



Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

Wydział Intermediów, Katedra Obszarów Sztuki

studia stacjonarne drugiego stopnia, dyplom w Pracowni Archisfery

Weronika Suchodolska

FAKEFOLIO

numer albumu : 9441

Praca dyplomowa

pod kierunkiem promotora:

dr hab. Grzegorza Bilińskiego

Kraków 2016

Spis Treści

Przedmowa	3
Od Facebooka do Kosutha - Analiza procesu twórczego	4
Net Art a sztuka konceptualna	10
Fakefolio	18
Definicja	20
Dokumentacja	21
Transmisja	22
Zakończenie i refleksja	23
Bibliografia	23

Przedmowa

Genezą mojej pracy była pogłębiona refleksja nad internetową tożsamością w wirtualnym społeczeństwie informacyjnym i choć finalnie to nie ona stała się tematem pracy, wytyczyła ścieżkę moich poszukiwań: od krytycznych obserwacji postaw użytkowników sieci społecznościowych, przez gorzką refleksję nad światem komercji i wszechobecnym kultem retuszu, po konceptualne rozważania nad naturą dzieła i jego reprezentacji. Ponieważ zagadnienia te mogą wydawać się dość odległe, szczególnie zależy mi na wykazaniu okoliczności, w których wskazane tematy zainicjowały długofalowy proces, w wyniku którego powstała moja praca. Dlatego też w pierwszej kolejności chciałabym przedstawić ewolucję przyświecającej mi idei, ukazać proces twórczy i towarzyszące mu wyzwania, osobiste motywacje, inspiracje artystyczne, teoretyczne dylematy, intuicyjnie podjęte tropy i wszelkie zmienne, które nadały kształt mojej pracy. Następnie, płynnie przejdę do tytułowych rozważań "Net art a sztuka konceptualna", w których postaram się wykazać związki pomiędzy dwoma nurtami i omówić je na podstawie kanonu myśli konceptualistów jak "Art After Philosophy" Josepha Kosutha i "Paragraphs on Conceptual Art" Sola LeWitta. Zestawię zawarte w nich założenia z postawami prezentowanymi przez net artystów, próbując dowieść pokrewieństwa tych dwóch sztuk. Ostatnią część mojej pracy chciałabym przeznaczyć na opis dzieła, wskazać na zastosowaną przeze mnie metodologię i opatrzyć je krótką refleksją, pośrednio wskazując też jaką rolę w moich poszukiwaniach odegrała relacja sztuki konceptualnej i net artu, gdyż to właśnie wynikiem ich spotkania jest mój projekt.

Od Facebooka do Kosutha - Analiza procesu twórczego

Początki mojej pracy, odległe z perspektywy powstałego dzieła, tyczą się krytycznej oceny obsesyjnej autopromocji i zakłamywania rzeczywistości w przestrzeni portali społecznościowych. W wyborze tematyki kierował mną osobisty stosunek do wymienionych praktyk i własne doświadczenia w temacie obsługi portali społecznościowych. Chciałam skorzystać z nieomal nieograniczonych możliwości kreowania własnego wizerunku w sieci, celem stworzenia cukierkowej iluzji mojego życia na portalu społecznościowym Facebook. Eksperyment zakładał operację na żywej tkance strony profilowej, zgodnie ze wcześniej napisanym scenariuszem. Chciałam przez pół roku umieszczać na portalu atrakcyjne i w całości zainscenizowane wersje wydarzeń z mojego życia, uwierzytelnione odpowiednio spreparowanymi zdjęciami i filmami video. Kluczowym miał być moment ujawnienia prawdy, a celem obnażenie mechanizmu podobnych tendencji i rozpropagowanie postawy dystansu wobec treści publikowanych przez użytkowników na portalach społecznościowych. Planując działania w obrębie sieci, poszukując inspirujących odniesień, w naturalny sposób skierowałam swoją uwagę w stronę net artu - sztuki internetu. Będąc naturalnym i jedynym środowiskiem net artu, sieć, rozumiana jako tworzywo, przestrzeń produkcji, dystrybucji, prezentacji i doświadczenia sztuki sprawia, że szerokie grono net artystów pozostaje niezwykle wrażliwe na zachodzące w niej zjawiska. W tym także zachowania niektórych użytkowników portali społecznościowych.

Jedną z prac poruszających bliską mi tematykę, wykorzystującą grę komputerową jako narzędzie krytyki jest "Attention hog" z 2008 roku, w którym Chris Basmajian, z właściwym net artystom poczuciem ironii, wyszydza niektóre z trendów społecznych obecnych wśród użytkowników blogów i serwisów społecznościowych, takich jak Facebook i MySpace. Gracz porusza się po planszy jako świnia, której celem

jest zdobycie miłości i uwagi, tak wielu ludzi, jak to tylko możliwe. Aby wygrać należy zebrać jak największą ilość czerwonych serduszek przeliczanych na punkty i za wszelką cenę omijać rozmieszczone na planszy plastry bekonu, które według instrukcji “spowalniają świnię, zajmując ją introspektywą, a refleksja nad samą sobą nie jest dobra dla świni”¹. Operując językiem metafory zaproponowanym przez Basmajiana, to ja, na użytek mojej pracy miałam się stać taką świnia zabiegającą o uwagę i podziw wśród innych użytkowników Facebooka. Drugą pracą sztydzącą z tendencji obecnych na portalach społecznościowych, która wydała mi się godna uwagi, jest “ Silence is golden “ włoskiego duetu Les Liens Invisibles z 2009 roku. Praca nie jest niczym innym jak profilem duetu na tweeterze, gdzie artyści publikują jedynie rzędy kropek stanowiących tekstową reprezentację ciszy. Para opublikowała ponad 45,000 niemych postów, dając użytkownikom śledzącym ich profil możliwość cieszenia się ciszą w ogromnym natłoku nie zawsze cennych informacji.² Co ciekawiło mnie najbardziej, to fakt, że praca w całości powstała na platformie portalu, a cały pomysł opierał się jedynie na tzw. contencie, czyli treści strony, co w oczywisty sposób pozostawało w korespondencji z moim pomysłem. Jednak w odróżnieniu on Les Liens Invisibles, moje działania miały polegać na kreacji wielowątkowej fikcji, fabuły o złożonym charakterze, rozpisanej na akty i wspartej warsztatem filmowym.

Projekt zakładał stworzenie mojego wizerunku niejako od nowa, zadaniem było wykreowanie bohaterki, na kanwie realnej postaci - mnie. Wielce inspirujące okazały się wirtualne tożsamości stworzone przez Martine Neddham, zwłaszcza najślynniejsza z nich “Mouchette”. Neddham stworzyła stronę fikcyjnej postaci imieniem Mouchette, inspirowanej bohaterką filmu Roberta Bressona z 1967 roku, opowiadającego historię młodziutkiej autsajderki i samobójczyni.³ Wykreowana postać ma 13 lat, mieszka w Amsterdamie i wzorem swego filmowego pierwowzoru sprawia wrażenie osoby balansującej na krawędzi. Cukierkowa estetyka strony, ogromne zdjęcia kwiatów i owadów oraz dziewczęcy chichot dobiegający z głośników przy załadowaniu strony stwarzają pozorny obraz szczęścia pogodnej nastolatki. Dostępne na stronie głównej linki odsyłają do stron

¹ *Attention hog*, Chris Basmajian.

http://basmajian.net/work/attention_hog/ (dostęp 25.04.2016)

² *Silence is Golden*, Les Liens Invisible <https://twitter.com/liensinvisibles>

³ Ewa Wójtowicz, *Net art*, Wydawnictwo RABID, Kraków 2008, s.62-63.

demaskujących jej rozpaczliwą samotność i myśli samobójcze. Mouchette pyta odwiedzających o najlepsze ich zdaniem sposoby na samobójstwo, lub szukając bliskości prosi o przyłożenie policzka do ekranu⁴. Prawdziwa tożsamość Mouchette była ściśle strzeżoną tajemnicą⁵, chociaż jej wiarygodność, jako faktycznej osoby, była mocno dyskusyjna. Intencją Neddama nie było zwrócenie uwagi na kondycję psychiczną jej bohaterki, ale eksploracja jej tożsamości: “ Dla mnie tożsamość jest czymś, co istnieje pomiędzy "ja" i "ty" (...) Mouchette tworzą jej odbiorcy. Kiedy ją kochają, kiedy ją obrażają, tworzą kim jest. Tak to zaprojektowałam: słowa, jak pytania, tożsamość jako pustą przestrzeń, w której dochodzi do projekcji cudzych chęci.”⁶ Słowa Neddama stały się dla mnie niejako drogowskazem w mojej pracy. Moja postać nie miała jednak być zupełnie nową tożsamością, ale sztuczną postacią stworzoną na bazie istniejącej osoby - mnie - wykreowanej na podobieństwo współczesnych celebrytek i ikon kultury masowej.

Przystępując do realizacji projektu, postanowiłam skorzystać z pomocy fotografiki i stylistki w jednej osobie, doświadczonej w komercyjnych sesjach fotograficznych, we współpracy z którą rozpoczęliśmy pracę nad wizualną stroną mojego wizerunku. Rezultaty pierwszego podejścia uświadomiły mi, że nie jestem w stanie sprostać zadaniu - transformacja której poddano mój wizerunek przytłoczyła mnie i sparaliżowała prace nad projektem. Próba przeistoczenia się w obiekt stylistycznie wpisujący się w komercyjne pojęcie piękna pozostaje dla mnie wydarzeniem na tyle wstydliwym, że nie tylko wycofałam się z pomysłu, ale z wielką trudnością namówiłam autorkę wspomnianej sesji by usunęła zdjęcia ze swojego portfolio. Do mojej prośby ustosunkowała się bardzo chłodno, gdyż w jej pojęciu efekt jej pracy był zjawiskowy. Moją uwagę zwrócił upór z jakim fotografka broniła swojej wizji estetycznej i urody wynaturzenia jakiego dokonała w cyfrowej obróbce obrazu. W ramach protestu wobec zjawiska obsesyjnego upiększania rzeczywistości, zdecydowałam się stworzyć agencję nieistniejących modelek, będących sztucznie wygenerowanymi tworam, kolażami różnych części twarzy znanych modelek. Kierując moją myśl w stronę wszechobecnego w reklamie retuszu zdjęć, wymuszonego

⁴ *Mouchette*, Martine Neddama. <http://www.mouchette.org> (dostęp 25.04.2016)

⁵ Michael Connor, *Would you like to have a private encounter with Mouchette?*, “Rhizome”, 10.03.2016. <https://rhizome.org/editorial/2016/mar/10/i-cant-wait-to-have-you-click-on-me-again/> (dostęp 25.04.2016)

⁶ Peter Luining, *Interview with Mouchette*, “Rhizome”, 27.03.2004. <http://rhizome.org/community/29648/> (dostęp 25.04.2016)

postępującą komercjalizacją i entuzjastycznie wchłoniętego przez kulturę masową, chciałam przedstawić te tendencje jako współczesny objaw pogoni za wieczną młodością i postawić pytanie o definicję prawdziwego piękna. Problemem okazało się stworzenie spójnego portfolio prezentującego wiele zdjęć tej samej modelki, na tyle wiarygodnego by imitować realną postać. Po pewnych przemyśleniach stało się dla mnie oczywiste, iż na dłuższą metę podobna praca stanowiłaby jedynie komentarz do powszechnego zjawiska, co nie byłoby dla mnie satysfakcjonującą wypowiedzią artystyczną wyczerpującą temat.

Moja praca zapewne ponownie utknęłaby w ślepej uliczce, gdyby nie słowo "portfolio", które teleportowało interesujące mnie zagadnienie ze skażonego retuszem świata mody i reklamy w obszar twórczości artystycznej, stawiając przede mną pytanie jak świat sztuki odniósłby się do cyfrowo wykreowanych dokumentacji? W ten sposób narodził się pomysł stworzenia "Fakefolio" - portfolio z dokumentacją dzieł które nigdy nie miały miejsca. Wykorzystując metodę konceptualistów chciałam sprowadzić sztukę do idei, prezentowanej za pomocą różnych nowoczesnych metod dokumentacji (zdjęcia, filmy) przedstawiającej zapis dzieła, samemu nim nie będąc. Na wzór pomysłu ze stworzeniem agencji nie istniejących modelek, stworzone w programach do obróbki obrazu zdjęcia i filmy planowałam uzupełnić stosownymi opisami, przedstawiającymi moją intencję i przesłać do instytucji oferujących rezydencje artystyczne. Celem było znalezienie odpowiedzi na pytanie czy w świecie kultury wizualnej, gdzie wszystko podlega obróbce cyfrowej, a wyretuszowany krajobraz czy modelka w rzeczywistości nie istnieje, sztuka także może skorzystać z wyspecjalizowanych narzędzi grafiki komputerowej tworząc dzieła nigdy nie istniejące, wymyślane i wygenerowane sztucznie, uwierzytelnione jedynie formą portfolio. Czy takie dzieła mogą funkcjonować w swojej reprezentacji będąc tożsamym dziełem "z krwi i kości"?

Pracę rozpoczęłam od stworzenia bazy przestrzeni ekspozycyjnych w których cyfrowo chciałam wykreować dzieła. Później, pozostało tylko zgromadzenie materiału fotograficznego, który oddany obróbce cyfrowej w programie graficznym Adobe Photoshop, posłuży jako materia dzieła. Dokumentacja miała objąć zarówno prace fotograficzne jak i video. Do stworzenia prac posłużył mi materiał video z wystawy "Artyści z Krakowa. Generacja 1980 – 1990" nagrany dzięki uprzejmości Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Krakowie MOCAN oraz zdjęcia wykonane na wystawach "Milion Linii" w Bunkrze Sztuki, „Spokojne życie. Współczesna fotografia litewska” i "Estetyka QR

Kodu “ Andrzeja Głowackiego w Muzeum Sztuki Japońskiej Manggha, a także zdjęcia stałej ekspozycji Ośrodka Dokumentacji Sztuki Tadeusza Kantora „Cricoteka”.

Manipulacja miała objąć różne praktyki cyfrowe min. transformację skali przedmiotów (kilkucentymetrowe kamyki przekształcane w ogromnej wielkości płasko rzeźby), nanoszenie elementów tekstowych na zdjęcia istniejących powierzchni ekspozycyjnych (symulacja grawerunku na stopniach schodów muzealnych) i montaż materiałów filmowych (tworzenie złudzenia projekcji w nieistniejących pomieszczeniach).

Przystąpiłam także do tworzenia sylwetki artystki, rzekomej autorki “Fakefolio”. Począwszy od imienia i nazwiska, na zwięzłej biografii i obszarze twórczego zainteresowania kończąc, starałam się stworzyć wiarygodną postać. Emmy Stein miała być artystką wizualną i rzeźbiarką tworzącą głównie w kamieniu. Fascynację naturalnym surowcem rozwinęła w dzieciństwie, spędzonym w warsztacie kamieniarskim jej ojca. W swoich pracach miała się odwoływać do biblijnej symboliki kamienia jako fundamentu i podstawy, jego religijnej funkcji jako ołtarza, nagrobka, symbolu pamięci jak i przemijania. Nieocenioną inspiracją i przykładem podobnej manipulacji, była dla mnie owiana legendą postać artysty znanego jako Darko Maver, która została stworzona w 1998 roku przez słynny duet 0100101110101101.ORG. Do 2000 roku utrzymywano, że Maver zaistniał w 1998 roku, obracając się w podziemnych kręgach artystycznych Europy. Błąkał się po terytorium byłej Jugosławii, składając makabrycznie realistyczne kukiełki ofiar mordy w opuszczonych budynkach i pokojach hotelowych. W Jugosławii zarzucono mu antypatriotyzm, jego prace zostały ocenzurowane a on sam był prześladowany. Rzeczono zginął w kwietniu 1999 roku w więzieniu Podgorica podczas nalotu sił NATO. Zdjęcie ciała Mavera obiegło świat, a kopie jego prac były pokazywane na wystawach w całej Europie⁷. Dwa lata później duet 0100101110101101.ORG wydał oświadczenie, ujawniając prawdę na temat ich kreacji: “W 1998 roku stworzyliśmy serbskiego artystę imieniem Darko Maver (...) jego wczesne prace były naturalnej wielkości rzeźbami podobno wykonanymi z wosku, gumy i tkaniny. Żadna z tych rzeźb nigdy nie istniała. Ilustracje dokumentujące jego dzieła były zdjęciami prawdziwych zbrodni znalezionymi w internecie. (...) Pośmiertne zdjęcie Mavera szeroko rozpowszechniane w mediach, fakty-

⁷ *Darko Maver*, Rhizome. <https://rhizome.org/art/artbase/artwork/darko-maver/> (dostęp 25.04.2016)

cznie zostało wykonane na naszym poddaszu w centrum Bolonii.”⁸ Mitotwórcza praca, poza głębokim aspektem socjopolitycznym, daje wyraz prostocie z jaką można dokonać manipulacji w sieci, zakrojonej na naprawdę ogromną skalę.

Niestety już na wczesnym etapie tworzenia prac zaczęłam podejrzewać, że obrona przez mnie metoda niczego nie dowiedzie, co dobitnie udowodnił mi przykład “Darko Maver” niejako odpowiadając na postawione przeze mnie pytanie. Zdałam sobie sprawę, że mój projekt, w pierwotnej formie, mógł jedynie sprawdzić czy uda się kogoś przekonać, że spreparowane dokumentacje są prawdziwe, a przedstawione na nich dzieła istnieją. “Darko Maver” sugeruje, że jeśli rzeczywistość mogła udawać dokumentację, to tym bardziej zasadne wydawało się podejrzenie, że można z sukcesem odwrócić ten proces.

Koniecznością stało się przeredagowanie i pogłębienie pytania; jeżeli reprezentacja dzieła może oddziaływać na wyobraźnię odbiorcy z tą samą siłą co dzieło, to co o tym decyduje? Innymi słowy, jakie jest minimum cech, które musi spełniać dokumentacja dzieła, by być mu tożsamą w sensie oddziaływania na widza? Czy dokumentacja może stać się dziełem, a jeśli tak, to jakie warunki muszą zostać spełnione ?

Szukając odpowiedzi na nurtujące mnie pytania zwróciłam się w stronę prac konceptualistów, operujących dokumentacją w szczególny sposób. Konceptualizm starał się podważyć tradycyjny wymiar świata sztuki, postulował odejście od materialnego wymiaru dzieła i odrzucenie języka wizualnego na rzecz eksperymentów semantycznych. Założenia te, wdrażano poprzez wachlarz różnorodnych metod twórczych : postawy umiarkowane, skrajny redukcjonizm, dążenie do sytuacji zerowej - oscylowania na granicy zrobienia niczego lub całkowitej negacji działania.⁹ Konceptualiści tworzyli prace tymczasowe, efemeryczne, drobiazgowo dokumentowane filmowo i fotograficznie, w niektórych przypadkach nawet certyfikowane. Dystansowali się od skomercjalizowanego środowiska twórczego zwracając się ku technikom przekazu mechanicznego jak taśma magneto-

⁸ 0100101110101101.ORG, *Darko Maver*. <http://archive.rhizome.org/artbase/32879/> (dostęp 25.04.2016)

⁹ Jerzy Ludwiński „Sztuka w epoce postartystycznej”, w : Refleksja konceptualna w sztuce polskiej. Doświadczenia dyskursu: 1965–1975, red. Paweł Polit, Piotr Woźniakiewicz, Warszawa 2000 s.106.

fonowa, film, fotografia, ze względu na ich obiektywność i służebność.¹⁰ Ambiwalentny status dokumentacji rodził pytania, czy sama fotografia dzieła jest dziełem sztuki, czy było nim udokumentowane minione już działanie?¹¹

Równocześnie aktywnie zagłębiałam się w historię net Artu, z dużą przyjemnością oddając się przeglądaniu zasobów galerii internetowej platformy Rhizome¹², skupiającej środowisko net artystów i archiwizującej ich dzieła. Oglądając prace, jak "Every wall drawing #146" Bena Bruneau, (które szerzej omawiam w rozdziale "Net art a sztuka konceptualna") nie mogłam się oprzeć wrażeniu, że ponad trzydzieści lat po manifestach Kosutha czy LeWitta, praktyka net artystów położyła kres niektórym obawom sztuki konceptualnej, szczególnie w jej wysiłkach zmierzających do tworzenia dzieł zdematerializowanych. Postanowiłam zbadać związki net artu i sztuki konceptualnej, intuicyjnie czując, że analiza ich relacji pozwoli mi znaleźć odpowiedź na postawione pytania i wyprowadzić moją pracę na ostatnią prostą.

Net Art a sztuka konceptualna

Chociaż internet jest medium zmieniającym kulturę i kształtującym relacje społeczne w sposób dotychczas niespotykany, nie ulega wątpliwości, że sztuka w nim wyłoniona nie jest oderwana od tradycji artystycznej XX wieku. Net art zaistniał w szczególnym czasie, nie tylko jako naturalna odpowiedź artystów na nowe środowisko powstałe w wyniku postępu technologicznego, ale jako spadkobierca szczególnych idei. Omawiając zagadnienie sztuki konceptualnej, na potrzeby niniejszej analizy chciałabym jasno określić ramy merytoryczne zjawiska. Konceptualizm można określić jako obszar wielu, często opozycyjnych wobec siebie praktyk artystycznych połączonych niechęcią do estetycznego formalizmu¹³. W moich rozważaniach pragnę skupić się na najmocniej wyodrębnionych i opisanych praktykach jak: konceptualizm analityczny zwany również lingwisty-

¹⁰ Urszula Czartoryska, *Od Pop-Artu do Sztuki Konceptualnej*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1973, s. 265.

¹¹ Ewa Wójtowicz, *Net art*, Wydawnictwo RABID, Kraków 2008, s.144

¹² Strona oficjalna Rhizome art <https://rhizome.org/art/artbase/> (dostęp 26.04.2016)

¹³ Grzegorz Dziamski, *Przełom konceptualny i jego wpływ na praktykę i teorię sztuki*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, Poznań 2010, s.179.

cznym Josepha Kosutha oraz na postawie Sola LeWitta przesuwającej punkt ciężkości z przedmiotu artystycznego na proces myślowy, ale nie zrywającej w zupełności z przedmiotem.

Punktem wyjścia do moich rozważań nad pokrewieństwem net artu i sztuki konceptualnej, chciałabym uczynić tekst Josepha Kosutha " Art After Philosophy " opublikowany w 1969 roku, będący jednym z najbardziej opiniotwórczych autokomentarzy sztuki konceptualnej, a zarazem manifestem konceptualizmu analitycznego¹⁴.

W pierwszej kolejności Kosuth postuluje oddzielenie sztuki od estetyki, jako gałęzi filozofii, której werdykty są dla tej pierwszej pojęciowo nieistotne. W swoich radykalnych tezach stawia malarstwo i rzeźbę jako dziedziny opozycyjne w stosunku do sztuki, właśnie ze względu na swój estetyczny charakter: "Sztuka formalistyczna (malarstwo i rzeźba) stanowi straż przednią dekoracji i, ściśle rzecz biorąc, uzasadnione byłoby twierdzenie, iż jej warunek artystyczności jest tak minimalny, że z uwagi na cele funkcjonalne nie jest w ogóle sztuką, lecz czystym ćwiczeniem estetycznym."¹⁵ Obarcza wypracowany na przestrzeni wieków język malarstwa i rzeźby winą za błędną kategoryzację sztuki, która w istocie powinna być oceniana z perspektywy swojego wkładu w definicję własnego zjawiska, a nie według walorów estetycznych. Jego zdaniem zadanie artysty polega na kontemplacji natury sztuki, powiększaniu jej obszaru nieustannym kwestionowaniem jej granic. " "Wartość" poszczególnych artystów po Duchampie ocenić można wedle tego, na ile zakwestionowali naturę sztuki; inaczej mówiąc, wedle tego, "co dodali do koncepcji sztuki", do stanu, który istniał, zanim oni się pojawili. Artyści kwestionują naturę sztuki, przedstawiając nowe propozycje jej ujęcia."¹⁶ Kosuth powołuje się na dorobek Marcela Duchampa przypisując mu poniekąd ojcostwo sztuki konceptualnej: "Zdarzeniem, które pokazało, że można w sztuce "mówić odmiennym językiem", a jednak sensownie, był pierwszy samodzielny ready-made Duchampa. Od owego samodzielnego ready-made sztuka przesunęła środek ciężkości z formy języka na to, co się mówi.(...) Zmiana ta - przejście od "wyglądu" do "koncepcji" - stanowiła początek sz-

¹⁴ Ibid., s.187.

¹⁵ Joseph Kosuth, *Sztuka po filozofii*, przeł. Urszula Niklas, w: *Zmierzch estetyki – rzekomy i autentyczny*, red. Stefan Morawski, Warszawa 1987. s.244.

¹⁶ Ibid. s. 247.

tuki “nowoczesnej” i początek sztuki konceptualnej.”¹⁷ Net art w pewnym stopniu staje się spadkobiercą tej idei. Jak stwierdził Vuk Cosic w jednym z wywiadów dla Telepolis w 1997 roku “ Tak, w pewnym sensie jesteśmy idealnymi dziećmi Duchampa”.¹⁸ To przekonanie o ideowym pokrewieństwie, było powszechne w świadomości net artystów, którzy często w swoich pracach stawiali Duchampowi wirtualne pomniki jak chociażby “ Le Duchamp “¹⁹ Rafaela Rozendaala czy “ Too close to Duchamp’s bicycle “²⁰ Les Liens Invisible. Obie prace nawiązywały do jego pierwszego dzieła ready - made “ Koła Rowerowego” z 1913 roku. Kosuth czerpie ze spuścizny artystycznej i teoretycznej Duchampa, który przeniósł ciężar zagadnień od pytań o morfologię sztuki do pytań o jej funkcję jako nośnika refleksji autotematycznej.²¹ Podobne pytania stawia sobie net art, który traktuje swoje środowisko naturalne - Internet jako tworzywo, bez końca oddając się autorefleksji. Przykładem pracy ilustrującym podobne poszukiwania jest “ Extra file “ Kim Asendorf z 2011 roku. Artystka stworzyła zestaw nowych formatów graficznych, specjalnie dostosowanych do potrzeb net artystów. Intencją było wynalezienie nowego formatu pliku graficznego nie tyle włączającego format, czyli nośnik danych w obręb dzieła, ale będący samodzielnym dziełem sztuki. Extra file powstał jako sposób odrzucenia ograniczeń i uprzedzeń komercyjnych formatów graficznych z dala od głównego nurtu, łamiąc zasady norm formatów handlowych takich jak JPG, PNG i TIFF²². W ramach Extra file Asendorf stworzyła formaty zwalniające artystów z troski o rozmiar i kompresje plików, odpowiadające różnorodnym stylistykom net artu : 4bc - 4 Bit Components, bascii - Block Ascii, blinx - Block Indexed, cci - Channel Compressed Image, mcf - Monochrome Collector File, uspec - Uniform Spectrum, xff - ExtraFile.) Pi-onierski projekt artystyczny w zakresie przechowywania danych dość dosłownie kore-

¹⁷ Ibid. s. 247.

¹⁸ Tilman Baumgärtel, *Art was only a substitute for the Internet*, “Telepolis”, 26.06.1997 <http://www.heise.de/tp/artikel/6/6158/1.html> (dostęp 25.04.2016)

¹⁹ Rafael Rozendaal, *Le Duchamp*. <http://www.leduchamp.com> (dostęp 25.04.2016)

²⁰ Les Liens Invisible, *Too close to Duchamp’s bicycle*. <http://artworks.lesliensinvisibles.org/too-close-to-duchamps-bicycle/> (dostęp 25.04.2016)

²¹ Urszula Czartoryska, *Od Pop-Artu do Sztuki Konceptualnej*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1973, s. 269.

²² Kim Asendorf, *Extrafile* <http://extrafile.org/about/>

sponduje z założeniami sztuki konceptualnej. Z punktu widzenia ontologicznej wykładni sztuki Kosutha w “ Fontannie “ Duchamp nie przemawia do odbiorcy tradycyjnym językiem sztuki formalistycznej: „To jest pisuar”. Pyta: „Czy ten pisuar może być Fontanną? Czy ten pisuar może być dziełem sztuki? Czy stanie się nim jeśli nazwiemy go Fontanną ?”²³ Tak samo Asendorf zadaje pytanie o potencjał artystyczny formatu pliku, wirtualnego medium dla danych o czysto technologicznym charakterze, w powszechnym użyciu, wręcz służalczym wobec prac graficznych. Fakt, iż format pliku jako sposób zakodowania informacji zdobywa przewagę nad grafiką której jest nośnikiem w przewrotny sposób wpisuje się w konceptualną mantrę o wyższości idei nad przedmiotem, a w świetle “ Art After Philosophy “, także o wyższości koncepcji nad estetyką.

Kosuth kończy swój wywód przekonaniem o samowystarczalności dzieła autotematycznego, będącego werbalnym świadectwem własnego istnienia. “ Jedynym roszczeniem sztuki jest sztuka. Sztuka jest definicją sztuki.”²⁴ Jednak rezultatem postulowanej przez niego redukcji wizualnej reprezentacji rzeczywistości było zubożenie doświadczenia odbioru sztuki. Dodatkowa trudność, pozostająca w sprzeczności z założeniami konceptualistów, kryła się w elementach wizualnych prac. Użycie grafiki czy fotografii w celu zobrazowania konkretnej idei nadawała pracy aspekt ilustracyjności, który widz automatycznie przypisywał dziełu, zamiast szukać jego wykładni teoretycznej. Wydaje się, że zwolennicy tak rygorystycznie sformułowanych założeń sztuki konceptualnej przecenili siłę przekazu werbalnego i komunikatywność swych tekstów.²⁵ Odpowiedź na postulaty Kosutha nadeszła ponad trzydzieści lat później w działaniach software artu. W “Art After Philosophy” starał się wykazać analityczny charakter sztuki, wykazując jej podobieństwo do logiki, matematyki i nauki. Utopijna koncepcja sztuki izolowanej od świata materialnego na swój sposób znalazła odbicie, przynajmniej na poziomie strukturalnym, w pracach, których tworzywem jest zestaw algorytmicznych instrukcji formalnych. Alegorycznie do idei sztuki, przez stulecia przesłoniętej, zdaniem Kosutha przez wartości estetyczne, podobnie kod, jako wszechobecny budulec wszel-

²³ Grzegorz Dziamski, *Przełom konceptualny i jego wpływ na praktykę i teorię sztuki*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, Poznań 2010, s.188.

²⁴ Joseph Kosuth, *Sztuka po filozofii*, przeł. Urszula Niklas, w: *Zmierzch estetyki – rzekomy i autentyczny*, red. Stefan Morawski, Warszawa 1987. s.256.

²⁵ Urszula Czartoryska, *Od Pop-Artu do Sztuki Konceptualnej*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1973, s.273.

kich projektów internetowych, bywa często pomijany jako materiał artystyczny i czynnik koncepcji dzieła. Stworzona w przez kolektyw I / O / D eksperymentalna przeglądarka " Web Stalker " wydaje się spełniać wszystkie radykalne założenia wizji sztuki konceptualnej zawarte przez Kosutha w " Art After Philosophy ". Po wpisaniu wybranego adresu, " Web Stalker " zamiast wyświetlania sformatowanej wersji strony, przystępuje do prezentacji tekstu jej kodów źródłowych i zapisu struktury połączonych z nią linków.²⁶ Warstwa wizualna pracy ogranicza się do białego konturu okna wyszukiwarki adresów umieszczonego na czarnym tle, w którego polu, po załadowaniu strony program wyświetla biały tekst kodu. Kod jako struktura strony, niewidoczny w warunkach użytkowania komercyjnych przeglądarek zostaje wyeksponowany z całkowitym pominięciem estetyki strony. Ciężko o lepszą werbalną ilustrację idei sztuki samej w sobie, traktowanej nie jako obiekt ale niematerialna, dyskursywna forma wypowiedzi, opisującą elementy zewnętrzne, jak i wewnętrzne w stosunku do samej siebie.

Drugim tekstem, który pragnę włączyć do moich rozważań jest „Paragraphs of Conceptual Art” Sola LeWitta z 1969 roku. Tekst nie jest manifestem, odnosi się jedynie do osobistej praktyki artystycznej LeWitta i jak sam autor zastrzega " Nie jest to propozycją adresowana do wszystkich artystów, ponieważ nie ma jednego sposobu tworzenia sztuki ".²⁷ Mimo to, artykuł odegrał ogromną rolę w wypromowaniu terminu „sztuka konceptualna”.²⁸ LeWitt przykłada wagę do procesu twórczego dzieląc go na dwie następujące po sobie fazy - pomysł i realizację. Oznacza to ustanowienie logicznego harmonogramu pracy w formie pisemnych instrukcji, które regulują wynik dzieła sztuki przed jego wykonaniem. W ten sposób przejrzystość procesu minimalizuje osobiwy nacisk na aspekt percepcyjny dzieła, wprowadza strategiczny balans w relacji między konwencją językową a wizualną reprezentacją pracy. LeWitt był jednym z inicjatorów konceptualnej praktyki użycia instrukcji, zlecającym innym rysowanie prac według jego wskazówek. Tradycyjnie, powierzchnia rysunku rozumiana jest jako intymna przestrzeń zapisu procesu twórczego artysty; LeWitt zrzeka się przynajmniej w pewnym

²⁶ I/O/D, *The Web Stalker*. <http://bak.spc.org/iod/> (dostęp 25.04.2016)

²⁷ Sol LeWitt, *Sentences of Conceptual Art*, w: *Conceptual Art*, red. Ursula Meyer, Dutton, Nowy York 1972, s. 174-175

²⁸ Grzegorz Dziamski, *Przełom konceptualny i jego wpływ na praktykę i teorię sztuki*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, Poznań 2010, s.185.

stopniu, autorstwa pracy²⁹. Podobny zabieg momentalnie budzi skojarzenia z podstawową cechą dzieł net artu - interaktywnością - rozumianą jako możliwość otwartego udziału, bezpośrednio związaną z komunikacyjną naturą sieci. Interaktywność, funkcjonująca od narodzin sztuki internetu, była i jest zjawiskiem szeroko komentowanym w środowisku artystów oraz teoretyków rozważających jej wciąż płynne granice. Net art zaprasza odbiorcę do ingerencji w dzieło np. poprzez wypełnienie formularza, dokonania wyboru opcji, wzięcia udziału w dyskusji.³⁰ Na drodze interakcji z interfejsem bierny widz zostaje obdarzony decyzywnością twórczą, wpływa na dzieło, nadaje mu sens i kształt. Tak zdefiniowana relacja autor - odbiorca, w której obaj stają się współtwórcami a ten pierwszy w dużym stopniu zrzeka się kontroli nad dziełem, stając się zaledwie animatorem zdarzeń, kwestionuje tradycyjny model odbioru sztuki. Aktywność odbiorcy nie jest wartością dodaną, ale bardzo często zamierzoną składową dzieła, odgórnie wpisaną w jego charakter. Efekt końcowy jest zatem wypadkową myśli i założeń projektowych artysty oraz kreatywności i zaangażowania jednego lub większej liczby odbiorców.

W ten sposób powstało kilka serii obrazów LeWitta operujących głównie nieskomplikowaną geometrią, wykonanych bezpośrednio na powierzchni ściany. Niekiedy ukończenie jednego rysunku wymagało pracy zespołu ludzi i potrafiło zająć kilka dni. "Wall Drawing #146" ilustruje metodę pracy LeWitta będącą wytworem manewru intelektualnego, powstałego w obrębie możliwości stwarzanych przez instrukcje dopuszczające : "Wszystkie kombinacje dwuczęściowych niebieskich łuków przebiegające od narożników i po bokach oraz niebieskie proste i krzywe linie przerywane " ³¹ Stanowiący dialektykę pomiędzy prostotą i przepychem, powierzchnie ścian muralu rysunków artysty działają w szczelinie pomiędzy logiką i liryką. Wielu net artystów odwoływało się do metodologii LeWitta, próbując odtworzyć jej założenia dysponując zdobyczami nowych technologii. Wśród podjętych prób warto wymienić " Sol LeWitt; Custom Software + Mechanical Turk " Clementa Valli, w którym specjalnie opracowany program

²⁹ Kolekcja Muzeum Guggenheim Online, *Wall Drawing #146*.
<http://www.guggenheim.org/artwork/2472> (dostęp 25.04.2016)

³⁰ Ewa Wójtowicz, *Net art*, Wydawnictwo RABID, Kraków 2008, s.115.

³¹ Kolekcja Muzeum Guggenheim Online, *Wall Drawing #146*.
<http://www.guggenheim.org/artwork/2472> (dostęp 25.04.2016)

generował instrukcje dotyczące wykonania obrazu i zlecał je, za pośrednictwem serwisu Amazon's Mechanical Turk wynajętym pracownikom³². Innym przykładem jest praca typologiczna "Sentences on conceptual art in grid font7" Bill'a Millera, w której artysta stworzył krój pisma "gridfont7" inspirowany geometrycznymi kształtami z obrazów LeWitta. Użyty na dowolnej próbce tekstu, stwarza estetyczną reprezentację dla treści zapisu.³³ Praca w zgrabny sposób zachowuje lewittowskie proporcje koncepcji i percepcji, eksponując cechy fontu jako nośnika zarówno znaczenia symbolu jak i jego fasonu graficznego. Pracą bezpośrednio odwołującą się do spuścizny LeWitta jest "every wall drawing #146" Bena Bruneau. W nawiązaniu do słynnego cytatu "Idea staje się maszyną, która stwarza sztukę" (z "Paragraphs on Conceptual Art") Bruneau bardzo dosłownie interpretuje słowa LeWitta tworząc projekt oparty na algorytmie wyliczającym możliwe rozwiązania instrukcji "wall drawing #146"³⁴. Pomysł zrodził się z zainteresowania sposobem pracy konceptualisty i chęcią odtworzenia założeń jego praktyki artystycznej z uwzględnieniem wszystkich jej aspektów: "Aby właściwie zbudować maszynę", należy brać pod uwagę czynnik ludzki (...) Potrzeba dużo wrażliwości i wyczucia w osobistej ocenie, by dzieło było zarówno przypadkowe jak i przewrotnie zorganizowane."³⁵ Rezultatem jest realizacja przylegająca ściśle do koncepcji LeWitta, w sposób opisany w "Paragraphs on Conceptual Art", tworząca teoretycznie każdy możliwy wariant "wall drawing #146" w przestrzeni wirtualnej galerii.

Szerzej, konceptualną strategię tworzenia instrukcji można odnieść zarówno do konkretnych przykładów prac net artu, co sztuki internetu w ogóle. W sensie strukturalnym, wszystkie prace funkcjonujące w obrębie internetu, zaprogramowane według stworzonego wcześniej kodu, są formą instrukcji, której wykonanie odbiorca inicjuje bezwiednie poprzez wczytanie strony. Nie jest to jednak świadome podążanie za wytyc-

³² Clement Valla, *Sol LeWitt; Custom Software + Mechanical Turk*.
<http://clementvalla.com/work/sol-lewitt-mechanical-turk/> (dostęp 25.04.2016)

³³ Bill Miller, *Sentences on conceptual art in grid font7*
<http://www.master-list2000.com/abillmiller/sentencesonconceptualart.html> (dostęp 25.04.2016)

³⁴ Ben Bruneau, *Every wall drawing #146*
<http://benjaminbruneau.com/projects/lewitt/> (dostęp 25.04.2016)

³⁵ Ben Alper, *Benjamin Bruneau's Every Wall Drawing #146*, "The Exposure Project" 09.11.2009. <http://theexposureproject.blogspot.com/2009/11/benjamin-bruneaus-every-wall-drawing.html> (dostęp 25.04.2016)

zoną instrukcją artysty, a wspomniana równowaga pomiędzy aspektem konceptualnym a wizualną reprezentacją dzieła zostaje drastycznie zaburzona. Ślad intencjonalnego tworzenia instrukcji odnaleźć można w praktyce artystycznej jednego z pionierów net.artu, Alexiego Shulgina. Począwszy od jego manifestu "Introduction to net.art" z 1997 roku, w którym Shulgin udziela dokładnych instrukcji jak zostać net.artystą,³⁶ po słynną współpracę z Natalie Bookchin nad "Homework" w którym zleca net.artystom wykonanie zadania domowego³⁷. Jednak instrukcje LeWitta mają na celu wyodrębnienie i rozdzielenie od siebie dwóch składowych dzieła - pomysłu i realizacji, gdzie realizacja pozostaje pod ścisłą kontrolą sformułowanego w instrukcjach pomysłu. Z kolei Shulgin udziela instrukcji jako porad ("Introduction to net.art") lub zadania, na zasadzie zabawy, niejako rzucając wyzwanie kreatywności środowiska net artystów. Shulgin chce być zaskoczony, podczas gdy LeWitt formułując zestaw wytycznych upewnia się, że realizacja nie przyniesie żadnych niespodziewanych efektów, przynajmniej z poza obrębu wyznaczonego instrukcjami.

Zjawiskiem które zasadniczo dzieli pokolenie konceptualistów i net artystów, a które na zawsze zrewolucjonizowało język kultury i komunikacji jest wynalezienie i wprowadzenie do powszechnego użytku Internetu. Możliwość przesyłania informacji w dowolne miejsce na Ziemi usamodzielnia twórców od instytucji galerii i muzeów. Działania w przestrzeni wirtualnej podważyły komercyjny wymiar świata sztuki tworząc pracę nie materialne o wysokim stopniu reprodukcyjności, w dużej mierze nie ulegające żadnej formie handlu. Pionierzy sztuki internetu, jak Vuk Cosic rozumieli znaczenie internetu jako narzędzia znoszącego ograniczenia ciążące między innymi na artystach konceptualnych: "Wierzyliśmy, że cała historia sztuki była zaledwie substytutem internetu, teraz kiedy mieliśmy Sieć mogliśmy w końcu robić wszystko to, co dla generacji awangardowych artystów było niemożliwe, ze względu na brak technologii i interaktywności."³⁸ Internet zapewnia net artystom narzędzia, jakimi w okresie swoich narodzin, chciałby móc dysponować konceptualizm. Niekiedy jak Bruneau używają ich by wskrzeszać idee

³⁶ Alexei Shulgin, *Introduction to net.art* <http://archive.rhizome.org/artbase/48530/index.html> (dostęp 25.04.2016)

³⁷ Alexei Shulgin, *Homework*. <http://archive.rhizome.org/artbase/1734/homework/index.html> (dostęp 25.04.2016)

³⁸ Vuk Cosic, *Koferencja Share Cyberpunk Academy, Rijeka 2013* <http://www.shareconference.net/sh/predavanja/ljudmila> (dostęp 25.04.2016)

przyświecające konceptualistom, jednak nie traktują ich założeń zupełnie poważnie. Stworzenie pracy mieszczącej się rygorystycznych postulatach Kosutha czy LeWitta, traktują jako swojego rodzaju zabawę, wyzwanie, ale nie włączają ich wytycznych do swojej praktyki artystycznej. Net art w myśl kosuthowskiego rygoru nieustannie poszerza granice swojej definicji, w dużej mierze wyznaczone granicami medium internetu. Zdaje się to jednak wynikać bardziej z potrzeby eksploracji nowych terytoriów twórczych i badania ich potencjału, niż z góry założonej doktryny i metodologii. Naturalnie wiele prac net artystów wpisuje się w konceptualne wytyczne, ale wydaje się to raczej wynikać z natury sztuki internetu, wirtualności i interaktywności, nie ze świadomego marszu na azymut konceptualnych założeń. Net artyści nie wydają się też czuć potrzeby redukcji czy wręcz eliminacji aspektu estetycznego dzieła, proponują własną jakość wizualną, jak estetyka ASCII czy lo-fi, naznaczoną technologicznie, podlegającą ciągłym zmianom i wpisana w dynamikę rozwoju nowych mediów. Jednocześnie Net Art nie zaprzecza wpływom dorobku sztuki konceptualnej. Jest sztuką młodą, ale świadomą swoich korzeni; nie ulega wątpliwości, że liczne projekty dedykowane takim ikonom jak Duchamp czy LeWitt są głębokim wyrazem uznania wobec ich dokonań. W tym sensie, net artyści pozostają parafrazując słowa Cosica “ dziećmi Duchampa “ i to nie zbuntowanymi nastolatkami, próbującymi za wszelką cenę zerwać ze światem stworzonym przez ich rodziców, ale pokoleniem które z dużym szacunkiem traktują swoje dziedzictwo i konceptualny “ spadek “, podążając jednak własną drogą.

Fakefolio

Grzechem pierwotnym mojego pomysłu było założenie, że manipulacja fotografią i materiałem video, a zatem sama konstrukcja rzekomych dokumentacji pozwoli mi ocenić ich status względem nieistniejącego dzieła i realny wpływ na odbiorcę, podczas gdy bardziej zasadne w badaniu jej właściwości wydaje się podejście z goła odmienne. Aby dokładnie zbadać relacje łączące dzieło nieistniejące z jego cyfrowo wytworzoną dokumentacją oraz określić warunki jej oddziaływania na odbiorcę, musiałam poddać dekonstrukcji uprzednio stworzone prace. Operowanie bytami zdematerializowanymi i posiłkowanie się jedynie ich fotograficzną reprezentacją, będące domeną sztuki konceptualnej, sprowokowało mnie do powołania się na jej dorobek i skorzystania z metod klasyków. Sięgnęłam po pracę “One three chairs” Josepha Kosutha, nie tyle stawiając ją

jako punkt odniesienia, co wzór pewnego modelu, zapewniający mi przestrzeń do eksperymentów z zakresu problematyki konceptualnej.

“One three chairs” to instalacja składająca się z krzesła, naturalnej wielkości fotografii tegoż krzesła i słownikowej definicji słowa “krzesło” wraz z instrukcją instalacji. Dwa elementy pracy pozostają niezmiennie: kopia definicji i diagram z instrukcją instalacji, według której instalator, dobiera krzesło, umieszcza je na tle ściany i fotografuje. Następnie, to zdjęcie zostaje powiększone do wielkości rzeczywistej krzesła i umieszczone na ścianie po lewej stronie od niego. Na koniec odpowiednio powiększona plansza z definicją słowa zostaje zawieszona po prawej stronie krzesła, w taki sposób, by jej górną krawędź zrównać z wysokością zawieszenia górnej krawędzi fotografii³⁹. Kosuth bada zależność między definicją, rozumianą jako koncepcja, obrazem, rozumianym jako dokumentacja i obiektem - dziełem materialnym, artefaktem. Ponieważ jedno krzesło może być zastąpione innym i odpowiednio sfotografowane według zamieszczonej w pracy instrukcji, jedynie definicja pozostaje nadrzędna wobec obiektu i jego dokumentacji⁴⁰. Triumf koncepcji nad materią opiera się na przekonaniu, iż słownikowa definicja zawiera wszelkie warianty możliwych znaczeń, które determinują postać obiektu, co z kolei bezpośrednio wpływa na postać obrazu krzesła. Gdyby chcieć przedstawić pracę Kosutha jako równanie, najpewniej przybrałoby ono taki zapis:

definicja > obiekt > dokumentacja

lub taki :

definicja > obiekt ≥ dokumentacja

Kosuth dowiódłszy swojego twierdzenia o wyższości koncepcji nad przedmiotem sztuki, nie wdawał się w głębsze rozważania nad zależnościami między wartościami po lewej stronie równania, które dla mnie pozostają kluczowe. Zmodyfikowałam formułę równania, dostosowując ją do potrzeb mojego eksperymentu. Podejmując badania nad

³⁹ The Museum of Modern Art, *MoMA Highlights*, red. H. Schoenholz Bee, J. Greenspun, C. Heliczer, S. McFadden, L. Morris, The Museum of Modern Art, Nowy York 2004, s. 257.

⁴⁰ Jeanne Siegel, *Artwords. Discourse on the 60s and 20s*, Da Capo Press, New York 1992, s. 225.

dokumentacją nieistniejącego dzieła, śmiało usuwam fizyczny obiekt z równania, co nie jest równoznaczne z całkowitym wykluczeniem zeń dzieła, które zachowując swój niematerialny charakter pozostaje częścią rozważań. Rozwijam myśl, w zgodzie z twierdzeniem Kosutha, który wykazał nadrzędność koncepcji tak wobec obiektu, jak dokumentacji :

definicja > dokumentacja

Moim zamiarem jest stworzenie instalacji na wzór modelu Kosutha, w oparciu o wyprowadzone równanie. Chce dokonać dekonstrukcji jednej z wcześniej przygotowanych przeze mnie dokumentacji dzieła nieistniejącego, pierwotnie przeznaczonych do stworzenia wiarygodnej iluzji. Mając do wyboru dokumentację fotograficzną i wideo, decyduję się na te pierwszą, gdyż działanie, przynajmniej na tym etapie prac, w korespondencji z instalacją Kosutha w dużej mierze determinuje mój wybór. Wybieram pracę opartą na manipulacji skalą przedmiotu, w której zdjęcie kilkucentymetrowego kamyka, za pośrednictwem programów stworzonych do obróbki cyfrowej zdjęć, przekształciłam w dużej wielkości płasko rzeźbę, rzekomo laserowo wyciętą z fragmentu skały i oprawioną. Planowana instalacja, na wzór równania, będzie składać się z elementów definicji i dokumentacji. Pod pojęciem definicji mam na myśli opis dzieła nieistniejącego, w formie instrukcji skierowanej do odbiorcy, a dokumentacją, nazywam wspomniany obraz kamienną płaskorzeźbę, czyli już gotową dokumentację dzieła nieistniejącego.

Definicja

Definicja dzieła nieistniejącego materialnie, ale poddającego się wizualizacji w formie spreparowanej dokumentacji, siłą rzeczy musi zawierać się w szczegółowej instrukcji odwołującej się do wyobraźni odbiorcy. Innymi słowy, jeśli udało mi się wykreować cyfrowy obraz płaskorzeźby, której nie ma, to wcześniej musiałam mieć jej wyobrażenie i to w nim zawiera się istota dzieła. Na potrzebę instalacji sporządzam zatem instrukcję, której zadaniem jest doprowadzenie odbiorcy, krok po kroku, do wyobrażenia o dziele. Tworząc cyfrowy obraz dzieła posiłkowałam się zdjęciem powierzchni nie dużego kamienia. Fotografia, poddana transformacji skali i umiejętnie naniesiona na zdjęcie przestrzeni ekspozycyjnej w programie graficznym pozwoliła mi stworzyć wiarygodny

obraz płaskorzeźby. Alegorycznie, chcąc doprowadzić do konstrukcji pełnego obrazu dzieła w wyobraźni odbiorcy potrzebuje wyposażać go w materiał, który ten podda transformacji w swojej wyobraźni. Do instrukcji załączam zatem kamień, z którego korzystałam w tworzeniu dokumentacji dzieła nieistniejącego, a który spełnia funkcje obiektu źródłowego. Nie jest współistotny dziełu, gdyż nie stanowi jego części. Jest to obiekt stymulujący, na bazie którego powstaje dzieło. Kamień zostaje odpowiednio przygotowany, poprzez naniesienie nań konturu fragmentu wykorzystanego w tworzeniu dokumentacji. Definicja zawiera zatem kamień i tekst instrukcji:

Wyobraź sobie kolejno:

- I. ten kamień jako ogromną skałę
- II. obszar oznaczony prostokątem laserowo wycięty ze skały
- III. obszar oznaczony prostokątem, wycięty laserowo z skały, oprawiony w ramę i powieszony na ścianie obok.

Tak przygotowana instrukcja, umieszczona na planszy, zawieszona nad postumentem na którym leży kamień stanowi pierwszy element instalacji, który w równaniu rozumiem pod hasłem “ definicja ”.

Dokumentacja

Pod hasłem “ dokumentacja “ rozumiem dokumentację dzieła nieistniejącego, przygotowaną wcześniej i umieszczoną w formie planszy z nadrukiem kodu. Ten, zczytany za pomocą aplikacji KUIO⁴¹ wyświetli cyfrowo stworzony obraz płaskorzeźby w miejscu planszy, na ekranie udostępnionego na potrzeby instalacji tabletu. Taki zabieg ma na celu zminimalizowanie ryzyka sugestii odbiorcy jak wygląda dzieło. Moją obawą jest, że jeśli dzieło powstaje w wyobraźni odbiorcy, to w momencie umieszczenia wizerunku jego dokumentacji na ścianie obok, na przykład w formie wydruku fotograficznego, zdejmując z odbiorcy wysiłek samodzielnego wyimaginowania obrazu. Chcąc uniknąć podobnej sytuacji oddzielam dzieło i pozwalam mu zaistnieć w wyobraźni odbiorcy w bezpiecznej odległości od dokumentacji, która realizuje się w innym wymiarze, na ekranie tabletu.

⁴¹ Oficjalna strona aplikacji KUIO <https://augmented.kunstmatrix.com/en/> (dostęp 26.04.2016)

Wirtualna ekspozycja dokumentacji ma też na celu podkreślenie nierzeczywistości dokumentacji. Odbiorca, obcując z obiektem źródłowym w postaci kamienia zdaje sobie sprawę, że dokumentacja nie jest faktycznym zdjęciem nieobecnej, ale istniejącej płaskorzeźby, ale jedynie wizualizacją dzieła, którego nie ma, czego dowodem jest obecność kamienia.

Transmisja

Sprowokowana w instalacji sytuacja wprowadza wątpliwość - gdzie jest dzieło? Bardzo możliwe, że dokumentacja nieistniejącego obiektu uzupełniając obraz zbudowany w wyobraźni widza narzuca mu swoją wizję dzieła, wkrada się w jego obręb może nawet w całości przejmując nad nim kontrolę. Czy odbiorca zapytany w tydzień po wystawie o dzieło będzie pamiętał wytwór swojej wyobraźni, czy zaproponowaną wersję dokumentacji nieistniejącego dzieła? Wiele mogłoby na to wskazywać, jednak nie są to warunki jednoznacznie stwierdzające niepodległość dokumentacji względem dzieła, zwłaszcza, jeśli przyjmiemy wariant w którym dziełem jest całość instalacji obejmującą instrukcję, kamień, wyobrażenie i dokumentację. Byłaby ona wówczas zaledwie fragmentem dzieła.

By uznać dokumentację za dzieło, nawet w tym ostatnim, najmniej dogodnym z perspektywy mojego eksperymentu ujęciu, zdecydowałam się skorzystać z warsztatu net artystów. Postanowiłam w oparciu o istniejącą instalację stworzyć warunki w których dokumentacja stanie się równocześnie dziełem sztuki sieci. Wychodząc od najogólniejszej definicji net artu, stworzonej przez Steve'a Dietza, na potrzeby wystawy "Beyond Interface" w 1998 roku, net art to działania artystyczne, o charakterze generycznym, w których sieć jest zarówno niezbędnym jak i wystarczającym warunkiem do zaistnienia, doświadczenia i udziału⁴². Aby moja instalacja zaistniała w takim kontekście musi zostać przeniesiona w obręb sieci, w formie dokumentacji. Decyduje się więc na podwójną transmisję live. Pierwsza to zapis z kamery rejestrującej w planie ogólnym całość instalacji: plansze z kodem i instrukcją oraz kamień na postumencie i odbiorców oglądających dokumentację na ekranie tabletu. Druga to podgląd ekranu tabletu. Obie transmisje umieszczam na stronie internetowej obok siebie. Powstała w ten sposób wiz-

⁴² Steve Dietz, *Beyond.interface: net art and Art on the Net II* http://www.walkerart.org/gallery9/beyondinterface/bi_fr_sd2.html (dostęp 26.04.2016)

ja jest najpełniejszą dokumentacją dzieła, czyli umieszczonej w realnej przestrzeni instalacji, będąc jednocześnie niezależnym i pełnoprawnym dziełem net artu.

Zakończenie i refleksja

Moja praca jest wynikiem długiego procesu pogłębionej refleksji nad dokumentacją, eksperymentem formalnym opartym o konceptualną metodologię i wykorzystującym net art by dowieść przewrotnej natury dokumentacji i jej siły jako nośnika dzieła. Badając materię problemu po omacku udało mi się finalnie z przekorą godną net artystów wykonać woltę w której dokumentacja dzieła sama staje się dziełem, a dzieło staje się medium. Jest to też sytuacja w której instalacja konceptualna staje się dziełem net artu, idealnie wpisując się w temat “ Net art a sztuka konceptualna “, co wydaje się stanowić zgrabną klamrę do moich rozważań.

Bibliografia

Literatura przedmiotu :

Czartoryska Urszula, *Od Pop-Artu do Sztuki Konceptualnej*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1973

Dziamski Grzegorz, *Przełom konceptualny i jego wpływ na praktykę i teorię sztuki*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, Poznań 2010

Kosuth Joseph, *Sztuka po filozofii*, przeł. Urszula Niklas, w: *Zmierzch estetyki – rzekomy i autentyczny*, red. Stefan Morawski, Warszawa 1987

LeWitt Sol, *Sentences of Conceptual Art*, w: *Conceptual Art*, red. Ursula Meyer, Dutton, Nowy York 1972

Ludwiński Jerzy, *Sztuka w epoce postartystycznej*, w : *Refleksja konceptualna w sztuce polskiej. Doświadczenia dyskursu: 1965–1975*, red. Paweł Polit, Piotr Woźniakiewicz, Warszawa 2000

The Museum of Modern Art, *MoMA Highlights*, red. H. Schoenholz Bee, J.Greenspun, C.Heliczer, S. McFadden, L. Morris, The Museum of Modern Art, Nowy York 2004

Siegel Jeanne , *Artwords. Discourse on the 60s and 20s*, Da Capo Press, New York 1992

Wójtowicz Ewa, *Net art*, Wydawnictwo RABID, Kraków 2008

Literatura pomocnicza :

Interfejsy Sztuki, red. Antoni Porczak, Wydawnictwo ASP w Krakowie Katedra Intermediów, Kraków 2008

Levy Pierre, *Drugi potop*, w: *Nowe media w komunikacji społecznej*, red. Maryla Hopfinger, Warszawa 2002

Worbalis Mirosław, *Od ery industrialnej do ery informacji? przegląd terminologii*, w: " Edukacja i Dialog ", nr 9, 2007

Publikacje internetowe :

Alper Ben, *Benjamin Bruneau's Every Wall Drawing #146*, " The Exposure Project " 09.11.2009. <http://theexposureproject.blogspot.com/2009/11/benjamin-bruneaus-every-wall-drawing.html> (dostęp 25.04.2016)

Connor Michael, *Would you like to have a private encounter with Mouchette?*, "Rhizome", 10.03.2016. <https://rhizome.org/editorial/2016/mar/10/i-cant-wait-to-have-you-click-on-me-again/> (dostęp 25.04.2016)

Cosic Vuk, Koferencja Share Cyberpunk Academy, Rijeka 2013 <http://www.shareconference.net/sh/predavanja/ljudmila> (dostęp 25.04.2016)

Dietz Steave, *Beyond.interface: net art and Art on the Net II* http://www.walkerart.org/gallery9/beyondinterface/bi_fr_sd2.html (dostęp 26.04.2016)

Kolekcja Muzeum Guggenheim Online, *Wall Drawing #146*. <http://www.guggenheim.org/artwork/2472> (dostęp 25.04.2016)

Luining Peter, *Interview with Mouchette*, "Rhizome", 27.03.2004. <http://rhizome.org/community/29648/> (dostęp 25.04.2016)

Dzieła :

Asendorf Kim, *Extrafile*, 2011.

Basmajian Chris, *Attention hog*, 2008.

Bruneau Ben, *Every wall drawing #146*, 2009.

Duchamp Marcel, *Bicycle wheel*, 1913.

Duchamp Marcel, *Fountain*, 1917

I/O/D, *The Web Stalker*, 1997.

Kosuth Joseph, *One three chairs*, 1965.

Les Liens Invisible, *Too close to Duchamp's bicycle*, 2008.

Les Liens Invisible, *Silence is Golden*, 2009.

Miller Bill, *Sentences on conceptual art in grid font7*, 2011.

Neddham Martine, *Mouchette*, 1998.

Rozendaal Rafael, *Le Duchamp*. 2008.

Shulgin Alexei, *Introduction to net.art*, 1997.

Shulgin Alexei, *Homework*, 2001.

Sol LeWitt, *Wall Drawing #146*, 1972.

Valla Clement, *Sol LeWitt; Custom Software + Mechanical Turk*, 2008.

0100101110101101.ORG, *Darko Maver*, 1998.