięki niemu możliwa staje się nie tylko analiza wytworów sztuki cyfrowej młodzieży (afektywna i strukturalna), lecz także, dzięki zastosowaniu pogłębionych wywiadów, opis i interpretacja indywidualnych narracji badanych, związanych z ich doświadczeniami w procesie tworzenia. W badaniach rozpoczętych w 2021 roku uczestniczy dziesięcioro nieprofesjonalnych twórców<sup>4</sup> digital artu w okresie późnej adolescencji, znajdujących się w fazie tzw. realizmu intelektualnego (16–18 lat) i wykorzystujących technikę digital paintingu (w badaniach właściwych zakłada się zwiększenie próby do 50 osób). Choć badania są na etapie wstępnym, w tym miejscu chciałabym odnieść się do pewnych aspektów wyłaniających się z wywiadów z młodymi twórcami.

Uczestnicy badań, wskazując na własne wybory tej formy komunikatu, podkreślali przede wszystkim osobiste zainteresowania, chęć samodoskonalenia, a przede wszystkim – potrzebę samorealizacji. Siedmioro z nich zwróciło uwagę, że digital painting zapewnia im środowisko podobne do tego, w którym tworzy się w rzeczywistości fizycznej: płótno, narzędzia do malowania, palety do mieszania i wiele opcji kolorów, co sprawia, że mogą oni zgodnie z własnymi zainteresowaniami wybrać różne rodzaje malarstwa cyfrowego. Wszyscy badani podkreślili fakt, że choć

<sup>4</sup> Uczestnicy badań pilotażowych należeli do społeczności internetowej DeviantArt, lecz do badań właściwych włączone zostaną także osoby spoza tej społeczności. Planowane jest objęcie badaniami także młodzież w wieku wczesnej adolescencji, będącą w fazie realizmu wizualnego.



digital painting pozwala im poszukiwać nowych wymiarów artystycznej wypowiedzi, wymaga on także pewnych umiejętności dotyczących znajomości programów graficznych, w których tworzy się prace. Warto jednak, jak mówił jeden z młodych twórców (A., lat 16), „nad sobą popracować, bo masz satysfakcję [...]; nareszcie mogą tworzyć świetne fantazy [...]. Pewnie, że ciągle się doskonalę, wystawiam swoje prace na reddit i pytam tam innych, ale ołówek i pędzel nie dawały mi takiej swobody w tworzeniu (...)”.

Inny z badanych wskazywał z kolei na możliwość swobody twórczej, wyboru narzędzi, które lubi, i brak „konieczności” poddawania się jawnej krytyce na zajęciach w szkole:

Nie jestem dobry w rysowaniu, ale jak wybieram narzędzia cyfrowe, to wiem, że to jest jednak to, co lubię robić [...] to może dziwne, bo nigdy nie lubiłem plastyki w szkole, ale jak tworzę coś po swojemu, to mnie to odpręża i rozwija kreatywność. Myślę też, że ci, którzy rysują, inaczej patrzą na przedmioty, krajobrazy, ludzkie ślady, co mnie fascynuje, bo chciałbym tworzyć gry video. W szkole nie znosiłem jednak plastyki, bo w klasie nasz nauczyciel nie miał za dużo pomysłów, jakieś tam przedmioty, martwe natury i zawsze mówił ci przy wszystkich, że jest nie tak, co źle zrobiłeś [...] wszyscy tego słuchali [...]. W Internecie rozmawiam z innymi i oni też mówią, co mógłbym poprawić, ale to jest ok. [...] mam swój nick, a inni raczej podpowiadają [nie krytykują], co poprawić i wychodzi coraz lepiej” – B., lat 16.

Jedna z badanych, wskazując na swoje bardzo osobiste wybory, zwróciła też uwagę na istotny dla niej, choć bardzo pragmatyczny, aspekt digital paintingu:

Grafika cyfrowa pozwala na użycie wszystkich kolorów, jakie kiedykolwiek zechcesz [...] świat przestaje być nudny i nieciekawym, zawsze możesz znaleźć chwilę, by stworzyć coś swojego i nikt nie mówi ci, że to kiczowate [...]. Jeśli chodzi o potrzebne narzędzia, to w plecaku można mieć dosłownie całe ruchome studio, wystarczy laptop i tablet graficzny [...]. Zawsze też możesz spotkać się na DeviantArt albo reddit z kimś, kto tak jak ty lubi malować czy rysować, nie z żadnym tam trollem, ale z kimś, kto z tobą poczatuje, pokaże swoje prace i ty też możesz coś wtedy napisać mu na czacie [...]. Jest takie fajne zdanie na reddicie, że trzeba być gotowym na konstruktywną krytykę swojej sztuki. Być aktywnym i brać udział w rozmowach, bo to oznacza twój rozwój, ale pomoże też innym [...] bardzo lubię to zdanie – C., lat 16.

Wydaje się, że w wielu przypadkach to właśnie życzliwe spojrzenie, a nie mało konstruktywny osąd innych, pozwala tworzącej młodzieży wzbogacać wizję świata przez nich postrzeganego i kreowanego, stawać się osobą kreatywną, otwartą,

umiejącą rozwijać własny potencjał w interakcjach ze światem, choć tak rozumiany osąd pozwala też ustrzec się błędowi jednostronności, choćby w ocenie wartości wytworów tworzonych przez siebie i innych. Wypowiedzi młodych twórców cyfrowej sztuki zgodne są w wielu obszarach z wypowiedziami profesjonalistów. Zuza Furmaniak na swoim blogu poświęconym sztuce digital paintingu pisze:

Myślę że najważniejszą i najlepszą cechą digital paintingu jest to, że nie narzuca nam absolutnie żadnych ograniczeń jeśli chodzi o stylistykę, tematykę, czy nawet rozmiar prac. Możemy tworzyć prace wyglądające zupełnie jak malarstwo olejne czy akwarelowe, możemy skanować po prostu swoje szkice i je kolorować, malować całość od zera na tablecie, wspomagać rysunki zdjęciami (tzw. photobashing), drukować prace na wielkich formatach – możliwości są nieograniczone (Furmaniak, 20.11.2020).

Podkreśla ona też, że choć „wiele osób kojarzy digital art z pewnego rodzaju kiczem, [...] jest to przekonanie bardzo oddalone od prawdy” (Furmaniak, 20.11.2020). Wydaje się raczej, że digital painting za pośrednictwem sugestywnych, cyfrowych form pozwala odkrywać różnorodne oblicza świata.

## Podsumowanie

Cyfrowa twórczość związana jest z przeniesieniem się tworzącego wytwór w odmienną od realnej rzeczywistość, w której obowiązują inne zasady konstruowania obrazu, operowania informacją i kontaktu z odbiorcą. Można powiedzieć, że ten rodzaj twórczości przypomina działania w przestrzeni publicznej – odrzucając szacunek i dystans przynależne dziełom sztuki w muzeach, szuka zaangażowanego w dialog partnera. Cyberprzestrzeń wyznaczyła bowiem własne zasady interakcji społecznej. W Sieci działanie artystyczne nie jest powiązane z myśleniem o zamkniętym, skończonym wytworze, lecz raczej z otwartą propozycją, która może podlegać analizie wspólnie z odbiorcą cyfrowego wytworu, czasem być ofertą współtworzenia. Zawsze jest natomiast zaproszeniem do dyskusji pozwalającej skonfrontować widzenie świata przez tworzącego z cudzymi opiniami. Internet zapewnia bowiem nie tylko przestrzeń do wymiany poglądów, lecz także kreowania własnych wizji problemu i choć, jak napisała Hanna Krauze-Sikorska:

dyskusje na temat wartości wytworów artystycznych generowanych za pomocą myszy komputerowej, piórka i tabletu czy wykorzystujących różne możliwości programów cyfrowych przypominają czasem bitwy o charakterze rozpoznawczym, których celem jest odkrywanie, torowanie i wytyczanie dróg, jakimi ta

twórczość może, lub powinna podążać, to istotne wydaje się, żeby „zawieszać” zbyt pochopne oceny i traktować ten rodzaj wypowiedzi jako alternatywę, sposób na ukazanie indywidualnej wizji świata, komunikat mogący sprzyjać nawiązaniu dialogu z innymi, próbę poszukiwania innej formy na ożywienie znaków i symboli, a czasem ucieczkę od tego, co już znane (Krauze-Sikorska, 2012, s. 145).

## Bibliografia

- Andreev, A. *Portfolio*. Pobrane 20.11.2020 z: <https://www.artstation.com/alexandreev>.
- Bolz, N. (1997). Estetyka cyfrowa. W: A. Gwóźdź (red.), *Pejzaże audiowizualne: Telewizja – Wideo - Komputer* (ss. 357-358). Kraków: Universitas.
- Brinkman, R.L., Brinkman, J.E. (1997). Cultural Lag: Conception & theory [Lag kulturalny: Koncepcja i teoria]. *International Journal of Social Economics*, 24 (6), 609-627.
- Buber, M. (1992). *Ja i Ty: Wybór pism filozoficznych*. Warszawa: Instytut Wydawniczy PAX.
- Celiński, P. (2009). Interfejsy nowych mediów i refiguracja kultury. W: M. Jeziński (red.), *Nowe media a media tradycyjne: Prasa, reklama, internet* (ss. 11-19). Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Fiske, J. (1997). Postmodernizm i telewizja. W: A. Gwóźdź (red.), *Pejzaże audiowizualne: Telewizja, wideo, komputer* (ss. 165-182). Kraków: Universitas.
- Furmaniak, Z. *Digital painting – Co to jest?* Pobrane 20.11.2020 z: <https://cgwisdom.pl/blog/digital-painting-co-to-jest.html>.
- Hopfinger, M. (1997). *Kultura audiowizualna u progu XXI wieku*. Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN.
- von Kozak, W. *Portfolio*. Pobrane 20.11.2020 z: <https://www.artstation.com/waldemarvonkozak>.
- Krauze-Sikorska, H. (2019). Axiological dimensions of children's artistic creativity [Aksjologiczne wymiary twórczości plastycznej dzieci]. *Academic Notes Series: Pedagogical Sciences*, 176, 47-53.
- Krauze-Sikorska, H. (2012). Net Art – nowa przestrzeń artystycznej kreacji młodzieży. W: W. Skrzydlewski, S. Dylak (red.), *Media – Edukacja – Kultura* (ss. 143-155). Poznań–Rzeszów: Polskie Towarzystwo Technologii i Mediów Edukacyjnych.
- Krauze-Sikorska, H. (2006). *Edukacja przez sztukę: O edukacyjnych wartościach artystycznej twórczości dziecka*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Michałowski, M. (2005). Obrazy cyfrowe w komunikatach elektronicznych. *Neodidagmata*, 27/28, 141-157.
- Sienkiewicz, P. (2007). Społeczeństwo informacyjne jako społeczeństwo ryzyka. W: L.H. Haber, M. Niezgoda (red.), *Społeczeństwo informacyjne: Aspekty funkcjonalne i dysfunkcyjne* (ss. 61-70). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.