

# Barbara Kończak

---

## "Śmiejcie się, póki możecie" : współczesne problemy społeczne w twórczości artystycznej Banksy'ego

---

Miscellanea Anthropologica et Sociologica 14/1, 49-75

---

2013

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

pozycją lub wręcz przeciwnie – przedstawia twórczy chaos i nieporządek. Sztuka uliczna może mieć również charakter wirtualnego, nierzeczywistego symbolu czy motywu lub przyjmować postać zwerbalizowaną. Graffiti powstaje przy użyciu szablonu lub na drodze improwizacji (co jest zresztą częściej spotykane). Artyści przy wykonywaniu swoich prac używają różnorodnych kolorów lub wykorzystują jednolite barwy. W swoich dziełach writerzy poruszają również różnorodne aspekty: humorystyczne, polityczne, obyczajowe, społeczne, a także religijne i narodowościowe.

Jedną z podstawowych właściwości graffiti jest jego teraźniejszość. Przejawia się ona w tym, że sztuka uliczna wykonywana jest (najczęściej) przez młodzież, która w ten sposób manifestuje swoje aktualne postawy i przekonania. Drugim wyznacznikiem, który świadczy o teraźniejszości graffiti, jest jego błyskawiczne wykonywanie i tymczasowość. Specyficzna „ulotność” sztuki ulicznej wynika z istniejącej wśród writerów konkurencji, a także z działalności służb porządkowych, które, wypełniając swoje obowiązki – zamalowują je. Przyczynia się to do pogłębiania zuchwałości wśród graffitiarzy w czasie ich poszukiwań nadającej się do powstania dzieła przestrzeni<sup>54</sup>.

Graffiti jest wykorzystywane jako sposób niekorzystnej (aczkolwiek czasami celowej) stygmatyzacji określonych przestrzeni, aby je uchronić i uniezależnić od istniejącej mody czy władzy. Writerzy w pewien sposób odstraszały potencjalnych, nowych mieszkańców dzielnicy, w której działają, w osobliwy sposób przeprowadzając ich selekcję. W tym wypadku graffiti ma na celu ochronę kulturowej, społecznej i ekonomicznej niezależności danych obszarów miejskich poprzez ich specyficzne „oznakowanie”.

Trzeba zaznaczyć, że artyści graffiti walczą w ten sposób również o wolność przestrzeni społecznej<sup>55</sup>. A. Thiel, inicjator i pomysłodawca strony internetowej przedstawiającej sztukę uliczną w niemieckim mieście Kassel, stwierdził, że: „ci, którzy pokrywają sprayem »odebrane społeczeństwu ściany«, upominają się o sprawiedliwość społeczną i w pewnym sensie rzeczywiście ją przywracają. Ci zaś, którzy bronią dostępu do ścian, posługując się w tym celu zarówno przepukstwem, jak i represją, tłumią wolność społeczną i przyczyniają się do wzmocnienia monopolu władzy na przemoc”<sup>56</sup>. Przestrzeń publiczna (rozumiana jako miejsce debaty, w którym każdy ma prawo uzewnętrznić swoje uczucia i przeko-

<sup>54</sup> M. Golka, *Graffiti w poszukiwaniu tożsamości...*, s. 134-135.

<sup>55</sup> N. Klein pisze w tym zakresie o „prowokacji kulturowej”, która jest sprzeciwem wobec nachalnego marketingu koncernów (pod postacią billboardów), który „wykupując naszą przestrzeń publiczną, odebrał nam prawo głosu i stał się informacyjnym monopolistą”. „Pogromcami” billboardów nazywa się adbusterów, którzy je przemalowują i tym samym nadają im nowe przesłanie, N. Klein, *No space, no choice, no jobs, no logo*, Izabelin 2004, s. 288.

<sup>56</sup> R. Drozdowski, *Socjologie wizualne i ich dylematy*, [w:] *Kadrowanie rzeczywistości. Szkice z socjologii wizualnej*, pod red. J. Kaczmarska, Poznań 2004, s. 103-104.

niania) staje się więc miejscem otwartej, wolnej od siły i przymusu dyskusji między państwem a członkami społeczeństwa<sup>57</sup>.

Wartą poruszenia kwestią jest także problem komercjalizacji sztuki ulicznej. Graffiti i związane z nim zjawiska (takie jak hip-hop, rap czy skating) stały się modne i popularne, z biegiem czasu zostając elementem wykorzystywanym w celach marketingowych. Graficy reklamowi, projektanci ubrań czy dekoratorzy wnętrz, traktujący to zjawisko wyłącznie jako swoistą walkę z zasadami czy prowokację pozbawioną głębokiego sensu, zaczęli je chętnie i nagminnie wykorzystywać. Nawet władze miejskie rozpoczęły współpracę z graffitiarzami przy okazji społecznych inicjatyw i projektów, mając na uwadze, że wzbudzi to powszechne zainteresowanie publiczności.

Wpływ na graffiti wywarło przeniesienie go do uporządkowanego systemu artystycznego. Obecność sztuki ulicznej w galeriach sprawiła, że utraciła ona swój prymitywny i uliczny charakter. Co więcej, postrzeganie graffiti jako sztuki zaprzecza jego podstawowym, „anarchistycznym” zasadom. *Spray artu* nie powinno się więc utożsamiać się z żadnymi regułami interpretacyjnymi, czy z istniejącym układem porównawczego odniesienia.

Paradoksem jest, że uznanie graffiti za sztukę i przeniesienie go do galerii (gdzie jest odbierane jako dzieło artystyczne, które nie narusza żadnych obowiązujących norm) sprawiło, że jego uliczny odpowiednik traktowany jest przez większość społeczeństwa jako destrukcyjny, absurdalny i niszczyielski akt wandalizmu. Istniejący w przestrzeni miejskiej *spray art* jest więc postrzegany jako problem społeczny, który musi zostać rozwiązany, a nie jako głos w dyskusji, broniący interesów czy praw społeczeństwa. Prowadzi to do aprobowanego rozwoju systemu prawnego, który ma za zadanie walczenie z autorami graffiti. Świadczą o tym również oddolne inicjatywy społeczne, których celem jest przeciwdziałanie wszelkim aspektom sztuki ulicznej. Można tu jako przykład wymienić działającą w Stanach Zjednoczonych organizację społeczną o nazwie „Town’s Against Graffiti” (Miasta przeciwko Graffiti). Zrzesza ona wolontariuszy gotowych działać w straży sąsiedzkiej, których zadaniem jest zwalczanie i zapobieganie powstawaniu graffiti, a także pomoc policji i innym służbom porządkowym. Inną amerykańską organizacją zrzeszającą lokalne stowarzyszenia jest „Teenagers Against Graffiti” (Nastolatki przeciw Graffiti), walcząca z graffiti powstającymi na szkolnych murach. Działający w niej wolontariusze są uczniami, którzy każdy przejaw *spray artu* utożsamiają z działalnością gangów narkotykowych. Podobne organizacje powstają również w Europie, między innymi w Niemczech i Francji. Działają również mieszkańcy miast (jak to się dzieje we Włoszech), gdzie przy pomocy wspólnot mieszkaniowych utworzono nocne patrole. W europejskich miastach istnieją stowarzyszenia

<sup>57</sup> Zgoła inny pogląd na ten temat ma A. Osęka, traktując graffiti jako zjawisko barbarzyńskie. Wynika to z faktu, że writerzy są zainteresowani wyłącznie zaistnieniem własnego dzieła, którego podłożem może być każdy element przestrzeni miejskiej (a przy tym także zabytki i inne dziedzictwa kultury). „Autorzy graffiti (...) dokonują aneksji terenu, który nie do nich należy – i wtedy, kiedy jest prywatny i wtedy, kiedy publiczny”, A. Osęka, [w:] *Polskie mury...*

sprzeciwiające się sztuce ulicznej, a także pracują ochotnicy pomagający służbom porządkowym usuwać graffiti z przestrzeni publicznej.

Zgoła inny charakter ma przeciwdziałanie i oczyszczanie miast z faszystowskich, antysemickich i rasistowskich napisów. Inicjatorzy tych akcji nie są negatywnie nastawieni do samego zjawiska sztuki ulicznej. Buntują się natomiast wobec szkodliwych i obelżywych treści, jakie ono ze sobą czasami niesie.

Zjawisko graffiti jest stygmatyzowane przede wszystkim dlatego, że uwidacznia brak kurateli władzy nad przestrzenią publiczną. Obszary miejskie, w rejonach których często można spotkać dzieła *spray artu*, są stereotypowo uważane za miejsca zapomniane i niebezpieczne, pozostające bez zwierzchniej kontroli, w których normy społeczne i obowiązujące prawo nie są przestrzegane, a integracja międzyludzka nie istnieje. Takie strefy miejskie tworzą swoiste wewnętrzniejskie subterytoria – rodzaj slumsów, w których ceny nieruchomości spadają przez wzgląd na złą renomę okolicy<sup>58</sup>.

Negatywne nastawienie i stygmatyzowanie sztuki ulicznej jest bezpośrednio związane z utożsamianiem jej z rasowymi i etnicznymi mniejszościami. Takie zjawisko jest widoczne w szczególności w Stanach Zjednoczonych, Kanadzie, ale także w Europie (w krajach takich jak Francja, Holandia i Niemcy). Graffiti jest identyfikowane z subkulturami „czarnego getta”, a także z grupami muzułmańskich imigrantów. To mogłoby tłumaczyć, dlaczego przedstawiciele amerykańskiej i europejskiej klasy średniej w sposób otwarty i nieprzejednany występują przeciwko wszelkim przejawom sztuki ulicznej. Może być to sposobem artykulacji ukrytej wrogości do określonych „obcych” grup społecznych, specyficznym obnażeniem antyimigracyjnych nastrojów społecznych.

Warto w tym miejscu podkreślić, iż nie można jednoznacznie stwierdzić, że za zjawiskiem *spray artu* stoją jednostki wykluczone, niedostosowane, które w sposób bezpośredni atakują istniejącą rzeczywistość społeczną, polityczną i kulturową<sup>59</sup>. Rozważania na temat sztuki ulicznej dobrze podsumują słowa R. Kapuścińskiego, który stwierdził: „Graffiti» są formą graficznego krzyku. Ktoś chce, aby jego racje zostały dostrzeżone. Ponieważ kryzys komunikacji będzie trwał wiecznie, »graffiti« będzie wieczne tak jak ogień, prąd, żywioł powodzi. Będą też istnieć z tego względu, że komunikacja międzyludzka staje się komunikacją wizualną, a »graffiti« to kolor, to uderzenie, to próba zagrania na naszych emocjach. I w pewnym sensie jako sygnał, jako znak komunikacyjny, »graffiti« mogą być bardzo pożyteczne”<sup>60</sup>.

<sup>58</sup> R. Drozdowski, *Socjologie wizualne...*, s. 106-112.

<sup>59</sup> Ibidem, s. 114-115.

<sup>60</sup> R. Kapuściński, [w:] *Polskie mury...*

## Konsumpcjonizm, ubóstwo, konflikty zbrojne

Jednym z głównych zagadnień, jakie porusza w swych pracach brytyjski artysta graffiti, jest problem nadmiernej konsumpcji, która stała się podstawowym dążeniem, a nawet sensem życia współczesnego człowieka. Banksy dostrzega w tym zjawisku poważne zagrożenie, w kupowaniu i nabywaniu dóbr widząc swoiste „opium dla mas”. Poprzez swoje prace grafficiarz buntuje się przeciwko istniejącej rzeczywistości, wzbudzając przy tym refleksję u odbiorców swojej sztuki.

Jedno z dzieł Banksy’ego (które zostało zdewastowane przez nieznanego sprawcę), znajdujące się w londyńskiej dzielnicy Hackney, przedstawia dzieci oddające hołd reklamówce Tesco. To graffiti jest swoistą metaforą współczesnego świata. Od najmłodszych lat musimy dostosowywać się do wymogów konsumpcyjnego stylu życia, którego celem jest homogenizacja pragnień i potrzeb jednostek, a także promowanie wartości, takich jak nabywanie, gromadzenie i konsumowanie dóbr. Współczesny człowiek staje się powoli bezwolny i obojętny, tracąc przy tym swoją społeczną i obywatelską wrażliwość.

Rozważania dotyczące konsumpcji i konsekwencji, jakie ona ze sobą niesie, należałoby rozpocząć od wyjaśnienia podstawowego pojęcia – konsumpcjonizmu. Słowo „konsumować” (*consume*) pochodzi z XIV wieku i oznaczało ówczesnie takie zjawiska, jak: marnowanie, niszczenie, roztrwianie, zużywanie, wyczerpywanie. Pojęcie „konsumpcja” (*consumption*) było natomiast początkowo używane w odniesieniu do ciężkiej i długotrwałej choroby – na przykład gruźlicy<sup>61</sup>.

Współcześnie konsumpcjonizm można traktować jako bezpodstawną (zarówno z perspektywy potrzeb jednostki, jak i kosztów społecznych oraz ekologicznych) konsumpcją usług i dóbr materialnych, która traktowana jest jako wskaźnik jakości życia człowieka<sup>62</sup>. Jest to również postawa życiowa (właściwa wszystkim grupom społecznym), która opiera się na przekonaniu, że dobra materialne wpływają pozytywnie na egzystencję jednostki.

Konsumpcja, którą można nazwać trendem społecznym, towarzyszyła człowiekowi od zarania dziejów. Jednak zmiany w organizacji produkcji przemysłowej przełomu XIX i XX wieku sprawiły, że nastąpił niepohamowany i niekontrolowany wzrost generowania przeróżnych usług i towarów<sup>63</sup>. Na zaistnienie zjawiska konsumpcji wywarło wpływ przede wszystkim zurbanizowanie społeczeństwa, uprzemysłowienie (a zatem i zaawansowany rozwój sfery usług i handlu), postęp w nauce i technice, a także transformacja warunków społecznych<sup>64</sup>. Nauki huma-

<sup>61</sup> A. Aldridge, *Konsumpcja*, Warszawa 2006, s. 10.

<sup>62</sup> A. Zych, *Uwarunkowania zachowań konsumpcyjnych – aspekt teoretyczny*, [w:] *Spółczesność konsumpcyjna. Uwarunkowania społeczne i kulturowe*, pod red. D. Markowskiego, P. Setlaka, Tarnobrzeg 2008, s. 35.

<sup>63</sup> S. Lis, *Pojęcie konsumpcji w socjologii i ekonomii*, [w:] *ibidem*, s. 27.

<sup>64</sup> A. Perchla-Włosik, *Współczesny konsumpcjonizm*, [w:] *Kulturowe determinanty zachowań konsumenckich*, pod red. W. Patrzalek, Wrocław 2004, s. 38.

nistyczne, takie jak ekonomia czy socjologia, starają się analizować i badać zmiany oraz konsekwencje, jakie niesie ze sobą to zjawisko.

Zjawisko konsumpcji doprowadziło do powstania społeczeństwa konsumpcyjnego. J. Brewer wymienił szereg cech i właściwości, jakie ono posiada. Po pierwsze, w jego obrębie istnieje zróżnicowana oferta dóbr materialnych, również takich, które nie wypełniają podstawowych potrzeb człowieka, ale zaspokajają jego pragnienia. Przykładem może być tu moda czy cały przemysł rozrywkowy, który poprzez promocję czy reklamę, nadaje produktom treść symboliczną (odbiorca nie widzi produktu, lecz jego obraz). Kolejną cechą społeczeństwa konsumpcyjnego jest płaszczyzna przedmiotu konsumpcji, która przejawia się w stylu życia, modzie czy guście. Dobra konsumpcyjne wypełniają tutaj podwójną rolę: nie tylko wnoszą w życie społeczne symboliczne treści, ale również są narzędziem komunikacji i interakcji międzyludzkiej, a więc można im przypisać społeczne znaczenie. Właściwym dla społeczeństwa konsumpcyjnego jest akcentowanie rozumienia pojęcia „konsument” jako specyficznej roli społecznej, poprzez którą jednostka manifestuje swoją podmiotowość, a także wyodrębnienie zjawiska konsumpcji i czasu wolnego jako niezależnych dziedzin życia, które dominują nad sferą usług i produkcji. Sposób, w jaki się konsumuje, może się dzięki temu stać obszarem indywidualizacji, nowych doświadczeń, doskonalenia i kreatywności.

Jak zauważył J. Baudrillard, czas jest współcześnie nie tylko towarem (w miejscu pracy), lecz także znakiem (w czasie wolnym od obowiązków), który posiada wartość wymienną<sup>65</sup>. Zdaniem D. MacCannella „etos pracy” został zastąpiony „etosem czasu wolnego”. Nazywa to zjawisko „konsumpcją wolnego czasu”, polega zaś ono na przykładaniu coraz większej wagi do spędzania życia poza pracą – w centrach handlowych, kinie czy restauracji<sup>66</sup>. G. Ritzer zauważył natomiast, że współcześnie czas uległ implozji – konsument nie jest nim w żaden sposób ograniczony. Może dokonać zakupu o każdej porze dnia i nocy, a złożone przez niego telefoniczne czy mailowe zamówienie trafia w jego ręce w przeciągu kilku lub kilkunastu godzin<sup>67</sup>.

Kolejną cechą społeczeństwa konsumpcyjnego jest zmiana systemu wartości. Konsumpcja staje się nadrzędną wartością kulturową (kosztem tradycyjnych, takich jak rodzina, praca, własność czy stabilna sytuacja finansowa). Z. Bauman pisze w tym kontekście o współczesnym kryzysie moralności – etyka została zastąpiona estetyką, a co za tym idzie, jednostka została wyzwolona z krępujących ją „zbędnych” zasad. G. Lipovetsky stwierdził, że taka sytuacja (która jego zdaniem jest jak najbardziej pożądana, gdyż prowadzi do nieskrępowanej wolności jednostki) jest początkiem ery „postdeontycznej”; w której wszystko, co ludzie czynią, jest uwolnione od narzuconych im obowiązków. W erze konsumpcji najważniejsze jest dążenie do dobrego życia i pielęgnowanie indywidualizmu – ograniczone

<sup>65</sup> Por. J. Baudrillard, *Spółczesność konsumpcyjna. Jego mity i struktury*, Warszawa 2006, s. 215.

<sup>66</sup> Por. I. Jakubowska, *Konsumpcjonizm – nowa twarz współczesności?*, [w:] *Spółczesność konsumpcyjna...*, s. 191.

<sup>67</sup> Por. G. Ritzer, *Magiczny świat konsumpcji*, Warszawa 2004, s. 251-252.

tylko przymusem wzajemnej tolerancji, która z czasem staje się obojętnością. Ideologia czasów współczesnych sprawiła, że poświęcenie nie ma już żadnych racjonalnych podstaw – „nie wymaga się już od ludzi (a i sami ludzie się do tego nie kwapią), by wyczerpali się w imię moralnego samodoskonalenia i obrony wartości moralnych; politycy porzucili utopię; wczorajsi ideowcy przeistoczyli się w pragmatyków. Najpowszechniejszym dziś hasłem jest »precz z zasadą«<sup>68</sup>.

Badacze analizujący centralne wartości społeczeństwa konsumpcyjnego zwracają uwagę na ich transformację. Jak zauważył I. Inglehart, zmieniają się one w kierunku wartości postindustrialnych. Przejawia się to w zaniku poczucia obowiązku, dyscypliny czy posłuszeństwa na rzecz poczucia samorealizacji człowieka, dokonującej się przez rozkosz, spontaniczność i zabawę. Konsumpcja, jako że stanowi połączenie hedonizmu i samorealizacji, przeobraziła się więc w specyficzny sposób i zarazem sens życia. Ostatnią zauważoną przez J. Brewera właściwością społeczeństwa konsumpcyjnego jest instytucjonalizacja, a także legitymizacja krytyki i kontestacji konsumpcji, która postrzegana jest coraz częściej nie tylko jako zagrożenie dla środowiska naturalnego, ale i całego systemu społecznego. Wynika to z faktu, że masowa konsumpcja stała się współczesnym „opium dla ludzi”, niszcząc przy tym fundamenty leżące u podstaw społeczeństwa, takie jak integracja, solidarność czy współpraca<sup>69</sup>. Jak zauważa A. Perchla-Włosik: „konsumpcjonizm stanowi obecnie swoisty wyraz istnienia człowieka. Sens ludzkiego życia sprowadza się do kupowania i konsumowania. Innych członków społeczeństwa również ocenia się przez pryzmat tego, co posiadają, ile pieniędzy wydają na konsumpcje poszczególnych dóbr. (...) Konsumpcyjny totalitaryzm rynku, tak jak każdy totalitaryzm, rujnuje istotę naszego społeczeństwa”<sup>70</sup>.

G. Debord pisał o społeczeństwie konsumpcyjnym jako o swoistym społeczeństwie spektaklu, w którym nowoczesne warunki produkcji sprawiły, że wszystko to, co jednostka kiedyś przeżywała w bezpośredni sposób, obecnie stało się przedstawieniem. Poprzez propagandę, informację, konsumpcję i reklamę spektakl określa dominujący styl życia społecznego, a jego treść i forma są wykorzystywane do legalizowania istniejącego systemu<sup>71</sup>.

Człowiek jest na każdym kroku przekonywany, że jako niezależna jednostka może być całkowicie wolny od istniejących obyczajów, tradycji i prawa, jeśli tylko nie stoi to w konflikcie z wyrażaniem własnej tożsamości przez innych uczestników życia społecznego. Aspiracje i ambicje jednostki są dodatkowo coraz częściej zredukowane do celów, jakie precyzowane są przez jej sytuację materialną.

Współczesny świat jest rynkiem, dzięki któremu człowiek może spełniać swoje nawet najbardziej ukryte pragnienia – twierdzi idea konsumeryzmu. Jest to hasło propagandowe, swoista iluzja. Wszak jedną z najważniejszych aspiracji systemu

<sup>68</sup> Z. Bauman, *Etyka ponowoczesna*, Warszawa 1996, s. 6-7.

<sup>69</sup> P. Szulich, *Tożsamość kulturowa jednostki w społeczeństwie konsumpcyjnym*, [w:] *Spółczesne problemy społeczne...*, s. 72-74.

<sup>70</sup> A. Perchla-Włosik, *Współczesny konsumpcjonizm...*, s. 49.

<sup>71</sup> G. Debord, *Spółczesne problemy społeczne*, Gdańsk 1998, s. 11-12.

kapitalistycznego jest tak naprawdę propagowanie nadmiernej konsumpcji, nie zważając na finansowe zdolności jednostek<sup>72</sup>.

Krytycy piętnujący nadmierną konsumpcję zauważają, że współczesne społeczeństwo konsumuje zbyt dużo (lub niewłaściwe i niepotrzebne dobra materialne) pod wpływem bezmyślnego impulsu spowodowanego nachalną reklamą, stwarzaną na potrzeby kampanii marketingowych. Nowoczesny konsument nie jest indywidualistą, lecz działa bezpodmiotowo, podążając za istniejącą modą i trendami. W ten sposób człowiek staje się uzależniony od nabywania i posiadania określonych dóbr czy usług, zmieniając się przy tym w jednostkę coraz bardziej bezwolną, zachłanną, powierzchowną i hedonistyczną. Takie zjawisko wpływa negatywnie na cały system społeczny, gdyż poprzez zmianę istniejących wartości niszczy relacje i więzi międzyludzkie. Trzeba w tym miejscu zaznaczyć, że konsumpcja jest aktem, natomiast konsumeryzm stał się współczesnym sposobem życia i zarazem wyznacznikiem tożsamości jednostki, dla której konsumowanie stało się przejawem wolności i niezależności, a kupowanie wręcz religią. O tym zjawisku pisał E. Fromm w taki oto sposób: „osiągnięcie przez wszystkich bogactwa i komfortu miało zaowocować nieskrępowanym szczęściem. Triada nieograniczonej produkcji, absolutnej wolności i nieskrępowanego szczęścia utworzyła jądro nowej religii – postępu, a współczesne Ziemskie Państwo Postępu miało zastąpić Państwo Boże”<sup>73</sup>.

Człowiek stworzył sobie, jak to nazywa G. Ritzer, „świątynie konsumpcji” – miejsca urzekające i magiczne, które są oazą współczesnej konsumpcji. Bary szybkich dań, kasyna, centra handlowe (których budowa ma podobny układ i symetrię jak ośrodki religijne) stały się dla współczesnego człowieka miejscem praktykowania nowej religii. Zapewniają mu możliwość zrealizowania jego potrzeby świętowania, zabawy, przyjemności i kontaktu z innymi ludźmi – „konsumencka religia opiera się na cudownych właściwościach galerii handlowych (fontanny, egzotyczna roślinność, chłód klimatyzowanych pomieszczeń) oraz na »kalendarzu liturgicznym« wyznaczającym święta i daty, przed którymi warto zrobić zakupy (...)”<sup>74</sup>.

Zdaniem G. Ritzera „świątyniami konsumpcji” są także bary szybkich dań<sup>75</sup>, elektroniczne centra handlowe, katalogi sprzedaży wysyłkowej, supersklepy, sklepy dyskontowe, kasyna, statki wycieczkowe, sklepy sieciowe, centra rozrywki dla dorosłych, restauracje tematyczne, luksusowe osiedla, obiekty sportowe, szpitale i placówki medyczne, uniwersytety i ośrodki edukacyjne, a nawet muzea i „mega-kościół” (wielkie świątynie ze szkła i stali)<sup>76</sup>.

<sup>72</sup> W. Wątroba, *Spoleczeństwo konsumpcyjne*, Wrocław 2009, s. 183-185.

<sup>73</sup> E. Fromm, *Mieć czy być*, Poznań 2010, s. 12.

<sup>74</sup> M. Dziura, „Świątynie konsumpcji”. *Implozja granic*, [w:] *Spoleczeństwo konsumpcyjne...*, s. 176.

<sup>75</sup> Jak pisze T. Kołek, jedną z konsekwencji nadmiernej konsumpcji jest zaistnienie nowej choroby cywilizacyjnej – nadwagi, T. Kołek, *Nadwaga jako konsekwencja konsumpcyjnego stylu życia*, [w:] *ibidem*, s. 217-231.

<sup>76</sup> G. Ritzer, *Magiczny świat konsumpcji...*, s. 24-47.



Jak zauważył E. Fromm, nieograniczona produkcja skłoniła jednostkę do nadmiernego konsumeryzmu i utwierdziła ją w błędnym przekonaniu, że dzięki nauce jest istotą wszechwiedzącą, a dzięki technice – wszechmocną. Jednostka zaczęła wierzyć, że szczęście może osiągnąć tylko dzięki bogactwu i zaspokajaniu wszystkich swoich pragnień i potrzeb. B.R. Barber pisał o tym jako zjawisku jako o etosie infantylnizmu, który wraz z prywatyzacją, homogenizacją gustów, a także umarkowaniem, poprzez negację cnót i odpowiedzialności obywatelskiej, w negatywny sposób wpływa na system kapitalistyczny, gdyż osłabia demokrację.

Infantylnizm, który opiera się na poczuciu nigdy niekończącego się dzieciństwa, a raczej – na niechęci do dorastania, w specyficzny sposób kształtuje współczesne zachowania i ideologię społeczeństwa konsumpcyjnego. Jak zauważył umiarkowany liberał R.J. Samuelson, człowiek nie chce się już zachowywać stosownie do swojego wieku, co więcej, coraz rzadziej się do niego przyznaje. Większość osób starszych chciałoby odzyskać swą młodość, nastolatki natomiast robią wszystko, by wyglądać dojrzałe. Istniejące w przeszłości etapy cyklu życia zostały zanegowane i zniwelowane. Okres dzieciństwa został skrócony, natomiast lata młodzieńcze zaczynają się jeszcze przed okresem dojrzewania i czasami trwają całe życie.

Przejawy infantylnizmu można dostrzec we współczesnych zjawiskach społecznych. Operacje plastyczne promują „wieczną młodość”, moda dla najmłodszych dzieci staje się coraz bardziej popularna, nastoletni koszykarze są żywymi reklamami swoich sponsorów. Dorośli czytają *Władcę Pierścieni* i *Harry’ego Pottera*, naśladują styl ubierania się młodszego pokolenia, zaś największym zainteresowaniem widzów cieszą się filmy będące właściwie ekranizacjami komiksów. Etos infantylnizmu wpłynął nie tylko na kulturę masową, lecz także na postrzeganie rzeczywistości. Jednostka coraz częściej widzi ją jako świat czarno-biały, niezłożony, prosty i jednowymiarowy<sup>77</sup>.

Infantylnizm pod wieloma względami przypomina makdonaldyzację społeczeństwa, o której pisał amerykański socjolog G. Ritzer. Zjawisko to opiera się na sukcesywnym popularyzowaniu zasad działalności restauracji szybkich dań (gdzie je się szybko, tanio i dużo) we wszystkich sferach życia, zarówno społecznej, prywatnej, jak i kulturowej.

Termin „makdonaldyzacja” wywodzi się od nazwy sieci restauracji McDonald’s, stworzonych przez braci Dicka i Maca McDonaldu, którzy pierwszy bar szybkich dań otworzyli w Pasadenie (Kalifornii) w 1937 roku<sup>78</sup>.

Zjawisko makdonaldyzacji opiera się na czterech podstawowych aspektach: efektywności, kalkulacyjności, przewidywalności i manipulacji. Efektywność ma na celu jak najszybsze zaspokojenie potrzeb i pragnień jednostki. Kalkulacyjność ma za zadanie dostarczenie usługi w jak najszybszym czasie i w jak największej ilości. Przewidywalność opiera się na homogenizacji i ujednoceniu produktów, a także gustów konsumenckich. Natomiast u podstaw manipulacji leży coraz

<sup>77</sup> B.R. Barber, *Skonsumowani. Jak rynek psuje dzieci, infantylnizuje dorosłych i polyka obywateli*, Warszawa 2008, s. 9-15.

<sup>78</sup> G. Ritzer, *Makdonaldyzacja społeczeństwa*, Warszawa 1997, s. 67.

częstsze inwestowanie kapitału w technologię, a nie w ludzi, co prowadzi do ich upodmiotowienia<sup>79</sup>.

Banksy poprzez swoją twórczość stara się przekazać, że człowiek „zniewolony” nabywaniem i konsumowaniem dóbr i usług przestaje dostrzegać sprawy najistotniejsze. Takim współczesnym problemem społecznym jest z pewnością powiększanie się przepaści między bogatymi a biednymi (jedno z graffiti artysty, które nawiązuje do tego problemu, przedstawia wychudzone afrykańskie dziecko z czapeczką Burger Kinga na głowie). W ramach Programu Rozwoju ONZ zbadano, jakie jest zróżnicowanie ekonomiczne światowej ludności. Na ich podstawie można było stwierdzić, że majątek trzech zamożnych obywateli był równy dochodowi narodowemu 48 państw Trzeciego Świata<sup>80</sup>. W latach 1960–1980 sytuacja ekonomiczna 200 milionów osób uległa pogorszeniu – w latach 1980–1993 ta sytuacja dotknęła kolejny miliard osób. W 1998 roku 20% obywateli zamieszkujących najbogatsze kraje konsumowało 86% całej światowej produkcji. W momencie przeprowadzania badań, trzy miliardy ludzi żyło za mniej niż dwa dolary dziennie – aż 1,3 miliarda osób egzystowało za mniej niż dolara na dzień<sup>81</sup>.

Coraz większe pogłębianie się przepaści między bogatymi a biednymi prowadzi do ubóstwa. Jak mówi definicja H. Zandera, jest to „specyficzna indywidualna sytuacja niedoboru lub swoisty fenomen, wprawdzie relatywnie jednorodnych, ale zarazem zmarginalizowanych grup społecznych”<sup>82</sup>, u którego podstaw wiele różnorodnych przyczyn<sup>83</sup>. Przede wszystkim istnieje zjawisko „dziedziczenia” biedy przez kolejne pokolenia, zwiększa się bezrobocie i pogłębia zjawisko *working poor* – osób pracujących, lecz z trudem wiążących koniec z końcem. Na intensyfikację ubóstwa ma również wpływ alkoholizm, izolacjonizm polegający na zamykaniu się w określonej i zhermetyzowanej grupie, a także negacja świata zewnętrznego i obwinianie go za swoją trudną sytuację. Bieda staje się coraz bardziej sfeminizowana, często dotyka dzieci i młodzież<sup>84</sup>, tworząc przy tym nową grupę społeczną „*underclass*”. Termin ten, jak pisze Z. Bauman, opisuje jednostki (czy też całe grupy społeczne), które znajdują się na marginesie życia społecznego – istnieją poza hierarchią i klasami. Są to osoby, które „nie wnoszą żadnego użytecznego wkładu w życie reszty i których z zasady nie dotyczy zbawienie”<sup>85</sup>, gdyż nie wypełniają

<sup>79</sup> Ibidem, s. 31-35.

<sup>80</sup> Jak zauważa R. Lister, problem biedy nie dotyka współcześnie tylko globalnego „Południa”. Odsetek ludzi ubogich, będących obywatelami Stanów Zjednoczonych, przekracza 10%. W Unii Europejskiej aż 15% ludności żyje poniżej progu biedy, R. Lister, *Bieda*, Warszawa 2007, s. 13.

<sup>81</sup> W. Wosińska, *Oblicza globalizacji*, Sopot 2010, s. 243.

<sup>82</sup> Cyt. za: D. Rybczyńska, *Jakość życia młodzieży z rodzin ubogich*, Zielona Góra 1998, s. 64.

<sup>83</sup> Jak przewrotnie zauważa J. Baudrillard, nie są to tylko przyczyny zewnętrzne. Cała struktura społeczna opiera się na podziale biedni – bogaci: „system utrzymuje się tylko dlatego, że produkuje zarazem bogactwo, jak i ubóstwo, wytwarza równie wiele niezadowolenia, jak i satysfakcji, powoduje jednocześnie szkody, jak i przyczynia się do »postępu«”, J. Baudrillard, *Społeczeństwo konsumpcyjne...*, s. 55.

<sup>84</sup> J.M. Zabielska, *Ubóstwo a procesy marginalizacji społecznej*, Lublin 2007, s. 29.

<sup>85</sup> Z. Bauman, *Praca, konsumpcjonizm i nowi ubodzy*, Kraków 2006, s. 131.

ról społecznych, stają się bezużyteczne. Nie mają więc jakiegokolwiek szansy, aby zmienić swą społeczną sytuację<sup>86</sup>.

Banksy jest zagorzałym pacyfistą. Aktywnie sprzeciwiał się militarnej operacji w Iraku – jego prace (przedstawiające helikopter z przywiązaną kokardką czy kostuchę z doklejoną uśmiechniętą buźką) były wykorzystywane na transparentach w czasie demonstracji antywojennych w Londynie w 2003 roku.

Brytyjski artysta dostrzega, że głównymi ofiarami problemów społecznych, takich jak nadmierna konsumpcja, bieda i konflikty zbrojne, są dzieci (nawiązuje do tego chociażby graffiti Banksy'ego, przedstawiające dziewczynkę w masce gazowej). To właśnie dzieci były bohaterami cyklu prac, jakie angielski artysta stworzył w 2005 roku na murze oddzielającym Palestyńczyków i Żydów. Graffiti stworzone przez Banksy'ego daje odrobinę nadziei – dorastające pokolenie jest w przyszłości szansą na zaistnienie pozytywnych zmian w rzeczywistości społeczno-politycznej.

Mur „bezpieczeństwa” Izrael buduje od 2002 roku, aby oddzielić się od narodu palestyńskiego na Zachodnim Brzegu. W założeniu ściana miała osiągnąć 670 kilometrów i obejmować swym zasięgiem Zachodni Brzeg od rzeki Jordan (na północy), ciągnąc się aż do Morza Martwego (na południu). Koszt tej inwestycji (która zdaniem Międzynarodowego Trybunału Sprawiedliwości jest nielegalna) pochłonął wiele miliardów dolarów. Bezpieczeństwa pilnują kamery, radary oraz wojsko – dodatkowo mur jest pod napięciem.

Jak zauważył profesor stosunków międzynarodowych na oksfordzkim Uniwersytecie, A. Shlaim, koncepcja wybudowania granicy między tymi dwoma narodami nie narodziła się dopiero w 2002 roku. Już T. Żabotyński, przywódca syjonizmu rewizjonistycznego, postulował jego powstanie, argumentując, że traktat pokojowy między Żydami a Arabami nie jest realistyczny – Palestyńczycy nigdy nie zgodzą się na osadnictwo innego narodu na swoich terenach. Jedynym wyjściem z tej sytuacji byłoby wybudowanie „żelaznego muru” – wojskowej siły, która umożliwiłaby sukcesywną kolonizację palestyńskiego narodu.

Władze Izraela tłumaczyły, że budowanie tej swoistej granicy między państwami miało swoje źródła w zakończonych porażką negocjacjach w Camp David, a także w zamachach terrorystycznych przeprowadzonych w 2002 roku. Palestyńczycy widzą tę sytuację jednak zupełnie inaczej – ściana ma na nich wymóc „dobrowolną” emigrację z tych terenów (podobnie jak w 1948 roku, kiedy to utrudniano im dostęp do wody i ziem uprawnych; w 2003 roku zaprzestano natomiast łączenia rodzin – mieszkańcy Jerozolimy nie mogą już uzyskać karty stałego pobytu dla swoich bliskich, zamieszkujących inne palestyńskie miasta). Jak wyliczono, po doprowadzeniu do końca budowy przynajmniej 27 tysięcy Palestyńczyków będzie musiało wystąpić z prośbą do władz izraelskich o zgodę na mieszkanie w swoich domach. Mieszkańcy będą mogli się wydostać z objętych murem miast i wsi tylko przez wbudowane w ścianę bramki.

<sup>86</sup> O niesprawiedliwości tej sytuacji mówi przypowieść dr. Carla Segana, przytoczona przez T. Zbyrad, *Ubóstwo jako syndrom społeczeństwa konsumpcyjnego*, [w:] *Spółczesne problemy społeczne...*, s. 318.

Stawiana przez Żydów „granica” przecina nie tylko całe osiedla, przedmieścia, a nawet ulice, lecz oddziela od siebie ludzi, którzy jeszcze niedawno byli bliskimi sąsiadami. Po stronie palestyńskiej ściana pokryta jest malowidłami, graffiti i wolnościowymi hasłami, po stronie izraelskiej – udaje ekrany dźwiękoszczelne lub przykryta jest piaskowcem.

Choć opinii międzynarodowej nie udało się powstrzymać budowy tej swoistej granicy między narodami, to nawet pośród Żydów znajduje się wielu jej przeciwników (a wśród nich A. Hass – izraelska dziennikarka). Palestyńczycy natomiast ciągle wierzą, że „mur runie. Może za 10, może za 50 lat. Nigdzie nie zamierzają iść. Zaczekają<sup>87</sup>”.

### Banksy: anarchista czy ikona pop-kultury?

Banksy uważa siebie za anarchistę – buntuje się przeciwko instytucji władzy i państwa, gdyż uważa, że ich fundamenty oparte są na sile i przemocy. W pewnym sensie jest niedostosowany społecznie, gdyż sprzeciwia się istniejącej rzeczywistości, walczy z nią środkami artystycznymi. Banksy jest także dewiantem społecznym – i to nie tylko dlatego, że tworzy „nielegalną” sztukę. Niniejsza praca ukazuje, że w otwarty sposób atakuje istniejące w społeczeństwie normy, wartości i „*status quo*”. Brytyjski artysta graffiti marzy o świecie utopijnym – bo doskonałym, w którym wszyscy są równi, nie ma wyzysku, bezrefleksyjnej konsumpcji i cierpienia.

Banksy postrzega siebie jako twórcę walczącego z systemem, jednak z biegiem lat stał się coraz bardziej popularny, a nawet modny. W 2004 roku został nawet nazwany (przez magazyn „GQ”) jednym z dziesięciu najbardziej wpływowych artystów Wielkiej Brytanii<sup>88</sup>. Powoli zaczął się również stawiać (chcąc czy nie chcąc) częścią przynoszącego wielkie zyski biznesu. Jak zauważył Mariusz Walas, gdański artysta, „Ma wokół siebie grupę menedżerów – ktoś mu załatwia ścianę, na której maluje, ktoś inny sprzedaje jego sztukę. To już przemysł<sup>89</sup>”. Trudno nie zgodzić się z tym stwierdzeniem. Ceny, za które nabywane są prace brytyjskiego artysty, osiągnęły sześcicyfrowe sumy. Jedno z jego dzieł wykonane na Portobello Road zostało sprzedane za niebagatelną kwotę 208,100 funtów<sup>90</sup>. Inna pracę grafficiarza, przedstawiającą Monę Lisę, z której oczu wypływa farba, sprzedano na jednej z aukcji za 57,600 funtów<sup>91</sup>. Christina Aguilera, gwiazdka amerykańskiej muzyki pop, zakupiła trzy prace Banksy’ego za łączną kwotę 25 tysięcy funtów po tym, jak obejrzała jego dzieła w zamkniętej specjalnie dla niej galerii w Soho. W 2007

<sup>87</sup> M. Mughrabi, *Krzyk zza ściany*, „Polityka”, 2006, nr 44.

<sup>88</sup> J. Walsh, *What Banksy did next*, „The Independent”, 15.05.2004.

<sup>89</sup> Cyt.za: P. Sarzyński, *Znani z tego, że nie są znani*, „Polityka”, 2008, nr 51.

<sup>90</sup> R. Verkaik, *Has Banksy’s real identity been discovered?...*

<sup>91</sup> M. Beard, *Banksy’s “Mona Lisa”...*

roku sławna amerykańska para aktorów Brad Pitt i Angelina Jolie wydała w czasie aukcji ponad jeden milion dolarów na prace brytyjskiego artysty<sup>92</sup>.

Z jednej strony Banksy uważa się za antysystemowego rebelianta, z drugiej „romansuje” z pop-kulturą (a może chce ją zniszczyć „od środka?”), choćby wtedy, kiedy przesznuł do sklepów muzycznych 500 kopii podrobionych płyt kompaktowych, wyśmiewających debiutancki album Paris Hilton. Okładka płyty została zmieniona – zdjęcie przedstawiało piosenkarkę z odsłoniętymi pierściami. Wśród utworów (lista została oczywiście zmieniona) można było znaleźć piosenki o takich tytułach, jak: „Co zrobiłam?”, „Dlaczego istnieję?”, „Dlaczego jestem sławna?”<sup>93</sup>. Podrobione płyty trafiły do sklepów w różnych angielskich miastach. Co ciekawe, żadna z osób, które omyłkowo zakupiły zmieniony przez Banksy’ego album, nie dokonała jego zwrotu, a także nie zgłosiła reklamacji.

Artysta graffiti stworzył i wyreżyserował także czołówkę znanej kreskówki Simpsonowie (produkowanej przez jedną z największych korporacji medialnych – Warner Bros), która przedstawia pracowników sweatshopu, przygotowujących i pakujących gadzety związane z animowanym filmem czy wyczerpanego jedno-rodzica przebijającego rogiem płyty DVD<sup>94</sup>.

Banksy kreuje się więc na artystę antykomercyjnego i antykorporacyjnego. Jest jednak podejrzewany o współpracę z jednym z największych na świecie koncernów obuwniczych i odzieżowych – firmą PUMA, która miała zasponsorować jedną z wystaw, noszącą nazwę *Santa’s Ghetto* (Getto Świętego Mikołaja), promującą książkę *Picture on walls*. Artysta podobno przygotował specjalnie z tej okazji ekspozycję sklepową PUMA (co jest niepotwierdzoną informacją). W trakcie wystawy *Turf War* miały być natomiast sprzedawane koszulki z uwiecznionymi pracami artysty, na których rękawach widniało logo obuwniczego koncernu. W Internecie pojawiły się również projekty butów, które miały być rzekomo przygotowane przez Banksy’ego<sup>95</sup>.

W 2010 roku artysta wyreżyserował dokument *Exit Through The Gift Shop* („Wyjście przed sklep z pamiątkami”), który ma wyraźne przesłanie – we współczesnym świecie każdy może stać się podziwianym artystą, czy na to zasługuje, czy nie (czyżby Banksy wyśmiewał się również ze swojej rosnącej popularności?)<sup>96</sup>. Co ciekawe, zgodnie z opisem filmu został on wyprodukowany przez Paranoid Pictures<sup>97</sup> (nazwa koncernu jest ironicznym nawiązaniem do amerykańskiej wytwórni filmowej znanej pod nazwą Paramount Pictures, będącej jednym z największych dystrybutorów seriali telewizyjnych).

Wyreżyserowany przez Banksy’ego film dokumentalny miał swoją premierę na festiwalu w Sundance. Wiadomo że graffitiarz się na niej pojawił – na ulicach

<sup>92</sup> P. Foster, *Banksy, the celebrated...*

<sup>93</sup> M. Hodgson, C. Truscott, *Banksy targets Paris Hilton*, „The Independent”, 03.09.2006.

<sup>94</sup> J. Halliday, *Banksy takes Simpsons into sweatshop*, „The Guardian”, 11.10.2010.

<sup>95</sup> <http://www.spacehijackers.co.uk/html/projects/banksy/burner.html>, data dostępu: 17.05.2011.

<sup>96</sup> J. Ruszczak, *Banksy ciągle drażni...*

<sup>97</sup> J. Szczerba, *Banksy z Myszką, ale bez Oscara?*, „Gazeta Wyborcza”, 2011, nr 41.

Park City stworzył dziesięć prac<sup>98</sup>. Artysta wysłał również do dyrektora programowego festiwalu list, w którym napisał: „Wszystko, co zobaczycie, jest prawdą, szczególnie te momenty, kiedy kłamiemy”<sup>99</sup>.

Jedno z dzieł, które powstały w Sundance, a które przypisane zostały Banksy'emu, przedstawiały człowieka zapatrzonego w pustą ramę obrazu. Miejscowi grafficiarze, jako że uznali brytyjskiego writera za zdrajcę ideałów, który stał się częścią kultury masowej, najpierw dorysowali do jego graffiti bohomy, po czym zamalowali obraz na czarno. Władze miasta postanowiły więc oczyścić mur<sup>100</sup>.

Dokument wyreżyserowany przez Banksy'ego został nominowany do Oscara. Jednak jak zastrzegł Tom Sherak, przewodniczący Amerykańskiej Akademii Filmowej, jeśli artysta wygra nagrodę (a już wiadomo, że tak się nie stało<sup>101</sup>), nie zostanie wpuszczony na scenę – odbierze ją producent filmu Jaimie D'Cruz. Powodem takiej decyzji była niechęć brytyjskiego grafficiarza do ujawnienia swojej prawdziwej tożsamości – Oscara chciał odebrać zakapturzony z maską (najprawdopodobniej małpy) na twarzy. Jak stwierdził Sherak, byłoby to lekceważeniem powagi uroczystości: „Jeśli Banksy nie uważa za stosowne pokazania swojej twarzy na ceremonii, my nie uważamy za stosowne zapraszanie go na scenę”<sup>102</sup> – zdecydował. Dziesięć dni przed rozdaniem Oscarów zdjęto również billboard (wyszący dosłownie naprzeciwko siedziby Amerykańskiej Gildii Reżyserów), który został przez brytyjskiego grafficiarza przemalowany. Do uwiecznionej na reklamie modelki Banksy domalował Myszkę Miki obłapiającą jej biust i nietrzeźwą Myszkę Minnie. Zdejmowanie billboardu odbywało się w nerwowej atmosferze – nieznany człowiek awanturował się, że jest to jego własność. Jak stwierdzili niektórzy obserwatorzy, całe zamieszanie było kolejną prowokacją grafficiarza<sup>103</sup>. Komentarzem Banksy'ego do „afery oskarowej” miała być praca, która powstała w angielskim mieście Weston-super-Mare, przedstawiająca dziewczynkę trzymającą w reku statuetkę Oscara. Sam artysta nie zaprzeczył, ale i nie potwierdził, że graffiti zostało stworzone przez niego<sup>104</sup>.

Odpowiedź na pytanie, czy brytyjski artysta graffiti jest współczesnym partyzantem, czy ikoną pop-kultury, nie jest więc jednoznaczna. Warto w tym miejscu przytoczyć słowa wypowiedziane kiedyś przez Banksy'ego: „możesz powiedzieć, że graffiti jest obrzydliwe, egoistyczne i że jest działaniem osób, które są głodne jakiejś żalosnej sławy. (...) Trudno jest ludziom zrozumieć, iż nie malujesz graffiti,

<sup>98</sup> Ibidem.

<sup>99</sup> Cyt za: I. Nyc, *Idol ze spreymem...*

<sup>100</sup> *Farbą w mural*, „Polityka”, 2010, nr 46.

<sup>101</sup> W czasie ceremonii rozdania Oscarów Justin Timberlake (amerykańska gwiazda muzyki pop) wprawił wszystkich w osłupienie, gdy stwierdził, że to on jest prawdziwym Banksym.

<sup>102</sup> Cyt. za: J. Szczerba, *Banksy z Myszka...*

<sup>103</sup> Ibidem.

<sup>104</sup> [http://www.tokfm.pl/Tokfm/1,103089,9241023,Nareszcie\\_\\_odpowiedz\\_\\_Banksy\\_ego\\_na\\_Oscary\\_\\_O\\_ile.htm](http://www.tokfm.pl/Tokfm/1,103089,9241023,Nareszcie__odpowiedz__Banksy_ego_na_Oscary__O_ile.htm), data dostępu: 22.05.2011.

aby pewnego dnia jakaś wielka, gruba »szycha« powiesiła twoją pracę na swojej ścianie. Jeśli malujesz obrazy na murach, to jesteś już ponad tym (...)»<sup>105</sup>”

„Śmiejcie się, ale pewnego dnia my będziemy u władzy” – informuje graffiti Banksy’ego przedstawiające małpę. Jeśli współczesny konsument zatraci się zupełnie w nabywaniu dóbr, zapomni o nękających świat problemach społecznych, jak ubóstwo czy konflikty zbrojne, co może uratować naszą cywilizację przed upadkiem, swoistym powrotem do epoki kamienia łupanego?

## Zakończenie

Sztuka jest sferą życia jednostki, która poprzez spełniane przez nią społeczne, moralne czy psychiczne funkcje pretendowała do bycia swoistym drogowskazem – nie tylko wskazywała problematyczne zagadnienia, ale również podsuwała ich rozwiązanie.

Zjawisko graffiti, przez niektórych traktowane jako forma wandalizmu, przez innych – jako współczesna postać działalności artystycznej, stało się sposobem przedstawiania negatywnych aspektów współczesnego świata. Brytyjski artysta graffiti, ukrywający się pod pseudonimem Banksy, wykorzystuje przestrzeń publiczną, aby unaocznic istniejące wokół człowieka problemy społeczne, takie jak ubóstwo czy konflikty zbrojne, które niosą ze sobą wiele negatywnych konsekwencji.

Poprzez swoje prace Banksy chce pokazać, że konsumpcyjny styl życia stał się współcześnie swoistą religią i ideologią. Człowiek zatracił się w nabywaniu i konsumowaniu dóbr, które stały się dla niego synonimem szczęścia, zadowolenia i wysokiej pozycji społecznej. Zjawisko to doprowadziło do powolnego zanikania prawdziwych więzi i relacji międzyludzkich.

Nie można jednoznacznie stwierdzić, czy Banksy jest współczesnym partyzantem walczącym z niesprawiedliwością i nierównościami, czy inteligentnym hochsztaplerem umiejętnie wykorzystującym swoją szybko zdobytą sławę. Niewątpliwie prace tego tajemniczego Brytyjczyka są jednak niezmiernie ważne ze społecznego punktu widzenia, gdyż przy użyciu prostych środków obnażają istniejące w rzeczywistości człowieka problemy. Banksy powiedział kiedyś: „Ludzie albo mnie kochają, albo nienawidzą, lub po prostu im nie zależy<sup>106</sup>”. Nie sposób zgodzić się z tym ostatnim stwierdzeniem. Cokolwiek o nim myślimy, obok jego twórczości nie sposób jest przejść obojętnie. Przykry i niepokojący charakter obrazów Banksy’ego zmusza do głębokiej refleksji nad światem i za to należy mu się uznanie.

<sup>105</sup> Banksy, *Banging Your Head...*

<sup>106</sup> <http://www.goodreads.com/author/quotes/28811>. Banksy, data dostępu: 20.04.2013.

**Słowa kluczowe:** sztuka, artysta, kontestacja, graffiti, Banksy, konsumpcja, konflikty zbrojne, ubóstwo.

**Key words:** art, artist, contestation, graffiti, Banksy, consumption, armed conflict, poverty.

### Streszczenie

Sztuka jest niezmiernie istotną sferą życia nie tylko jednostki, ale i całego społeczeństwa. Stała się swoistym drogowskazem – nie tylko wskazuje problematyczne zagadnienia, ale również podsuwa ich rozwiązanie.

Twórczość artystyczna we właściwy sobie sposób oddziałuje na odbiorców – potrafi wzbudzić w nich refleksję, zmusza do zadumy i zastanowienia. Sztuka społecznie zaangażowana porusza kwestie w życiu człowieka kluczowe i najważniejsze, spełniając przy tym wiele pożądanых społecznie i kulturowo funkcji.

Zjawisko graffiti stało się sposobem przedstawiania negatywnych aspektów współczesnego świata. Z jednej strony jest próbą kontestacji, z drugiej – pozostaje nierozzerwalnie związane z życiem społecznym, gdyż funkcjonuje w jego obrębie.

Brytyjski artysta graffiti, ukrywający się pod pseudonimem Banksy, wykorzystuje przestrzeń publiczną, aby unaocznic istniejące wokół człowieka problemy społeczne, takie jak nadmierna konsumpcja, ubóstwo czy konflikty zbrojne, które niosą ze sobą wiele negatywnych konsekwencji.

Trudno jest jednoznacznie stwierdzić, czy jest on współczesnym partyzantem walczącym z niesprawiedliwością i nierównościami, czy inteligentnym hochsztaplerem umiejętnie wykorzystującym swoją szybko zdobytą sławę. Cokolwiek o nim myślimy, obok jego twórczości nie sposób jest przejść obojętnie. Przykry i niepokojący charakter obrazów Banksy'ego zmusza do głębokiej refleksji nad światem i za to należy mu się uznanie.

“Laugh now but one day we'll be in charge”. Modern social problems in Banksy's art

Art has always been a very important sphere of humanity, not only for individuals, but for society as a whole. As early as ancient times, mankind produced pictures which mirrored the reality of everyday life, in the shape of cave wall paintings. Through his art, a contemporary artist attempts to not only bear witness to reality, but also to influence and change this reality in order to modify and/or repair it.

In its own way, artistic creation affects the audience as it speaks through visual experience. Art can be charged with meaning, and can inspire the audience to ponder and reflect upon the issues that it touches upon. Socially engaged art draws attention to key aspects of human life while satisfying our cultural, aesthetic and philosophical needs.

Art constitutes a significant domain of human life. Some individuals fulfill their social, moral, or mental functions through art, and at the same time aspire to be a kind of signpost – not only pointing towards problematic issues, but also providing suggestions to solve them. The phenomenon of graffiti, regarded by some as a form of vandalism, and by others as a contemporary form of artistic activity, has become a way of presenting the



negative aspects of the contemporary world. On the one hand, it is therefore an attempt to protest. On the other hand, it is inextricably linked to social life.

The British graffiti artist, who disguises himself using the nickname Banksy, utilizes public space to make us stop and think about existing social problems, such as excessive consumption, poverty or armed conflicts, which carry a lot of pejorative implications. Through his work he seems to show that consumerism in the modern era has replaced religion and ideology. A man lost in the world of buying and selling has started to associate simply consuming goods with happiness, contentment, and a high social position. This phenomenon has led to the slow disappearance of true bonds and relationships.

It is hard to determine whether Banksy is a modern guerilla fighter, fighting against injustice and inequality, or an intelligent fraudster, skillfully using his rapidly acquired fame. Undoubtedly, however, the work of this mysterious Briton is extremely important from a social point of view because he manages, through simple means, to expose existing human problems. Banksy once said, “People either love me or hate, or simply they do not care.” It is impossible to agree with this last statement. Whatever your opinion about graffiti is, it is unthinkable to pass by his work without noticing it and reacting to it. For Banksy, annoying and disturbing images are an invitation to contemplate our world and for that he deserves recognition.

Joanna Niemyjska<sup>1</sup>

## Grafika komputerowa – wirtualna twórczość

W starożytnej Grecji na określenie terminu „sztuka” funkcjonowało słowo „*techné*”, zaś jego rzymskim odpowiednikiem było słowo „*ars*”<sup>2</sup>. Do czasów odrodzenia oznaczały one umiejętność wytworzenia danego przedmiotu. Wytworzenie jakiegokolwiek rzeczy wymagało znajomości reguł i przepisów rządzących w określonej dziedzinie. Nie można było zatem nazwać sztuką tego, co nie było podporządkowane pewnym zasadom. To samo dotyczyło tworów przyrody oraz wytworów powstałych za sprawą przypadku. Sztuka zatem była utożsamiana z celową działalnością człowieka lub dyspozycją do tej działalności. Ten sposób pojmowania sztuki świadczył o jego uniwersalnym, racjonalnym charakterze<sup>3</sup>.

Starożytność nosła za sobą również podział na sztuki wymagające wysiłku fizycznego – pospolite (*artes vulgares*) oraz na wymagające trudu intelektualnego – wolne (*artes liberales*)<sup>4</sup>. Głównym kryterium oceny wytworów nie było piękno, lecz doskonałość, o której decydowały umiejętności twórcy i jego znajomość reguł<sup>5</sup>. Analogicznie – wraz ze wzrostem zdolności twórcy narastała wartość dzieła sztuki.

Kryteria te wydają się idealnie wpisywać w nurt wirtualnej twórczości, związanej z tworzeniem cyfrowych obrazów. Stanowią go artyści, którzy zaadaptowali komputer jako narzędzie poszerzające ich tradycyjny warsztat artystyczny. Oprócz znajomości tradycyjnych technik powstawania dzieła dodatkowo muszą mieć opanowane zasady posługiwania się programami służącymi do tworzenia grafiki komputerowej. Skutkiem tego proces twórczy zostaje podporządkowany nowym zmechanizowanym regułom, zaś cyfrowa natura dzieła sztuki staje się integralną częścią nie tylko komputera, ale także całej społeczności internetowej, w którą jest wprowadzany.

---

<sup>1</sup> e-mail: [tilia.chan@gmail.com](mailto:tilia.chan@gmail.com)

<sup>2</sup> Por. W. Tatarkiewicz, *Dzieje sześciu pojęć*, Warszawa 1975, s. 21-24.

<sup>3</sup> Por. W. Tatarkiewicz, *Historia estetyki*, t. I, Wrocław 1960, s. 147-152.

<sup>4</sup> Por. W. Tatarkiewicz, *Dzieje sześciu pojęć...*, s. 62-68.

<sup>5</sup> Por. A.B. Stępień, *Propedeutyka estetyki*, Warszawa 1975, s. 36.

Grafika komputerowa musiała przejść długą drogę, zanim jej walory zostały wykorzystane w kreacji artystycznej. Już sama definicja mówiąca, że jest to „dział informatyki zajmujący się tworzeniem obrazów oraz obiektów rzeczywistych, jak i wymaginowanych”<sup>6</sup> świadczy o odmiennych niż artystycznych korzeniach. Termin „grafika komputerowa” został wprowadzony w 1960 roku przez Williama A. Fettera w celu opisanego procesu wizualizacji kabin lotniczych dla firmy Boeing<sup>7</sup>. Wyrastając z zastosowań militarnych, z czasem znalazła szerokie uznanie w dziedzinie inżynierii oraz badań naukowych. Fakt, że zmysł wzroku absorbuje najwięcej informacji z otaczającego nas świata (blisko osiemdziesiąt procent), sprawił, że grafika komputerowa okazała się kluczową technologią w przekazywaniu danych oraz trendów w marketingu, nauce oraz edukacji. Ta dobrze prosperująca dziedzina stała się również atrakcyjna dla młodych artystów.

Głównym obszarem rozważań artykułu jest grafika komputerowa rozpatrywana w kontekście sztuki, gdyż coraz częściej bywa uważana za autonomiczną dyscyplinę artystyczną. Analiza procesu twórczego ma na celu ukazać specyficzną strukturę dzieła grafiki komputerowej. Konfrontacja powstania dzieła cyfrowego z tradycyjnym dotyka znaczącego problemu statusu artysty cyfrowego. Z kolei wskazanie na różnorodność technik grafiki komputerowej oraz programów do jej tworzenia nakreśla miejsce bytowania dzieła w wirtualnym świecie.

Zwolennicy koncepcji autonomizmu grafiki komputerowej jako dyscypliny sztuki upatrują w komputerze narzędzia umożliwiającego wzbogacenie indywidualnych zdolności twórczych artystów poprzez wykorzystanie najnowszych zdobyczy techniki. W akcie kreacji nie jest uwzględniony jedynie komputer, lecz także artysta, który powołuje go do współdziałania. Tak określona współpraca nosi nazwę cyfrografii: „Definiowanie obrazu cyfrowego stało się możliwe dzięki ustabilizowaniu narzędzi, oprogramowania, także dzięki nowym możliwościom edycji dzieł. Cyfrografia staje się samodzielną dyscypliną plastyczną powstającą za pośrednictwem komputera przez zastosowanie graficznych programów komputerowych. W pojęciu tym człon – graficzny – odnosi się nie tylko do istniejących i zdefiniowanych technik plastycznych (w tym grafiki), lecz przede wszystkim do technicznych możliwości narzędzi (komputer, karta graficzna) i oprogramowania (programy graficzne), pozwalających na wizualizację strumienia bitów. Cyfrografia nie jest więc imitacją klasycznych dyscyplin plastycznych, lecz autonomiczną techniką posiadającą własne środki ekspresji, narzędzia i przestrzenie ekspozycji”<sup>8</sup>. Warto zaznaczyć, że dyscyplina ta uwzględnia zarówno statyczne (głównie 2D), jak i ruchome formy obrazu (animacje) wytworzone przy udziale komputera.

<sup>6</sup> Hasło: grafika komputerowa, [w:] *Wielka encyklopedia PWN*, t. 10, red. J. Wojnowski, Warszawa 2002, s. 376.

<sup>7</sup> Por. D. Austin, R. Doust, *Projektowanie dla nowych mediów*, przeł. A. Garbiński, Warszawa 2008, s. 29.

<sup>8</sup> R. Małoszowski, *Obrazy cyfrowe – wizja i rzeczywistość*, <http://www.up.krakow.pl/konspekt/konspekt9/digital.html>, data dostępu: 12.05.2010.

Wielu artystów, takich jak Tomasz Maroński, Kekai Kotaki, Nico Di Mattia<sup>9</sup>, widzi w grafice komputerowej pewną alternatywę dla malarstwa tradycyjnego. Główną zaletą korzystania z programów graficznych jest skrócenie czasu procesu twórczego. Przygotowanie stanowiska do pracy oraz czekanie na schnięcie poszczególnych warstw tradycyjnego dzieła malarskiego zajmuje o wiele więcej czasu niż praca na komputerze. Ponadto artyści jako jedną z największych zalet wskazują możliwość cofnięcia niechcianych pociągnięć<sup>10</sup>. Wstawianie poszczególnych elementów z możliwością ich anulowania wyklucza możliwość błędów, a także stwarza większe pole do eksperymentowania z kompozycją. Dzieje się tak dzięki działaniom na warstwach, które oferuje większość programów graficznych. Zabieg ten przypomina ułożenie na sobie nieskończonej ilości cienkich tafli szkła. Na każdej z nich możemy namalować jakiś inny obiekt, który będzie widoczny na końcowej tafli. Jeśli nam się nie spodoba, możemy go usunąć, nie naruszając innych warstw. Tak samo dzieje się w programach graficznych. Każdą warstwę możemy oddzielnie edytować, zmieniać, przekształcać, nie naruszając całej kompozycji. Wszystkie wyżej wymienione walory programów graficznych są owocem współpracy artystów z programistami. Skutkiem tego narzędzia cyfrowych artystów są ciągle udoskonalane w miarę ich potrzeb.

Istotna w procesie twórczym jest również wielofunkcyjność narzędzi wykorzystywanych w grafice komputerowej. Podczas gdy do wykonania obrazu na płótnie malarz wykorzystuje pewną liczbę pędzli, na komputerze wszystkie funkcje są skupione w jednym narzędziu (myszka, tablet). Artyści zwabieni możliwościami programów graficznych coraz częściej wykorzystują komputer w swojej twórczości, tym samym ją wzbogacając.

Dzieło grafiki komputerowej może być wykonane w grafice rastrowej (bitmapowej) bądź wektorowej (obiektowej). Pierwsza technika jest szczególnie preferowana przez artystów, gdyż obrazy wykonane tą techniką z niezwykłą precyzją odwzorowują rzeczywistość. Owe komputerowe dzieła graficzne od początku swojego istnienia dążyły do uzyskania obrazów podobnych do fotografii. Za przykład mogą służyć portrety Nico Di Matti wykonane za pomocą tabletu, które wiernie naśladują konkretne (zazwyczaj sławne) osoby.

Podstawowym, a zarazem najmniejszym elementem w strukturze tak wykonanego obrazu (rastrowego), jest piksel. Można go porównać do maleńkiej kropki wykonanej pędzlem, jednakże z drobnymi zastrzeżeniami. Przede wszystkim różni się od siebie kształtem. Piksel ma ściśle określony kształt, może występować w formie kwadratu (na monitorze komputera) lub prostokąta (na ekranie telewizora). Z kolei kropka farby jest nieregularna, nigdy nie przybierze perfekcyjnej-

<sup>9</sup> Informacje na temat twórczości cyfrowych artystów oraz ich dzieł możemy znaleźć zazwyczaj w sieci bądź w czasopiśmie koncentrujących się na tematyce szeroko pojętej grafiki komputerowej. Należy do nich między innymi seria wydań książkowych pt. *Digital Art Masters*, w których są prezentowane konkretne grafiki komputerowe opatrzone komentarzami autorów dzieł oraz czasopisma takie jak magazyn „PSD” oraz „Computer arts”, które promują prace młodych artystów.

<sup>10</sup> Por. T. Maroński, *Grafik z powołania*, „PSD”, 2006, nr 6, s. 10.

go kształtu. Poszczególne kwadraciki (piksele) są wypełnione jednolitym kolorem i wyrażane na ekranie komputera jako świecące punkciki. Te małe elementy, ściśle do siebie przylegając, mają określoną kolejność zapełniania obrazu, na którym są wyświetlane. Układają się od lewego górnego rzędu, kończąc na prawym. Tym sposobem tworzą prostokątną siatkę zwaną bitmapą, na której każdy piksel ma przypisane swoje określone miejsce oraz kolor.

O jakości (rozdzielczości) obrazu rastrowego decyduje całkowita liczba pikseli oraz ilość informacji przechowywanych w każdym pikselu. Dobrze obrazuje tę sytuację przywoływanie wspomnień. Im więcej pamiętamy informacji i szczegółów o danym zjawisku, tym wyraźniejszy obraz przywołujemy sobie w pamięci. Zasada jest prosta, im więcej pikseli przypada na całą długość elementu graficznego (PPI), tym lepsza jest ostrość obrazu. Zależności te ukazują, jak bardzo walory estetyczne obrazu w grafice komputerowej są uzależnione od parametrów informatycznych.

Relacja między komputerem a jego użytkownikiem ma charakter interaktywny. Przez interaktywność należy rozumieć wzajemny dialog między człowiekiem a komputerem<sup>11</sup>. Człowiek, wykonując pewne czynności na komputerze, wywołuje określoną reakcję ze strony maszyny i odwrotnie. Mając świadomość, że zmysł wzroku dostarcza człowiekowi największą część informacji z otaczającego świata, wyposażono oprogramowanie komputera w interfejsy graficzne<sup>12</sup>. Są one standardowym środkiem owego dialogu pomiędzy użytkownikiem a komputerem, który umożliwia szybkie i wydajne przetwarzanie danych obrazowych. W ten sposób interakcyjna grafika komputerowa stworzyła pomost dla współpracy człowieka z komputerem<sup>13</sup>.

Najpopularniejszym urządzeniem umożliwiającym interakcyjną współpracę komputera z człowiekiem jest myszka. Do urządzeń tych zaliczamy również ekran dotykowy, drążki sterownicze, tablety<sup>14</sup>. Te ostatnie mają szerokie zastosowanie wśród artystów, gdyż za pomocą podkładki i rysika każda wykonana kreska jest na bieżąco wyświetlana na monitorze komputera. W ten sposób obraz jest bezpośrednio tworzony na ekranie komputera i utrwalony w zapisie cyfrowym. Należy zwrócić uwagę, że obrazy mogą być również wprowadzane do komputera za pomocą urządzeń skanujących czy też przy użyciu portu USB, jak to ma miejsce w przypadku aparatów cyfrowych. W pierwszym wypadku proces ten nazywany jest digitalizacją<sup>15</sup>. Informacje (dźwięk, obraz, tekst) o dowolnym obiekcie są przekształcane w formę binarną, co umożliwia jego dalsze przetwarzanie, przekształcanie, przechowywanie i powielanie. Istnieją wówczas w formie nieciągłego

<sup>11</sup> Por. D. Austin, R. Doust, *Projektowanie dla nowych mediów...*, s. 181.

<sup>12</sup> Por. ibidem, s. 42.

<sup>13</sup> Por. ibidem, s. 36-37.

<sup>14</sup> Słowo zapożyczone z angielskiego oznaczające tabliczkę, notatnik. Tablet jest wyposażony w tablet pen – pióro cyfrowe, za pomocą którego na tej tabliczce można wykonywać rysunki. Każdy znak, kreska wykonane przez pióro są wysyłane bezpośrednio do ekranu komputera.

<sup>15</sup> Por. D. Austin, R. Doust, *Projektowanie dla nowych mediów...*, s. 180.

i niematerialnego zapisu danych (czyli w zapisie cyfrowym), który opiera się na operowaniu wartościami liczbowymi. Obrazy cyfrowe istnieją wówczas wirtualnie i mogą być edytowane za pomocą monitora lub też mogą być utrwalone na papierze dzięki urządzeniom drukującym.

Wraz z rozwojem grafiki komputerowej stawiane są jej coraz większe wymagania. Przez większość czasu swojego rozwoju była doceniana głównie w aspekcie realizowania realistycznych form plastycznych. Im dane obiekty bardziej przypominały ich rzeczywiste odpowiedniki, tym szersze uznanie zdobywały wśród odbiorców. Obecnie, kiedy bariera realizmu została przełamana, mało kto zwraca uwagę na precyzję przedstawiania rzeczy, postaci czy też zjawisk jawiących się nam na ekranach komputerów. Przyjmuje się to kryterium za coś oczywistego: „Nie wystarczy już »powalić« widza jakością obrazu czy realnością świata stworzonego – trzeba dobrego pomysłu i wiele godzin pracy, by stworzyć coś interesującego, co zostanie dostrzeżone i docenione przez innych”<sup>16</sup>.

Należy odróżnić grafikę komputerową artystyczną od użytkowej. Przepaść między nimi uwidacznia się chociażby w kształceniu artystów na uczelniach wyższych. Czynnikiem różnicującym ów podział jest dany cel, do którego dążą, natomiast techniki tworzenia prac zarówno w grafice artystycznej, jak i użytkowej, są te same. Tę pierwszą cechuje minimalizm formy, schematyzacja, upraszczanie obrazów do najprostszych form geometrycznych. Najbardziej jest to widoczne na przykładzie ewolucji logotypów firm, w reklamach czy też bajkach animowanych np. w Cartoon Network. Często łączone są w grafice użytkowej różne style<sup>17</sup> w celu przyciągnięcia uwagi odbiorcy (klienta).

W artystycznej grafice komputerowej jest natomiast zupełnie odwrotnie. Panuje w niej pełna dowolność wyrazu, zazwyczaj dominuje jednolitość stylistyczna oraz pewne analogie do kierunków istniejących w sztuce malarskiej. Najbardziej respektowane w środowisku sztuki cyfrowej są grupy artystów uprawiających malarstwo cyfrowe (*digital painting*), którzy wykorzystują komputer do tworzenia dzieł wyglądem przypominających tradycyjne dzieła malarskie. Artyści cyfrowi za pomocą piórka cyfrowego rysują obraz od podstaw, nie korzystając z żadnych pomocniczych elementów (np. zdjęcia, skany)<sup>18</sup>. Odwrotne jest w malarstwie maskowym (*matte painting*)<sup>19</sup>, w którym artysta wykorzystuje gotowe obiekty (są to najczęściej zdjęcia) i dorysowuje do nich różne elementy, nadając im nową formę. Ten typ malowania zdecydowanie skraca czas pracy, gdyż twórca posiada gotową bazę pod swoją pracę. Zarówno dzieło wykonane od podstaw na komputerze, jak

<sup>16</sup> R. Zimek, *ABC grafiki komputerowej*, Gliwice 2007, s. 9.

<sup>17</sup> Na przykład jednym z czołowych twórców, którzy przełamują jednolitość stylową, jest Adhemas Batista. Łączy fotografie z wykonanymi na komputerze prostymi bądź też bardziej skomplikowanymi elementami, <http://www.adhemas.com/>, data dostępu: 11.04.2010.

<sup>18</sup> Więcej szczegółów o technikach na stronie internetowej: <http://digital-painting.org/>, data dostępu: 10.06.2012.

<sup>19</sup> Proces powstawania takich dzieł można dokładnie prześledzić na stronie: <http://www.readactor.com/design/25-matte-painting-tutorials-for-adobe-photoshop/>, na której poszczególni autorzy krok po kroku odsłaniają kulisy malarstwa maskowego.

i te z wcześniej przygotowaną bazą, łączy nieliniowy proces ich tworzenia. Oznacza to, że artysta często pracuje (maluje) na warstwach, które można samodzielnie edytować. O zaniechaniu linearnego procesu tworzenia dzieła świadczy również możliwość cofania i ponawiania poszczególnych etapów. Malarz cyfrowy jest również w pewien sposób ograniczony, gdyż nigdy nie uzyska specyficznej powierzchni obrazu wykonanego tradycyjnymi technikami malarskimi (ilość nakładanej farby i związane z tym nierówności powierzchni). Z kolei artysta cyfrowy ma do dyspozycji kilka technik niedostępnych tradycyjnemu malarzowi. Możemy do nich zaliczyć milionową wirtualną paletę barw czy też specyficzne narzędzia, takie jak lasso, różdżka, piórko służące do modelowania i zaznaczania kształtów<sup>20</sup>.

Czas pokazuje, jak bardzo możliwości techniczne wpływały na jakość dzieł oraz na ich styl. I tak w swoich początkach dzieła były związane z konstruktywizmem<sup>21</sup>, graficy dzielili, porządkowali płaszczyznę monitora za pomocą geometrycznych form oraz linii. Następnie, kiedy komputery stały się bardziej dostępne, nastąpił pęd do realizmu i wreszcie w czasach obecnych mamy do czynienia z mieszaniem się form. Warto również wspomnieć o cieszącej się coraz większą popularnością sztuce fraktalnej, która powstaje w wyniku skomplikowanych równań matematycznych. Jest ona kolejnym przykładem, który obrazuje przenikanie nauk ścisłych na grunt artystyczny. Zawile abstrakcyjne formy fraktali początkowo mogą wywołać wrażenie chaosu – jednakże jest to chaos okiełzany. Każdy element, który dostrzegamy na ekranie, ma przypisaną określoną wartość liczbową, nadaną jej przez artystę podczas procesu twórczego. Sztuka fraktalna jest charakteryzowana jako: „dziedzina, w której polu zainteresowań znajdują się struktury fraktalne bądź zbiory, które charakteryzuje ich własna nieskończoność (fragment struktury przypomina jej całość) oraz nieskończony stopień dokładności odwzorowania ich szczegółów niezależnie od przyjętej skali”<sup>22</sup>. Chcąc uzmysłowić sobie, czym są fraktale i na czym polegają owe zależności, należy odnieść się do wytworów natury<sup>23</sup>. Przykładem jest kalafior, którego małe części po podzieleniu przypominają jego całość. Tak samo dzieje się z fraktalami – powiększając daną strukturę nieskończoną ilość razy, w jej mniejszych elementach będziemy mogli dostrzec w nich podobieństwo do całego dzieła. Fraktale wbrew pozorom nie są zimną wyrachowaną sztuką, w której decyduje przypadek. O tworzeniu fraktali decyduje artysta, który nabywając wiedzę matematyczną, kształtuje niezwykle wielobarwne, abstrakcyjne kompozycje<sup>24</sup>.

<sup>20</sup> Zob. <http://dictionary.babylon.com/digital%20painting/>, data dostępu: 19.04.2010.

<sup>21</sup> Zob. Aleksander Olszewski – *malarstwo, grafika komputerowa*, Muzeum Okręgowe im. Jacka Malczewskiego, Radom 1995.

<sup>22</sup> K. Mitchell, *The Fractal Art Manifesto*, <https://www.fractalus.com/info/manifesto.html>, data dostępu: 19.04.2010.

<sup>23</sup> Fraktale mają swoje odpowiedniki w naturze, np. kalafiori, brokuły, ich budowa przypomina klasyczne figury fraktalne.

<sup>24</sup> Zob. <http://www.enchgallery.com/fractals/fracthumbs.html> – strona jednej z największych internetowych galerii fraktali, data dostępu: 07.03.2012.

Zarówno dzieła grafiki artystycznej, jak i użytkowej, łączy innowacyjna technologia, za pomocą której są one wykonywane. Wiąże się z nią różnorodność procesów związanych z tworzeniem obrazu oraz złożoność sprzętu niezbędnego do jego wykonania. Grafika komputerowa, dając nowe możliwości, w coraz szybszym tempie staje się alternatywą dla młodych artystów, których talent jest kluczem do skierowania komputerów na świat sztuki.

Dzieła grafiki komputerowej włączają się w szeroki nurt określany mianem sztuki cyfrowej. Swym zasięgiem obejmuje on wszystkie wytwory wygenerowane cyfrowo, do których zalicza się muzykę, ruch oraz obraz. Mogą być traktowane jako autonomiczne względem siebie, a także łączone ze sobą, tworzące artystyczną całość, w wyniku czego powstają zupełnie nowe jakości. Termin ten jednakże, ze względu na duży stopień ogólności, jest wysoce wieloznaczny i w związku z tym nadużywany<sup>25</sup>. Ową różnorodność znaczeń można zauważyć na wielu festiwalach wspierających ideę tego rodzaju sztuki, która łączy w sobie niejako dwa środowiska – wirtualne i rzeczywiste<sup>26</sup>. Najbardziej popularnymi są organizowany w Austrii Festiwal Ars Electronica<sup>27</sup> oraz drugi nieco młodszy i o mniejszym zasięgu festiwal Lovebytes z siedzibą w Sheffield<sup>28</sup>. Zarówno na jednym, jak i na drugim stałymi punktami programu są przeróżne instalacje oraz prowokacyjne formy artystyczne, obfitujące w cyfrowe obrazy. Zawierają w sobie innowacyjne, często szokujące, połączenia wytworów sztuki i nauki, których celem jest wywołanie określonych reakcji u odbiorcy. Artyści, czerpiąc ze źródeł cyfrowego bogactwa, mają przede wszystkim na celu podniesienie wartości artystycznych swych dzieł. W tej sytuacji można odnieść wrażenie, że grafika komputerowa ujęta w statycznej formie obrazu (ang. *digital painting*) nie wzbudza większego zainteresowania. Wydaje się, że dopiero w połączeniu z innymi mediami, oddziałując na wszystkie zmysły człowieka, nabiera ona rozmachu, stając się czymś dostrzeganym przez odbiorcę.

W przeciwieństwie do wszechstronności renesansowych artystów, twórcy grafiki komputerowej są zorientowani na jej poszczególne rodzaje. Podział ten najbardziej jest uwidoczniiony podczas większych przedsięwzięć, takich jak gry komputerowe lub animowane filmy 3D. Przy tego typu produkcjach bierze udział liczna kadra profesjonalistów, która jest dzielona na artystów specjalizujących się w poszczególnych technikach. Typowym podziałem jest rozróżnienie na grafikę 2D, 3D oraz animację. Jest on jednak często niewystarczający, w związku z czym dochodzi do następnych podziałów. Wśród twórców grafiki trójwymiarowej wyróżnia się ludzi specjalizujących się w modelowaniu postaci oraz tych od „malowania” obiektów (ang. *3D painters*). Podziałom ulegają również grupy anima-

<sup>25</sup> Problem ten jest ujęty skrótowo, aczkolwiek z bogatymi odnośnikami w artykule Zawojskiego, *Sztuka cyfrowa jako wyzwanie dla estetyki*, Kraków 2005, s. 179-190.

<sup>26</sup> Zob. ibidem, s. 179-190.

<sup>27</sup> Więcej na temat idei festiwalu na stronie: [http://www.aec.at/festival\\_about\\_en.php](http://www.aec.at/festival_about_en.php), data dostępu: 07.10.2012.

<sup>28</sup> Zob. <http://2010.lovebytes.org.uk/about.php>, data dostępu: 06.20.2012.



torów, inaczej się bowiem animuje ruchy postaci, odmiennie żywioły, a jeszcze w inny sposób układ szat<sup>29</sup>. Wyjątkowi również nie ulegają artyści tworzący grafikę 2D, wszakże ten sam specjalista nie wykonuje rzeczy pierwszoplanowych oraz drugoplanowych. Zazwyczaj inne osoby wykonują elementy tła, a jeszcze inne główne postacie<sup>30</sup>. W związku z tym, chcąc mówić o przedstawicielach grafiki komputerowej, należy uwzględnić techniki, w których się specjalizują.

Wśród wykonawców dzieł grafiki dwuwymiarowej wysoko są cenieni tacy artyści, jak: Loïc e338 Zimmermann<sup>31</sup>, Daniel Dociu<sup>32</sup>, Tim Warnock<sup>33</sup>, ale także młodzi polscy graficy: Marek Okoń<sup>34</sup>, Maciej Kuciara<sup>35</sup>, Tomasz Jedruszek<sup>36</sup>. Wyróżnia ich nie tylko dobrze opanowany warsztat malarski, ale również nowatorskie rozwiązania w zastosowaniu cyfrowych narzędzi.

Jednym z rodzajów malarstwa cyfrowego (2D) jest *digital painting* – dziedzina sztuki komputerowej wywodząca się od tradycyjnych technik malarskich. W przeciwieństwie do powyższych technik brakuje w niej manipulacji zdjęciami, zastosowania filtrów, a także wielowarstwowości. Artyści cyfrowi bardzo często pracują jedynie na jednej warstwie, chcąc upodobnić swoje wirtualne działania do tych rzeczywistych. Z myślą o nich powstały specjalne funkcje w drukarniach, pozwalające przenieść obraz cyfrowy na płótno, starające się imitować przy tym z jak największą dokładnością realny obraz. W związku z tym imitowany jest nie tylko proces twórczy oraz powiązane z nim narzędzia, ale także samo dzieło.

Ciekawym zjawiskiem występującym wśród działań tego typu artystów jest tworzenie kilkuminutowych filmów z podkładem muzycznym, ukazujących w przyspieszeniu etapy tworzenia dzieła (od szkicu do ostatecznej wersji). Tego typu działania noszą nazwę *speed painting*<sup>37</sup>, czyli wykonane w krótkim czasie grafiki komputerowe (czas ich wykonania nie może przekraczać godziny<sup>38</sup>), tworzone bez żadnych szkiców wstępnych. Są to nieraz ekspresyjne rysunki, w których nastroj tworzą mocne pociągnięcia pędzla, kreski oraz plamy barwne<sup>39</sup>. W tym

<sup>29</sup> Przykładem jest firma Secret Lab, która zajmuje się wyłącznie animacją sierści, futra oraz włosów.

<sup>30</sup> Przykładem jest znany hawajski artysta Kekai Kotaki, który zaczynał od tekstur terenu – malował ziemię, zaś po pięciu latach stał się głównym artystą koncepcyjnym przy grze „Guild Wars 2”.

<sup>31</sup> Zob. <http://e338.cgsociety.org/gallery/875359/>, data dostępu: 06.18.2012.

<sup>32</sup> Zob. <http://www.tinfoilgames.com/>, data dostępu: 06.18.2012.

<sup>33</sup> Zob. [www.thenextside.com](http://www.thenextside.com/), data dostępu: 06.18.2012.

<sup>34</sup> Zob. <http://www.tinfoilgames.com/>, data dostępu: 06.18.2012.

<sup>35</sup> Zob. <http://www.maciejkuciara.com/>, data dostępu: 06.18.2012.

<sup>36</sup> Zob. <http://morano.cgsociety.org/gallery/>, data dostępu: 06.18.2012.

<sup>37</sup> Tegu typu działania nie zawsze są filmowane. Istnieje również wiele prac utworzonych w myśl tej idei, w których jest prezentowany jedynie efekt końcowy dzieła: <http://thomaspringle.cgsociety.org/gallery/>, data dostępu: 07.01.2012.

<sup>38</sup> Jest to nawiązanie do tradycyjnych działań malarskich, znanych również pod nazwą *Art in Action*, w których artyści w trakcie trwania jednego utworu muzycznego wykonywali portrety ich wykonawców (Denny Dent, Brian Olsen, Jean Francois, Juan Andres Posada).

<sup>39</sup> Styl ten jest często utożsamiany z artyzmem konceptualnym.

wypadku dzieło nie jawi się jako efekt finalny procesu twórczego, lecz dziełem staje się sam proces twórczy.

Warto zauważyć, że zasób podstawowych narzędzi wirtualnych utworzono analogicznie do tradycyjnych przyborów malarskich, mechanicznie traktując przy tym techniki i style malarskie. Cyfrowe piórko stworzyło podstawę do naśladowania ruchów pędzlem, zaś jego końcówki imitują takie techniki, jak malarstwo olejne czy akrylowe. Co więcej, owo naśladownictwo jest jednym z wyznaczników sztuki malarskiej twórcy, a co za tym idzie – wartości dzieła. Artysta, perfekcyjnie kopiując tradycyjne dzieła, zaświadcza tym samym o opanowaniu warsztatu technicznego – w tym sensie poniekąd wirtualnego. W związku z tym można mniemać, że pod tym względem dzieła grafiki komputerowej nie posiadają własnej specyfiki.

Ponadto coraz więcej obrazów nawiązujących stylem do malarstwa cyfrowego (ang. *digital painting*) ma charakter konceptualny<sup>40</sup>, aczkolwiek w wymiarze cyfrowym wydaje się to pozytywny aspekt. Konceptualizm w grafice komputerowej związany jest poniekąd z edycją dzieł, gdyż przechowywane w bazie danych są tworamia potencjalnymi, mogącymi być w każdej chwili wykorzystane do edycji. Warto zauważyć, że wielu artystów umieszcza w swoich galeriach internetowych szkice, rysunki wykonane na kartkach papieru, które w chwili wprowadzenia ich do komputera zyskują miano grafiki komputerowej (2D)<sup>41</sup>.

Do najbardziej konsekwentnych form grafiki 2D zalicza się *pixel art*, utożsamiany przez wielu ludzi z technologiczną ascezą<sup>42</sup>. Twórcy wyrzekają się bowiem wszelkich udogodnień związanych z bogactwem narzędzi znajdujących się w programach graficznych. Pikselowi artyści nie korzystają z opcji warstw, przezroczystości, filtrów ani też nie poddają swojej pracy automatyzacji<sup>43</sup>. Pokornie, z niezwykłą precyzją, malują swoje dzieła z dokładnością do jednego piksela. Często, aby to dobitnie zaznaczyć, pracują w edytorach wyposażonych tylko w absolutnie podstawowe funkcje: „*Pixel-art* jest przemyślany w najdrobniejszym szczególe – jakim w rastrowej grafice komputerowej jest pojedynczy piksel – i temu szczegółowi podporządkowany”<sup>44</sup>. Za pomocą tej techniki powstają zarówno drobne kompozycje<sup>45</sup> (są to najczęściej postacie i obiekty, z którymi możemy się spotkać w grach komputerowych), jak i dzieła z wielkim rozmachem (np. pikselowa mapa Hong Kongu<sup>46</sup>).

Grafika komputerowa poprzez swój dynamiczny rozwój wymaga od twórcy ciągłego doskonalenia umiejętności artystycznych i technicznych. Nieustannie

<sup>40</sup> Można to dostrzec chociażby dzięki temu, że artyści na swoim portfolio przeznaczają na ten dział oddzielną galerię.

<sup>41</sup> To samo odnosi się do grafiki trójwymiarowej, co jest możliwe dzięki skanerom 3D.

<sup>42</sup> Ł. Smutek, *Piksel cenniejszy niż złoto*, „PSD”, 2010, nr 6, s. 30.

<sup>43</sup> Por. ibidem.

<sup>44</sup> Ibidem.

<sup>45</sup> Zob. <http://www.veryimportantpixels.com/>, data dostępu: 07.10.2012.

<sup>46</sup> Zob. <http://hongkong.edushi.com/>, data dostępu: 07.10.2012.

pojawiają się nowe, coraz bardziej precyzyjne narzędzia, mające na celu wzbogacenie możliwości artysty, ale także przyspieszenie jego pracy. Coraz powszechniejszym zjawiskiem staje się udostępnianie w Internecie filmów oraz tekstów instruktażowych, w których artyści ukazują swój sposób pracy. Zawsze są to jednak proste kompozycje, adresowane do młodych twórców, stawiających swoje pierwsze kroki w grafice komputerowej. Mamy tutaj do czynienia nie tylko z udostępnianiem swoich prac, ale także z dzieleniem się doświadczeniem poprzez media.

W grafikach komputerowych można wskazać na pewne sytuacje graniczne, zachodzące pomiędzy nauką a sztuką czy też światem wirtualnym a rzeczywistym. Otóż są one tworzone nie tylko w obrębie pierwotnego dla nich wirtualnego środowiska, ale również łączone są z przetworzonymi cyfrowo obrazami powstałymi na drodze analogowej. Dzieła sztuki wytworzone drogą tradycyjnych technik malarskich istnieją już nie tylko w rzeczywistości, ale również w cyberprzestrzeni. Do podobnych sytuacji można zaliczyć przerabianie dzieł wykonanych na płótnie na naturę cyfrową. Artyści chcą tym sposobem poszerzyć istnienie klasycznych dzieł o bytowość wirtualną bądź dokonują na nich niewielkich zmian (*remake*) w celu poprawienia jakości<sup>47</sup>.

Częstym zjawiskiem jest podawanie w wątpliwość procesu twórczego dzieła, w którym uczestniczy maszyna (komputer) obdarzona sztuczną inteligencją. Dialog zachodzący pomiędzy artystą a komputerem nazywamy interakcją. Głównym zrzutem w tej kwestii jest umniejszenie roli artysty do rangi inicjatora dzieła: „Artysta inicjuje dzieło, które następnie, i to już nie w procesach konkretyzacji odbiorczych, ale w procesach odbiorczych działań parakreacyjnych czy wręcz kreacyjnych, jest rozbudowywane, rozwijane, powoływane do istnienia”<sup>48</sup>.

Sytuacji tej sprzyja udostępnianie dzieł w sieci internetowej. Artysta wtedy niejako traci kontrolę nad dziełem, gdyż jest ono powielane przez użytkowników komputera, a także niekiedy przekształcane na własne korzyści. Tego typu sytuacji zapobiegają roszczenia o prawa autorskie oraz znaki wodne, metody te nie dają jednak pełnej gwarancji bezpieczeństwa.

W niektórych przypadkach artysta niejako zachęca innych do współuczestniczenia w tworzeniu dzieła. W tym wypadku dzieło jest w pewnej części zainicjowane przez twórcę, zaś jego dopełnienie stanowi twórcza ingerencja odbiorcy. Pojawia się tutaj nowy typ autorstwa – autorstwa dzielonego<sup>49</sup>, które dopuszcza nieskończoną możliwość realizacji danej propozycji artystycznej. Rozbieżności te świadczą o zachwianiu relacji pomiędzy artystą, dziełem sztuki i odbiorcą.

Kontekst istnienia i funkcjonowania dzieła grafiki komputerowej, w którym jest ono rozpatrywane, nieuchronnie prowadzi do zamiany ról estetycznych. Wydaje się, że w środowisku wirtualnym dominuje odbiorca, który może bezpośrednio in-

<sup>47</sup> Przykładem artysty wykonującego tego typu dzieła jest Tomasz Maroński. Zob.: <http://cggallery.itsartmag.com/story.php?title=Aeropolis>, data dostępu: 07.12.2012.

<sup>48</sup> R.W. Kluszczyński, *Sztuka w cyberkulturze*, [w:] *Kultura i sztuka u progu XXI wieku*, red. S. Krzemień-Ojak, Białystok 1997, s. 212.

<sup>49</sup> Por. *ibidem*, s. 213.

gerować w dzieło, ale również je powielać, udostępniać i zarazem popularyzować. Powszechność grafik komputerowych w sieci wiąże się poniekąd z aprobatą odbiorcy wobec danego dzieła. To właśnie on decyduje o miejscu w hierarchii, jakie dzieło zajmie w sieci, afirmując je bądź negując. Doskonale zdają sobie z tego sprawę projektanci, co uwidacznia się w ich sposobie traktowania odbiorcy: „Przed wszystkim musisz ustalić, kim są Twoi odbiorcy i jaki przekaz ma nieść Twój projekt. Zadaj sobie pytanie, dla kogo stworzysz, jakim wizualnym językiem posługują się Twoi odbiorcy i jaki przekaz ma nieść Twój projekt”<sup>50</sup>. Jest to pewnego rodzaju kult odbiorcy, w którym jest on niejako „przewidziany”<sup>51</sup> dla danego dzieła.

Poczynając od struktur prostych (takich jak bit), kończąc na złożonych (siatka pikseli), tworzą one określoną całość artystyczną. Należy zwrócić również uwagę na to, że niezależnie od sytuacji struktury te zawsze przybierają pewną wartość logiczną (1 lub 0). Zatem jakiegokolwiek działanie artystyczne, które może wydawać się z punktu widzenia twórcy albo odbiorcy niepożądane, w komputerze zawsze będzie miało swoją określoną wartość i logikę. Artysta świadomie nadaje kształt swojemu dziełu, wprowadzając go bezpośrednio w świat wirtualny za pomocą fizycznych narzędzi. Samo zaś dzieło wydaje się formowane z komunikatów oraz informacji, które za sobą niosą określone znaczenia (czyli kolory, kształty) tworzące dzieło. Twórca, wyznaczając ramy dzieła w cyberprzestrzeni, przedłuża zarazem swoją ingerencję ze świata rzeczywistego ku wirtualnemu. Maria Gołaszewska twierdzi, że interakcja pomiędzy tymi dwoma światami prowadzi do pewnego przekroczenia wartości: „Włączanie teoretycznych zdobyczy nauki w sferę działań artystycznych służy nie tylko poszerzaniu wartości wyrazowych, ale niekiedy wręcz kształtuje sztukę”<sup>52</sup>.

Ukonstytuowane w ten sposób dzieło wychodzi nawet poza dziedzinę tradycyjnie rozumianych wartości estetycznych. Do tych zachowanych można zaliczać świadome tworzenie obrazów za pomocą narzędzi techniki komputerowej, które powstaje dzięki świadomym aktom o charakterze twórczym. Innym określeniem dzieła są częste nawiązania do innych tendencji i stylów malarskich (np. do realizmu, abstrakcjonizmu, konstruktywizmu, malarstwa optycznego), a także tworzenie właściwych tylko sobie form (*pixel art*). Świadczą one o ludzkiej potrzebie tworzenia dystansu estetycznego wobec świata.

Podsumowując, istnieje wiele rodzajów grafiki komputerowej. Każda z nich ma odmienną od tradycyjnych form sztuki strukturę, która umożliwia jej bytowanie w sieci internetowej. Ich powstanie wiąże się z opanowaniem umiejętności korzystania ze specjalistycznych programów, służących tworzeniu grafiki komputerowej. Artysta wobec tego stoi przed zadaniem opanowania mistrzostwa na dwóch poziomach: materialnym oraz wirtualnym. Tym pierwszym, aby poznać zasady fizyczności, w drugim zaś w celu jej symulowania, aby na tej podstawie móc przekroczyć tradycyjne pojmowanie dzieła sztuki.

<sup>50</sup> S. Carson, *Porady mistrzów*, „Computer arts”, 2009, nr 9, s. 18.

<sup>51</sup> M. Gołaszewska, *Estetyka i antyestetyka*, Warszawa 1984, s. 126.

<sup>52</sup> Ibidem, s. 128.