



Piotr Soszyński* 

Recenzja: Google, *Arts & Culture*, ss. ∞

Abstrakt

Artykuł stara się zbliżyć do formy recenzji, jednak specyficzna forma recenzowanego artefaktu – serwisu internetowego podlegającego codziennym aktualizacjom – sprawia, że treści, jak i sposób ich prezentacji, przez swą zmienność wymykają się celowości takiego opisu. Tekst zatem skupia się na idei funkcjonowania serwisu i możliwych zarzutach dotyczących sposobów prezentacji treści.

Słowa kluczowe: Google Arts & Culture, edukacja kulturowa.

Review: Google, *Arts & Culture*, pp. ∞

Abstract

The article tries to resemble the form of a review, however, the specific form of the reviewed artifact – a website that is updated daily – means that both the content and the method of its presentation, due to their variability, defy the purpose of such a description. The text therefore focuses on the idea of the website's functioning and possible objections to the methods of presenting the content.

Keywords: Google Arts & Culture, cultural education.

Pisać o witrynie internetowej jest trudno z kilku powodów. Po pierwsze z uwagi na jej założoną zmienność, a więc ulotność i efemeryczność. Po drugie relacja na temat jednego medium przy pomocy innego jest jak przysłowiowe „opowiadanie o muzyce”. Trzecia trudność polega na ogromnej różnicy obu mediów – relacjonowanego i relacjonującego. Jak bowiem przy pomocy tradycyjnie pisanego artykułu opowie-

* Uniwersytet Łódzki.

Artykuł otrzymano: 12.12.2023; akceptacja: 21.12.2023.

dzień o hipermedialnym, interaktywnym i multimedialnym środowisku obcowania ze sztuką? Mimo takich przeciwności próba opisanie (za)wartości Google Arts & Culture została przeze mnie podjęta i przedstawiona poniżej.

Początkowy kształt serwisu założonego w 2011 roku pod nazwą Google Art Project (*About Google Arts & Culture 2023*) ograniczał się do wirtualnych spacerów po kilkunastu współpracujących z serwisem muzeach. Było to możliwe dzięki zastosowaniu googlowskiego narzędzia Street View do przestrzeni muzealnych, co pozwalało na dowolny sposób zwiedzania ich uprzednio zdigitalizowanych zasobów. Dzisiaj – 13 lat później – liczba tak prezentowanych instytucji muzealnych przekroczyła 2000 i reprezentują one blisko 100 krajów (*About Google Arts & Culture 2023*). Blisko 60 instytucji kultury z Polski również uczestniczy w tym przedsięwzięciu. Jednak liczby nie są tu dobrym wyznacznikiem, bo dezaktualizują się niemal codziennie. Sama możliwość digitalizacji, którą serwis zapewnia instytucjom partnerskim w oparciu o najnowsze technologie: Art Camera, Museum View, Tabletop Scanner, jest wielką wartością. Dokumentacja światowego dorobku kultury na taką skalę i w takiej jakości nie ma precedensu.

Edukacyjny potencjał serwisu jest niezaprzeczalny, jednak to nie edukacja jest wpisana w misję jego twórców. Owa misja to „Udostępnianie światowej sztuki i kultury online dla każdego” (*About Google Arts & Culture 2023*) i zgodnie z nią w serwisie dominują zdigitalizowane zbiory muzeów i galerii sztuki z całego świata. Jednak przedmiotem poznania nie są jedynie dzieła sztuki – znajdziemy tu problemowo ujęte postaci twórców, bogato ilustrowane opisy nurtów artystycznych, ale też np. historie ważnych dla ludzkości wynalazków, tajemnice przyrody, rzemiosła, aplikacje zachęcające do eksperymentów z pogranicza sztuki i techniki oraz wiele innych zasobów, świadczących o niezwykle kreatywnym podejściu twórców serwisu do udostępniania i przede wszystkim uprzystępniania zasobów kultury. Ta różnorodność pozaartystycznej części portalu może sugerować niebezpieczne zbliżenie się do formy tabloidu czy portalu plotkarskiego, jednak treścią znacznie od nich odbiega. Stąd trafniej będzie mówić w tym przypadku o demokratyzacji sztuki (Polacci 2015) niż o jej tabloizacji. W tę ideę wpisuje się również bardzo przyjazny i intuicyjny interfejs, przystosowanie do komputera, smartfona czy tabletu oraz dostępność w wielu językach.

Przedmiotem niniejszego eseju – w odróżnieniu od standardowej recenzji – nie powinny być wyjątkowo zmienne treści, efemeryczna zawartość, lecz raczej to, co w miarę stałe w funkcjonowaniu omawianego portalu: np. przyrost instytucji prezentowanych w serwisie czy coraz większa różnorodność technologicznych rozwiązań wykorzystanych do prezentacji sztuki. To zresztą główny element, który odróżnia tę platformę od innych – autorzy skupiają się na technologicznych możliwościach prezentacji dorobku kulturowego i trzeba przyznać, że są w tym dobrzy, nawet w sytuacjach, gdy atrakcyjna technologiczna forma może nieco przyćmiewać artystyczną treść. Ogromna dynamika zmian współczesnych technologii nie pozwala jednak na skupienie się na ich prezentacji. Jedyną bowiem stałą cechą technologii – a za nią serwisu Google Arts & Culture – jest zmienność jako funkcja nowoczesności. Znajdziemy

tu zarówno artykuły, prezentacje dzieł w ogromnej rozdzielczości, quizy, proste gry komputerowe, scenariusze lekcji, ale też rozszerzoną rzeczywistość, technologiczne eksperymenty ze sztuką czy – budzącą na przełomie lat 2023 i 2024 wielkie zainteresowanie – sztuczną inteligencję.

Entuzjazm jest dominującym elementem większości opisów i ocen Google Arts & Culture. Jednak można zauważyć także podejście krytyczne, które koncentruje się na roli serwisu jako pośrednika między widzem a obiektem artystycznym (Zhang 2020). Głównym zarzutem bywa tu zniekształcenie pierwotnego zamysłu artystycznego poprzez zakłócony sposób postrzegania. Niewątpliwie możliwość makrozbliżenia, ujawniającego szczegóły faktury obrazu, tym samym odkrywającego tajemnice warsztatowe artysty, nie jest zakładanym przez twórcę ani galerię sposobem odbioru dzieła. Obraz zwykle powstaje z myślą o muzealnych warunkach oglądania i kontemplacji, które zapewniają odpowiednią odległość, kąt patrzenia, możliwość objęcia wzrokiem całości kompozycji itp. Czy jednak ideałem odbioru słynnej *Mony Lisy* jest tłoczenie się kilka metrów od obrazu i zerkanie poprzez las wyciągniętych rąk z telefonami komórkowymi na niewielki obraz przesłonięty grubą pancerną szybą?

Zdjęcie 1. Luwr – ekspozycja *Mony Lisy* (*La Gioconda*) Leonarda da Vinci.



Źródło: Wikimedia Commons – Max Fercondini, *A petit crowd to see the dame.jpg* (CC 4.0).

Trudno więc nie oponować wobec takiego zarzutu – rozszerzenie możliwości podglądania warsztatu artysty nie przekreśla możliwości odbioru standardowego, który ciągle jest dostępny dla tych, którzy nie interesują się szczegółami technicznymi. To jak podglądanie czy analizowanie partytury muzycznej, dzięki której mo-

żemy prześledzić każdą partię instrumentalną osobno, by zrozumieć, w jaki sposób składa się ona na całościowy efekt kompozytorski. Dyrygent, znając każdy dźwięk wykonywanej symfonii, nie jest przez to „upośledzonym” odbiorcą, który słyszy inaczej – on słyszy więcej.

Technologia, mimo wszystkich swoich ułomności w zderzeniu z rzeczywistością, potrafi zapewnić bardziej intymny kontakt z dziełem sztuki, a dokładniej – z jego zdigitalizowaną kopią. I tu dochodzimy do istotnego problemu godnego osobnej monografii: obecności sztuki w internecie lub szerzej – obcowania z dziełem sztuki czy tylko z jego kopią, czyli szumanowskiego warunku przeżycia estetycznego (Szuman 1962). Dość jednak zauważyć, że internet, w tym Google Arts & Culture, nie konkuruje z muzeami lub galeriami sztuki. Nie konkuruje również ze szkołą. Stanowi natomiast względnie nowe środowisko edukacyjne, współczesny element ekologii uczenia się (Barron 2004). Porównywanie więc z instytucjami muzealnymi nie jest uprawnione, a wskazywanie na argument obcowania zaledwie z kopiami dzieł sztuki zdaje się podważać sens np. technicznych środków dydaktycznych (zapisów audio i wideo) stosowanych w szkole czy poza nią. „GAC [Google Arts & Culture] nie jest ani muzeum, ani instytucją akademicką zajmującą się historią sztuki” (Zhang 2020: 12). Nie służy więc przeżyciu estetycznemu, co najwyżej dostarcza wiedzy i rozrywki, przez co rozbudza apetyt na takie przeżycie. I w takiej roli zostawia konkurencję daleko w tyle. Trafnym porównaniem wydają się być znakomite filmy przyrodnicze Davida Attenborough, do którego trudno mieć pretensje, że nie zabiera widzów w prawdziwą podróż, a jedynie prezentuje jej atrakcyjną namiastkę, czyli zarejestrowaną kopię.

Poszukiwanie wad Google Arts & Culture nie jest łatwym zadaniem. Skorzystałem więc z konsultacji sztucznej inteligencji, co wobec faktu, że to jedno z narzędzi serwisu, usprawiedliwia, a nawet prowokuje taką konsultację. AI wygenerowała następujący zarzut:

Wadą jest brak interakcji z innymi użytkownikami serwisu. Serwis nie oferuje możliwości komentowania, oceniania, udostępniania czy tworzenia własnych treści. Nie ma także żadnej formy społeczności, która mogłaby wymieniać się opiniami, doświadczeniami czy zainteresowaniami związanymi ze sztuką i kulturą. Serwis jest więc raczej pasywny i jednokierunkowy, co może ograniczać jego atrakcyjność i zaangażowanie (Bing 2023).

Sztuczna inteligencja upomniała się zatem o tytułową dla całego 18. tomu NOWIS „wspólnotowość” i woli, by Google Arts & Culture upodobnił się do Facebooka, pełnego trywialnych wpisów, eksponujących brak profesjonalizmu przypadkowych autorów – prosumentów pseudokultury. Jakie szczęście, że tak nie jest!

Współistnienie wizji artystycznej i technologicznej jest niewątpliwie faktem. Jednak zauważenie, że to artyści byli pierwszymi wizjonerami internetu jako przestrzeni udostępniania dzieł sztuki, pozwala zanegować argument działania podobnych serwisów wbrew intencji środowiska artystów czy szerzej – świata sztuki. Tak bowiem pisał już w 1903 roku (sic!) Stanisław Witkiewicz:

Z czasem, postęp elektrotechniki, czy może jeszcze innej, na jakiejś subtelniejszej, nieznannej dziś sile opartej techniki, doprowadzi do tego, że całe dobro, jakie ludzkość w sztuce zgromadziła, stanie się dostępnym dla wszystkich, wszędzie i w każdym czasie. Przenoszenie obrazów i dźwięków będzie rzeczą tak łatwą i zwykłą, że wymiana myśli, współrzędność wrażeń i wzruszeń, stanów psychicznych i uczuć, uczyni z ludzkości jakby jedną potężną duszę (Witkiewicz 1903: 106).

Na naszych oczach spełnia się technologiczna część wizji Witkiewicza. Trudniej tylko odnaleźć tę „jedną potężną duszę” całej ludzkości. Chyba że to właśnie opisujemy serwis...

Połączenie kreatywności artystów z kreatywnością programistów znalazło w postaci Google Arts & Culture atrakcyjne pole metakreatywności, które porywa widzów, zapominających, co ich tak zauroczyło – sztuka, technologia czy nadzwyczaj zgodne i inspirujące współistnienie jednej i drugiej.

Wspólna rekomendacja autora i sztucznej inteligencji jest zatem następująca:

Serwis jest więc doskonałym źródłem informacji i inspiracji, ale nie zastąpi prawdziwego doświadczenia i kontaktu ze sztuką i kulturą. Serwis jest wart polecenia, ale nie należy się ograniczać tylko do niego (Bing 2023).

Bibliografia

- Barron B. (2004) *Learning Ecologies for Technological Fluency: Gender and Experience Differences*, "Journal of Educational Computing Research", nr 31, s. 1–37, <https://doi.org/10.2190/1N20-VV12-4RB5-33VA>.
- Polacci F. (2015) *The Google Art Project: Democratisation of Art or Ideology of Transparency?*, "THEMA. La revue des Musées de la civilization", nr 2, s. 73–84.
- Szuman S. (1962) *O sztuce i wychowaniu estetycznym*, Warszawa, Państwowe Zakłady Wydawnictw Szkolnych.
- Witkiewicz S. (1903) *Dziwny człowiek*, Lwów–Warszawa, Towarzystwo Wydawnicze i Księgarnia S. Sadowskiego.
- Zhang A. (2020) *The Narration of Art on Google Arts and Culture*, "The Macksey Journal", t. 1, nr 1, art. 149, <https://mackseyjournal.scholasticahq.com/article/21828> (dostęp: 6.12.2023).

Źródła internetowe

- About Google Arts & Culture* (2023) <https://about.artsandculture.google.com/> (dostęp: 6.12.2023).
- Bing (2023) <https://www.bing.com/> (dostęp: 6.12.2023).
- Google Arts & Culture (2023) <https://artsandculture.google.com/> (dostęp: 6.12.2023).
- Stech B. (2018) *Technika i niepodległość. Polska sztuka w Google Arts & Culture*, <https://www.purepc.pl/technika-i-niepodleglosc-polska-sztuka-w-google-arts-culture> (dostęp: 6.12.2023).

O Autorze

Piotr Soszyński – pedagog, teoretyk muzyki, informatyk, doktor nauk humanistycznych w zakresie pedagogiki, adiunkt w Katedrze Edukacji Artystycznej i Pedagogiki Twórczości Uniwersytetu Łódzkiego. Autor książki *Kompetencje informatyczne nauczycieli muzyki. Stan postulowany a rzeczywisty*. Zainteresowania badawcze: edukacja artystyczna, zastosowania technologii komputerowej w edukacji muzycznej, dydaktyka muzyki, diagnoza i ewaluacja TPACK.

Piotr Soszyński – pedagogue, music theorist, IT specialist, doctor of humanities in the discipline of education, Assistant Professor at the Department of Art Education and Pedagogy of Creativity at the University of Lodz. Author of the book *IT Competences of Music Teachers. Postulated and Actual State*. Research interests: art education, application of computer technology in music education, music didactics, diagnosis and evaluation of TPACK.