

EWA WÓJTOWICZ

MEDIATEKA BABEL. YOUTUBE JAKO TEMAT, RAMA FORMALNA I PLATFORMA SZTUKI

Piętnastolecie istnienia platformy YouTube wyznacza impuls do zadawania pytań o specyfikę „zwrotu kinematograficznego” w wymiarze wykreowanej za sprawą tego serwisu kultury, zwłaszcza w pierwszych, formatywnych latach jej istnienia. Przyglądając się YouTube jako przestrzeni, w której znalazło się miejsce także dla sztuki (jakkolwiek nie dla prostoliniwnie rozumianych celów jej prezentacji czy dokumentacji, lecz dla jej metamedialnych, często subwersywnych praktyk), dostrzec można charakterystyczne cechy owego zwrotu¹. Dokonał się on w nadrzędnym wobec YouTube kontekście rozwoju mediów społecznościowych i ich znaczenia wobec przekształceń kultury wizualnej, którą one same uformowały. Wernakularna estetyka, specyficzna rama formalna i swoisty *modus operandi* YouTube stały się tematem wypowiedzi artystek i artystów podejmujących refleksję nad tym narzędziem produkcji kulturowej. Refleksja ta miała częstokroć charakter autotematyczny, jako że podejmowana była za pomocą tegoż narzędzia i poprzez grę z jego zasadami, określającymi zarówno formę, jak i treść dostępnych w tym serwisie filmów. Artyści zareagowali bowiem na pojawienie się YouTube w połowie pierwszej dekady XXI wieku poprzez traktowanie zasobów tej platformy jako otwartej biblioteki materiałów filmowych mogących podlegać apropiacji i remediacji. Zbiegło się to z ówczesną debatą na temat remiksu i kultury konwergencji, ale także z wyłonieniem się fenomenu twórczych praktyk wernakularnych, takich jak montaż typu *supercut*, charakterystyczny dla subkultur amatorskich, polegający na transwersalnym przeczesywaniu istniejących zasobów filmowych². Reakcją

¹ Por. M. Składanek, *Tworzywo bez właściwości – technologia cyfrowa jako metamedium*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2011, 1(9), s. 37–45.

² Por. L. Lessig, *Wolna kultura. W jaki sposób wielkie media wykorzystują technologię i prawo, aby blokować kulturę i kontrolować kreatywność*, tłum. zbiorowe, Warszawa 2005; H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum.

na wykształcenie się takiej formy kultury audiowizualnej jest postprodukcja (w znaczeniu, jakie nadał temu terminowi Nicolas Bourriaud), wypracowana przez artystów posługujących się strategią remiksu, taktyką przechwyty oraz wykorzystujących możliwości formalne ramy kulturowej (*cultural framework*), jaką stanowi serwis YouTube. Metody tej postprodukcji nie odnoszą się zatem do edycji obrazu stosowanej w przemyśle filmowym, lecz – zgodnie z tym, jak ją rozumie Bourriaud – „[t]a sztuka postprodukcji wydaje się być odpowiedzią na rosnący chaos globalnej kultury w epoce informacyjnej, której cechą jest wzrost ilości prac i anektowanie przez świat sztuki form dotychczas ignorowanych lub lekceważonych”³. Tego rodzaju kreatywne możliwości nie zaistniałyby bez zwrotu kinematograficznego rozumianego tu nie jako przejście artystów na pozycje twórców filmowych⁴, lecz jako praca z samą platformą YouTube, stanowiącą nieograniczone repozytorium obrazów, na podobieństwo opisanej przez Jorge Luisa Borgesa *Biblioteki BabeF*. Paradoksalnie bowiem, bezpośrednio rozumiany zwrot kinematograficzny widoczny w obrębie YouTube wynikał raczej z masowej twórczości amatorskiej, która w większości przypadków nie przedzierzgnęła się w sztukę. Artyści i artystki podjęli natomiast pracę z nadmiarem treści wynikających z owego wernakularnego zwrotu. Taktyki tej pracy, zwłaszcza w opisywanych poniżej przykładach z pierwszych lat istnienia YouTube, wahały się od wykorzystywania jej zasobów w duchu *found footage* po badanie elastyczności formalnych ram platformy, m.in. cech jej interfejsu. Ta ostatnia postawa przypomina o pokrewieństwie z dwudziestowieczną awangardą filmową. Zwrot kinematograficzny byłby tu zatem związany z aktywnością twórczą bliższą takiemu montażowi, który Dziga Wiertow określał jako „pisanie» filmu” oraz „montażowe «widzę»”⁶. Dokonujący się w ramach

M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007; A. Keen, *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*, tłum. M. Bernatowicz, K. Topolska-Ghariani, Warszawa 2007; B. Raftery, *I'm Not Here to Make Friends: The Rise and Fall of the Supercut Video*, „Wired” 2010, 30 sierpnia, <<https://www.wired.com/story/supercut-video-rise-and-fall/>> [dostęp: 7 marca 2020].

³ N. Bourriaud, *Postproduction. Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World*, tłum. J. Herman, New York 2002, s. 13. Cytowany fragment w przekładzie E. Wójtowicz. Pomimo iż francuski autor sformułował tę myśl kilka lat przed rewolucją społecznościową i nie odnosił się do kultury sieciowej, wydaje się ona trafnie ilustrować stan rzeczy, z jakim mierzą się artyści i artystki podejmujący działania w (obec) YouTube.

⁴ Por. *Kino-sztuka. Zwrot kinematograficzny w polskiej sztuce współczesnej*, red. J. Ronduda, Ł. Majmurek, Warszawa 2015.

⁵ J.L. Borges, *Biblioteka Babel* [przedruk z 1957, bez nazwiska tłumacza], „Przekrój” 2019, 3564, <<https://przekroj.pl/kultura/biblioteka-babel1-jorge-luis-borges>> [dostęp: 6 marca 2020].

⁶ D. Wiertow, *Człowiek z kamerą*, tłum. T. Karpowski, Warszawa 1976, s. 38, 76. Nie jest jasne, czy Wiertow miał na myśli pisanie tekstu literackiego, czy też raczej ikonopisanie.

YouTube i za sprawą tej platformy kinematograficzny zwrot tym jednak różni się od swych awangardowych korzeni, iż polega nie tyle na „widzeniu” i „pisanii”, ile raczej na „nadpisywaniu”, by użyć tu terminologii informatycznej jako bardziej adekwatnej wobec omawianej tu sfery. Mieści w sobie także paradoks: oto pierwsze lata odkrywania „mediateki Babel” charakteryzują w podobnym stopniu cechy tyleż awangardy (fascynacja nowym medium, formalizm, eksperymentowanie), co ponowoczesności (apropriacja, czerpanie z zasobów zarówno „sztuki wysokiej”, jak i kultury masowej, aprobata dla kiczu). Twórcze eksperymenty z YouTube w pierwszych kilkunastu latach istnienia platformy wyznaczają zatem chronologię istotnych przemian w wizualnej kulturze sieciowej, których znaczenie łatwo przeoczyć wobec szybkości jej rozwoju.

ARTYST(K)A JAKO POSTPRODUKCJONIST(K)A

Już po dziesięciu latach od uruchomienia YouTube zapomniano o początkowych ograniczeniach technicznych związanych z przepustowością sieci, warunkujących długość oraz jakość zamieszczanego w serwisie materiału⁷. Pierwsze formy obecności sztuki w tym kontekście odnosiły się jednak do tego samego, co początki wszelkich nowych, technologicznie uwarunkowanych mediów: stymulujących aktywność twórczą ograniczeń, których rozpoznawanie i przekraczanie stanowiło jedną z artystycznych taktyk. Drugą fazą było traktowanie przez artystów zasobów serwisu jak nieograniczonej mediateki o tyleż fascynującej co osobliwej „chaotycznej i bezkształtnej zawartości”⁸, podobnie jak w Borgesowskiej *Bibliotece Babel*. Pozyskany na zasadzie *found footage* materiał filmowy podlegał rekontekstualizacji, ujawniając też mechanizmy działania sieciowych mikrotrendów, czyli krótkotrwałych, lecz intensywnych fal mody na określone konwencje obrazowania, wzbierających następnie w responsywnie i wielokierunkowo budowane narracje rozpowszechniane na zasadzie wirali⁹. Medium filmu – a właściwie cyfrowego wideo – nadaje się do tych postprodukcjonistycznych praktyk szczególnie dobrze, ponieważ dostarcza materiału do kolektywnego remiksu refleksyjnego¹⁰. Prócz działań polegających na przechwycie i remiksie treści z obszaru subkul-

⁷ Długość przesyłanego materiału filmowego w roku 2010 została zwiększona z dotychczasowych 10 do 15 minut: <<https://youtube.googleblog.com/2010/07/upload-limit-increases-to-15-minutes.html>> [dostęp: 6 marca 2020].

⁸ Borges, *Biblioteka Babel*, s. 141.

⁹ Por. N. Stagg, *Trends and their Discontents*, w: *The Present in Drag*, red. DIS, Berlin 2016, s. 92–105.

¹⁰ E. Navas, *Remix Theory. The Aesthetics of Sampling*, Wien–New York 2011, s. 66.

tur fanowskich i prosumenckiej kultury wernakularnej (Oliver Laric, *50/50*, 2007; Jodi, *Folksonomy.net*, 2008), artyści odwracali też relację z odbiorcą, na przykład wystosowując zaproszenia do otwartej współpracy w duchu wolnej kultury¹¹. Przykładem tej postawy był projekt Matthiasa Fritscha *Music from the Masses* (2008–2013), w którym artysta zakładał, że „ten model recyklingu i generowania nowej treści odzwierciedla «rzeczywistość YouTube», gdzie materiał jest w ciągłym przepływie”¹². Cechą projektu było uwolnienie obrazów filmowych, które mogły być wykorzystywane przez kompozytorów różnych ścieżek dźwiękowych do wszelkich celów, w tym komercyjnych.

W pierwszych kilku latach istnienia YouTube dominowały jednak postawy artystyczne polegające na swobodnej eksploatacji zasobów platformy, podtrzymujące tym samym nierównowagę pomiędzy legitymizowanym instytucjonalnie światem sztuki a środowiskiem kultury amatorskiego uczestnictwa. Dopiero zamieszczenie prac w obrębie samej platformy pozwalało na krok w stronę demokratyzacji, lecz wiązało się także z ryzykiem wynikającym z wyjścia poza bezpieczny elitaryzm świata sztuki. Taki proces uwidoczniła wystawa „Artists Using YouTube” (2008), zorganizowana w nowojorskiej The Kitchen¹³. Na zaproszenie kuratorki Rachel Greene wzięli w niej udział m.in.: Sue de Beer, Matthew Higgs, Wayne Koestenbaum i Matthew Ronay, którzy choć nie utworzyli później kanonicznego kręgu artystów „używających” YouTube, wskazali na możliwości wynikające z nieograniczonego dostępu do jego zasobów. W ich wydaniu zwrot kinematograficzny polegał na eksploracji wciąż powiększającej się mediateki, z której czerpano zarówno treści z zakresu kina artystycznego, jak i niezamierzenie komiczne bądź nieudolne technicznie amatorskie „filmiki”. Działając w taki sposób, artyści stawali się w istocie (n)etnografami, a następnie także kuratorami stwarzanej *ad hoc* wirtualnej filmoteki, przypominającej nieco indeksalny w swym charakterze gabinet osobliwości. Jednocześnie, poprzez „użycie” YouTube w ten sposób, artyści dołączyli do heterarchicznej społeczności użytkowników, mając do dyspozycji te same narzędzia i ramy formalne, które dotyczyły wszystkich uczestników obiegu treści w tym serwisie. W tym samym bowiem czasie

¹¹ Nazwa projektu odwraca znaczenie tytułu płyty zespołu Depeche Mode *Music for the Masses* (1987). Nie bez znaczenia jest fakt, że fani tego właśnie zespołu przyczynili się do rozwoju autonomicznej subkultury o wybitnie wspólnotowym charakterze.

¹² M. Fritsch, *Music from the Masses*, 2008–2013, <<http://subrealic.net/mftm>> [dostęp: 6 marca 2020].

¹³ Była to pierwsza wystawa prezentująca twórczość powiązaną z YouTube w instytucji sztuki. The Kitchen, które założyli w roku 1971 Steina i Woody Vasulkowie, jest najdłużej działającym w Nowym Jorku miejscem kultury o charakterze non profit: <<https://thekitchen.org>> [dostęp: 6 marca 2020].

popularność zdobywać zaczęły filmy montowane przez amatorów w technice *supercut*, koncentrujące się obsesyjnie na jednym powtarzającym motywie, zwrocie czy geście¹⁴, które można uznać za charakterystyczne dla estetyki YouTube jako „niesfornego medium”¹⁵.

Wystawa w The Kitchen przetrwała szlak kolejnym inicjatywom, wynikającym z prób przechwycenia twórczości wernakularnej przez system artystyczny. Okazało się jednak, że nie wszystkie próby mariażu filmowej kultury masowej ze światem sztuki zostały uwieńczone sukcesem tego ostatniego. Przykładem był konkurs YouTube Play (2010) zorganizowany przez Muzeum Guggenheima, którego rezultaty wyświetlono na fasadzie nowojorskiej siedziby tej instytucji w formie publicznej, wielokanałowej projekcji¹⁶. Zaprezentowano dwadzieścia pięć filmów o bardzo różnym charakterze, z których ponad połowę stanowiły remiksy. Tematyka była celowo rozległa i różnorodna: od remake’u *Człowieka z kamerą* do teledysku zespołu Die Antwoord¹⁷. Wydarzenie to, mające zapoczątkować Biennale Kreatywnego Wideo, nie doczekało się jednak zapowiadanej kontynuacji. Okazało się, że transfer estetyki YouTube do tradycyjnego świata sztuki ujawnia jego skostniałość, a dominujący w muzeach hierarchiczny system ekspercki przegrywa z oddolną dyktaturą komentariatu. Bombastyczne projekcje na ścianach rotundy Muzeum Guggenheima, epigońskie zresztą w swej formie wobec prac choćby Nam June Paika czy Stana VanDerBeeka, wydają się być nietrafnie umiejscowione, gdy są wyjęte z dynamiki swego kontekstu kulturowego. Pomimo iż treści poszczególnych filmów oraz ich kuratorskiemu doborowi nie można było nic zarzucić, to cała inicjatywa uznana została za nieporozumienie. Nie oznacza to, że konwencja YouTube nie poddaje się przekładowi na język wielkoformatowej projekcji, charakterystycznej dla sztuki wideo, choć wówczas jest to sytuacja ewidentnie sztuczna; obnaża

¹⁴ Autorem określenia *supercut* miał być bloger i przedsiębiorca internetowy Andy Baio. Por. A. Baio, *Fanboy Supercuts, Obsessive Video Montages*, Waxy.org, 11 kwietnia 2008, <https://waxy.org/2008/04/fanboy_supercuts_obsessive_video_montages/> [dostęp: 6 marca 2020].

¹⁵ Por. C. Vernallis, *Unruly Media: YouTube, Music Video, and the New Digital Cinema*, Oxford 2013. Autorka wymienia osiem cech estetyki YouTube, w tym reiterację, intertekstualność, sardoniczny humor czy replikowanie struktury samej sieci.

¹⁶ Projekcja odbyła się 21 października 2010 roku. W pierwszym etapie selekcji wyłoniono 125, a następnie 25 filmów z nadesłanych 23 tysięcy. W jury zasiadali m.in. Laurie Anderson, Douglas Gordon, Takashi Murakami, Shirin Neshat i Apichatpong Weerasethakul. <<https://www.guggenheim.org/youtube-play>> [dostęp: 6 marca 2020].

¹⁷ <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLF26E81358F8738C6>> [dostęp: 6 marca 2020].

też „nędcę” obrazu poprzez jego zazwyczaj niedostateczną jakość¹⁸. Tak było w przypadku wystawy „How Cats Took Over the Internet” (2015) w nowojorskim Museum of the Moving Image, prezentującej m.in. to, co uznawane jest za esencję popularnej kultury YouTube, czyli tzw. śmieszne filmiki z kotami¹⁹. Projekcja tych materiałów w obszernym audytorium kinowym nie tylko ujawniała niską rozdzielczość obrazu, lecz także przekształcała formę odbioru z prywatnej w publiczną, co było dla tych form wypowiedzi nienaturalne. Przywracała też zasady percepcji utrwalone w kulturze XX wieku przez tradycje kina (unieruchomienie ciała widza, ogląd obrazu na dużym ekranie), a tematycznie przypominała o nieskomplikowanej rozrywce, której niegdyś dostarczały nickelodeony.

WOBEC RAMY FORMALNEJ

Pierwsze przejawy zainicjowanego przez artystów zwrotu kinematograficznego w obrębie kultury sieciowej, której kierunki rozwoju wytyczane były „oddolnie” przez rzesze przejawiających twórcze ambicje amatorów, charakteryzowały się dwiema z trzech cech, na które wskazywała Annet Dekker: bazowaniem na cyfrowym folklorze i stosowaniem metody twórczej polegającej na tzw. surfingu po treściach audiowizualnych²⁰. Trzecią, kluczową cechą, o której pisze Dekker, powołując się na Olgę Goriunową, jest zaistnienie „sztuki platform”, mającej charakter konceptualnej analizy formalnej ramy, jaka zaistniała za sprawą platformy takiej, jak YouTube²¹. Tego rodzaju ramy formalne, których wykazywanie i przekraczanie zaczęło zajmować artystów „używających” YouTube, dotyczyły m.in. interfejsu użytkownika, oglądania materiału w pętli za pomocą przycisku „Play Again”, a także autoodtworzenia z wykorzystaniem treści dobranych asocjacyjnie przez działające w tle algorytmy. Tak postąpił na przykład Martin Kohout,

¹⁸ Por. H. Steyerl, *W obronie nędznego obrazu*, tłum. Ł. Zaremba, „Konteksty” 2013, nr 3, s. 101–105.

¹⁹ J.A. Kingson, ‘How Cats Took Over the Internet’ at the Museum of the Moving Image, „The New York Times” 2015, 6 sierpnia, <http://www.nytimes.com/2015/08/07/arts/design/how-cats-took-over-the-internet-at-the-museum-of-the-moving-image.html?_r=0> [dostęp: 20 lutego 2020].

²⁰ A. Dekker, *The Art of Platforms*, „Guggenheim Blogs” 2010, 2 listopada, <<https://www.guggenheim.org/blogs/the-take/the-art-of-platforms>> [dostęp: 6 marca 2020].

²¹ Por. O. Goriunova, *Swarm Forms: of Platforms and Creativity*, „Mute” 2007, 2(4), <<https://www.metamute.org/editorial/articles/swarm-forms-platforms-and-creativity>> [dostęp: 6 marca 2020].

którego praca *Moonwalk* (2008) polegała na analizie formalnych jakości interfejsu YouTube na wzór awangardowych eksperymentów Waltera Ruttmanna czy Hansa Richtera z czasów kina absolutnego²². Niektóre z tego rodzaju filmów przypominają też o dorobku Fluxusu czy Warsztatu Formy Filmowej ze względu na grę z formą i estetyczny redukcjonizm. Inne sięgają po klisze niewidocznych schematów interfejsu odtwarzaczy treści audiowizualnych (np. DVD), które w niedostrzegalny sposób kształtują percepcję odbiorców. Te właśnie są przykładem postawy postprodukcjonistycznej, jak w przypadku Constanta Dullaarta i jego projektu *YouTube as a Subject* (2008), składającego się z sześciu ultrakrótkich filmów, których głównym tematem była gra z elementami formalnymi interfejsu ekranowego tytułowego serwisu²³. Jedną z miniatur filmowych w ramach cyklu, *YouTube DVD Bounce*, stała się zaczątkiem serii dokamerowych działań performatywnych, w których artysta wciela się w postać „DVD Guya” jako „ludzkiego wygaszacza ekranu” („Human Saver”)²⁴. Wybierając zwyczajne wnętrza i nieatrakcyjne plenery, nieprawidłowo kadrując i nie dbając o estetykę obrazu, Dullaart porusza przed kamerą owalnym kawałkiem papieru, na którym wydrukowany jest napis „DVD” i charakterystyczny kształt krążka. Ruch jego ciała nie tylko imituje „pływanie” tego charakterystycznego dla formatu DVD elementu wygaszacza ekranu, ale przywołuje na myśl twórczość Johna Baldessariego, zwłaszcza jego dokamerowy performans *I Am Making Art* (1971), ale też fotografie z cyklu *Wrong* (1967). Czy zatem Constant Dullaart „robi sztukę”, odwołując się do szkatułkowo pojmowanej historii nośników obrazu? Z pewnością posługuje się tu „kulturową ramą” (*The Framework of Culture*)²⁵, dokonując remiksu o charakterze dialogu z tradycją sztuki (tu: wideoperformans) i technologią (tu: DVD), która stanowiła jej „wsparcie techniczne”²⁶. Jak sam wyjaśnia, przywołując przykład Andrieja Tarkow-

²² Praca ta zmieniła swoje znaczenie wraz ze zmianą formatu wyświetlania przez YouTube z 4:3 do 16:9.

²³ <<http://www.constantdullaart.com/site/html/new/youtubebasasubject.html>> [dostęp: 6 marca 2020].

²⁴ Gra słów związana z angielskim *screen saver*, oznaczającym oszczędzający energię wygaszacz ekranu.

²⁵ Por. Navas, *Remix Theory...*, s. 15. Navas definiuje ową „ramę kultury” w kontekście dwu poziomów operacji: pierwszy zachodzi wraz z pojawieniem się danego elementu w kulturze, drugi wtedy, gdy dojdzie do apropriacji bądź przechwycenia pierwotnego motywu celem nadania mu innej wartości kulturowej.

²⁶ Por. R. Krauss, *Two Moments from the Post-Medium Condition*, „October” 2006, 116, s. 56.

skiego w relacji do dojrzałego już w jego czasach medium filmu, „W relacji do Internetu medium jest bardziej interesujące niż większość jego treści”²⁷.

Działania Dullaarta wskazują na zainteresowanie zagadnieniami formalnymi w pierwszych dwóch latach istnienia platformy YouTube. Podobnie jak w przypadku dwudziestowiecznej awangardy, faza ta została zakończona, gdy w drodze kolejnych redukcji dotarto do zanegowania reprezentacji. Za symboliczne zakończenie okresu zainteresowania ową ramą formalną należy uznać pracę, która choć silnie redukcjonistyczna, nie wynika z pobudek wyłącznie formalistycznych. To film *Untitled (Black Video)* Martijna Hendriksa (2009), który bazuje na materiale usuniętym z pola widzialności z uwagi na drastyczny charakter: nagraniu dokumentującym egzekucję Saddama Husajna. Praca składa się z czarnego tła w miejscu obrazu i zapisu komentarzy zamieszczanych przez widzów filmu, obrazujących całą skalę emocji, jaka towarzyszyła jego oglądaniu. Ten czarny prostokąt ma charakter indeksalny, co wybrzmiewa poprzez zestawienie z wypowiedziami oglądających.

SUBWERSYWNY POTENCJAŁ CYRKULACJONIZMU

Gdyby spojrzeć na projekt Hendriksa jako na moralitet na temat zubożenia wywołanego medialnym zapośredniczeniem w kontakcie z niepokojącym czy epatującym jawną przemocą obrazem, to uzasadniona stałaby się również teza, którą stawia Rabih Mroué w pracy *Pixelated Revolution* (2012). Materiał egzemplifikacyjny do tego performatywnego wykładu stanowiły głównie krótkie formy filmowe zarejestrowane kamerą w telefonie komórkowym przez cywilnych świadków wydarzeń wojennych w Syrii, a następnie zamieszczone na YouTube. Ich wspólną cechą jest kierowanie obiektywu w stronę snajpera mierzącego do „człowieka z kamerą”. Niektóre gwałtownie urywają się po – jak można sądzić – celnym strzale. Mroué, wchodząc w rolę zdystansowanego naukowca-eksperta, przywołuje m.in. dziewiętnastowieczną optometrię, co do której wierzono, iż poprzez zapisanie obrazu sprawcy na siatkówce oka ofiary może przyczynić się do rozwoju kryminalistyki. Jak zauważa jednak Melissa Gronlund, artysta odwraca popularne przekonanie, iż siatkówka ludzkiego oka działa na podobieństwo filmowej kliszy: to „kamera [jest] integralną częścią ciała – optyczną protezą”²⁸. Rolą obrazów

²⁷ C. Guida, *YouTube as a Subject. Interview with Constant Dullaart*, w: *Video Vortex Reader II. Moving Images Beyond YouTube*, red. G. Lovink, R. Somers Miles, Amsterdam 2011, s. 332.

²⁸ M. Gronlund, *Contemporary Art and Digital Culture*, London–New York 2017, s. 121.

tak uzyskanych jest zaś cyrkulacja w sieci, by mogły zaświadczać o zdarzeniach nawet po domniemanej śmierci ich świadków, ich skutkiem ubocznym zaś – uobecnianie rozgrywającej się przemocy i wojny w sferze prywatności widzów. Rabih Mroué koncentruje się jednak na zaniku instynktu samozachowawczego u autorów owych „filmików”, którym być może wydawało się, że spojrzenie przez obiektyw niweluje realność zagrożenia. Tym samym nie tylko „dokonuje rekontekstualizacji treści, które prawdopodobnie, bez zaproponowanej przezeń analitycznej ramy, nie znalazłyby się w obiegu świata sztuki”²⁹, ale też – odgrywając rolę autorytetu naukowego, wyjaśniającego słuchaczom znaczenie zebranych do analizy przykładów – wpisuje się w pewien stereotyp charakterystyczny dla paradoksów kultury YouTube. Serwis ten przecież już w ciągu pierwszych lat istnienia stał się wylęgarnią samozwańczych autorytetów, nadrabiających dezynwolturą braki w erudycji. Do tego nadmiaru uzurpatorów statusu eksperta odnosi się projekt *Hennessy Youngman* (2010–2012), którego autorem (i aktorem) jest nowojorski artysta Jayson Scott Musson. Prowadząc na YouTube swój autorski kanał *Art Thoughtz* [sic!], Hennessy Youngman zamieszczał filmy, w których wypowiadał się na temat świata sztuki jako typowy *grande dilettante*, którego nie zbijało z tropu ustawiczne popełnianie merytorycznych błędów. Zagadnienia, jakie poruszał, to między innymi: krytyka instytucjonalna (ponad 60 tys. wyświetleń), estetyka relacyjna (ponad 205 tys. wyświetleń), poststrukturalizm (ponad 120 tys. wyświetleń)³⁰, ale także poszukiwanie odpowiedzi na pytanie: jak odnieść sukces w świecie sztuki, będąc czarnoskórym artystą (ponad 100 tys. wyświetleń). Musson – jako Hennessy Youngman – był w swoim ewidentnie parodystycznym performatywnym wcieleniu postacią wpisującą się w stereotyp pseudoeksperta, zwracającego się do widzów per „Internecie” i wygłaszającego nawet sprzeczne z rozsądkiem poglądy z niezachwianą pewnością. Jednocześnie zaszedł tu pewien paradoks, gdyż po kilku latach funkcjonowania kanału Hennessy’ego Youngmana sam Jayson Musson był wciąż artystą niezbyt rozpoznawalnym, podczas gdy „jego alter ego było supergwiazdą”³¹.

W ten sposób artysta wpisał się w pewien format, ukształtowany za sprawą kultury, która rozkwitła dzięki możliwościom, jakie platforma YouTube zaoferowała swym użytkownikom. Istotną jej częścią jest budowanie przez YouTuberów kapitału społecznego opartego na popularności mierzonej liczbą

²⁹ Wójtowicz, *Sztuka w kulturze postmedialnej*, s. 189.

³⁰ Dane z lutego 2020.

³¹ D. Edler, *The Problem with Hennessy Youngman*, „Hyperallergic” 2012, 8 czerwca, <<https://hyperallergic.com/49261/the-problem-with-hennessy-youngman/>> [dostęp: 22 maja 2020].

odśłon, komentarzy i subskrypcji. Niekiedy z popularności danej gwiazdy korzystają także jej akolici poprzez „nadpisanie” własnych treści, tak by były bliskie dominującego za sprawą swej popularności przekazu. Nierzadko przekaz należący do głównego nurtu popkultury zostaje przekierowany i „odwrócony” na wzór sytuacjonistycznego *détournement*³². Mechanizm ten wykorzystał Ai Weiwei, protestując przeciw represjom, jakim został poddany przez władze chińskie po ujawnieniu niewygodnych politycznie faktów. Po zwolnieniu z kilkumiesięcznego aresztu Weiwei opublikował na YouTube film, w którym jako ścieżki dźwiękowej użył utworu *Gangnam Style* (2012) autorstwa koreańskiego muzyka tworzącego pod pseudonimem PSY. Charakterystyczna choreografia utworu została wzmocniona o subwersywny przekaz między innymi poprzez rekwiizyty, takie jak kajdanki na rękach artysty i tańczących wraz z nim jego asystentów. Dzięki „nadpisaniu” treści krytycznej na przekazie o globalnej popularności Weiwei, zanim jego film został po zaledwie kilku godzinach skasowany przez chińską cenzurę, zdołał dotrzeć do milionów odbiorców³³. Na zablokowanie rozpowszechniania filmu Weiweia zareagował świat sztuki, przygotowując adhokratycznie zorganizowaną pomoc. W projekcie *Gangnam for Freedom* (2012), którego twarzą został Anish Kapoor, wzięli udział m.in. pracownicy Muzeum Guggenheima w Nowym Jorku. Przyłączyli się do nich członkowie zespołów wielu innych placówek wystawienniczych oraz działacze ruchów amnestyjnych i organizacji działających na rzecz praw człowieka. Poprzez komiczną formę towarzyszącą popularnej na masową skalę treści utworu docierali ze swym krytycznym przekazem do globalnej publiczności. Za sprawą charakterystycznej dla YouTube formuły cyrkulacjonistycznej oraz poprzez przechwycenie kapitału społecznego gwiazdy K-popu aktywiści zdołali przypomnieć odbiorcom o losie represjonowanych za swe poglądy artystów. To, co nazwać więc można – posługując się metaforą informatyczną – „nadpisaniem” treści, bliskie jest też taktyce „jazdy na barana” (*piggybacking*), opisanej przez Stephena Wrighta w jego użytkologicznej koncepcji sztuki³⁴. Nie byłoby jednak możliwe bez rozpoznania przez artystów mechanizmów, jakimi rządzą się platformy takie, jak YouTube, odgrywające kluczową rolę w kształtowaniu globalnie stymulowanej ekonomii uwagi.

Powyżej wymienione przykłady uwiadcniają, że w pracy z materiałem pozyskiwanym z „mediateki Babel” istotna jest świadomość mechanizmów

³² Por. G. Debord, *Methods of détournement*, w: *Situationist International Anthology*, red. i tłum. K. Knabb, Berkeley 1981.

³³ Obecnie utwór PSY *Gangnam Style* (2012) ma na YouTube ponad 3,63 miliardy wyświetleń [dostęp: 22 maja 2020].

³⁴ S. Wright, *W stronę leksykonu użytkowania*, tłum. Ł. Mojsak, „Format P#9” 2014, s. 86–87.

jej funkcjonowania. Przywołani tu artyści wpisują się w nurt zwrotu kinematograficznego nie poprzez produkcję obrazów ruchomych, lecz przez „postprodukcję” jako działanie w obrębie systemu wspomagającego ich cyrkulację.

W SZKLANEJ SYPIALNI

Zmiana paradygmatu kultury wizualnej, która dokonała się między innymi za sprawą powstania i upowszechnienia się YouTube, wpłynęła także na uformowanie się postaw całej generacji artystek i artystów, dla których – w momencie ich debiutu – YouTube było już środowiskiem naturalnym, podobnie jak Internet. W ich wydaniu zwrot kinematograficzny miał więc inny charakter niż w przypadku twórców podejmujących grę z „mediateką Babel” w relacji do doświadczeń sprzed rozwoju kultury sieciowej, zwłaszcza w jej wersji 2.0. Stąd charakterystyczne postawy w odniesieniu do kluczowego aspektu tożsamościowego, które definiuje poczucie zakorzenienia w tym świecie i oswojenie z jego niepisanymi i szybko zmieniającymi się regułami. Za najczęściej spotykaną uchodzi postawa konfesyjna, dla której skrajnego wariantu proponuję pojęcie solilokwium dokamerowego³⁵, a także rys wernakularny, osiągany poprzez odpowiednio aplikowane: mimikrę, remiks i apropiację. Dokamerowe, pierwszoosobowe narracje przywodzą na myśl historię sztuki wideo performansu, w której jednak krąg odbiorców był bardzo ograniczony w porównaniu z tym, jaki oferują platformy pozwalające na odtwarzanie i transmisję filmów (*streaming*), a formy odbioru nie zakładały reakcji responsywnej³⁶.

Pomimo masowego wymiaru owego coraz mniej *stricte* kinematograficznego zwrotu lepiej jednak odnieść się doń nie w skali makro, poprzez produkowane, przez nieokreślone liczebnie rzesze użytkowników, wizualne „wielkie dane”. Kluczem do zrozumienia istoty tego polilogu jest mikroskala jednostki – jej zainteresowania, ambicje i potrzeby w zakresie zapośredniczonej medialnie interakcji. Paradoksalnie jednak w tej wielości głosów poszukujących

³⁵ Por. Wójtowicz, *Sztuka w kulturze postmedialnej*, s. 60–67.

³⁶ Pisząc o YouTube, mam świadomość, że mówienie o globalności serwisu jest nadużyciem, a pomimo ustanowienia globalnie obowiązującego modelu prezentacji treści audiowizualnych w kulturze cyfrowej, YouTube nie jest serwisem przodującym pod względem liczby użytkowników. Uzupełnieniem obrazu może być fenomen kulturowy chińskich platform streamingowych, uchwycony w dokumentalnym filmie Shengze Zhu *Present. Perfect* (2019), zmontowanym w całości na zasadzie *found footage*, z materiałów wyemitowanych przez użytkowników takich serwisów, jak YY.com, Huya.com, Douya.com. Jego omówienie nie jest możliwe w tym artykule.

„swego własnego ja” indywidualny rys zanika, a pozostaje szum, jak w projekcie Christophera Bakera *Hello World! or: How I Learned to Stop Listening and Love the Noise* (2008)³⁷, który zestawiał w wielkoskalową kompozycję materiału wizualny z ponad pięć tysięcy wideoblogów pozyskanych z YouTube. Tego rodzaju zjawisko – które zarówno za pomocą metod naukowych, jak i poprzez własną aktywność artystyczną badają Olia Lialina i Dragan Espenschied, koncentrujący się na twórczości o charakterze wernakularnym – określane jest mianem cyfrowego folkloru³⁸. Serwis YouTube jest nim od zarania przepelniony, co potwierdza gatunek tzw. *user-generated videos* nagrywanych w środowisku domowym jako kontynuacja związanych jeszcze z kulturą analogowego „wideofilmowania” *home videos*³⁹. Do wzrostu popularności autorów treści szczególnie kontrowersyjnych przyczynia się responsywność, nawet o charakterze parodystycznym czy jawnie krytycznym. Przykładem z wczesnej fazy istnienia serwisu była postać Chrisa Crockera⁴⁰, o którego efemerycznej sławie wspomina w kontekście tzw. *cewebrytyzmu* Magdalena Kamińska, podkreślając, że stał się znany dopiero wtedy, gdy został *de facto* sparodiowany i wyśmiany⁴¹. Narcystyczna autokreacja tego rodzaju postaci nie pozostaje bez wpływu na świat sztuki. Między innymi dlatego, że prócz ładunku kiczu i manierycznej psychodramy tworzą one nieplanowany – lecz szczególnie – kontekst dla sztuki wideoperformansu. Ten kontekst wynika ze zniwelowania poziomów kultury dotychczas wciąż różnicowanej na wysoką i popularną, do czego serwis YouTube wydatnie się przyczynia. Dlatego – jak pisze Melissa Gronlund, przywołując wypowiedź Rosalind Krauss na temat narcystycznych monologów dokamerowych w sztuce wideo⁴² – dziś model kontaktu z widownią przybrał charakter „ekstremalnie publiczny”⁴³. Za pionierkę tej performatywnej taktyki uznano Lonelygirl15 (2006–2008), która okazała się być aktorką wcielającą się w rolę wideoblogerki⁴⁴. Pozorna szcze-

³⁷ <<http://christopherbaker.net/projects/helloworld/>> [dostęp: 6 marca 2020]. Tytuł jest grą słów, nawiązującą do filmu Stanleya Kubricka *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (1964).

³⁸ *Digital Folklore*, red. O. Lialina, D. Espenschied, Stuttgart 2009.

³⁹ I. Pettinato, *Viral Candy*, w: *Digital Folklore...*, s. 178–210.

⁴⁰ Cztery miliony wyświetleń filmu Crockera *Leave Britney Alone!* (2007) w ciągu dwóch dni od jego zamieszczenia na YouTube.

⁴¹ M. Kamińska, *Niečne memy. Dwanaście wykładów o kulturze Internetu*, Poznań 2011, s. 89–90.

⁴² R. Krauss, *Video: The Aesthetics of Narcissism*, „October” 1976, 1, s. 50–64.

⁴³ M. Gronlund, *From Narcissism to the Dialogic: Identity in Art after the Internet*, „Afterall” 2014, 37, s. 4.

⁴⁴ <<http://en.wikipedia.org/wiki/Lonelygirl15>> [dostęp: 6 marca 2020].

rość przekazu „samotnej dziewczyny” czyniła jej wypowiedź wiarygodną, lecz z czasem prostolinijność przestała być interesująca, także dla prawdziwych współtwórczyń cyfrowego folkloru. Natomiast ozdabianie codzienności „cyfrowym brokatem”, który z nostalgią wspominała Olia Lialina jako cechę wczesnej kultury sieciowej w wymiarze wernakularnym, powróciło w formie artystycznego eksperymentu⁴⁵. Dokonuje się on w polu sztuki, lecz w wymiarze autoironicznym; gdy uczestnicy tej kultury dojrzeli, brokat (*glitter*) zamienił się w *glitch* (systemową usterkę).

Wobec powyższego, twórczość Petry Cortright, operującej jednocześnie przekazem tyleż czystym, co intencjonalnie zakłóconym zarówno na poziomie formy, jak i treści, jest trafnym komentarzem dla estetycznej i kulturowej ramy, jakiej dostarcza YouTube. Artystka, odgrywając rolę konfesyjnej wideoblogerki, której internetowa adolescencja bez wątpienia obejmowała etap „cyfrowego brokatu”, narusza jednak spójność przekazu. Cortright wykorzystuje cały arsenał kiczowatych, animowanych GIF-ów, które z naiwnych dekoracji stają się oznaką poznawczego dysonansu, bądź sięga po klisze *home videos*, wcielając się w rolę młodej kobiety, tańczącej w przestrzeni prywatnego wnętrza swej sypialni. Jednak banalność tej sceny jest imitowana; znaczeniowe pęknięcie uwidacznia symetryczny podział obrazu, przypominając o relacji między tożsamością prawdziwą a wykreowaną, lecz nie wskazując, jak je rozróżnić⁴⁶. Podmiot pojawiający się w filmach Cortright charakteryzuje się dualizmem bliskim temu, który w performansie wideo dostrzeżała Małgorzata Jankowska, uznając, że jest on „rodzajem podwójnej (lub wielokrotnej) obecności artysty i odbiorcy w wielu przestrzeniach i czasach; istnieje jako siatka referencji ulokowanych w różnych formach, mediach i miejscach”⁴⁷. Referencje te w przypadku Cortright obejmują szerokie spektrum formalne: od relacji z widzem, zapośredniczonej przez transparentne medium, jaka charakteryzuje wideoblogosferę, po grę z postmodernistyczną jeszcze aprobatą dla kiczu, która dla generacji reprezentowanej przez artystkę musiała stać się już, paradoksalnie, elementem tradycji sztuki. Jednak Petra Cortright wciąż kwestionuje domniemaną transparentność swego medium, w czym upodabnia się do pionierów sztuki wideo, m.in. za pomocą gestu uruchamiania kamery, co czynił Vito Acconci w *Theme Song* (1973), bądź przez rozszczepienie obrazu na poszczególne ścieżki, w pracy *RGB,D-LAY* (2011), w czym zdaje się nawiązywać do formalistycznych prób Petera Campusa w *Three Transitions*

⁴⁵ O. Lialina, *A Vernacular Web 2*, w: *Digital Folklore...*, s. 67.

⁴⁶ Wójtowicz, *Sztuka w kulturze postmedialnej*, s. 65.

⁴⁷ M. Jankowska, *Wideo, wideo instalacja, wideo performance w Polsce w latach 1973–1994*, Warszawa 2004, s. 178.

(1973). Artystka przypomina też, że gra z kiczem może być także subwersywna feministycznie za sprawą krytycznej apropiacji popkulturowych klisz, jak w przypadku prac jej poprzedniczek: *Technology/Transformation: Wonder Woman* (1978–1979) Dary Birnbaum czy *I'm Not The Girl Who Misses Much* (1986) Pippilotti Rist.

Powiązania z historią sztuki wideo, które dostrzec można w twórczości Cortright, przypominają o – bardzo istotnej dla przedstawicieli dwudziestowiecznych eksperymentów z nowym podówczas medium wideo – metaforze ekranu jako lustra. Jedną zatem z możliwych refleksji nad fenomenem YouTube we współczesnej kulturze wizualnej, rozumianej jako przestrzeń nierozdzielna już ze swym postmedialnym odbiciem, jest wskazywanie na obecność tego lustrzanego aspektu. Zauważono to także poza ścisłym terytorium sztuki, czego dowodzi przykład okładki magazynu „Time”, prezentującej laureatów corocznego konkursu na „Osobistość Roku” (*Person of the Year*)⁴⁸. W roku 2006 na okładce przedstawiono lustrzany monitor komputera typu desktopowego z napisem: „You.”, co tworzyło grę słów związaną z nazwą portalu YouTube, którego potencjał w zakresie udzielenia głosu milionom użytkowników wtedy właśnie dostrzeżono⁴⁹. Rozwinięciem tego przekonania był podpis: „Tak, Ty. Ty kontrolujesz Erę Informacji. Witaj w swoim świecie”⁵⁰. Jednak przypisanie użytkownikom sieciowej społeczności zdolności do jej kontroli okazało się tylko reklamowym sloganem, który dziś brzmi raczej ironicznie. Lustrzany ekran zamienił się w lustro weneckie, zza którego użytkownicy są obserwowani i jawnie inwigilowani. Na tym ekranie-lustrze wciąż jednak trwa projekcja „kinowa”, pozwalająca na wgląd w prywatność użytkowniczek i użytkowników YouTube, idący tak daleko, iż platformę obwołano mianem „szklanej sypialni”⁵¹. Przykła-

⁴⁸ Konkurs ten odbywa się z przerwami od roku 1927. Do roku 1999 nagrodę przyznawano różnym podmiotom pod hasłem „Człowiek Roku” (*Man of the Year*), lecz z pewnymi odstępstwami, np. w 1982 „Maszyną Roku” ogłoszono komputer, zwany wówczas osobistym (*personal*).

⁴⁹ Portal YouTube założono w roku 2005, a pierwszy film umieszczono na nim 27 kwietnia tegoż roku.

⁵⁰ Tekst: „Yes, You. You control the Information Age. Welcome to your world” można tłumaczyć zarówno w liczbie pojedynczej, jak i mnogiej, co zwiększa możliwość interpretacji: w liczbie pojedynczej akcent kładzie się na indywidualność i niepowtarzalność, użycie liczby mnogiej natomiast nasuwa myśl o społecznościach tworzonych oddolnie, adhokratycznie i w odpowiedzi na lokalnie ważne bądź doraźne potrzeby.

⁵¹ E. Pearson, *All the World Wide Web's a Stage: The Performance of Identity in Online Social Networks*, „First Monday” 2009, 3(14), <<https://firstmonday.org/article/view/2162/2127>> [dostęp: 6 marca 2020]. Por. Gronlund, *Contemporary Art...*, s. 162.

dem jest projekt Martina Kohouta *Watching Martin Kohout* (2010–2011), składający się z 821 nagrań artysty siedzącego przed komputerem podczas oglądania kolejnych filmów na YouTube⁵². Jego autoreferencyjna praktyka przypomina o postrzeganiu ekranu jako lustra, co było przecież odkryciem tej generacji artystów, której zawdzięczamy wyłonienie się performansu dokamerowego w dobie pionierskich praktyk sztuki wideo. Wideo, które miało być alternatywą dla narzucającego pasywny odbiór hegemonicznego przekazu telewizji, stało się medium przystępnym, pozwalającym na skrócenie dystansu między artystą a widzem. Zapowiadało w ten sposób współczesną antyhierarchiczną, usieciowioną kulturę wizualną.

POSTMEDIALNA „SZTUKA PLATFORM”

Zainicjowany przed niemal półwieczem „zwrot wideo” uformował w tym samym stopniu nurt sztuki wideo, co amatorską kulturę prywatnych *home videos*⁵³. Skutkiem jest szereg zachowań autorów filmów, które złożyły się na niepisany kodeks kulturowy YouTube. Jednym z nich jest praktyka odpakowywania nowo nabytego przedmiotu przed kamerą i jednoczesnego recenzowania produktu. Do tej konwencji odwołał się Artie Vierkant w swoim projekcie *Brand Innovations for Ubiquitous Authorship* (2012), w którym przyjął rolę zarówno artysty, prezentującego swoje prace w nowojorskiej galerii Higher Pictures, jak i kuratora, dobierającego dzieła. Jednocześnie zaś wcielił się w postać konsumenta recenzującego odpakowywany produkt w ramach formy zwanej *unboxing* bądź *unpacking video*. Vierkant zaprosił do współpracy grono artystek i artystów, których poprosił o nadesłanie przedmiotu charakterystycznego dla ich twórczości, lecz pochodzącego od producenta personalizowanych gadżetów reklamowych. Obiekty te, wyprodukowane na zamówienie, zostały nadesłane do galerii, a proces ich odpakowywania i rozpoznawania został udokumentowany na filmach, których tytuły są adekwatne do udziału danego artysty czy artystki. Jednocześnie było to przypomnienie o zrównywaniu się wartości twórczości artystycznej i produkowanych masowo personalizowanych gadżetów, dostępnych każdemu konsumentowi przejawiającemu kreatywne ambicje. Mechanizm ten nie

⁵² <<http://martinkohout.com/watching-martin-kohout/>> [dostęp: 6 marca 2020].

⁵³ Nie można jednak zapominać, że konwencja *home videos* w kulturze amerykańskiej, naznaczonej obecnością hollywoodzkich klisz, narzucała stylizację scen z życia prywatnego na wzór profesjonalnej kinematografii, zmieniając swobodną prywatność w jej inscenizowany spektakl. Por. P.R. Zimmermann, *Reel Families: A Social History of Amateur Film (Arts and Politics of the Everyday)*, Bloomington 1995.

jest nowy, gdy przypomnieć choćby *Fontannę Duchampa*, lecz – jak przyznaje Nicolas Bourriaud – „To prawda, cytat, recykling i *détournement* nie narodziły się wczoraj [...]. Różnica polega na artykulacji”⁵⁴. Dlatego właśnie gest Vierkanta uznać można za bliski postawie polegającej na postprodukcji istniejącej już formy, jaką jest wideorecenzja nabytego towaru nagrana przez łaknącego popularności YouTubera.

Pomimo przewagi treści błahych i łudząco przypominających będącą synonimem złego gustu telewizję YouTube po piętnastu latach istnienia wciąż pozostaje zarówno trybuną, sceną, jak i „szklaną sypialnią”⁵⁵, a także – adekwatnie do przemian w głównym nurcie sztuki – galerią. Stanowi niekwestionowane repozytorium heterarchicznie przekazywanej wiedzy, a przede wszystkim – przyczynia się do podtrzymywania dyskursu sieciowej kultury wizualnej oraz autotelicznej formy obiegu sztuki poprzez możliwy za sprawą tej artystycznej platformy cyrkulacjonizm.

Zatem obawy wyrażane przez recenzentkę pierwszej wystawy prezentującej artystyczne praktyki z wykorzystaniem zasobów serwisu, że oto YouTube jako „miejsce” jest chaosem, którego artyści powinni unikać, okazały się nieuzasadnione⁵⁶. Chaos ten zadziałał inspirująco ze względu na swą wernakularną dynamikę, niejednoznaczną estetykę i niemal nieograniczone możliwości remiksu. Jeżeli przyjąć więc, że platforma YouTube stała się swoistą „mediateką Babel”, to umożliwiła ona twórcom transwersalne przemierzanie jej zasobów według najbardziej nawet osobliwych kryteriów. „Zwrot kinematograficzny” w kontekście YouTube nie oznacza jednak narastającej obecności kina i jego języka w przestrzeni platformy. Takie myślenie byłoby równoznaczne z nieporozumieniem, jakie w pierwszych latach istnienia kinematografii wynikało z przekonania, że kino powinno służyć sztuce wysokiej, na przykład ilustrując literaturę. Okazało się wówczas, że zwyciężyła potrzeba ludycznej rozrywki, która przyciągała tłumy widzów do nickelodeonów. Dlatego, idąc za doprecyzowaniem przez Olę Goriunową jej analizy na temat aktywności artystycznej w obrębie czy to platform społecznościowych, czy to artystycznych platform służących działaniom alternatywnym, warto podkreślić, że praktykowana w obrębie YouTube „sztuka platform” także nie czyni z niej „platformy artystycznej”⁵⁷. Nie jest możliwe zdominowanie

⁵⁴ Bourriaud, *Postproduction*, s. 9.

⁵⁵ Pearson, *All the World Wide Web's a Stage*.

⁵⁶ Oryginalne zdanie brzmi: „The place is a mess. Maybe artists should avoid it altogether”. Por. V. Heffernan, *Pixels at an Exhibition*, „The New York Times” 2008, 18 maja, <<http://www.nytimes.com/2008/05/18/magazine/18wwln-medium-t.html>> [dostęp: 6 marca 2020].

⁵⁷ Por. O. Goriunova, *Art Platforms and Cultural Production on the Internet*, New York–London 2012.

treści serwisu przez przedstawiciel(k)i sztuki ani też stworzenie dlań alternatywy, a jedynie transwersalne wytyczanie szlaków artystycznych dociekań prowadzonych w zakresie jego zasobów bądź formalnej struktury. Pomimo to sztuka platform w tym kontekście może zaistnieć poprzez pracę ze zwrotem kinematograficznym w wymiarze wernakularnym, co umożliwia wydobycie jego istotnych cech celem ich przeniesienia na metapoziom. Interesujące są zwłaszcza te postawy, w ramach których artystki i artyści nie dążą do produkcji obrazów estetycznie wyrafinowanych i technicznie doskonalszych od swych amatorskich konkurentek i konkurentów, lecz takie, które pozwalają traktować „zwrot kinematograficzny” jako postprodukcjonistycznie rozumianą formę ujawniania ukrytych mechanizmów cyrkulacji obrazów ruchomych w przeładowanej nimi globalnej sieci.

BIBLIOGRAFIA

- Baio A., *Fanboy Supercuts, Obsessive Video Montages*, „Waxy.org” 2008, 11 kwietnia, <https://waxy.org/2008/04/fanboy_supercuts_obsessive_video_montages/> [dostęp: 20 lutego 2020]
- Borges J.L., *Biblioteka Babel* [przedruk z 1957, brak nazwiska tłumacza], „Przekrój” 2019, 3564, s. 141
- Bourriaud N., *Postproduction. Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World*, tłum. J. Herman, New York 2002
- Debord G., *Methods of détournement*, w: *Situationist International Anthology*, red. i tłum. K. Knabb, Berkeley 1981
- Dekker A., *The Art of Platforms*, „Guggenheim Blogs” 2010, 2 listopada, <<https://www.guggenheim.org/blogs/the-take/the-art-of-platforms>> [dostęp: 6 marca 2020]
- Edler D., *The Problem with Hennessy Youngman*, „Hyperallergic” 2012, 8 czerwca, <<https://hyperallergic.com/49261/the-problem-with-hennessy-youngman/>> [dostęp: 22 maja 2020]
- Fritsch M., *Music from the Masses, 2008–2013*, <<http://subrealic.net/mftm>> [dostęp: 20 lutego 2020]
- Goriunova O., *Swarm Forms: of Platforms and Creativity*, „Mute” 2007, 2(4), <<https://www.metamute.org/editorial/articles/swarm-forms-platforms-and-creativity>> [dostęp: 20 lutego 2020]
- Goriunova O., *Art Platforms and Cultural Production on the Internet*, New York–London 2012
- Gronlund M., *From Narcissism to the Dialogic: Identity in Art after the Internet*, „Afterall” 2014, 3, s. 4–13
- Gronlund M., *Contemporary Art and Digital Culture*, London–New York 2017
- Guida C., *YouTube as a Subject. Interview with Constant Dullaart*, w: *Video Vortex Reader II. Moving Images Beyond YouTube*, red. G. Lovink, R. Somers Miles, Amsterdam 2011, s. 330–335

- Heffernan V., *Pixels at an Exhibition*, „The New York Times” 2008, 18 maja, <<http://www.nytimes.com/2008/05/18/magazine/18wwln-medium-t.html>> [dostęp: 20 lutego 2020]
- Jankowska M., *Wideo, wideo instalacja, wideo performance w Polsce w latach 1973–1994*, Warszawa 2004
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007
- Kamińska M., *Nieczne memy. Dwanaście wykładów o kulturze Internetu*, Poznań 2011
- Keen A., *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*, tłum. M. Bernatowicz, K. Topolska-Ghariani, Warszawa 2007
- Kingson J.A., ‘How Cats Took Over the Internet’ at the Museum of the Moving Image, „The New York Times” 2015, 6 sierpnia, <http://www.nytimes.com/2015/08/07/arts/design/how-cats-took-over-the-internet-at-the-museum-of-the-moving-image.html?_r=0> [dostęp: 20 lutego 2020]
- Kino-sztuka. Zwrot kinematograficzny w polskiej sztuce współczesnej*, red. J. Ronduda, Ł. Majmurek, Warszawa 2015
- Krauss R., *Video: The Aesthetics of Narcissism*, „October” 1976, 1, s. 50–64
- Krauss R., *Two Moments from the Post-Medium Condition*, „October” 2006, 116, s. 55–62
- Lessig L., *Wolna kultura. W jaki sposób wielkie media wykorzystują technologię i prawo, aby blokować kulturę i kontrolować kreatywność*, tłum. zbiorowe, Warszawa 2005
- Lialina O., *A Vernacular Web 2*, w: *Digital Folklore*, red. O. Lialina, D. Espenschied, Stuttgart 2009
- Navas E., *Remix Theory. The Aesthetics of Sampling*, Wien–New York 2011
- Pearson E., *All the World Wide Web’s a Stage: The Performance of Identity in Online Social Networks*, „First Monday” 2009, 3(14), <<https://firstmonday.org/article/view/2162/2127>> [dostęp: 6 marca 2020]
- Pettinato I., *Viral Candy*, w: *Digital Folklore*, red. O. Lialina, D. Espenschied, Stuttgart 2009, s. 178–209
- Raftery B., *I’m Not Here to Make Friends: The Rise and Fall of the Supercut Video*, „Wired” 2010, 30 sierpnia, dostępny w internecie: <<https://www.wired.com/story/supercut-video-rise-and-fall/>> [dostęp: 7 marca 2020]
- Składanek M., *Tworzywo bez właściwości – technologia cyfrowa jako metamedium*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2011, 1(9), s. 37–45
- Stagg N., *Trends and their Discontents*, w: *The Present in Drag*, red. DIS, Berlin 2016, s. 92–105
- Steyerl H., *W obronie nędznego obrazu*, tłum. Ł. Zaremba, „Konteksty” 2013, 3, s. 101–105.
- Vernallis C., *Unruly Media: YouTube, Music Video, and the New Digital Cinema*, Oxford 2013
- Wiertow D., *Człowiek z kamerą*, tłum. T. Karpowski, Warszawa 1976
- Wójtowicz E., *Sztuka w kulturze postmedialnej*, Gdańsk 2016
- Wright S., *W stronę leksykonu użytkownika*, tłum. Ł. Mojsak, „Format P#9” 2014, s. 86–87
- Zimmermann P.R., *Reel Families: A Social History of Amateur Film (Arts and Politics of the Everyday)*, Bloomington 1995

Ewa Wójtowicz

University of the Arts, Poznań

MEDIA LIBRARY BABEL.

YOUTUBE AS A SUBJECT, FORMAL FRAME AND ART PLATFORM

Summary

The text focuses on the specific features of the so-called 'cinematic turn' within the scope of visual culture emergent within the YouTube platform, particularly during its first, formative years. This turn takes place on the meta-level of the existing circulation of content enabled by YouTube, often being an autothematic reflection on this tool of cultural production. The vernacular aesthetics, a specific formal framework and a particular *modus operandi* of YouTube became the subject of artistic statements, sometimes in a form of subversive remix. Therefore I think of YouTube as a realm of art because of its meta-media practice that made the cinematic turn visible. It does not rely on straightforwardly understood production of (moving) images, but postproduction, as understood by Nicolas Bourriaud. Moreover, the cinematic turn taking place within YouTube is different from the one practised by the avant-garde of 20th century, due its being not "seeing" or "writing" (as Dziga Vertov understood montage) but rather "overwriting", to use language more adequate to the described sphere of digital culture. Artists use YouTube as an open library, working with its resources, applying techniques such as postproduction, remix, re-contextualisation and appropriation. Therefore it becomes a multimedia library, a "Mediateca Babel" of a kind, to recall J. L. Borges' idea. The examples mentioned in the text are of a postproductional nature, such as to-camera-performance and subversive "overwriting" of contents enabled with the circulationism typical for social media. Equally important are the strategies of recognising the cultural framework of YouTube, in the context of 20th century media art history, as well as the platform's interface. Also, there is the issue of relations between vernacular creativity and the art system because of "capturing" the amateur-generated content and transferring it to mainstream artworld. These examples let me argue that the cinematic turn is a form of postproduction, which enables the hidden mechanisms behind the circulation of moving images in the overloaded global network. The cinematic turn in the context of YouTube does not mean that cinema and its language are at home within this platform. Also, the meta-artistic way of "making" platform art does not turn YouTube into "art platform" (as understood by Olga Goriunova). Nevertheless, platform art may happen in this context as a result of working with the cinematic turn in its vernacular aspect, which makes it possible to reveal its key features and move them to the meta-level.

Keywords:

YouTube, art platform, remix, postproduction, cinematic turn, networked culture

