

ŚWIAT SZTUKI INTERAKTYWNEJ

IGNACY S. FIUT

RYSZARD W. KLUSZCZYŃSKI *Spółeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialna* Kraków, Rabid 2001 s. 220.

Sztuka współczesna podobnie żywiołowo atakuje cyberprzestrzeń, jak i Internet globalizujący właściwie wszystkie sfery życia na planecie. Tak jak media tradycyjne są wchłaniane przez Sieć, ulegając konwergencji do jej specyfiki technologicznej i przybierając formę komunikowania interaktywnego, takim samym tropem podąża również sztuka. Upodabnia się ona pod wieloma względami do interaktywnych technik ekspresji sztuki modernistycznej lat 70, korzystając z jej rozwiązań i doświadczeń, ale także jej nowa sytuacja powoduje, że podlega równocześnie prawom, którymi rządzi się komunikowanie medialne i sieciowe.

Na uwagę badaczy zasługuje więc książka, jedna z wielu publikacji podejmujących analizę tych zjawisk ponowoczesnych w sztuce, autorstwa R. W. Kluszczyńskiego pt. *Spółeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*. Teksty w niej pomieszczone, choć publikowane wcześniej, m.in. na łamach *Magazynu Sztuki* i w innych pracach zbiorowych, zostały jednak gruntownie przepracowane. Obszar zjawiska sztuki najnowszej rozważa Kluszczyński od wielu stron, by ostatecznie dojść do wniosków, które zasadniczo przesądzają o jej specyfice, mając zarazem pełną świadomość, że żadne ustalenia w tym obszarze nie pretendują do rozstrzygnięć ostatecznych, co zdaje się być jedną z naczelnych własności, istotnych dla tego typu działalności artystycznej.

Praca Kluszczyńskiego składa się z następujących rozdziałów: „Społeczeństwo informacyjne. Europa i globalny świat”, „Kultura, tożsamość i globalna komunikacja”, „Ponowoczesność – dekonstrukcja – cyberkultura”, „Sztuka w cyberkulturze”, „Przestrzeń interaktywności”, „Kontekst jako przekaz. Problem komunikowania w sztuce interaktywnej”, „Internet – nowe terytorium sztuki”, „Transformacje i transgresje. Sztuka między rzeczywistością realną a wirtualną”, „Bunt ujarzmionych ciał. Multimedialna twórczość Lynn Herschman”, „Sztuka wirtualnego ciała. Metafora, ironia i geografia doświadczenia (zamiast zakończenia)”. Na końcu autor zamieścił bibliografię publikacji przywoływanych w tekście, spis ilustracji oraz indeks nazwisk.

Jak łatwo zauważyć z lektury samego tylko spisu treści, zamysł budowy książki przypomina pod wieloma względami styl funkcjonowania hipertekstu w cyboprzestrzeni. Bez względu bowiem, gdzie zaczęłoby się czytać książkę, zawsze spotykamy się z kompleksem zjawisk zaprezentowanym z odmiennej strony, zjawisk które składają się na fenomen sztuki ponowoczesnej i które można właściwie drażyć w ten sposób w nieskończoność. Można się nawet pokusić o tezę, że intencją autora było takie przedstawienie treści przekazu, by dawała wstępne doświadczenie, które w przyszłości będzie niezbędne do obcowania z formami i stylistykami sztuki ponowoczesnej zarówno w rzeczywistości faktycznej, jak i wirtualnej.

Inną zaletą pracy jest umiejętne połączenie sfery rozważań teoretycznych i konceptualnych z przykładami praktyki artystycznej, które adekwatnie weryfikują i unaoczniają ważność podejmowanych zagadnień natury teoretycznej. Proporcjonalnie krótko przedstawia autor historyczny zarys omawianych zagadnień, wskazując precedensy w obszarze sztuki tradycyjnej i awangardowej, w których kielkowały już dawno wcześniej pomysły artystyczne, rozwijające się obecnie w sztuce neoawangardowej. Daje to Kluszczyńskiemu dostateczne podstawy do wydzielenia kolejnych okresów rozwoju tego typu sztuki i wskazania różnic między nimi oraz pomaga zrozumieć twory

hybrydalne, powstające z elementów twórczości tradycyjnej, jak i neoawangardowej.

Przedstawiona wizja świata i sztuki łączy się w tej pracy z żywo i rozwijającym się społeczeństwem informacyjnym, którego „wyspy” pojawiają się w otoczeniu społeczeństwa tradycyjnego. „Termin <społeczeństwo informacyjne> kładzie nacisk – wyjaśnia łódzki filozof – na fakt, iż zastosowanie i rozwój infrastruktury informacyjnej ma przede wszystkim – oprócz wielkiego znaczenia ekonomicznego – daleko idące konsekwencje społeczne. Społeczeństwo informacyjne oznacza możliwość szerokiego dostępu do informacji, usług i do rozrywki na życzenie, możliwość interakcji i swobodnego operowania danymi, możliwość przeprowadzania rozmaitych operacji na odległość i podjęcia komunikowania w dowolnej chwili i z dowolnego miejsca świata połączonego w wirtualną całość za pomocą sieci telekomunikacyjnej. Oznacza ono również integrację trzech sektorów: technologii informacyjnej, telekomunikacji oraz ekonomii. A w konsekwencji wprowadza w ten układ także i kulturę, we wszystkich jej przejawach i zakresach” (s. 11). Takie są więc warunki wstępne rozwoju kultury multimedialnej w cyberprzestrzeni, gdzie przekształca się w tzw. cyberkulturę. To zaś pociąga za sobą całe serie transformacji w obszarze tradycyjnie pojmowanego uniwersum sztuki. Powstająca w takim świecie sztuka cechuje się: pluralizmem, synkretyzmem, eklektyzmem, pastiszowością, intertekstualnością i zacieraniem granic między jej dziedzinami elitarnymi i popularnymi. W jej obszarze akt tworzenia i percepcji dzieła opiera się na przeciwstawnych i sprzężonych zwrotnie procesach konstrukcji oraz dekonstrukcji. Zjawiska te były już obecne w sztuce modernistycznej i wedle Christophera Norrisa i Jaquesa Derridy – podkreśla Kluszczyński – są one skierowane przeciw paradygmatowi myślenia newtonowsko-krazejańskiemu oraz postawie logo-fono-centricznej. W ich miejsce twórcy–artyści interaktywnie związani przez dzieło z odbiorcami – starają się uwolnić dzieło od

determinującego wpływu sensu pierwotnego, zaś ono samo, a właściwie jego wstępny zarys, staje się podstawą dla refleksji nad fenomenem sztuki i kultury. Dzieło jako tekst zajmuje pozycję prymarną, a jego znaczenie jest tworzone ciągle od nowa, w trakcie każdorazowej percepcji oraz w zależności od kontekstu, w którym ta percepcja się dokonuje.

W tak zmienionej sytuacji estetycznej odbiorca zwraca uwagę nie na dzieło, lecz na proces jego kształtowania się oraz mechanizmy powstawania, ewolucji i transformacji jego znaczenia. Dzieło jako tekst stwarza możliwość innej jego interpretacji – tj. „interpretacji czynnej”, a nie kontemplatywnej. Odbiór przybiera więc charakter gry odbiorcy z artefaktem twórcy: staje się aktywnym przekształcaniem (interakcją), intencyjnie nastawioną na „niedokończoność”. Obcowanie z nim przybiera formę swobodnej nawigacji, czyli wolnego, wielokierunkowego przemieszczania się między wieloma składnikami, wymiarami i poziomami kontekstu, w wyniku czego w jego doświadczaniu wyłania się jego hipertekstualna natura. Sztuka multimedialna w swych rozlicznych figurach powoduje, że nie tylko poznanie i odbiór dzieła, ale i komunikowanie staje się procesem kreowania jego sensu. W wyniku tych transformacji zarówno artysta, jak odbiorca stają się współtwórcami i tworzą w rezultacie wspólnotę komunikacyjną. Następuje też mimowolnie, jako wynik procesualizacji aktu tworzenia oraz odbioru dzieła, teatralizacja rzeczywistości i estetyzacja zachowań ludzkich, w których obydwie strony, tj. autor i publiczność stają się performerami. Zacierają się więc tradycyjne granice między przestrzenią publiczną i prywatną ludzi, sztuką i rozrywką, twórcą i odbiorcą, poznaniem i tworzeniem, twórczością naukową i artystyczną, sztuczną a naturalną inteligencją; słowem, transgresje te muszą wyostrzyć problem tożsamości wszystkich aktorów w tej niekończącej się grze. Te właśnie kwestie są najczęściej przedmiotem opisu i analizy w kolejnych partiach pracy Kluszczyńskiego, analizy wręcz zwielokrotnionej, w antraktach której zostają zaprezentowane i przestudiowane dokonania znanych artystów awangardy i

neoawangardy m.in.: Mirosława Rogali, Kingi Arayi, Paula Sremona, Dalibora Martinisa, Izabelli Gustowskiej, Lynn Herschman.

Choć sztuka ponowoczesna nie jest w stanie wyprzeć sztuki tradycyjnej i najczęściej tworzy z nią interfejsy i hybrydy, rozwijając regiony tzw. świata post-biologicznego, gdzie cały ciężar jego ewolucji i kreacji spoczywa głównie na człowieku jako interaktorze i kokreatorze wydarzeń i ich interpretacji, to uniwersum wartości, co trafnie podkreśla badacz, przesuwają się ze sfery estetycznej w kierunku etycznym, zaś kwestie prawdy i piękna stają się bardziej problematycznym przedmiotem negocjacji i transakcji, niż obiektywnych konstatacji. Globalnie rzecz ujmując, biosfera ulega sukcesywnej transformacji w technosferę i infosferę, a granica między naturą a cywilizacją (kulturą) ulegają szybkiej erozji. Przyczyniła się do tego głównie mediosfera, która wszystko dynamizuje i procesualizuje: gdzie zgodnie z tezami M. McLuhana technologia informatyczna staje się przedłużeniem naszych zmysłów. Następuje medialne zespolenie tego, co wcześniej było przeciwstawne w procesach notorycznej percepcji i komunikacji – mówiąc inaczej zasada: *esse est percipi* staje się na naszych oczach zasadą poznania i istnienia tego świata. U jej podstawy leży proces konwergencji wszelkich form nadawczych i odbiorczych na wzór komunikacji w Internecie. Interaktywność – aktywne obcowanie z obiektem: swoisty z nim dialog – która jest domeną tych zmasowanych przemian stała się więc jakością estetyczną owych obiektów (utworów) estetycznych – konkluduje Kluszczyński.

Przedstawiliśmy chyba najważniejsze momenty bogatych rozważań łódzkiego filozofa, nakierowanych na fenomeny sztuki ponowoczesnej. Pewnie można by podjąć jeszcze wiele ważnych kwestii, np. wpływu reklamy i wizualizacji przekazu na sytuację estetyczną, związanych z tą frapującą tematyką wszystkie strony wspólnoty artystyczno-komunikacyjnej, lecz sądzimy, że najlepiej będzie, gdy polecimy ją wnikliwemu czytelnikowi, który zapewne nie będzie zawiedziony jej lekturą.

Ignacy S. Fiut – email: isfiut@uci.agh.edu.pl