

MARIKA SZCZEPANIAK

DOI: 10.26106/9emz-7t58

Uniwersytet Jagielloński

Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-1425-1172>

Gdy okno przeglądarki internetowej zastąpiło zarówno ekran kinowy i telewizyjny, jak i ściany w galerii sztuki, bibliotekę i książkę, uświadomiliśmy sobie, w jakiej znaleźliśmy się w sytuacji: cała kultura, miniona i obecna, zaczęła być filtrowana przez komputer i szczególnie interfejs człowiek – komputer¹.

CYFRYZACJA JAKO GŁÓWNY CZYNNIK WPŁYWU NA NOWE FORMY WSPÓŁCZESNEJ SZTUKI A ICH PRZYNALEŻNOŚĆ DO KATEGORII KULTURY ARTYSTYCZNEJ

Postępujący rozwój najnowszych technologii zdeterminował długotrwałe, systemowe zmiany, obejmujące wszystkie dziedziny życia społecznego, częściowo lub w całości przetransferowane do cyfrowej rzeczywistości, w obrębie której funkcjonuje społeczeństwo informacyjne. Rzeczywistość ta znajduje swój początek w procesie szeroko rozumianej cyfryzacji. Termin ten w sposób niejednoznaczny odnosi się do więcej niż jednego zjawiska, sprecyzowanie jego znaczenia wymaga więc szczególnej uważności. *Słownik języka polskiego PWN*, definiuje czasownik „cyfryzować” jako: „rozpowszechniać i popularyzować technikę cyfrową oraz wprowadzać na szeroką skalę infrastrukturę elektroniczną”². Ten punkt widzenia utożsamia cyfryzację z u technologizowaniem społeczeństwa, a dalej: struktur państwowych oraz gospodarki. Z drugiej strony, Marcin

¹ L. M a n o v i c h, *Język nowych mediów*, Warszawa 2006, s. 140–141.

² *Cyfryzacja*, [w:] *Słownik języka polskiego PWN*, [online] <https://sjp.pwn.pl/slowniki/cyfryzacja.html> [dostęp: 18.06.2018].

Wilkowski we *Wprowadzeniu do historii cyfrowej* określa cyfryzację jako: „konwertowanie treści z nośników analogowych do postaci cyfrowej”³, wskazując jednocześnie na tożsamość pojęcia z procesem digitalizacji. W cytowanych źródłach pojęcia: „cyfryzacja” oraz „digitalizacja” używane są zamiennie, jako wyrazy o tym samym znaczeniu, przy czym to pierwsze charakteryzuje się wysoką swobodą użycia oraz elastycznością znaczeniową w zależności od wybranego kontekstu.

W obszarze dziedzictwa kulturowego, które w sposób szczególny eksponuje sztukę, należy rozgraniczyć dynamikę obu procesów – cyfryzacji i digitalizacji. Dariusz Paradowski – główny specjalista Zakładu Technologii Informatycznych Biblioteki Narodowej – tak objaśnia techniczną zasadę przebiegu procesu digitalizacji: „Powstający w wyniku pracy skanera czy aparatu cyfrowego strumień bitów zapisywany jest na komputerze, który obsługuje urządzenie do digitalizacji w postaci plików”⁴. Działanie to obejmuje nie tylko materiały archiwalne – literaturę czy dokumentację – ale także formy audiowizualne. W 2010 roku Bogdan Zdrojewski, ówczesny minister kultury i dziedzictwa narodowego, podkreślał z kolei znaczenie nowych technologii w archiwizacji dorobku kulturowego, przekonując, że digitalizacja:

jest pewnym sposobem na to, aby wszystko to, co wartościowe i niezwykle znalazło się [...] w przestrzeni publicznej [...] to wszystkie te czynności, które są związane z przeniesieniem obszaru kultury na określone nośniki [...], aby je utrwalić – obraz, dźwięk, przedmioty, a także przestrzenie muzealne⁵.

W Polsce, w ostatnim dziesięcioleciu, prace archiwizacyjne nad utrwalaniem potencjału kulturowego zostały wsparte przez program rządowy *Kultura +*, wymieniający digitalizację jako cel priorytetowy na lata 2011–2015. W obrębie sztuki, prace skupiły się wokół tworzenia wirtualnych przestrzeni muzealnych, archiwizacji ich zbiorów, a także dokumentacji zabytków, obiektów trójwymiarowych czy przedwojennych nitrowych materiałów filmowych, nad którymi czuwa Narodowy Instytut Audiowizualny. W dyskursie publicznym digitalizacja odnosi się do przenoszenia zasobów archiwalnych do komputerów w postaci używanych przez nie ciągów numerycznych, będąc często powiązaną z odnawianiem materiałów o skończonej żywotności technicznej, celem zachowania i późniejszego udostępniania w postaci państwowego kapitału kulturowego. Trudności przysparza zaś zdefiniowanie terminu „cyfryzacja”. Czy rzeczywiście jest on równoznaczny z digitalizacją?

Powstałe w 2011 roku Ministerstwo Cyfryzacji, zajmuje się wprowadzaniem nowych systemów administracyjnych do cyberprzestrzeni, jednocześnie dbając o ich bez-

³ M. Wilkowsk i, *Wprowadzenie do historii cyfrowej*, Gdańsk 2013, s. 10.

⁴ M. P o w a l i s z, *Digitalizacja. Definicja i proces*, [online] <http://ninateka.pl/film/digitalizacja-odc-1-definicja-proces> [dostęp: 1.07.2018].

⁵ T a ż, *Digitalizacja. Plany na jutro*, [online] <http://ninateka.pl/film/digitalizacja-odc-3-plany-na-jutro> [dostęp: 1.07.2018].

pieczeństwo. Tej jednostce obywatele zawdzięczają możliwość składania e-wnioseków oraz komunikacji *online* z urzędami państwowymi. Aby zrozumieć ideę cyfryzacji warto sięgnąć do celów ministerstwa wyznaczonych na kolejne lata działalności. Cel priorytetowy w układzie zadaniowym na 2017 rok określono jako: „wzrost dostępności usług telekomunikacyjnych dla społeczeństwa oraz zwiększanie ich wykorzystania”⁶, który wyrażał się w niwelowaniu nierówności w dostępie do szerokopasmowego Internetu, a udzielane przez ministerstwo wsparcie dla rozwoju usług telekomunikacyjnych oraz tejże infrastruktury było wewnątrznie finansowane, celem sfinalizowania głównego zadania. Wśród innych zadań jednostki wymienia się także: dążenie do identyfikacji obywateli za pomocą implementacji dokumentów elektronicznych w wersji mobilnej, jak również promocję najnowszych technologii informacyjnych wśród obywateli czy edukowanie społeczeństwa w zakresie ochrony, znajomości praw i obowiązków na rynku telekomunikacyjnym⁷. Wydaje się, że najważniejsze rozumienie pojęcia „cyfryzacja” łączy się z przyjęciem, że jest to proces wdrażania nowoczesnych technologii do systemów administracyjnych, a także demokratyzacja dostępu do sieci oraz jej zasobów w społeczeństwie.

Można sądzić, że uznawana w Polsce słownikowo synonimiczność terminów cyfryzacja/digitalizacja wynika z przenoszonych do przestrzeni publicznej oraz powielanych w literaturze, dwóch wersji tłumaczenia angielskich określeń *digitisation/digitalisation*⁸. Pojęcie digitalizacji rozpowszechniono w Polsce jako zapożyczenie właściwe ze spolszczoną pisownią (*digitalisation* – digitalizacja), jednocześnie zaś trafiło do języka w postaci kalki słowotwórczej jako dokładne odwzorowanie słów: *digit* (cyfra)⁹/*digital* (cyfrowy)¹⁰ złożonych z sufiksem *-ation* (-acja), tworząc konstrukcję „cyfryzacja”.

Rozgraniczenie terminów cyfryzacja/digitalizacja wydaje się konieczne ze względu na ich wartość znaczeniową, która – choć nie została zniekształcona w obiegu społecznym w przypadku słowa „digitalizacja” – w obrębie pojęcia „cyfryzacja” charakteryzuje się już pełną dowolnością użycia. Brak przejrzystości tego terminu wpływa również na kształt poważnej literatury naukowej – w rozdziale zatytułowanym *Mit cyfryzacji*, Lev Manovich przyznaje, że stara się nie używać na kartach *Języka nowych mediów* pojęcia „cyfrowy” ze względu na jego wieloznaczność¹¹.

Odwołując się do przytoczonych wcześniej definicji, ważna sugestia w poszukiwaniach najodpowiedniejszego wyjaśnienia terminu „cyfryzacja”, wyraża się w cesze towarzyszącej temu pojęciu niezależnie od kontekstu jego użycia – konwersji sygnału analogowego na cyfrowy. Jest ona zarówno częścią digitalizacji, jak i wszelkich pro-

⁶ *Plan działań ministra*, [online] <https://www.gov.pl/cyfryzacja/plan-dzialan-ministra> [dostęp: 2.07.2018].

⁷ Zob. tamże.

⁸ *Digitalizacja*, [w:] *Glosbe*, [online] <https://pl.glosbe.com/pl/en/Digitalizacja> [dostęp: 20.06.2018].

⁹ Tamże, *Digit*, [online] <https://pl.glosbe.com/en/pl/digit> [dostęp: 20.06.2018].

¹⁰ Tamże, *Digital*, [online] <https://pl.glosbe.com/en/pl/digital> [dostęp: 20.06.2018].

¹¹ Zob. L. M a n o v i c h, dz. cyt., s. 124.

cesów implementacji nowych technologii w społeczeństwie. Ta droga rozważań wydaje się słuszna – proces przetwarzania konwertujący analogowe informacje na cyfrowe, może wyrażać szersze zastosowanie oraz znacząco wykraczać poza dziedzinę archiwizacji zasobów historycznych i kulturowych. Tym samym użycie słowa „cyfryzacja” powinno znaleźć uzasadnienie dla elementów różnego pochodzenia, przenoszonych bezpośrednio z rzeczywistości (część analogowa) do świata nowych mediów (część cyfrowa). Jana Pieriegud zauważa, podążając za *Oxford English Dictionary*, że: „[...] pojęcie cyfryzacji obejmuje dziś adaptację i wzrost wykorzystywania technologii cyfrowych lub komputerowych przez organizacje, sektory gospodarki, kraje itd.”¹² Dociekania badaczki prowadzą do propozycji zdefiniowania cyfryzacji: „[...] jako ciągłego procesu konwergencji rzeczywistego i wirtualnego świata [...]”¹³. Autorka niniejszej pracy, używając pojęcia „cyfryzacja” w dalszej części rozważań, przyjmuje takie rozumienie terminu, uznając je za najwłaściwsze, celem wyróżnienia jego odrębności znaczeniowej oraz uściślenia przedmiotu refleksji.

Kultura konwergencji połączyła nowe media ze wszystkimi dziedzinami życia jej uczestników. Wyjątku nie stanowi sztuka, która dotknięta tym procesem, ewoluuje wraz z pojawianiem się możliwości zastosowań najnowszych technologii na gruncie kultury. Lev Manovich opisuje wzajemny wpływ obu czynników na występującą między nimi relację:

warstwa komputerowa i warstwa kulturowa oddziałują na siebie. Używając pojęcia z obszaru nowych mediów, można by powiedzieć, że są one kompozytowane. W rezultacie powstaje nowa kultura komputerowa – mieszanka znaczeń ludzkich i komputerowych, tradycyjnych sposobów modelowania świata przez humanistyczną kulturę i właściwych komputerom środków przedstawiania tego świata¹⁴.

Pod wpływem cyfryzacji występującej wśród klasycznie rozumianych dziedzin kultury artystycznej, a więc różnorodnych odmian sztuki, kojarzonych zwyczajowo z ofertą kultury elitarniej, kształtują się rozmaite nowo powstałe jej formy. Efektywne przenikanie sztuki do mediów masowych rozpoczęło się wraz z początkami nadawania sygnału telewizyjnego w Polsce – tradycja *Teatru Telewizji* sięga lat 50. XX wieku, stąd, podobnie jak teatr radiowy, stał się on osobną niekwestionowaną dziedziną sztuki, zakorzenioną w polskiej tradycji kulturowej. Paleotelewizja umożliwiła kulturze wysokiej, za pomocą znaczącego udziału w rynku programów o treściach artystycznych, a także kodów kulturowych ukrytych w języku reklam, zajęcie eksponowanego miejsca w nadchodzącej erze nowych mediów. Aktualnie uczestnictwo w koncertach czy wydarze-

¹² J. Pieriegud, *Cyfryzacja gospodarki i społeczeństwa – wymiar globalny, europejski i krajowy*, [w:] *Cyfryzacja gospodarki i społeczeństwa – szanse i wyzwania dla sektorów infrastrukturalnych*, red. J. Gajewski, W. Paprocki, J. Pieriegud, Gdańsk 2016, s. 12.

¹³ Tamże, s. 11.

¹⁴ L. Manovich, dz. cyt., s. 116.

niach kulturalnych, podobnie jak oglądanie przedstawienia teatralnego, nadawanych w czasie rzeczywistym, jest nie tylko możliwe za pośrednictwem sieci, ale niejednokrotnie pozwala również wpływać na prezentowaną treść przez głosowanie lub opiniowanie, a także umożliwia wybór perspektywy odbioru poprzez udostępniony odbiorcy podgląd akcji z różnych kamer. Widzowie spotykają się z narastającą interaktywnością spektakli teatralnych oraz nowoczesnymi rozwiązaniami technologicznymi wplecionymi między scenografię a grę aktorską, a bilety na widowiska nabywają *online*. Malarstwo, rysunek czy grafika jako tradycyjne przykłady sztuki płaszczyznowej, uzyskały nowe formy ekspresji pod wpływem adaptacji do cyberświata. Wycieczki wirtualne oferowane przez wiele muzeów na całym globie wymagają wyłącznie dostępu do Internetu. Odbiorca wyposażony w okulary VR (*virtual reality*) zwiedza galerie i przygląda się zasobom w przestrzeni trójwymiarowej (3D), umożliwiającą oglądanie obrazów z bliska, a niekiedy nawet analizę ich struktury. Bez wysiłku uzyskuje dodatkowe informacje o dziele i wskazówki podpowiadające jak odnaleźć pokrewne interesujące go zasoby. Podobnie architektura i rzeźba w środowisku cyfrowym dostarczają nowoczesnych twórczych rozwiązań – artyści w świecie wirtualnym za pomocą kontrolerów ruchu rzeźbią, tworzą obiekty przestrzenne, malują wielowymiarowe obiekty, które mogą przybrać także materialną formę przy użyciu drukarek 3D. Zyskujące coraz większą popularność aplikacje na smartfony popularyzujące sztukę za pomocą quizów, gier, automatycznie zmieniających się wygaszaczy ekranu na dzieła ulubionego twórcy – to często rzetelne źródła wiedzy o dziedzictwie kulturowym, ukryte w niepozornej formie zabawy. Powyższe przykłady – reprezentacyjny jedynie wycinek możliwości twórczych uzyskanych dzięki symbiozie cyfryzacji i sztuki – nie pozostawiają wątpliwości – tradycyjnie rozumiane dziedziny sztuki ewoluowały, co wpływa niebagatelnie na ich kształt i odbiór. Nowe media zaś bez wątpienia zmieniają współczesną sztukę, oferując innowacyjne formy ekspresji twórczej, warto zatem rozważyć, czy obiekty artystyczne dystrybuowane za pomocą nowych mediów wciąż można określić mianem sztuki. Być może to już inny twór wymagający nowego naukowego nazewnictwa, a klasyczne dziedziny sztuki są zbiorami o skończonej pojemności, opartymi na powielających się rozwiązaniach? W czasie gdy twórczość artystyczna człowieka wyrażona w wielowiekowej tradycji znanej społeczeństwu – od Leonarda da Vinci po Andiego Warhola – warto rozważyć koncepcję, w której nowe media nadają nową jakość, sens i głębię sztuce.

Pojęcie sztuki jest niemal tak pojemne i zmienne w czasie, jak definicja kultury. Starożytne rozumienie tego terminu tożsame było z „rzemiosłem”, a więc wytwarzaniem produktów w zgodzie z ustalonymi regułami, co oznaczało, że nie natchnienie, ale rzetelna praca i znajomość zasad tworzenia umożliwiały powstanie dzieła. Wskazuje to na wyraźną opozycję w stosunku do łączenia sztuki w wiekach późniejszych ze wzniosłym procesem aktu kreacyjnego, poszerzającym swobodę autora. Wytwarzanie współczesnych dzieł charakteryzuje brak systemowości, nieograniczona kreatywność i pełna dowolność artystyczna w procesie twórczym. W przestrzeni publicznej najtrwalsze jed-

nak skojarzenie ze sztuką przypisane jest sztukom pięknym (*beaux arts*¹⁵), zważywszy na fakt, że definiować ją jesteśmy skłonni w odwołaniu do elitarności, wyrażającej się przez ich klasyczne dziedziny, takie jak: rzeźbę, malarstwo czy teatr. Dziś zdefiniowanie sztuki sprawia trudności zważywszy na wyjątkowo dynamicznie zmieniające się, a nawet skrajne jej formy eksperymentalne, wobec których trudno odnaleźć wspólny mianownik dla cech wyróżnikowych. W XX wieku Moritz Weitz przyporządkował termin do grupy pojęć otwartych, twierdząc, że próby stworzenia uniwersalnego opisu pojęcia są z założenia błędne, z uwagi na niewystępowanie cech koniecznych do jego utworzenia, zaś artyści konstruując nowe dzieła, nieustannie łamać będą każdą przyjętą definicję¹⁶. Ten sposób myślenia można uznać skądinąd za słuszny, gdy tak skomplikowane i pojemne pojęcie *Wielki słownik języka polskiego* ogranicza lakonicznie do „[...] czegoś, co daje ludziom przyjemność, wzruszenia i pobudza ich do myślenia”¹⁷. *Słownik PWN* zaś rozszerza ją nieco, definiując jako: „dziedzinę działalności artystycznej wyróżnianą ze względu na reprezentowane przez nią wartości estetyczne; też: wytwór lub wytwory takiej działalności”¹⁸. Można wnioskować więc, że z uwagi na problematyczność w skonstruowaniu uniwersalnej definicji, odnoszącej się do całości zagadnień przez nią obejmowanych, najmniej skomplikowane, ogólne wyjaśnienie, zapobiega kontrowersjom oraz umożliwia zastosowanie do całych grup form artystycznych reprezentujących różne rodzaje sztuki. Z podstawowych definicji słownikowych wynika zatem, że zaistnienie „twórczości” czy „sztuki” wymaga współpracy dwóch elementów: człowieka i estetyki/artyzmu. Warto zauważyć, że wspomniane źródła nie określają medium wyrażania sztuki lecz warunek jej zaistnienia budują na wartości estetycznej. Czy wobec tego mamy prawo kwestionować przynależność nowych form sztuki do jej kategorii?

Lev Manovich nie ma wątpliwości:

dzieło sztuki nowych mediów ma dwa poziomy: treść i interfejs. W ten sposób stara dychotomia treść – forma i treść – medium zostaje zamieniona na treść – interfejs. Ale postulowanie takiej opozycji zakłada, że treść dzieła sztuki jest niezależna od jego medium (w kategoriach historii sztuki) lub jego kodu (w kategoriach semiotycznych)¹⁹.

Odbiorcy nowoczesnej sztuki zapewne jednak narzuca się pytanie: czy wartość estetyczna to wszystko czego potrzeba by zaklasyfikować dzieło do zbioru dyscypliny?

¹⁵ Zob. Ch. B a t t e u x, *Les Beaux-Arts réduits a un meme principe*, Paris 1746, [online] <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k65582533/f13.image> [dostęp: 5.07.2018].

¹⁶ Zob. M. W e i t z, *Rola teorii w estetyce*, [w:] *Estetyka w świecie*, red. M. G o ł a s z e w s k a, Kraków 1984, s. 353–354.

¹⁷ *sztuka*, [w:] *Wielki słownik języka polskiego*, [online] https://wsjp.pl/index.php?id_hasla=8617&id_znaczenia=4005667&l=23&ind=0 [dostęp: 10.07.2018].

¹⁸ *sztuka*, [w:] *Słownik języka polskiego PWN*, [online] <https://sjp.pwn.pl/sjp/sztuka;2527254.html> [dostęp: 10.07.2018].

¹⁹ L. M a n o v i c h, dz. cyt., s. 143.

Sztuka jest przecież nośnikiem pewnej głębi, wartości moralnych, myśli i przekazu artysty, a czasem elementem większej całości tworzonej w imię ponadczasowej idei, bywa także odpowiedzią na sytuację polityczną lub trudności czy konflikty trawiące społeczeństwa. Stąd zazwyczaj nie poddaje się w wątpliwość przynależności do kategorii sztuki dzieł choćby twórców form paraartystycznych, wszak tacy artyści jak: Marina Abramović, Yoko Ono, Stanisław Dróżdź czy Leon Tarasewicz w swoich performansach czy instalacjach umieszczali ważny w ich przekonaniu i intencjach przekaz. Czy jednak z równą łatwością nazwiemy artystą twórców, takich jak David Blaire czy Jonty Hurwitz? Formy sztuki narodzone w cyberrzeczywistości przejawiają niewątpliwą wartość estetyczną, jednocześnie często charakteryzują sięubożeniem treści na rzecz interesującego interfejsu. W obliczu tego spostrzeżenia kult amatora opisany przez Andrew Keena²⁰ można rozważać na płaszczyźnie sztuki. Umieszczając w kategorii także sztukę nowych mediów, należałoby definiować jako artystę każdego, kto podejmuje próby kreacyjne w wirtualnej twórczości. Jednocześnie warto pamiętać, że otwarcie sztuki na działanie różnorodnej zbiorowości może zaowocować jej gwałtownym rozwojem, podobnie jak w przypadku innych nowatorskich (przez co dyskusyjnych w danym czasie) ruchów w historii sztuki. Można zastanawiać się czy reprezentacje sztuki nowych mediów, takie jak *net art* lub *software art*, to tylko estetyki nieuzasadnione głębszym sensem czy też reprezentują z powodzeniem modernistyczny nurt *l'art pour l'art*. Relacja odbiorca – współtwórca w zmultiplikowanej postaci możliwej do zaistnienia dzięki internetowej interakcji, zgodnie z teorią Jamesa Surowieckiego, powinien być nośnikiem nowej jakości. Badacz wyjaśnia i udowadnia bowiem, że efektywność tłumu w rozwiązywaniu problemów, odpowiedziach na zadane pytanie czy podejmowaniu decyzji jest tak samo wysoka lub wyższa niż efektywność jednostki, nawet jeśli jest ona ponadprzeciętnie uzdolniona²¹.

Kontrowersje wokół twórczości powstałej za pośrednictwem nowych mediów oraz wokół jej miejsca w historii sztuki, nie wydają się odosobnione. Szokujący w pierwszej połowie XX wieku dadaizm, dziś jest pełnoprawnym nurtem kultury. Wątpliwości nie budzi też przynależność do tej kategorii happeningów czy performansów (nawet tych drastycznych), co pozwala przypuszczać, że nieoczywiste dziś formy, być może znajdują miejsce w dziejach sztuki współczesnej jako szczególna hybryda komputerowo-kulturowa. Kategoryzowanie wartości kulturowej przy uwzględnieniu medium dystrybucji treści, wydaje się ograniczające dla nowych form kultury. W wielowiekowej historii twórczości człowieka, tworzono z użyciem dostępnych i znanych w danym czasie środków. Ta jako część życia społecznego, rozwija się wraz z nim. Jak czytamy w *Języku nowych mediów*:

²⁰ Zob. A. Keena, *Kult amatora, jak Internet niszczy kulturę*, Warszawa 2007.

²¹ Zob. J. Surowiecki, *Mądrość tłumu. Większość ma rację w ekonomii, biznesie i polityce*, Gliwice 2010.

Ponieważ dystrybucja wszystkich form kultury coraz częściej wykorzystuje komputery, stopniowo – po drugiej stronie interfejsu – stykamy się z danymi przede wszystkim kulturowymi: tekstami, zdjęciami, filmami, muzyką, wirtualnymi środowiskami. Po drugiej stronie interfejsu nie mamy już komputera, ale różne obiekty kulturowe zamienione na postać cyfrową²².

Ta kultura remiksu, która charakteryzuje dzisiejszą rzeczywistość, pozwala analizować rozmaite reinterpretacje sztuki, które, bez wątpienia, tworzą nową jakość i poszerzają konteksty funkcjonowania dekodowanych dzieł. *Teatr Telewizji* tworzony jest przez profesjonalistów – doświadczonych reżyserów, aktorów i scenografów – jego jakość nie spada więc w stosunku do przedstawienia prezentowanego w teatrze. Forma ta zakłada rejestrację gotowego produktu o wysokiej wartości artystycznej, korzystając z medium wyłącznie jako nośnika treści. Nie można jednak powiedzieć, że soczewka kamery jest elementem obiektywnym w kontekście prezentowanego dzieła – Jerzy Limon podkreśla, że rozwiązania technologiczne, na przykład zastosowanie obiektywu szerokokątnego, zmienia sposób widzenia scenografii²³. Badacz dodaje także, że dzieła „Przełożone na język innego systemu, częściowo zatracają cechy teatralne (plan ogólny zanika na rzecz zbliżenia i kadrowania), gubią jeden wymiar [...]”²⁴. Należy więc pamiętać, że interpretacja przedstawienia rejestrowanego nie jest już w pełni neutralna – operator narzuca widzowi odbiór spektaklu, pozbawiając go swobody postrzegania, a więc jednej z najważniejszych wolności w kontakcie ze sztuką. Na widowni odbiorcy sami decydują o tym, co oglądają, jakie elementy potraktują bardziej wnikliwie, którą postać obdarzą szczególną uwagą – na ekranie śledzą to, co mieści się w kadrze. Powyższe rozważania narzucają skojarzenie z opisanym przez Luisa Althussera efektem interpelacji, który można zaobserwować i na gruncie sztuki – uprzedmiotowienie widza przez przyjęcie punktu widzenia operatora, wydaje się w tym wypadku nieuchronne²⁵. Podobne trudności pojawiają się w dziedzinie malarstwa – krytyka świata nowych mediów, oparte go często na komendzie „kopiuj – wklej” zubaża w swym założeniu odbiór klasycznych dzieł, wszak delegat kultury elitarnej nie zainteresuje się nawet najlepiej wykonaną kopią. Wyjątkowe, nieraz mistyczne wręcz doświadczenie niemal osobistego spotkania z mistrzem, staje się udziałem tych odbiorców, którzy oglądają z bliska oryginały największych twórców w muzeach całego świata. Ci najwyżej cenią zbliżanie się do twórcy poprzez kontakt z jego unikalnym dziełem oraz emocje wywołane wizytą w galerii przechowującej wyjątkowe zbiory. Tego nie znajdą w wirtualnych muzeach, spacerując po nich za pośrednictwem ekranu komputera, choć wartość edukacyjna tych przestrzeni jest niepodważalna. Występuje tutaj ciekawy dualizm – reprodukcja obrazu

²² L. M a n o v i c h, dz. cyt., s. 148.

²³ Zob. J. L i m o n, *Trzy teatry, scena – telewizja – radio*, Gdańsk 2003, s. 94.

²⁴ Tamże, s. 81.

²⁵ Por. L. A l t h u s s e r, *Ideologie i ideologiczne aparaty państwa*, [online] <https://docer.pl/doc/x0sex8c> [dostęp: 7.07.2018].

nie zastępuje oryginału, jednocześnie wartość artystyczna choćby prac pop-artowych opartych na powielaniu (seriografie, sitodruk), pozostaje niekwestionowana.

Powyższe rozważania odsłaniają cechy świadczące o pełnoprawnej przynależności nowych form cyfrowej sztuki do kategorii kultury artystycznej oraz wątpliwości związane z takim przyporządkowaniem. Studenci III roku dziennikarstwa i komunikacji społecznej jednego z uniwersytetów zapytani: „Czy Pana/Pani zdaniem mianem sztuki można określić wytwory artystyczne prezentowane za pośrednictwem nowych mediów?”, w 85% odpowiedzieli, że istotą sztuki jest treść skłaniająca do refleksji, nie kanał jej dystrybucji. Tylko 15% uczestników konwersatorium wstrzymało się od jednoznacznej oceny zjawiska, twierdząc, że odpowiedź na to pytanie może być dwojaka, w zależności od omawianej dziedziny sztuki. Nikt nie zaklasyfikował sztuki nowych mediów jako wykraczającej poza kategorię kultury artystycznej. Niewielka próba uczestników anonimowej sondy nie pozwala na wyciągnięcie naukowych wniosków, jest jednakże sygnałem trendu dążącego do pełnej akceptacji cyfryzacji występującej w obszarze kultury w środowisku generacji Z²⁶. Cechy określające status omawianych form wymienia Lev Manovich:

Równocześnie dzieła sztuki nowych mediów mają bardziej tradycyjne <doświadczeniowe> lub estetyczne wymiary, które uzasadniają ich status dzieł sztuki, a nie projektów informacyjnych. Należą do nich: konfiguracja przestrzeni, czasu i powierzchni wyrażone w dziele; sekwencja czynności użytkownika w trakcie interakcji z dziełem; formalne, materialne i fenomenologiczne doświadczenie dzieła przez użytkownika. I to interfejs dzieła stwarza jego unikalną materializację i unikalne przeżycie estetyczne użytkownika²⁷.

Badacz używa także interesującego pojęcia „artysta – programista²⁸”, podkreślając postępujące zespalandzenie się dychotomii sztuka – technika. Podobny pogląd wyraża Piotr Zawojski, który sugeruje występowanie pewnego rodzaju symbiozy między sztuką a technologią:

Pojęcie syntopii, zaproponowane przez Ernsta Pöppela dotyczy takiego rodzaju spotkania, zespolenia, interfejsu różnych dziedzin, które nie tracąc nic ze swej istoty i tożsamości, jednocześnie w naturalny sposób domagają się jak najściślejszego powiązania ze zjawiskami pozornie odległymi

²⁶ Generacja Z, inaczej Pokolenie Z – „osoby urodzone w latach 1995-2010, czyli w czasach dynamicznego wzrostu znaczenia Internetu, nowych technologii komunikacyjnych oraz elektronicznych gadżetów. Niekiedy określa się też ich jako: Cyfrowi tubylcy (*Digital Natives*), Generacja C (*Connected Generation*), czy *Net Generation*. [...] Nowoczesne technologie stanowią dla nich naturalne środowisko niezbędne do sprawnego funkcjonowania.” [M. G r u c h o ł a, *Pokolenie Alpha - nowy wymiar tożsamości?*, „Rozprawy Społeczne” 2016, t. 10, nr 3, s. 7-8, [online] http://rozprawy-spoleczne.pswbp.pl/pdf/rs_nr_3_2016_top_druk_art_01.pdf [10.07. 2018].

²⁷ L. M a n o v i c h, dz. cyt., s. 144.

²⁸ Zob. tamże, s. 145.

od siebie. Tak dzieje się w przypadku sztuki, nauki i technologii w kontekście rozwoju nowych mediów i technologii cyfrowych, a to one stanowią podstawę powstawania cyberkultury²⁹.

Zawojski proponuje użycie pojęcia „cybersztuki” dla określenia zjawisk artystycznych występujących w obrębie mediów elektronicznych³⁰. Ryszard W. Kluszczyński zaś wymienia ponad trzydzieści rodzajów sztuki nowych mediów, podkreślając jednocześnie ich unikalność oraz wpływ na współczesną sztukę:

Nowe technologie medialne [...] nie tylko dogłębnie zmieniają charakter i przebieg procesów twórczych oraz właściwości powstających w ich rezultacie dzieł, lecz również w zasadniczy sposób przekształcają sposoby ich ujmowania przez odbiorców, wyznaczając w ten sposób zupełnie nowe ramy dla tworzonej sztuki. W rezultacie całkowicie przeobrażają one także kompleksowo pojmowane doświadczenie estetyczne, zarówno jego strukturę, jak i wszystkie elementy składowe³¹.

Z kolei Michał Gulik obserwując rynek sztuki nowych mediów, w artykule zatytułowanym *Sztuka nowych mediów nie istnieje*, wyraża odmienną opinię: „Najważniejsze festiwale sztuki nowych mediów, takie jak *Ars Electronica* czy *Transmediale*, to przede wszystkim imprezy akademickie, które mówią więcej o kulturze i technologii niż o sztuce współczesnej”³². Mimo mnogości nowych form sztuki pojawiających się dzięki postępującej cyfryzacji, wciąż nie można mówić o ich ekspansji czy o wysokiej kulturze uczestnictwa. Sztuka nowych mediów nie zastępuje tej klasycznej, nie dąży do jej wyparcia, ani nie uzurpuje sobie prawa do zdominowania kulturalnego rynku, zatem nie może stanowić zagrożenia dla dziedzictwa kulturowego, wbrew niepokojowi zwolenników tradycyjnych form uczestnictwa. P. Zawojski dodaje: „[...] nowe media to ciągle tylko mała część współczesnej sztuki, rodzaj niszy, w której powstają dzieła wybitne, to prawda, ale funkcjonujące często na marginesie głównych nurtów sztuki artystycznego mainstreamu”³³.

W kontekście cyfrowej twórczości warto rozważyć też istotną kwestię relacji: twórca – sztuka. Elementy konieczne do zaistnienia sztuki w klasycznym rozumieniu, można wyrazić prostym równaniem: artysta + materia + estetyka = dzieło. Co jednak wówczas gdy zabraknie któregoś z podstawowych ogniw? Czy sztuką bez oporów nazwiemy produkt estetyczny gdy w procesie twórczym zabraknie artysty bądź materii? Podczas gdy dzieła zdigitalizowane występują również w realnej rzeczywistości, formy *born digital*

²⁹ P. Z a w o j s k i, *Cyberkultura: syntopia sztuki, nauki i technologii*, Warszawa 2010, s. 16.

³⁰ Zob. tamże, s. 17.

³¹ R. W. K l u s z c z y ń s k i, *Paradygmat sztuk nowych mediów*, „Kwartalnik Filmowy” 2014, nr 85, s. 194–195.

³² M. G u l i k, *Sztuka nowych mediów nie istnieje*, [online] <http://www.dwutygodnik.com/artykul/5950-sztuka-nowych-mediow-nie-istnieje.html> [dostęp: 27.06.2018].

³³ P. Z a w o j s k i, *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów. Wprowadzenie*, [w:] *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, red. P. Z a w o j s k i, Katowice 2015, s. 10.

reprezentują sztukę niematerialną, która może istnieć wyłącznie w stosunku zależności do urządzenia wyjścia, jakim jest ekran. Jean Baudrillard utratę możliwości rozdzielenia prawdy od wyobrażenia oceniał jako proces destrukcyjny. Czy – zgodnie z teorią badacza w odniesieniu do rozważanego obiektu – dzieła sztuki nowych mediów nie są symulakrami, podszywającymi się pod realną sztukę? Wszak gdyby zabrakło komputera, cały nowomediálny kapitał kulturowy straciłby podstawę swojego bytu. Przewidując nadejście epoki symulacji Baudrillard pisał:

Rzeczywistość wytwarzana jest ze zminiaturyzowanych komórek, matryc i jednostek pamięci, z oprogramowania – i może z ich pomocą być reprodukowana nieskończoną ilość razy. (...) Jej charakter jest wyłącznie operacyjny. W istocie, ponieważ nie osłania jej już sfera wyobrażeniowa, nie jest to żadna rzeczywistość. To hiperrzeczywistość³⁴.

W sztuce nowych mediów można zaobserwować tendencje do redukcji części procesu kreacyjnego oraz otwartość na eksperymenty. Sztuka niematerialna istnieje wyłącznie w cyberrzeczywistości, jej elementem sprawczym wciąż jest jednak człowiek. Zakładając wyeliminowanie czynnika twórczego, mającego kluczowy wpływ na kształt dzieła – artyści – sztuka może osiągnąć algorytmiczną doskonałość, warto jednakże zaznaczyć, że nie będzie już wytworem kultury, która – ponad wszelką wątpliwość – obejmuje zachowania i wytwory działalności ludzi. Algorytmy tworzą dziś sztukę samodzielnie, bez udziału człowieka, czego przykładem może być muzyka poważna. Pojawia się więc pytanie: czy maszyna, która za pomocą wprowadzonych do niej danych, wylicza idealne parametry utworu, pomijając ludzki artyzm, gry z formą, emocje – może być uznana za artystę, a jej produkt za dzieło? Czy algorytm grający koncert może dostarczyć tych samych emocji, co muzyk wykonujący utwór na scenie? I wreszcie: czy oglądanie spektaklu teatralnego na kanapie równa się rytuałowi przygotowań do wyjścia, wrażeń związanych z pobytem w eleganckiej przestrzeni, a nawet zapłaty za bilet, która pozwala docenić namacalność uczestnictwa? Wydaje się, że obie formy sztuki – tradycyjna i elektroniczna, funkcjonując obok siebie, spełniają różne potrzeby. Powstawanie nowej sztuki technologicznej konsumowanej w zaciszu domowym lub na urządzeniu mobilnym, wypełnia zapotrzebowanie w świecie konsumpcyjnym, który cechuje (za Małgorzatą Lisowską-Magdziarz): „[...] natychmiastowość gratyfikacji, nieodkładanie przyjemności na później, lecz konsumowanie jej od razu, gdy jest dostępna”³⁵. Podobny popyt zauważył Lev Manovich:

³⁴ J. Baudrillard, *Symulakry i symulacje*, Warszawa 2005, s. 7.

³⁵ M. Lisowska-Magdziarz, *Feniksy, labędzie, motyle. Media i kultura transformacji*, Kraków 2012, s. 37.

Mechanizm rządzący nowymi mediami odpowiada [...] podstindustrialnej logice <produkcji na żądanie> i <dostaw na czas>, której powstanie też było zależne od wprowadzenia komputerów i sieci komputerów na wszystkich etapach produkcji i dystrybucji³⁶.

Warto zauważyć, że pod wpływem cyfryzacji kultury, realizuje się idea demokratyzacji sztuki i powszechnego prawa do niej dostępu, co znajduje zarówno swoich zwolenników, jak i przeciwników. Mario Vargas Llosa w sposób zdecydowany wyrażał swój głęboki niepokój o kondycję sztuki „otwartej”, pisząc: „Naiwny pomysł, żeby poprzez edukację rozszerzać kulturę na całe społeczeństwo, niszczy kulturę wysoką; demokratyzacja kultury zakłada bowiem jej zubożenie, czyni ją powierzchowną”³⁷.

Obawa ta wydaje się uzasadniona w kontekście nieustającej homogenizacji kultury, która w konsekwencji obniża jej jakość do standardów kompetencji kulturowych, umożliwiających większości społeczeństwa efektywne dekodowanie. Antonina Kłóskowska z kolei postulowała demokratyzację i ochronę kultury jednocześnie, z zaznaczeniem, by powszechna dostępność nie wpływała negatywnie na jakość treści. Wydaje się to możliwe przy wiernym zachowaniu oryginału na nośniku medialnym, a więc przy zastosowaniu digitalizacji. Niezależnie od rozbieżnych postulatów sztuka demokratyzuje się – nie tylko osoby niepełnosprawne i mniej zamożne mogą łatwo korzystać z bezpłatnej kulturalnej oferty internetowej czy telewizyjnej, lecz trafia ona także za pomocą aplikacji oraz sztuki elektronicznej pod strzechy osób, które nie szukają kontaktu z kulturą, jednak poprzez formę zabawy, stają się one aktywnymi odbiorcami jakiegoś wycinka kultury artystycznej. Odbiorcy mogą też śledzić sztukę ulubionych artystów z odległych zakątków świata, uczestnicząc w wydarzeniach organizowanych i transmitowanych *online*, oglądając wideorelacje czy zasoby muzealne umieszczone w sieci. Pod wpływem technologizacji osoby aspirujące twórczo otrzymują narzędzia do prowadzenia prób artystycznych, poprawiania warsztatu czy rozwijania talentu. Anonimowość sieci zachęca również introwertyków do dzielenia się swoimi pracami, co wyrównuje szanse zainteresowanych oraz powiększa rynek sztuki – w tym modelu twórcy są także uczestnikami kultury. Ograniczenia minionych wieków – brak dostępności sztalugi i farb bądź budulca do konstrukcji rzeźb – dziś nie obowiązują, a ryzyko utraty osób szczególnie uzdolnionych na rzecz braku narzędzi twórczych stało się znikome. Z drugiej jednak strony, sztuka staje się coraz bardziej dostępna i powszechna, przecząc własnej elitarności, a więc i założeniom wyrażonym również w wykreowaniu nazwy „kultura elitarna”, tworzonej w intencji podkreślenia opozycji do założeń kultury masowej. Prowadzi to do dezawuacji pojęcia sztuki wysokiej oraz stwarza zagrożenie umasowienia sztuki niebezpiecznego dla jej jakości. Wydaje się jednak, że taki obraz społeczeństwa jest zbieżny z dążeniami państwowymi. Wieloletni program

³⁶ L. M a n o v i c h, dz. cyt., s. 103.

³⁷ M. V. L o s a, *Cywilizacja spektaklu*, Kraków 2015, s. 7, cyt. za: S. C z a r n e c k i, *Nowa widowia. O promocji w kulturze*, Warszawa 2016, s. 39.

rządowy *Kultura* + zakłada cel wyrażający się w ułatwieniu dostępu do zasobów dziedzictwa kulturowego oraz podniesienie uczestnictwa w kulturze, szczególnie wśród grup, mogących spotykać się z wykluczeniem kulturowym ze względu na miejsce zamieszkania (gminy wiejskie, wiejsko-miejskie), poziom zamożności, utrudnienia w dotarciu do instytucji kulturalnych za pomocą transportu publicznego. Działania te wyrażają się w obszernych pracach digitalizacyjnych, celem utworzenia otwartych zbiorów cyfrowych udostępnianych całemu społeczeństwu z udziałem szerokopasmowego Internetu³⁸. Podobne deklaracje składał Bogdan Zdrojewski w czasie piastowania stanowiska ministra kultury i dziedzictwa narodowego: „Proces digitalizacji, cyfryzacji, utrwalania i upowszechniania jest przeciwdziałaniem w procesach wykluczenia z kultury, zwłaszcza wysokiej”³⁹. Działania te chronią dziedzictwo kulturowe dzięki upowszechnianiu kultury uczestnictwa.

Cyfryzacja jest procesem, którego skutków nie można przewidzieć – obejmuje wszystkie sfery życia, wprowadzając nowe rozwiązania systemowe. Styl życia społeczeństwa informacyjnego determinuje środki wybierane przez nadawców, by skutecznie dotrzeć do odbiorcy. W społeczeństwie konsumpcyjnym, w którym centralne wartości to: „[...] materializm, hedonizm, egocentryzm, skupienie na ciele, ważność osobistej autoprezentacji i samorealizacyjny aspekt konsumpcji w społeczeństwie powszechnego nadmiaru i nadprodukcji dóbr”⁴⁰, również sztuka staje się produktem. Produkt ten cechuje zaś różnorodność platform jego dystrybucji oraz wielość wersji, by w postaci spersonalizowanej trafić do odbiorcy. Jak zauważa Lev Manovich „Jeżeli logika starych mediów odpowiada logice industrialnego społeczeństwa masowego, to logika nowych mediów wpisuje się w logikę społeczeństwa postindustrialnego, które wyżej ceni indywidualność niż konformizm”⁴¹. Automatyzacja ułatwia codzienne życie, jednak ceną jej ekspansji jest dość gwałtowny przewrót znanych społeczeństwu porządków oraz konieczność akceptacji nadchodzących zmian. Niewątpliwie jednak cyfryzacja przynosi rozwiązania zachęcające do uczestnictwa w kulturze, przyczynia się do popularyzacji sztuki oraz do większej równości w dostępie do niej, zyskując nowych odbiorców kapitału kulturowego.

BIBLIOGRAFIA

Althusser L., *Ideologie i ideologiczne aparaty państwa*, [online] <https://docer.pl/doc/x0sex8c> [dostęp: 7.07.2018].

³⁸ Narodowy Instytut Muzealnictwa i Ochrony Zbiorów, *Digitalizacja w muzeach*, [online] <http://digitalizacja.nimoz.pl/digitalizacja/digitalizacja-w-muzeach> [dostęp: 4.07.2018].

³⁹ M. P o w a l i s z, *Digitalizacja. Plany na jutro*, [online] <http://ninateka.pl/film/digitalizacja-odc-3-plany-na-jutro> [dostęp: 2.07.2018].

⁴⁰ M. L i s o w s k a - M a g d z i a r z, dz. cyt., s. 12.

⁴¹ L. M a n o v i c h, dz. cyt., s. 109.

- Batteux Ch., *Les Beaux-Arts réduits a un meme principe*, Paris 1746, [online] <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k65582533/f13.image> [dostęp: 5.07.2018].
- Baudrillard J., *Symulakry i symulacje*, Warszawa 2005.
- Cyfryzacja, [w:] *Słownik języka polskiego PWN*, [online] <https://sjp.pwn.pl/slowniki/cyfryzacja.html> [dostęp: 18.06.2018].
- Czarnecki S., *Nowa widownia. O promocji w kulturze*, Warszawa 2016.
- Digit, [online] <https://pl.glosbe.com/en/pl/digit> [dostęp: 20.06.2018].
- Digital, [online] <https://pl.glosbe.com/en/pl/digital> [dostęp: 20.06.2018].
- Digitalizacja, [w:] *Glosbe*, [online] <https://pl.glosbe.com/pl/en/Digitalizacja> [dostęp: 20.06.2018].
- Gruchoła M., *Pokolenie Alpha - nowy wymiar tożsamości?*, „Rozprawy Społeczne” 2016, t. 10, nr 3, [online] http://rozprawy-spoeczne.pswbp.pl/pdf/rs_nr_3_2016_top_druk_art_01.pdf [10.07.2018].
- Gulik M., *Sztuka nowych mediów nie istnieje*, [online] <http://www.dwutygodnik.com/arttykul/5950-sztuka-nowych-mediow-nie-istnieje.html> [dostęp: 27.06.2018].
- Keen A., *Kult amatora, jak Internet niszczy kulturę*, Warszawa 2007.
- Kluszczyński R.W., *Paradygmat sztuk nowych mediów*, „Kwartalnik Filmowy” 2014, nr 85.
- Limon J., *Trzy teatry, scena – telewizja – radio*, Gdańsk 2003.
- Lisowska-Magdziarz M., *Feniksy, labędzie, motyle. Media i kultura transformacji*, Kraków 2012.
- Llosa M.V., *Cywilizacja spektaklu*, Kraków 2015.
- Manovich L., *Język nowych mediów*, Warszawa 2006.
- Narodowy Instytut Muzealnictwa i Ochrony Zbiorów, *Digitalizacja w muzeach*, [online] <http://digitalizacja.nimoz.pl/digitalizacja/digitalizacja-w-muzeach> [dostęp: 4.07.2018].
- Pieriegud, J., *Cyfryzacja gospodarki i społeczeństwa – wymiar globalny, europejski i krajowy*, [w:] *Cyfryzacja gospodarki i społeczeństwa – szanse i wyzwania dla sektorów infrastrukturalnych*, red. J. Gajewski, W. Paprocki, J. Pieriegud, Gdańsk 2016.
- Plan działań ministra*, [online] <https://www.gov.pl/cyfryzacja/plan-dzialan-ministra> [dostęp: 2.07.2018].
- Powalisz M., *Digitalizacja. Definicja i proces*, [online] <http://ninateka.pl/film/digitalizacja-odc-1-definicja-proces> [dostęp: 1.07.2018].
- Powalisz M., *Digitalizacja. Plany na jutro*, [online] <http://ninateka.pl/film/digitalizacja-odc-3-plany-na-jutro> [dostęp: 1.07.2018].
- Surowiecki J., *Mądrość tłumy. Większość ma rację w ekonomii, biznesie i polityce*, Gliwice 2010.
- sztuka, [w:] *Słownik języka polskiego PWN*, [online] <https://sjp.pwn.pl/sjp/sztuka;2527254.html> [dostęp: 10.07.2018].
- sztuka, [w:] *Wielki słownik języka polskiego*, [online] https://wsjp.pl/index.php?id_hasla=8617&id_znaczenia=4005667&l=23&ind=0 [dostęp: 10.07.2018].
- Weitz M., *Rola teorii w estetyce*, [w:] *Estetyka w świecie*, red. M. Gołaszewska, Kraków 1984.
- Wilkowski M., *Wprowadzenie do historii cyfrowej*, Gdańsk 2013.
- Zawojski P., *Cyberkultura: syntopia sztuki, nauki i technologii*, Warszawa 2010.
- Zawojski P., *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów. Wprowadzenie*, [w:] *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, red. P. Zawojski, Katowice 2015.

STRESZCZENIE

Przedmiotem refleksji w niniejszym artykule jest eksplikacja oddziaływania procesu cyfryzacji na kształt współczesnej sztuki. Analiza koncentruje się wokół dyskusyjności kategoryzacji do dziedzin kultury artystycznej tych rodzajów działalności artystycznej, które wykształciły się w wyniku postępującej technologizacji życia społecznego. Dociekania badawcze obejmują dialog najnowszych technologii z rynkiem sztuki. Wynikająca z niego symbioza, w społeczeństwie

konsumpcyjnym skutkuje demokratyzacją sztuki poprzez wysoką dostępność jej najnowszych postaci interaktywnych. Celem rozważań jest próba określenia roli i znaczenia medium w odniesieniu do nowych form uczestnictwa w kulturze, a także problem recepcji sztuki nowych mediów, wyrażony w analizie ich przynależności do kategorii klasycznie definiowanych dziedzin kultury artystycznej. Wnioski obejmują propozycję definiowania cyfryzacji z zachowaniem odrębności znaczeniowej terminu wobec pojęcia digitalizacji, jak również analiza relacji artysta – dzieło w warunkach kultury konwergencji.

SŁOWA KLUCZOWE:

Sztuka współczesna, sztuka nowych mediów, cyfryzacja a digitalizacja, demokratyzacja sztuki, kultura artystyczna

DIGITALIZATION AS THE MAIN FACTOR INFLUENCING NEW FORMS OF CONTEMPORARY ART AND THEIR BELONGING TO THE CATEGORY OF ARTISTIC CULTURE

SUMMARY

The subject of reflection in the paper is the impact of digitalization process on the overall shape of contemporary art. It focuses on the controversies concerning categorization into the fields of artistic culture of those types of artistic activity that have evolved as a result of the ongoing technologicalization of social life. The analysis considers also the dialogue between the latest technologies and the art market. The resulting symbiosis in the consumer society leads to democratization of art through high availability of its latest interactive forms. The author attempts to determine the role and significance of the medium in the new forms of participation in culture, as well as to shed light on the problem of reception of new media art, as revealed through analysis of their affiliation to classically defined fields of artistic expression. The conclusions include a suggestion that digitalization should be regarded as a term distinct from digitization, as well as comprehension of the artist-work relationship within the culture of convergence.

KEYWORDS:

Contemporary art, new media art, digitalization vs. digitization, democratization of art, artistic culture

