

Pécsi Tudományegyetem

Művészeti kar

Doktori Iskola

Bakos András

A TÁRSADALMI MÉDIA SZEREPE AZ ONLINE MŰVÉSZET FEJLŐDÉSÉBEN

**KOLLABORATÍV TENDENCIÁK
AZ ONLINE MŰVÉSZETBEN**

SZINOPSZIS

DLA Értekezés

Témavezető: Valkó László, festőművész, egyetemi tanár

2015

A DOLGOZAT TÉMÁJA

Művészként, a művészi pályám szempontjából a digitális világban való részvételt lényegesnek tartom. A közönséggel való kapcsolattartás legközvetlenebb módja a személyes találkozás után a blogokon, közösségi oldalakon való megjelenés. Az internet művészeti szempontból most lép érettebb szakaszba, ahol elkezd kialakítani médiumspecifikus jellemzőit. Teszi ezt annak ellenére, hogy az internet maga nem médium, inkább médiumok gyűjtőhelyéül szolgál. Céloom a dolgozatban azt bemutatni, milyen irányba fejlődött az utóbbi egy-két évtizedben a technológia által mediált hálózati művészet.

A társadalmi média vizuális művészetben való felhasználása olyan művészi gyakorlatok létrejöttét indukálja, amelyek gyökerei egyrésztől megtalálhatóak a huszadik század művészeti életében (Fluxus, happening, közönség részvételét igénylő performance-ok és installációk), másrésztől a kilencvenes évek Net.art generációjának efemer esztétikai kísérleteit viszik tovább. A virtuális hálózati közeg azonban ahelyett, hogy pusztán új kontextusba helyezné ezeket a törekvéseket, sajátos irányokat kutató kísérletezésre is lehetőséget ad. A technológia által mediált kollaboratív művészeti irányzatok ugyanis azon túl, hogy egyenes folytatásai a huszadik század tendenciáinak, kiszélesítik a részvétel térbeli és időbeli korlátait. A dolgozatban vizsgált műalkotások jelentősége, például a korai happeningekhez viszonyítva, hogy a művészek a médium lehetőségeit felhasználva követendő instrukciók írása helyett a közönség alkotókedvét, kreativitását is bevonhatják a műalkotás megvalósítása során, mégpedig olyan módon, amely döntő lehet a mű tartalmára és formai kivitelezésére nézve. A társadalmi média, az ötletek gyors kicserélődése online közegben és a néző igénye, hogy aktív tartalomalkotóként vegyen részt a kultúrában, mind ahhoz vezet, hogy ebben a közegben a művész és közönsége viszonya kevésbé egyértelmű, mint a való világban.

Amint a bemutatott példák is mutatják, a társadalmi médiaalapú művek sok esetben a művész és közönsége viszonyával kapcsolatos kérdéseket feszegetnek. A részvétel mikéntje ugyanis a hálózati alkotások esetében döntő tényező, befolyással van mind az alkotás minőségére nézve, mind a művész, mint a koncepció megalkotójának irányítói, rendezői szerepére. A paradoxon, hogy a művész

alkotóként átenged valamennyit az alkotás megvalósításából a közönségnek, egyben rizikót is jelent az alkotás színvonalára nézve. Emiatt a művész mindig pontosan definiálja a néző szerepét, a részvétel csak bizonyos keretek között valósulhat meg.

A crowdsourcing nem csak lehetőségeket jelent a művész és a közönsége ideális kollaborációjának megvalósításához, hanem felvet számos etikai és jogi kérdést is. Mint például Aaron Koblin „The Sheep Market” című alkotásának utóélete is bizonyítja, a felülről jövő kezdeményezés következménye, hogy automatikusan a művész kezébe adja a mű jogait, negatív visszhangot váltott ki a felhasználók körében, mivel úgy érezték, a munkájuk eredménye őket is megilleti. A nem művészeti crowdsourcingot ért kritikák többsége a bedolgozók névtelen tömegének kihasználásával vádolja a projektek szervezőit, mivel jogokkal nem rendelkező, arctalan tömeget alkalmaznak olcsó munkaerőként. Természetes, hogy a crowdsourcing művészeti felhasználása sem mentes ettől a problémától. Itt a korlát elsősorban a szerzői jog, amely jelenleg kizárólag az alkotóművészt illeti meg.

A crowdsourcing-olt és tömegfinanszírozott projektek sikere érdekében fontos, hogy a projektek a felhasználók számára is jelentőséggel bírjanak. Ez újfajta kezdeményezések kialakulásához vezetett, amelyek szerzője már nem maga a művész. A művész által felülről irányított művészeti projektek mellett ugyanis egyre több az önszerveződő akció és közösségi megmozdulás, amely a tömeg önkifejezési vágyát és kreativitásának kiélését célozza meg. Ezek a kezdeményezések ugyanakkor jelentős veszélyeket is rejtnek a munkák kvalitására nézve. Kritikai szűrő hiányában az interneten alkotott jelentős művek elveszhetnek a tömeggyártott kommersziális szemét, illetve amatőr giccses tartalom tengerében.

Ugyanakkor a Wikipedia, és a más crowdsourcing-olt tartalmakat megjelenítő weboldalak fontossága és népszerűsége azt mutatja, hogy a hálózati kollaboráció egyre jelentősebb tényezője az internet kulturájának. A Net.art kísérleti parafrázisai és hálózati munkái az online művészek alkotásaiban élnek tovább, kiegészülve a közösségi tartalomalkotás módszereivel.

A technikai háttér mellett fontos a jogi korlátozások (szerzői jog) áthidalása is. A 2001-ben létrehozott Creative Commons licenzjog például az olyan tartalmakat illeti meg, amelyek ugyan egy szerzőhöz köthetők, de szabadon felhasználhatóak más alkotások létrehozására (remixelés). Lawrence Lessig, a

Creative Commons alapítójának érve egy újfajta licenzjog kialakítása mellett az volt, hogy a mai törvények értelmében az interneten található anyag bármilyen céllal történő felhasználása büntettnak számít (*Lessig, 2009, 17. o.*). Ennek híján az online kultúra megmarad a hagyományos szerzői jogi szabályozások alatt, azaz a tartalom remixelése kalózkodásnak minősül. Így illegális marad a legtöbb kulturális reflexió.

Véleményem szerint ahhoz, hogy az internet erősen piacorientált jellegéből tényleges műalkotások születhessenek, az alkotóknak fel kell karolnia az interkonnektivitás nyújtotta lehetőségeket. Továbbvive a huszadik századi, közönséget az alkotásba bevonó kezdeményezéseket, valódi közösségi alkotásokat kell létrehozniuk, amelynek mind koncepciójába, mind a kivitelezésébe és anyagi támogatásába legalább részben be kell vonniuk az őket támogató közösséget.

A társadalmi média alapú művészet szerintem jelenleg vékony határmezsgyén egyensúlyoz. Részben a közönség véleményét veszi alapul, másrészt ezt a véleményt aktívan, a közönség bevonása révén formálja a művész által meghatározott irányba. A „Közösségi interpretáció” című munkában megkíséreltem összevonni a tömeg kreativitását a műelmezés szakmailag elfogadott metódusaival. Ennek eredményeképpen született meg a művekhez kapcsolódó elmetérkép gondolata. A térkép vizuális leképzése egy multilineáris hálózatnak, amelyet a nézők asszociációiból „szöttem”. A munka értékét számomra az adja, hogy saját értelmezésemet, műveimről alkotott gondolataimat több nézőpont segítségével felülvizsgálhattam, új kontextust, újabb ötleteket és gondolatokat találtam. A metódust javasolnám kipróbálásra művész kollégáimnak. Szerintem a közönség nézőpontjának bevonása, a virtuális diskurzus alkotó és közönsége között hozzájárulhat inspiráló ötletek megszületéséhez.

A trend, amelyet például a Guggenheim Múzeum YouTube Play kiállítása is jelez, előrevetíti a felhasználók kultúrához való hozzájárulásának egyre fokozottabb jelentőségét. Ez a tendencia elérte a hivatalos művészeti intézmények kiállítási gyakorlatát is. Az elismert alkotóművészek közül Marina Abramović volt az egyik első, aki felismerte a virtuális közösségekben rejlő lehetőségeket nem online művek létrehozására. Társadalmi média alapokon közösséget építve, az anyagi támogatás megszerzése mellett virtuális, de egyben személyes kapcsolatot is ápol közönségével, bevonva őket alkotásaiba. Az általa felhasznált tömegfinanszírozás jelentősége, hogy

az egyre csökkenő állami támogatási rendszer és a művészetet támogató patrónusrendszer – amely ugyancsak nem képes minden innovatív projekthez támogatást nyújtani – felértékeli az alternatív források szerepét. A Marina Abramović Institute sikeres támogatási projektje azt jelzi, hogy az internet segítségével is lehetséges eredményes művészettámogatási koncepciót létrehozni. Abramović példájából kiindulva úgy gondolom, hosszú távon a művészek csak egy művészetpártoló közösség kiépítésével képesek a művészet szuverenitását fenntartani a piaciorientált, tömeggyártott, közízlést kiszolgáló alkotásokkal szemben.

SZAKIRODALOM ELEMZÉSE

A közszféra participatív modellje, amely részben az elemzés háttéréül szolgál megjelenik Jürgen Habermas normatív teóriájában is (e.g. Habermas, 1989, 1992, 1998; Calhoun, 1992). Gerhards and Schäfer az internetet hasonlítja össze a hagyományos médiával a participáció lehetőségeit elemezve (Gerhards and Schäfer, 2009).

Stallabrass (2003) az internetet abból a szempontból elemzi, hogy a virtuális világban mennyiben mosódnak el a határvonalak művészi illetve kereskedelmi tartalmak között. A szerző arra a következtetésre jut, hogy az interneten a művészet sokkal inkább épül közvetlenül a kereskedelmi tartalomra mint az offline világban. Surowiecki (2004) "The Wisdom of Crowds: Why the Many are Smarter Than the Few and How Collective Wisdom Shapes Business, Economies, Societies and Nations" című tanulmányában a tömegekben rejlő problémamegoldó lehetőségeket elemzi komplex problémák tükrében. Három tényezőt különböztet meg amelynek teljesülnie kell ahhoz, hogy a lehetőséget fel lehessen használni problémamegoldásra: A csoportnak függetlennek, diverznek, illetve bizonyos szempontból decentralizálnak kell lennie,. Surowiecki a tömegek problémamegoldó képességére vonatkozó elemzése részben Pierre Lévy kollektív intelligencia elméletén alapul (Lévy, 1997), amely szerint amennyiben a decentralizált, megosztott tudás egy valós idejű, állandó növekedésben lévő hálózat része, abban az esetben a tudás egyfajta kollektív intelligenciává aggregálódik, amely a tudásrészek

összegének felel meg.. Brabham (2013) a crowdsourcing jelenségét abból a szempontból elemzi, hogy mennyiben képes ilyenfajta aggregált tudás létrehozására és ez a fajta tudás mennyiben alkalmas hagyományosan nehezen megoldható problémák megoldására. A crowdsourcing erőssége abban rejlik a hagyományos kutatási módszerekhez képest, hogy a résztvevők háttértudása gyakran teljesen eltérő lehet, amely eltérő nézőpontokhoz vezethet. Ezek az eltérő nézőpontok gyakran vezetnek hatékonyabb problémamegoldáshoz mint egy homogén háttértudással rendelkező csoport esetében (Howe, 2006).

A crowdsourcing felhasználása a kortárs művészetben Borriaud Relációesztétikáját támasztja alá (Borriaud, 1998), amely a társadalmat egyfajta kontextusként kezeli, amelyben a műalkotások keletkeznek. Ebben a kontextusban a művész szerepe katalizátorként fogható fel, semmint a műalkotás kizárólagos alkotójaként. Mesch (2007) rámutatott arra tényre, hogy Joseph Beuys már korábban javaslatot tett a művészet fogalmának kiterjesztésére a mindennapi kreativitás területére. Shulgin (1999), aki az első internetet felhasználó művészek egyike, megkérdőjelezi a felhasználó szerepének jelentőségét olyan interaktív művek esetében, amelyeknél „a felhasználó a művész nevében gombokat nyomkod”. Ezzel bevezetve az autonóm akció fogalmát a participatív műalkotások elemzésébe. Az autonóm akció fogalma döntési jogot ad a felhasználó kezébe szemben állva azzal a fajta interaktivitással, amikor a felhasználó a művész által meghatározott cselekedeteket hajtja végre.

Lévy kollektív intelligencia elméletére alapozva Peter Walsh (2003) állította fel azt az elméletet, amely a szakértői paradigma változásával kapcsolatos. Lényegében az elmélet azt veti fel, hogy a szétszontott tudás („distributed knowledge”) révén a szakértelemmel kapcsolatos hagyományos felfogásunk megváltozóban van. A szakértői paradigma elmélete annyit jelent, hogy a hagyományos tudás megszerzéséhez ellentétben a szétszontott tudással, több éves képzés szükséges, mielőtt területük szakértőivé válhatnak. A szétszontott tudás azt jelenti, hogy a hagyományos tudást összekötjük nem szakértők által képviselt nézőpontokkal, ezáltal teljesebb tudáshalmazra tehetünk szert.

A szabadon áramló információt a kultúrában jelenleg a Creative Commons licenszjog képviseli a legjobban. A licenszjogot Lawrence Lessig (2009) alapozta meg

azzal a céllal, hogy online anyagot (fotót, zenét, videót és szövegeket egyaránt) lehessen jogdíjmentesen megosztani. Ez megkerüli a szerzői jogokat védő törvényeket, amelyek egyébként megakadályoznák a meglévő kultúra újrafelhasználását (remixelését). A cél az, hogy a felhasználó aktívan részt vehessen a kultúra remixelésében, ezáltal kulturális jelentőséggel bíró tartalom készítésében.

IRODALOM

Bishop, Claire (2006): *Participation (Documents of Contemporary Art)*. Whitechapel and MIT Press.

Borriaud, Nicolas: *Relational Aesthetics* (1998), Les Presses Du Reel.

Brabham, Daren C. *Crowdsourcing MIT Press Essential Knowledge*, 2013 05. 10.

Calhoun, C. (ed.) (1992) *Habermas and the Public Sphere*. Cambridge, MA: MIT Press.

Gerhards, Jürgen és Schäfer, Mike S. (2009) *Is the internet a better public sphere? Comparing old and new media in the US and Germany*.

Habermas, J. (1991) *The Structural Transformation of the Public Sphere*. MIT Press paperback edition

Habermas, J. (1992) 'Further Reflections on the Public Sphere', in: C. Calhoun (ed.) *Habermas and the Public Sphere*, pp. 421–60. Cambridge, MA: MIT Press.

Habermas, J. (1998) *Between Facts and Norms*. Cambridge, MA: MIT Press.

Howe, Jeff (2006): *The rise of crowdsourcing*. *Wired magazine* 14.06, <http://www.wired.com/wired/archive/14.06/crowds.html> last downloaded on: 2013, 11. 20.).

Koblin, Aaron (2006): *The Sheep Market: Two Cents Worth*. Thesis Document. Design and Media Arts Program, University of California, Los Angeles. Downloaded from:

www.aaronkoblin.com/work/thesheepmarket/TheSheepMarket.doc (last downloaded on: 2013. Dec. 28)

Koblin, Aaron (2010): Visualizing ourselves ... with crowd-sourced data, presentation, TED Talk.

http://www.ted.com/talks/aaron_koblin.html (last downloaded on: 2013 Dec. 07.)

Lessig, Lawrence (2009): *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. Penguin Books

Lévy, Pierre (1997): *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Cambridge, Mass.: Perseus Books.

Literat, Ioana 2012: The work of Art in the Age of Mediated Participation: Crowdsourced Art and Collective Creativity. *International Journal of Communication* 6, 2962-2984.

Mesch, C. (2007). Institutionalizing social sculpture: Beuys' Office for direct democracy through referendum installation, 1972. In: C. Mesch & Michely (Eds.), *Joseph Beuys: The reader* (pp. 198-227). Cambridge MA: MIT Press.

Shulgin, Alexei in: Tilman Baumgärtel: *Art on the Internet – The Rough Remix in: Josephine Bosma és tsai.: Read Me! Read Me! Read Me!: ASCII Culture and the Revenge of Knowledge*, Autonomedia, Semiotext, 1999 237. old.

Stallabrass, Julian (2003). *Internet Art: The Online Clash of Culture and Commerce*. Tate Publishing.

Surowiecki, J. (2004). *The wisdom of crowds: Why the many are smarter than the few and how collective wisdom shapes business, economies, societies, and nations*. New York: Doubleday.

Walsh, Peter (2003): „That Withered Paradigm: The Web, the Expert and the Information Hegemony,” in Henry Jenkins and David Thorburn: *Democracy and New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

A tanulmány online verzióban is elérhető: <http://web.mit.edu/forum/papers/walsh.html> (utolsó letöltés: 2015. 08. 18.).