

RYSZARD W.

K L U S Z C Z Y Ń S K I
S P O Ł E C Z E Ń S T W O I N F O
R M A C Y J N E . C Y B E R K U L
T U R A . S Z T U K A M U L T I
M E D I Ó W



KRAKÓW 2001

© Ryszard W. Kluszczyński
and for this edition by the University of Łódź, 2001

Wydanie 1

Publikacja finansowana przez program Unii Europejskiej
Tempus JEP 13503-98

Wydawca:
Rabid; Kraków ul. Kobierzyńska 101/2
tel. 0601 413365, tel/fax [12] 2662549
wyd_rabid@yahoo.com

Druk: Eventus, Kraków, ul. Łużycka 57/40

Projekt/skład Grzegorz Laszuk^{Książki+Strony}

Kopiowanie w całości i we fragmentach
bez zgody wydawcy zabronione

ISBN 83-88668-08-0

Spis treści

0		
1	Wstęp	7
2	SPOŁECZEŃSTWO INFORMACYJNE. Europa i globalny świat	11
3	KULTURA, TOŻSAMOŚĆ I GLOBALNA KOMUNIKACJA	35
4	PONOWOCZESNOŚĆ – DEKONSTRUKCJA – CYBERKULTURA	55
5	SZTUKA W CYBERKULTURZE	75
6	PRZESTRZENIE INTERAKTYWNOŚCI	95
7	KONTEKST JAKO PRZEKAZ. Problemy komunikowania w sztuce interaktywnej	113
8	INTERNET – NOWE TERYTORIUM SZTUKI	129
9	TRANSFORMACJE I TRANSGRESJE. Sztuka między rzeczywistością realną a wirtualną	149
10	BUNT UJARZMIONYCH CIAŁ. Multimedialna twórczość Lynn Hershman	167
0	SZTUKA WIRTUALNEGO CIAŁA: Orlan i Stelarc	185
0.1	Metafora, ironia i geografia doświadczeń (zamiast zakończenia)	203
0.2	BIBLIOGRAFIA (publikacje przywołane w książce)	209
0.3	Spis ilustracji	213
0.4	Indeks nazwisk	215
	Nota bibliograficzna	219

nie ruszając się z miejsca także możemy doznać uczucia wyobcowania, możemy ulec nagłemu i nieoczekiwanemu przemieszczeniu. Dzieje się tak wówczas, kiedy to sam świat przeobraża się i oddala zniechęcony naszym przywiązaniem do tradycyjnych form i wartości, odbiega zniecierpliwiony naszym lenistwem, stagnacją i niedostatkiem wyobraźni, naszym brakiem zainteresowania dla jego nowych fascynacji

W S T Ę P

O

W naszym rozgałęziającym się świecie coraz liczniejsza grupa zjawisk traci dotychczasowe formy, znaczenia i funkcje. Jesteśmy konfrontowani z nowymi, nieznanymi dotąd fenomenami. Te obszary egzystencji, które niegdyś zostały oswojone, przybierają dziś obce kształty. Świat wymyka się poznaniu. Stare pojęcia i narzędzia zniemacka ujawniają swoją bezużyteczność.

7 Niezależnie od tego czy prowadzimy życie osiadłe, czy też zwyczajem nomadów przemierzamy rozległe przestworza galaktyki, podlegamy translokacji z rzeczywistości dnia wczorajszego. Okazało się bowiem – a jest to może najważniejsze doświadczenie ze wszystkich, które przyniósł człowiekowi wiek dwudziesty – że nie ruszając się z miejsca także możemy doznać uczucia wyobcowania, możemy ulec nagłemu i nieoczekiwanemu przemieszczeniu. Dzieje się tak wówczas, kiedy to sam świat przeobraża się i oddala zniechęcony naszym przywiązaniem do tradycyjnych form i wartości, odbiega zniecierpliwiony naszym lenistwem, stagnacją i niedostatkiem wyobraźni, naszym brakiem

zainteresowania dla jego nowych fascynacji.

Szybkość przeobrażeń cywilizacyjno-kulturowych osiąga dziś poziom nigdy wcześniej nie spotykany. Transgresja i translokacja utworzyły podstawowy syndrom intelektualny i zarazem emocjonalny naszego bytowania. Żyjemy obecnie w wielu różnych światach, przemieszczając się między nimi z wzrastającą swobodą.

W niektórych udaje się nam zostawić ślad swojej bytności. Z każdego próbujemy zabrać pamiątkę. I wspomnienie własnej w nim obecności.

Wszystkie te fragmenty, przy całej ich różnorodności, łączą się w stale rozwijaną sieć wzajemnych odniesień. Im bardziej bowiem rozpada się i rozczłonkuje nasza rzeczywistość, tym bardziej jesteśmy sobie wzajemnie potrzebni. Pozostając rozdzieleni, produkujemy o sobie informacje, aby mogły nas zastąpić w miejscach, do których nie możemy przybyć. Przechowuje-

my je, przetwarzamy, wysyłamy. Nasze związki przybierają formę telematycznego komunikowania. Stajemy się społeczeństwem informacyjnym. Nomadami cyberprzestrzeni.

Nasza pamięć jest dziś kolażem fragmentów odwiedzonych światów. Miejsc, czasów, ludzi, okrucichów wydarzeń, ideologii i mitów. Wspomnienia wespół z wyobraź-

nią oswajają doświadczane różnice, łączą ze sobą odmienne formy istnienia i tworzą zasadniczy mechanizm translokacji – procesu,

w ramach którego przekraczamy naszą lokalność i stajemy się mieszkańcami zróżnicowanego, niejednorodnego a jednak, zarazem i globalnego świata. Kultura, którą stworzymy, osiąga poziom zróżnicowania, który wymyka się pojedynczej perspektywie. Odnajdujemy się w osobnych światach, mówimy rozdzieleni. To co nam pomaga, to świadomość możliwych połączeń. I wiara w translokacyjne zbawienie.

Translokacja obiecuje wyprowadzić nas z getta kultury lokalnej, zamykającej się przed obcymi wpływami. Chce nas zarazem ochronić przed jałowym uniwersalizmem globalnego świata. Pragnie być rozmową indywidualów, małych wspólnot i kultur narodowych. Organizuje spotkania rozmówców szanujących swoją odrębność ale i gotowych do zmiany. Pluralizacja i globalizacja mogą napotkać w niej siłę utrzymującą w równowadze ich rozbieżne energie.

Cyberkultura jest ekspresją świata podzielonego, który zarazem dostrzega w multimedialnych szansę wielojęzycznego dialogu. Świata nie szukającego już ponownego zespolenia. Świata, który odkrył, że mówienie z rozdzielonych światów, słuchanie innych mówiących z oddali pozwala odnaleźć porozumienie bez potrzeby rezygnowania z autonomii. Porozumienie wolnych jednostek. Szepczące do siebie wyspy. Dyskutujące archipelagi.

Sztuka powstająca w rzeczywistości zdominowanej przez rozmaite formy translokacji uczestniczy w nich jako siła inicjująca procesy różnicowania się świata, ale zarazem i jako czynnik monitorujący ich przebieg, poddający nieufnej interpretacji ich przyczyny, cele i formy. W największym stopniu rolę tę spełnia twórczość multimedialna, sztuka interaktywnego gestu, jako że technologie, które wyznaczają jej charakter, nadają rzeczywistości translokacyjny impet. Odrzucając surową dyscyplinę transmisji i fałszywy entuzjazm perswazji, interaktywne multimedia prowadzą niekończące się wielogłosowe rozmowy o płynności granic, nieskończoności światów i nieobecności prawdy. I o sile, która może powstrzymać ostateczne rozproszenie się bytów – o granicy bezgranicznego świata.

Aby bowiem można było uzyskać rzeczywisty dostęp do pożądaných informacji – a społeczeństwo informacyjne, to właśnie taka organizacja społeczna, która trwa i rozwija się ¹⁰ dzięki otwarte-
mu dostępowi do informacji – należy posiadać realną możliwość inicjowania procesów komunikowania. Możliwość taką gwarantują jedynie media interaktywne

SPOŁECZEŃSTWO INFORMACYJNE. EUROPA I GLOBALNY ŚWIAT



Wprowadzenie

Gwałtowny rozwój mediów elektronicznych, dynamiczna ekspansja technologii informacyjno-komunikacyjnych, zrewolucjonizowały wszystkie niemal dziedziny naszego życia. Za ich to sprawą całkiem inaczej się dziś uczymy, inaczej pracujemy, inaczej spędzamy wolny czas. Nowe media stworzyły podstawy dla bardzo znaczących przeobrażeń społecznych. W szczególności, rozwój nowych technologii informacyjnych i komunikacyjnych uruchomił i w dalszym ciągu napędza proces, który określa się dziś powszechnie mianem rewolucji informacyjnej bądź elektronicznej. Proces ten przeistacza światową gospodarkę a także kulturę w stopniu równie znaczącym i równie daleko sięgającym, jak niegdysiejsza rewolucja przemysłowa. Wszystko to razem sprawia, że tradycyjne społeczeństwo industrialne, którego strukturę i reguły funkcjonowania zdążyliśmy już jako zbiorowość przyswoić i zinterioryzować, które zdołaliśmy przemienić w sprawdzoną, przewidywalną rzeczywistość (marzenie

Newtona), ulega postępującej, nieprzerwanej i nadzwyczaj szybkiej transformacji, przeobrażając się w nową formę organizacji życia – społeczeństwo informacyjne.

11

Termin „społeczeństwo informacyjne” kładzie nacisk na fakt, iż zastosowanie i rozwój infrastruktury informacyjnej ma przede wszystkim – oprócz wielkiego znaczenia dla ekonomii – 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. Rozwój społeczeństwa infor-

macyjnego ma uczynić wskazane wyżej możliwości dostępnymi dla wszystkich podmiotów struktury społecznej: indywidualnych obywateli, wielkich międzynarodowych korporacji, małych przedsiębiorstw, administracji różnego szczebla, etc. etc.

Rozwój technologii informacyjno-komunikacyjnych

Ostatnie kilkadziesiąt lat jawi się obserwatorowi, który stara się wytłumaczyć zjawiska społeczne na drodze poszukiwania dominant rozwojowych i głównych czynników postępujących przeobrażeń, jako epoka informacji. Techniki wytwarzania, przetwarzania, przechowywania i przekazywania informacji stają się podstawowymi mechanizmami funkcjonowania współczesnego społeczeństwa. Coraz częściej władza jest utożsamiana z dostępem bądź z kontrolą nad informacją. Dotyczy to praktycznie wszystkich dziedzin życia.

Proces, w ramach którego zachodzi ta nieporównywalna z niczym ekspansja technologii informacyjno-komunikacyjnych, uległ niezwykle przyspieszeniu w wyniku postępu technicznego zachodzącego w dziedzinie mediów. Prasa, radio i telewizja – media znamienne dla społeczeństwa masowego – ustępują miejsca interaktywnym, cyfrowym środkom komunikowania. Pozycję społecznie dominującą zajęły współcześnie te narzędzia komunikacyjne, które posługują się technologiami komputerowymi.

Współczesna technologia cyfrowa łączy mikroprocesor, kable światłowodowe, technologie laserowe i transmisję satelitarną, jak również burzy tradycyjne różnice pomiędzy telewizją, syste-

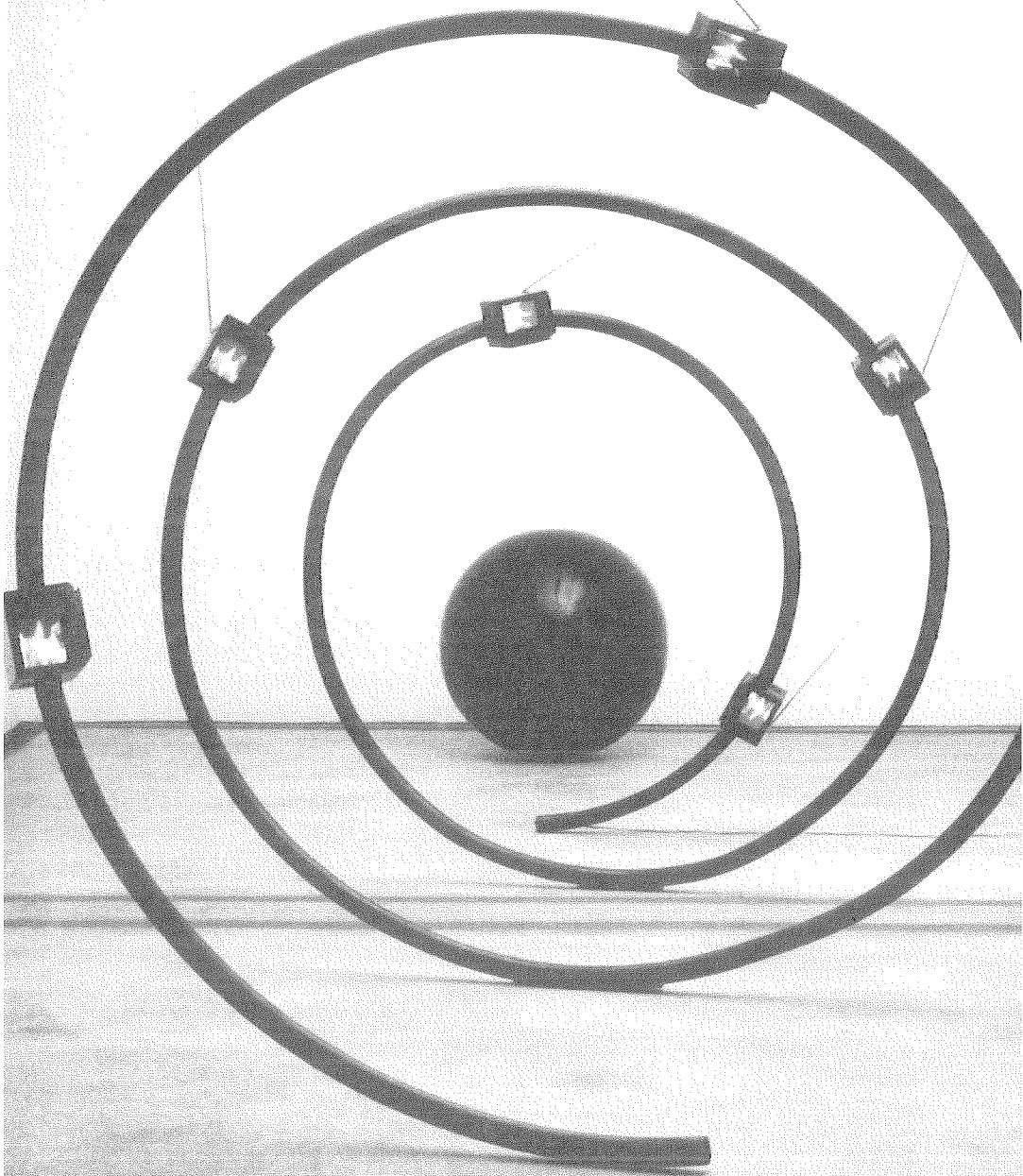
mami audialnymi i telefonicznymi oraz komputerami. Nowe aplikacje i nowe sposoby integrowania istniejących technologii są dzisiaj głównymi obszarami rozbudowy i rozwoju. Łącząc komputer z systemem telekomunikacyjnym otrzymaliśmy Internet. Technologia CD odbyła drogę od płyty dźwiękowej do komputera multimedialnego. Ich komunikacyjne zastosowania przekształciły sposoby ludzkiego życia, formy uczestnictwa w kulturze, formy edukacji.

Sz szczególnie ważną rolę odgrywają dziś technologie związane z Internetem. Ta globalna sieć komunikacyjna zyskała szczególnie na znaczeniu od chwili, kiedy Tim Berners-Lee stworzył w 1989 roku język komputerowy łączący teksty, obrazy i dźwięki – HTML (Hypertext Markup Language). Od tego czasu pojawiła się możliwość lokowania w Internecie baz danych (stron internetowych, witryn, websites), interaktywnie dostępnych dla każdego odbiorcy, niezależnie

12

od jego miejsca pobytu, o ile oczywiście miejsce to pozostaje w granicach funkcjonowania układu telekomunikacyjnego. Granice te zaczynają dziś wyznaczać obszar cywilizowanego świata. Jeśli jeszcze nie dziś to już za chwilę będą one też równoznaczne z granicami cyberkultury. Obok wymiany informacji za pomocą poczty elektronicznej, dzięki WWW można było zacząć udostępniać informacje również w nowym, innym trybie – na życzenie. Coraz bardziej aktywną rolę w tak kształtowanych formach komunikowania społecznego zaczął więc odgrywać nie, jak dotychczas, nadawca komunikatu, lecz jego odbiorca, który stawał się równocześnie inicjatorem, koordynatorem

MICHAEL BIELICKY, *DER NAME*, 1990



i beneficjentem wydarzeń komunikacyjnych.

Wszystkie omawiane zmiany doprowadziły do wykształcenia się zupełnie nowych form komunikowania, do rozwoju nowych instytucji, które podtrzymują te procesy komunikacyjne, jak również do pojawienia się równie nowych sposobów wykorzystywania informacji. Telewizja, która tradycyjnie była uznawana za medium posiadające największe znaczenie społeczne jest dziś powoli wypierana przez komunikowanie internetowe, bądź też przeobraża się pod wpływem Internetu w przekaznik multimedialny, telewizję interaktywną.

Konsekwencje tych innowacji okazały się praktycznie nieograniczone. Wykraczają one daleko poza te dziedziny życia społecznego, które w świecie tradycyjnych narzędzi komunikowania stanowiły bezpośredni kontekst procesów komunikowania. Przeobrażają wszystkie obszary egzystencji społecznej, zmieniając przy tym poważnie relacje między sferą publiczną i prywatną. Jako końcowy rezultat tych wszystkich procesów wyłania się społeczeństwo informacyjne – model organizacji społecznej na miarę XXI wieku.

Modele komunikowania

Przeobrażenia zachodzące w sferze technologii komunikacyjnych bez wątpienia zasługują (wręcz oczekują) na interpretację teoretyczną. Budując, bowiem koncepcyjne ramy procesów komunikowania jesteśmy w rezultacie zdolni zrozumieć znaczenie opisanych wyżej transformacji, wyjaśnić charakter, właściwości oraz możliwości nowych mediów komunikacyjnych i od-

nieść je następnie do naszych potrzeb, dobierając do ich realizacji odpowiednie środki.

Porządkując świat zachowań komunikacyjnych, analizując i porównując ze sobą konstruowane dla ich opisu pojęcia i wzorce, możemy współcześnie wyodrębnić trzy sposoby pojmowania komunikowania, trzy jego ogólne modele. Dwa pierwsze, z powodów, do których jeszcze powrócę, wydają się ciągle jeszcze dominować we współczesnej teorii komunikowania, przynajmniej w Polsce.

Pierwszy z nich moglibyśmy nazwać transmisją, albo też transmisją perswazyjną, gdyż przedstawia komunikowanie jako jednokierunkowy transfer sygnału, jako proces, w ramach którego nadawca wywiera (bądź pragnie wywierać) wpływ na odbiorcę. Koncepcja ta wraz z jej fundamentem teoretycznym została stworzona przez Claude'a Shannona i Warrena Weavera. Od czasu publikacji ich książki (1949) teoria ta była rozwijana i rozbudowywana przez wielu innych badaczy, jak na przykład Theodore M. Newcomb (1953), Wilbur Schramm (1954), George Gerbner (1956), Bruce H. Westley i Malcolm S. MacLean (1957), Roman Jakobson (1960), ale jej podstawowa charakterystyka pozostawała w zasadniczym wymiarze niezmienną. Odwołując się do trafnie opisującej tę koncepcję komunikowania, klasycznej formuły Harolda D. Lasswella (1948) możemy zebrać najistotniejsze punkty tej teorii w serii pytań: kto mówi? – co? – w jakim kanale? – do kogo? – z jakim skutkiem? Wyznaczające formułę Lasswella kategorie nadawcy, przekazu (wiadomości), kanału, odbiorcy i efektu, uzupełnione

przez pojęcia sygnału, medium, szumu, entropii, redundancji, kontekstu, odniesienia, kontaktu, sprzężenia zwrotnego i kodu, tworzą wspólnie słownik tak pojmowanej teorii komunikowania. Większość z nich odnajdzie dla siebie miejsce także i w ramach drugiej koncepcji procesu komunikacyjnego.

Komunikacja rozumiana jako transmisja ma zasadniczo strukturę monologu. Współcześnie ten rodzaj komunikowania jest postrzegany jako anachroniczny, właściwy dla mediów masowych, telewizji czy radia. Właściwy, ale już nie typowy czy jedyny, albowiem one także ulegają współcześnie transformacji. Różne podejścia do mediów masowych, zmierzające do wprowadzenia odbiorcy we wzajemne, obustronne relacje z moderatorem emitowanego programu prowadzą do wykształcenia się form określanych jako media tele-uczestniczące (broadcast teleparticipatory media). Są one uznawane za quasi-interaktywne (Cathart i Gumpert, 1986a) lub też za specyficzne, nietypowe formy medialnego komunikowania masowego (Avery i McCain, 1982), szczególnie często stosowane w dziedzinie rozrywki. Nie wykraczają one jednak na ogół poza ramy sprzężenia zwrotnego.

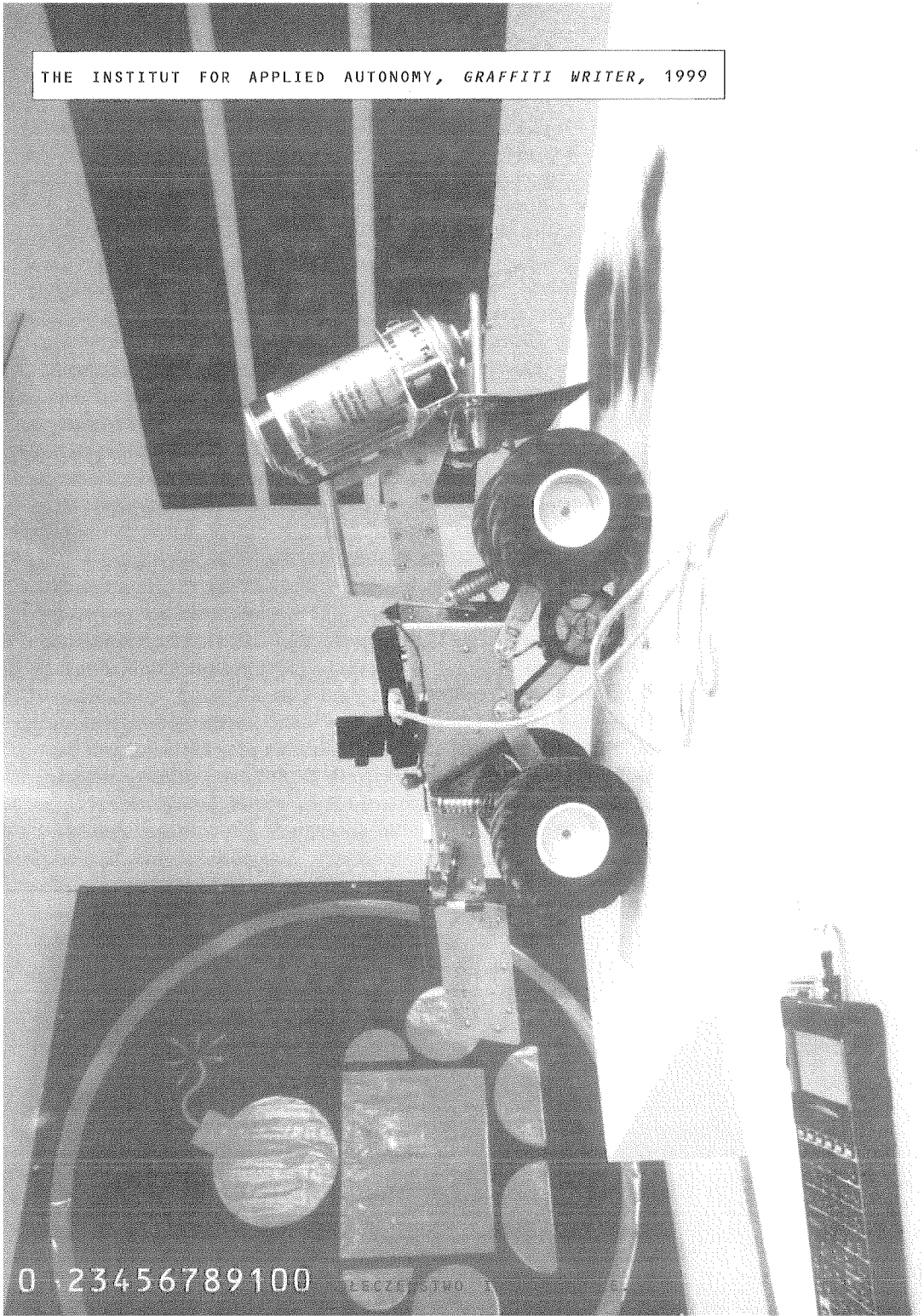
Drugie ogólne rozumienie komunikowania utożsamia je z interakcją. W tej perspektywie komunikowanie jest postrzegane jako negocjacja oraz wymiana poglądów i idei, która prowadzi do ustanowienia znaczenia i/lub do uzgodnienia interpretacji (zob. na przykład O'Sullivan et al., 1995). Komunikowanie rozumiane jako interakcja posiada strukturę dialogową i tworzy wielokierunkowe relacje między uwikłanymi

wień podmiotami. Fundamenty pod interaktywistyczne podejście do teorii komunikowania były położone przez takich badaczy, jak John Reiley i Mathilde White Reiley (1965), Horst Reimann (1968), G. Klaus (1969), K. K. Sereno i C. D. Mortensen (1970), T. N. Stemmler (1971). Wprowadzili oni w krąg rozważań zagadnienie wpływu środowiska, w którym odbywa się komunikowanie, na jego przebieg i rezultaty, a następnie opracowali wstępne wizje interakcji komunikacyjnej.

Pierwsza koncepcja – komunikowanie jako transmisja – zdecydowanie dominowała w pierwszym okresie rozwoju teorii komunikowania. Koncepcja druga natomiast jest coraz bardziej charakterystyczna dla obecnych poglądów. Współcześni teoretycy uważają na ogół, że komunikowanie to po prostu społeczna, interpersonalna interakcja (zob. na przykład Thompson, 1995).

Jest wiele istotnych różnic między obiema przedstawionymi koncepcjami komunikowania, między transmisją a interakcją. Są jednak i takie właściwości, które należą do nich obu, które je do siebie zbliżają. Najważniejsza spośród nich jest chyba teza mówiąca o interpersonalnym charakterze każdego aktu komunikowania. Zgodnie z tym poglądem, to relacja łącząca dwa bieguny procesu transmisji bądź interakcji – nadawcę i odbiorcę – albo też wielokierunkowy związek partnerów/uczestników sytuacji komunikacyjnej (niezależnie od skali aktywności każdego z nich), tworzy proces komunikowania. Reprezentujący to stanowisko teoretycy uważają, że nie możemy w ogóle używać kategorii komunikowania wobec procesu (wydarzenia), mię-

THE INSTITUT FOR APPLIED AUTONOMY, *GRAFFITI WRITER*, 1999



0 23456789100

LEOZET 5110

dzy uczestnikami którego nie występuje kontakt (rzeczywisty bądź mediatyzowany). Warto podkreślić, że postawa ta charakteryzuje zwolenników obu opisanych modeli, zarówno starej teorii transmisji, jak i nowoczesnej koncepcji interakcji. To właśnie powszechność tego przekonania jest w dużym stopniu przyczyną dominacji (dobiegającej już chyba jednak swego kresu) obu tych modeli w dotychczasowej teorii komunikowania. Ich manifestujące się w ten sposób pokrewieństwo pozwala sądzić, że pod pewnymi względami i na określonym poziomie ogólności obie te koncepcje komunikowania stanowią w rzeczywistości dwie formy tego samego w gruncie rzeczy pojmowania społecznej komunikacji.

Skrajnie pod tym względem przekonanie, w odniesieniu do komunikowania interaktywnego uznaje, że brak rzeczywistego kontaktu między podmiotami uwikłanymi w proces komunikowania, w przestrzeni realnej bądź wirtualnej, wyklucza możliwość zaistnienia interakcji. Za egzemplifikację takiego stanowiska można uznać opinię stwierdzającą, że „interaktywność oznacza rozmowę dwóch jednostek (...) Tak zwana telewizja interaktywna, CD-ROM-y, gry wideo, stwarzają możliwość interakcji wyłącznie z uprzednio przygotowanym procesem, z serią gotowych danych, a nie z realną istotą ludzką znajdującą się po drugiej stronie. Jest to fałszywa interakcja, pogłębiająca jedynie frustrację odbiorcy poszukującego realnej wymiany” (Forresta et al., 1995, s. 13).

W przeciwieństwie do reprezentantów przedstawionego wyżej stanowiska nie uważam bynajmniej, ażeby komunikowanie i interakcja wymagały dla

swego zaistnienia rzeczywistego kontaktu. Nie sądzę także, aby przekonanie takie oraz wyrastające zeń dalsze konsekwencje, było w jakimkolwiek sensie pożyteczne dla badań nad współczesnymi przejawami komunikowania. Eliminuje ono, bowiem z przestrzeni komunikacyjnej wiele praktyk i strategii mających niepowątpiewalny, aczkolwiek odmienny w stosunku do tradycyjnych technik komunikowania, status metody budowania dynamicznych relacji o charakterze semiotycznym, łączących uwikłane w ich przebieg jednostki. Ponadto, te akurat praktyki, strategie oraz służące im technologie odgrywają szczególnie istotną rolę w ramach kształtującego się społeczeństwa informacyjnego, budują w znacznej mierze jego charakter i wyznaczają dynamikę jego rozwoju. Nie powinny, więc być w badaniach lekceważone, a tym bardziej ignorowane.

17

Wprowadźmy w tym miejscu zapowiedzianą uprzednio trzecią koncepcję komunikowania. Uważa ona swój przedmiot – komunikowanie – za proces generowania znaczeń. Jeden ze zwolenników tej koncepcji – John Fiske – określa ją mianem semiotycznej (Fiske, 1999). W jej ramach kategoria przekazu zostaje utożsamiona z pojęciem tekstu – obiektu interpretacji. Nie mówi się tu o zasadniczej różnicy między odbiorcą i nadawcą, ich status, bowiem zostaje w pewnym sensie zrównany: są traktowani jako czytelnicy tekstu. Relacja interpersonalna nie posiada tu już charakteru fundamentalnej właściwości komunikowania. Interakcja nie musi zachodzić między rzeczywistymi czy też zapośredniczonymi uczestnikami sytuacji komunikacyjnej, lecz między czytelnikiem/



interpretatorem a tekstem, aczkolwiek fakt ten nie wyklucza możliwości, że interakcja owa uzyska przedłużenie w zainicjowanym przez odbiorcę/czytelnika interpersonalnym, zapośredniczonym dialogu między nim/nią a twórcą tekstu/przekazu. Powrócę do tych zagadnień w dalszej części książki.

Przestrzeń komunikowania i kontakt

Z punktu widzenia większości współczesnych teorii, wszystkie odmiany komunikowania są ugruntowane w koncepcji wspólnej przestrzeni (zob. na przykład Forresta et al., 1995; Thompson, 1995). Przestrzeń ta może być fizyczna – mamy wówczas do czynienia z bezpośrednią (*face-to-face*) komunika-

cją interpersonalną – albo też może być wirtualna – wówczas komunikowanie przybiera formę procesu zapośredniczonego (mediatyzowanego, *non-direct*). Rozróżnienie to nie wydaje się jednak wystarczająco precyzyjne, aby uchwycić (a tym bardziej wyjaśnić i wyeksplikować) wszystkie odmiany komunikowania, zwłaszcza zapośredniczonego. Jest, bowiem wielka różnica między komunikowaniem zapośredniczonym przez medium telefoniczne a komunikowaniem zapośredniczonym przez CD-ROM. Jeśli nie chcemy wyeliminować CD-ROM-u i innych podobnych mediów z obserwowanego pola komunikowania, to musimy odnaleźć dla nich odpowiednią formę konceptualizacji

oraz miejsce pośród strategii komunikowania.

Aby dostosować teorię komunikowania do sytuacji wytworzonej przez wynalezienie nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych i przez pojawienie się mediów interaktywnych, oraz – w dalszej konsekwencji – rozwój społeczeństwa informacyjnego, proponuję rozróżnić komunikowanie quasi-bezpośrednie i pośrednie jako dwie odmiany komunikowania zapośredniczonego.

Przez komunikowanie quasi-bezpośrednie rozumiałbym każdy przypadek komunikowania zapośredniczonego, w którym mamy do czynienia z rzeczywistą interakcją, ale powiązaną z zapośredniczonym kontaktem między uczestniczącymi w nim jednostkami. W komunikowaniu quasi-bezpośrednim wspólna przestrzeń zostaje rozszerzona do takich wymiarów, które czynią niemożliwym bezpośredni kontakt. Zapośredniczenie kontaktu nie przeszkadza jednak w nawiązaniu dialogu (interakcji interpersonalnej). Jako przykład tego typu komunikowania można wskazać różne formy korespondencji (na przykład listową czy elektroniczną – e-mail), bądź konwersację telefoniczną.

W przeciwieństwie do poprzedniego, komunikowanie pośrednie to każdy przypadek komunikowania mediatyzowanego, w którym nie występuje ani bezpośredni kontakt, ani rzeczywisty dialog (rzeczywista interpersonalna interakcja). Przykłady komunikowania pośredniego są dostarczane przez rozmaite nowe media: wspomniany CD-ROM, gra komputerowa, strona WWW.

Taka forma, nie poddająca się analizie ze strony dwóch pierwszych wyodrębnionych tu koncepcji komunika-

nia, jest w pełni możliwa do opisanego przy odwołaniu się do modelu trzeciego (charakter tego ostatniego sprawia, że w zasadzie można go zastosować do badania każdej występującej sytuacji komunikacyjnej).

Chciałbym na marginesie dodać, że nawet w tradycyjnych, klasycznych teoriach komunikowania, które chciałoby się umieścić w polu odniesienia dwóch pierwszych scharakteryzowanych tu koncepcji, można odnaleźć takie definicje bądź atrybuty przypisywane komunikowaniu, które pozwalają nam zaakceptować ideę komunikowania pozbawionego rzeczywistego kontaktu interpersonalnego. Na przykład, Franklin Fearing (1953) opisuje sytuację, która jego zdaniem, pozwala się scharakteryzować jako komunikowanie interpersonalne, jeżeli można ją opisać poprzez odwołanie się do czterech właściwości:

1. W sytuacji takiej uczestnicy wchodzi w istotne (strategiczne) relacje ze sobą, bądź ze swoim otoczeniem, co można również wyrazić jako nawiązywanie kontaktu z wytworem partnera.

2. Podstawową właściwością takiej sytuacji jest tworzenie i używanie znaków oraz symboli.

3. Owe znaki i symbole stwarzają możliwość wymiany informacji, realizowania projektów i rozpoznawania rzeczywistości.

4. Znaki i symbole są rozpoznawane (jako takie) przez uczestników komunikowania (Fearing, 1953, s. 42).

Pomimo braku w definicji Fearinga jakichkolwiek odniesień do mediów można łatwo wykazać, że w ramach jego teorii komunikowanie interpersonalne wcale nie wymaga wystąpienia rzeczy-

trzy wymiary współczesności: społeczeństwo informacyjne, cyberkultura i sztuka multimedialna tworzą wspólnie kompleks zjawisk głęboko ze sobą powiązanych i wzajemnie się wspomagających. Analiza którejkolwiek z nich odnajduje właściwą perspektywę²⁰ wtedy jedynie, gdy odbywa się w kontekście pozostałych

wistych czy zapośredniczonych kontaktów interpersonalnych. Musimy jedynie założyć, że ludzki wytwór należy do otoczenia swego producenta (jego autora). Oznaczać to będzie w konsekwencji, że również media nie stwarzające możliwości interpersonalnego kontaktu uczestników komunikowania, jako należące do otoczenia autora/producenta i zdolne do uczestniczenia, a nawet inicjowania zrozumiałego dla uczestników dyskursu symbolicznego, spełniają definicyjne wymogi Fearinga i mogą być uznane za instrumenty (środki) komunikowania.

Komunikowanie w społeczeństwie informacyjnym

Pojęcie społeczeństwa informacyjnego wywodzi się z Japonii (zob. Goban-Klas, 1999, s. 286). Pierwszy użył je Tadao Umesamo w roku 1963. Spopularyzował je następnie Kenichi Koyama, a do obszernych badań projektujących transformacje zmierzające właśnie ku społeczeństwu informacyjnemu zastosował tę kategorię Yuji Masuda (por. także Hartley, 1988). Do Europy pojęcie dotarło w końcu lat siedemdziesiątych, a w ciągu kolejnej dekady upowszechniło się także i w Stanach Zjednoczonych.

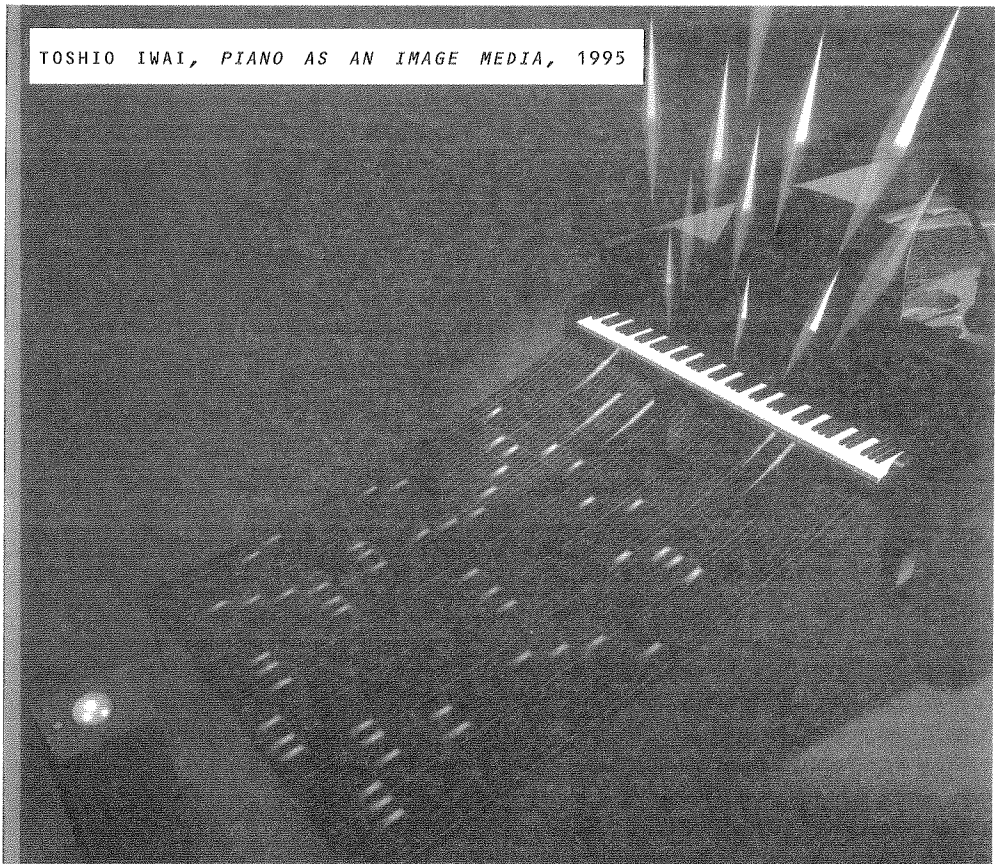
Spółeczeństwo informacyjne jest w sposób szczególnie efektywny kształtowane obecnie, a więc w czasie rozkwitu mediów interaktywnych. Nie tylko jednak, a nawet nie przede wszystkim, zbieżność czasowa decyduje o tym, że społeczeństwo informacyjne jest ugruntowane w technologiach interaktywnych. Decydującym czynnikiem jest, bowiem właśnie ten ich interaktywny charakter oraz ugruntowana w nim charakterystyka dostępu do

informacji. Aby bowiem można było uzyskać rzeczywisty dostęp do pożądaných informacji – a społeczeństwo informacyjne, to właśnie taka organizacja społeczna, która trwa i rozwija się dzięki otwartemu dostępowi do informacji – należy posiadać realną możliwość inicjowania procesów komunikowania. Możliwość taką gwarantują jedynie media interaktywne, a komunikowanie zapośredniczone uzyskuje w tym kontekście znaczenie nie mniejsze (o ile nie większe) niż interpersonalne komunikowanie bezpośrednie. Nowe media interaktywne łączą, bowiem masowy zasięg z indywidualnym, jednostkowym trybem komunikowania.

Złożoność i różnorodność potrzeb komunikacyjnych społeczeństwa informacyjnego sprawia także, że oba typy komunikowania zapośredniczonego: quasi-bezpośrednie i pośrednie, odgrywają w tych procesach równie istotną rolę. Uważam ponadto, a nie jest to już dziś pogląd szczególnie odosobniony, że Internet ze wszystkimi funkcjonującymi w jego ramach systemami komunikowania, z World Wide Web na czele, odgrywa w tej nowo kształtującej się sytuacji rolę najważniejszą. Wraz z rozwojem służącej mu infrastruktury oraz dalszym udoskonalaniem technologii telekomunikacyjnych rola ta będzie nawet jeszcze zyskiwać na znaczeniu. Nie bez powodu i nie bezzasadnie Manuel Castells posługuje się w ramach dyskursu o przeobrażeniach społecznych charakterystycznych dla końca XX wieku (i końca tysiąclecia zarazem) kategorią *network society* – społeczeństwa sieciowego (Castells, 1996; 1998).

Nowe, interaktywne technologie informacyjno-komunikacyjne, nowe me-

TOSHIO IWAI, *PIANO AS AN IMAGE MEDIA*, 1995



dia, usprawniają komunikowanie we wszystkich dziedzinach życia społecznego. Służą rozwojowi gospodarczemu, nauce i edukacji, kulturze i sztuce. Służą także umocnieniu demokracji i praw obywatelskich, gdyż dzięki nim ludzie zyskują lepszy wgląd w działalność administracji każdego szczebla. Można wręcz bez żadnej przesady stwierdzić, iż dalszy rozwój demokracji i społeczeństwa obywatelskiego jest w znacznym stopniu uzależniony od progresu w dziedzinie nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych, od ich umiejętnej wdrażania, oraz odpowiedniej dbałości o ustawodaw-

stwo regulujące ich społeczne funkcjonowanie.

Społeczeństwo informacyjne

Intensywny rozwój nowych technik produkowania, przechowywania, przetwarzania i przesyłania informacji prowadzi w sposób nieuchronny do głębokich zmian społecznych, gospodarczych i kulturowych, posiadających ponadto niezwykle szeroki zasięg oddziaływania. Nie ma, bowiem praktycznie takiej dziedziny życia zbiorowości ludzkiej, pozostającej w zasięgu cywilizacji industrialnej a zwłaszcza postindustrialnej, która nie pozostawałaby pod

istotnym wpływem technologii informacyjno-komunikacyjnych. Życie każdego obywatela, bez względu na jego wiek, płeć czy status społeczny, dotknięte jest (choć w zróżnicowanym zakresie) przez wspomniane transformacje, niezależnie od tego, czy fakt ten jest przez niego/nią uświadamiany czy też nie. Jako konsekwencja owych przeobrażeń wyłania się nowa struktura organizacji społeczno-gospodarczej: społeczeństwo informacyjne.

Podkreślałem już przednio, że podstawową rolę w społeczeństwie informacyjnym odgrywają media interaktywne. Komunikowanie poprzez Internet, w tym zwłaszcza możliwości oferowane przez technologie World Wide Web, tele- i wideokonferencje, telewizja interaktywna, aktywizują wszystkie podmioty uczestniczące w procesach komunikowania społecznego, dynamizują relacje między nimi i dostarczają energię potrzebną dla dalszego rozwoju i lepszego zaspokajania potrzeb ludzkich.

Oczywiście, ażeby wprowadzenie technologii informacyjno-komunikacyjnych przyniosło społeczeństwu oczekiwane korzyści, a nie szkody, wskazane jest spełnienie szeregu warunków (por. na przykład Lyon, 1988). Część z tych warunków powinna być zrealizowana w fazie wstępnej konstruowania społeczeństwa informacyjnego, inne natomiast powinny być uznane za standardy budowane i podtrzymywane w całym okresie jego trwania. Poniżej zestawiam szereg najważniejszych, moim zdaniem, zasad, których przestrzeganie wydaje się niezbędne dla właściwego kształtowania społeczeństwa informacyjnego.

Warunki, jakie muszą zostać spełnione na drodze ku społeczeństwu informacyjnemu.

— Publiczny dostęp do podstawowych usług elektronicznych, takich na przykład, jak informacja publiczna, edukacja i opieka zdrowotna powinien być powszechny.

— Wolny i szeroki dostęp do informacji powinien być normą, a nie wypadkiem szczególnym bądź przywilejem.

— Członkowie społeczeństwa muszą uzyskać świadomość implikacji związanych z rewolucją informacyjną.

— Muszą być oni odpowiednio kształceni w używaniu nowych technologii.

— Powinni być również wciągnięci w projektowanie i wprowadzanie w życie nowych, łatwych w użyciu usług i aplikacji elektronicznych.

23 — Wspomniane wyżej usługi i aplikacje informacyjno-komunikacyjne powinny być nie tylko łatwe w użyciu, ale także związane z potrzebami życiowymi.

— Nowe technologie muszą strzec interesów publicznych.

— Nowe technologie nie powinny wprowadzać zagrożenia bezpieczeństwa (ani zaburzać poczucie bezpieczeństwa) jednostek bądź grup społecznych.

— Nowe technologie powinny być używane w sposób wyraziście respektujący wolność i prawa jednostek i grup.

— Odpowiedzialność za funkcjonowanie oraz implikacje nowych technologii musi być w sposób jasny podzielona pomiędzy różne poziomy struktury sprawowania władzy (w przypadku Unii Europejskiej na przykład, taki podział musiałby obejmować instytucje unijne, rządy narodowe, struktury regionalne

i lokalne), a wszystkie te poziomy muszą przyjąć swoją część odpowiedzialności za funkcjonowanie społeczeństwa informacyjnego.

Jak już stwierdziłem wcześniej, nie ma dziedziny życia społecznego, która nie ulegałaby istotnym przeobrażeniom pod wpływem technologii informacyjno-komunikacyjnych. Wszystkie podstawowe sektory, szczególnie ważne dla sprawnego funkcjonowania struktur społecznych, kulturalnych i gospodarczych ulegają owym oddziaływaniom. Warto, więc zwrócić uwagę na to, co dzieje się w tych sferach pod wpływem wprowadzanych doń nowych technologii medialnych i rozwoju możliwości komunikacyjnych, aby zrozumieć, które problemy wymagają szczególnej uwagi i oczekują szczególnie starannie podejmowanych decyzji.

Przede wszystkim, aby zapewnić realizację wszystkich innych projektów związanych z rozwojem społeczeństwa informacyjnego niezbędne wydaje się doprowadzenie informacji do domów prywatnych. Dzięki światłowodowej sieci telekomunikacyjnej¹ każdy obywatel może rzeczywiście uzyskać prywatny, indywidualny dostęp do wszystkich interaktywnych i multimedialnych aplikacji na poziomie lokalnym, narodowym i międzynarodowym.

Administracja publiczna powinna stać się, dzięki jej usieciowieniu, do-

stępna dla obywateli w niespotykanym dotąd wymiarze. Może to mieć szczególne znaczenie, na przykład, dla działań zmierzających do stworzenia mechanizmów zwalczających bezrobocie. Znacznie poprawiają się również możliwości kontaktu i wymiany informacji (a więc i sprawności działania) między organami administracji różnego szczebla, na przykład: regionalnymi i narodowymi.

Edukacja otrzymuje zupełnie nowe narzędzia działania. Przede wszystkim uzyskuje bardzo skuteczne środki nauczania na odległość, i to nauczania wszelkiego rodzaju. Poczynając od kształcenia uniwersyteckiego, poprzez wszystkie stopnie pośrednie, aż po nauczanie zawodu, dokształcanie i przysposobienie bezrobotnych do nowych

24

profesji, szkolnictwo może obecnie znacznie lepiej realizować swoje cele. Interaktywne formy komunikowania bardzo też ułatwiają odnalezienie niezbędnych do tego wiadomości. Przy wykorzystaniu standardu WWW uczący się zyskują nie tylko dostęp do informacji, ale również możliwość wykonywania ćwiczeń i testów oraz uzyskiwania konsultacji. Teleedukacja („edukacja na odległość”) pozwala realizować fundamentalną dla społeczeństwa informacyjnego zasadę edukacji trwającej przez całe życie, edukacji permanentnej.

Jako szczególne przedłużenie rozbudowanego systemu edukacyjnego społeczeństwo informacyjne zapewnia wszystkim swoim obywatelom poszerzony dostęp do dziedzictwa intelektualnego i kulturalnego, które zostało zgromadzone w publicznych bibliotekach, muzeach i różnego rodzaju publicznie dostępnych archiwach. Skom-

¹ Europejskim standardem jest ISDN (Integrated Services Digital Network) – skomputeryzowana, cyfrowa sieć telekomunikacyjna, która przenosi dane, teksty, dźwięki i obrazy z prędkością co najmniej 64 000 bitów na sekundę (standardowa sieć telefoniczna pracuje z prędkością 4 800 bitów na sekundę), por. Wigand (1991).

DUMB TYPE, OR, 1995



0 23456789100

STWO INFORMACYJNE.

puteryzowane katalogi, dostępne poprzez Internet bazy danych (informacje tekstowe, wizualne i dźwiękowe) bardzo powiększają grono odbiorców zasobów zgromadzonych w tych instytucjach. Digitalizacja materialnych obiektów ułatwia nie tylko dostęp publiczności, ale także komunikację między poszczególnymi instytucjami.

Niezwykle dużo może zyskać w wyniku rozwoju społeczeństwa informacyjnego opieka medyczna – publiczna służba zdrowia. Dostęp do oddalonych zasobów informacji medycznej, łatwość konsultacji, ruchome usługi telematyczne pierwszej pomocy, poprawa komunikacji wewnątrzszpitalnej, zdalny dostęp oraz transfer danych medycyny obrazowej, baz danych dawców organów do transplantacji, to jedynie przykłady nowych możliwości, które są w stanie usprawnić w bardzo poważnym stopniu system opieki zdrowotnej. Szczególne znaczenie zyskała tu dziedzina, która właściwie rozwinęła się naprawdę dopiero w ramach społeczeństwa informacyjnego – telemedycyna (interaktywne nadzorowanie i wykonywanie operacji chirurgicznych, międzynarodowe konsylia etc.). W dzisiejszym świecie nie sposób już skutecznie leczyć i zapobiegać chorobom bez szerokiej aplikacji narzędzi elektronicznych.

Spółeczeństwo informacyjne buduje bardzo przyjazne środowisko dla przemysłu w każdej z występujących skali (od międzynarodowych gigantów po drobne przedsiębiorstwa lokalne). Elektroniczna wymiana danych, rozmaite technologie komputerowe w projektowaniu, wytwarzaniu i dystrybucji stwarzają możliwości daleko idących udoskonaleń we wszystkich dziedzi-

nach gospodarki. Nie sposób też skutecznie konkurować o nowe rynki zbytu, nie mając wglądu w bogactwo informacji internetowych i – przede wszystkim – nie istniejąc tam ze swoją ofertą.

Rozwojowi gospodarczemu w ramach społeczeństwa informacyjnego sprzyja również wprowadzany dzięki stosowaniu technologii informacyjno-komunikacyjnych system pracy na odległość (telepracy). Pozwala on nie tylko rozwiązywać niektóre problemy ograniczonego, lokalnego bezrobocia, ale także pomaga lepiej godzić życie prywatne i zawodowe, oraz zapewnia pracującym większe poczucie odpowiedzialności oraz autonomię, stwarza większe możliwości zatrudnienia dla osób niepełnosprawnych, jak również przynosi rozmaitego rodzaju oszczędności, zmniejsza skażenie środowiska (zwłaszcza miejskiego).

26

W tych nowych warunkach pracy i funkcjonowania gospodarki bardzo zyskuje także i transport.

Elektroniczny nadzór przewozów i przesyłek, opłaty elektroniczne za parkowanie w miastach, elektroniczne biletowanie stwarzają ulepszone warunki transportowe. Nowe technologie informacyjno-komunikacyjne przynoszą w tej dziedzinie również automatyczny system nawigacyjny dla samochodów, oraz udoskonalone metody monitorowania ruchu powietrznego i morskigo.

Ogromny rozwój pod wpływem technologii informacyjno-komunikacyjnych, przede wszystkim za sprawą Internetu, stał się udziałem sfery usług. Ogromna ich ilość jest dziś dostępna poprzez WWW, co może bardzo pomóc zarówno poszczególnym jednostkom, jak i różnym organizacjom.

Spółeczeństwo informacyjne wyznacza nowe ramy funkcjonowania swobód demokratycznych, usprawnia je, czyni łatwiej i szerzej dostępnymi. Spółeczeństwo obywatelskie odnajduje solidne podstawy w strukturach spółeczeństwa informacyjnego, a zasada pomocniczości (subsydiarności) zyskuje w nowych technologiach informacyjno-komunikacyjnych rzeczywiste narzędzia, które są w stanie przybliżyć instytucje ku obywatelom. Poniżej zestawiam niektóre z korzyści dla systemu demokratycznego, płynących z zastosowania technologii informacyjno-komunikacyjnych.

Implikacje nowych technologii dla demokracji i praw człowieka:

— Gwarantują pluralizm opinii i informacji.

— Umacniają prawa obywateli do swobodnego dostępu do informacji publicznych.

— Zapewniają dostęp do informacji publicznych w dowolnej chwili i bez żadnych ograniczeń.

— Pogłębiają możliwość uczestniczenia obywateli w procesach podejmowania decyzji politycznych oraz możliwość obserwowania działań rządowych.

— Stwarzają członkom spółeczeństwa możliwość stania się aktywnymi producentami informacji, a nie jedynie jej pasywnymi konsumentami.

— Poszerzają zakres komunikowania interpersonalnego.

Nowe technologie informacyjno-komunikacyjne mogą oczywiście również zakłócić funkcjonowanie swobód demokratycznych. Może to nastąpić wówczas, na przykład, kiedy zostają użyte do nieuprawnionej kontroli poczynań obywateli, bądź do niedozwolonego wpływa-

nia na ich decyzje, bądź wreszcie do naruszania ich praw własności intelektualnej. Dlatego rozwój technologii informacyjno-komunikacyjnych musi być poddany rozmaitego rodzaju regulacjom prawnym i stałemu monitorowaniu.

Szczególne miejsce zajmuje w kontekście rozwoju nowoczesnych metod komunikowania społecznego problematyka kulturalna (zob. na przykład Lévy, 1996). Znoszenie granic między łączącymi się państwami i ich spółeczeństwami może prowadzić do znoszenia granic (i różnic) między kulturami lokalnymi. Jeśli pragnie się ograniczać niepożądane skutki procesu globalizacji a wzmacniać efekty uważane za pozytywne, należy podjąć szereg badań i rozważyć liczne problemy dotyczące funkcjonowania kultury w globalnym kontekście spółeczeństwa informacyjnego.

27

Problemy dotyczące kultury w spółeczeństwie informacyjnym:

— Potrzeba i metody ochrony różnorodności kulturalnej w ramach zintegrowanego (globalnego) spółeczeństwa informacyjnego.

— Proces kształtowania się „spółeczeństw wirtualnych” oraz przyczyny ich powstawania.

— Wspólne wartości łączące różne wspólnoty wirtualne.

— Implikacje kulturalne niesione przez nowe media elektroniczne.

— Role, jakie powinny być odgrywane przez twórców oraz przemysł kulturalny w spółeczeństwie informacyjnym.

— Możliwości integracji „kultury statycznej” (muzea, galerie, architektura, pomniki, etc.) z „dynamiczną kulturą” baz danych.

SIMON ROBERTSHAW, *THE ORDER OF THINGS*, 1996, FOT. J. ANGERSON/GUZELIAN



0 23456789100

Jedną z najbardziej znaczących właściwości społeczeństwa informacyjnego jest jego wymiar międzynarodowy. Cyfrowe środki komunikowania, jak Internet, przekraczają wszystkie granice. Stąd bierze się, między innymi, ważność międzynarodowej ochrony własności intelektualnej i innych związanych z nimi praw.

Spółeczeństwo informacyjne jest niewątpliwie tą formą organizacji życia zbiorowego, która będzie dominować w krajach wysoko rozwiniętych w nowym stuleciu. Żadne społeczeństwo, które miałyby aspiracje przynależności do tej grupy nie może uniknąć konieczności zaadaptowania się do wymogów tego modelu, a jego dobrobyt będzie w pełni uzależniony od stopnia i skuteczności tej adaptacji.

Kształtowanie się nowych postaw i zachowań społecznych

Spółeczeństwo informacyjne, jak pisałem, jest ufundowane na technologiach informacyjnych, w tym przede wszystkim – Internecie. Jest to medium zwracające się jedynie ku aktywnym uczestnikom procesów komunikowania. Rozwój społeczeństwa informacyjnego, to zarazem, więc kształtowanie aktywnych postaw i zachowań społecznych. Innymi słowy – rozwój społeczeństwa informacyjnego, oprócz swego bezpośredniego znaczenia ekonomicznego, pomaga w ukształtowaniu się aktywnego, świadomego swych możliwości i odpowiedzialnego społeczeństwa.

Sam charakter współczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych, niezależnie od inicjowanych przez nie znaczeń, wpływa kształtująco na ich użytkowników (raz jeszcze

dowodzi swej słuszności twierdzenie Mc Luhana: *the medium is the message*). Interaktywne media komunikacyjne pomagają, więc w rozwoju społeczeństwa świadomego postępujących przeobrażeń.

Inna właściwość mediów interaktywnych – decentryzacja, przekraczanie wszelkich granic, także państwowych, czyni zeń medium czasów nowych konstrukcji państwowych – unii czy porozumień znoszących granice, lecz chroniących tożsamość kulturową poszczególnych społeczeństw.

Nowe media sprzyjają procesowi kształtowania się społeczeństwa obywatelskiego. Można by powiedzieć, iż społeczeństwo informacyjne i społeczeństwo obywatelskie, to dwie nazwy tej samej struktury społecznej. Nowe

media powinny być bardzo użyteczne dla organizacji pozarządowych, które zyskują w nich zarówno możliwość systematycznej prezentacji swych idei, jak i narzędzie komunikacji oraz środek monitorowania działań jednostek administracji państwowej i samorządowej, działających w polu ich pracy. Zasada pomocniczości, charakteryzująca model całościowo pomyślanej organizacji struktury społecznej zyskuje w nowych interaktywnych mediach bardzo sprawne narzędzie realizacji.

Spółeczeństwo informacyjne w Unii Europejskiej

Przyjrzyjmy się teraz – na konkretnym, wybranym przykładzie – jak przebiega proces kształtowania się społeczeństwa informacyjnego wówczas, gdy podlega on wpływowi określonej polityki. Z wielu możliwych przykładów, szczególnie interesująca i pożyteczna

zarazem w naszej sytuacji geopolitycznej wydaje się analiza rozwoju społeczeństwa informacyjnego w Unii Europejskiej.

Unia Europejska opiera się na Traktatach zawartych między państwami członkowskimi. Zasadnicze cele określone w Traktatach – swoboda przepływu osób, towarów, kapitału i usług – wymagają, dla możliwie jak najszybszego i jak najdoskonalszego wprowadzenia ich w życie, podjęcia i prowadzenia polityki liberalizacji wszelkich kontaktów między obywatelami tych krajów oraz stopniowego znoszenia kolejnych granic między nimi. Łatwo zauważyć, że realizacja takiej polityki wymaga bezwzględnie korzystania z nowoczesnych środków globalnego komunikowania, a więc, przede wszystkim – z Internetu.

Europa nie jest jeszcze w wystarczającym stopniu zaawansowana w procesie dostosowywania struktur społecznych i gospodarczych do wymogów nowoczesnych standardów komunikacyjnych, zwłaszcza w porównaniu ze Stanami Zjednoczonymi. Widać to wyraźnie wówczas, gdy weźmie się pod uwagę, na przykład, stopień komputeryzacji społeczeństwa i wynikający zeń dostęp do Internetu. Przeprowadzone badania stwierdziły, że w roku 1996 w Stanach Zjednoczonych z usług Internetu korzystało regularnie 29,4 miliona osób, podczas gdy w Europie jedynie 8,9 miliona (Barron, 1997, s. 6). W roku 1997 liczba ta uległa w Europie podwojeniu. Analogiczny przyrost zanotowano w USA, gdzie na początku 1998 osiągnięto poziom 60 milionów.

Komisja Europejska już kilka lat temu podjęła starania zmierzające do

zmniejszenia dystansu do USA w odniesieniu do poziomu komputeryzacji społeczeństwa i rozwoju systemu telekomunikacyjnego. Było, bowiem oczywiście, że wspomniana dysproporcja stawia kraje Unii Europejskiej w znacznie gorszej pozycji, jeśli rozważamy konkurencyjność gospodarki. Ostatnie lata były sceną triumfu ekonomii amerykańskiej, a politycy z tego kraju przedstawiają dziś już bez skrępowania Stany Zjednoczone jako jedyne w istocie mocarstwo gospodarcze.

Niski poziom nasycenia europejskiego społeczeństwa i gospodarki nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi premiuje Stany Zjednoczone, Japonię i inne kraje, w których poziom ten jest wysoki, pozwalając im na ekspansję nawet na wewnętrzny rynek europejski.

30 Znane są już przyczyny niższego poziomu komputeryzacji i niedorozwoju systemu komunikowania społecznego w Europie niż w USA.

Najważniejsze z nich, to nie najlepiej rozwinięta infrastruktura telekomunikacyjna oraz związane z tym wysokie koszty korzystania z usług telekomunikacyjnych. Usunięciem tych właśnie niedogodności Unia Europejska musiała, więc zająć się w pierwszej kolejności.

Pierwszym oficjalnym dokumentem nie tylko świadczącym o poważnym zainteresowaniu władz Unii Europejskiej problematyką społeczeństwa informacyjnego, ale już w całości mu poświęconym był materiał przedstawiony w maju 1994 roku przez Martina Bangemanna (rezultat półrocznej pracy zespołu przez niego kierowanego), ówczesnego komisarza Unii do spraw przemysłu oraz technologii informacyjnych i telekomunikacyjnych. Dokument ten,

Nowe media sprzyjają procesowi kształtowania się społeczeństwa oby- watełskiego. Można by powiedzieć, iż społec- zeństwo informacyjne i społeczeństwo obywa- tełskie, to dwie na- zwy tej s a m e j struktury 31 społecznej

określany powszechnie jako raport Bangemanna, przedstawia zalecenia dla krajów członkowskich, wynikające z błyskawicznego rozwoju nowych mediów i technologii informacyjno-komunikacyjnych oraz odnotowanych i przewidywanych konsekwencji społeczno-ekonomicznych tego procesu.

Na konferencji w Corfu, w czerwcu tego samego roku, w oparciu o konkluzje wspomnianego wyżej raportu Bangemanna „Europe and the global information society”, zostały stworzone

fundamenty Rady Społeczeństwa Informacyjnego (Information Society Council). Konferencja stwierdziła, iż znaczenie i złożoność problemów, które niesie ze sobą kształtujące się współcześnie nowe społeczeństwo informacyjne usprawiedliwia ustanowienie instrumentu systematycznie koordynującego wszelkie posunięcia w tej materii. Rada zaproponowała Komisji plan kompleksowych działań – Action Plan – podejmujących niezbędne działania w ramach Wspólnoty.

Postulowany plan został zaaprobowany i ogłoszony przez Komisję 19 lipca 1994 roku pod nazwą *Europe's way to the Information Society*, a następnie przedyskutowany podczas Pierwszej Rady Społeczeństwa Informacyjnego we wrześniu ciągle tego samego roku. Rada zaleciła Komisji podjęcie szeregu środków przewidzianych w Planie Działania. Instrukcje dostarczone przez Radę stanowiły, w pierwszej kolejności, ważną inspirację dla procesu liberalizacji telekomunikacji.

Plan Działania ustanowił po raz pierwszy ramy dla europejskiej polityki dotyczącej społeczeństwa informacyjnego. W ramach działań legislacyjnych Komisja przedstawiła zbiór posunięć zmierzających do pełnej liberalizacji sektora telekomunikacyjnego. Proces ten został już praktycznie zakończony. Program liberalizacji układu telekomunikacyjnego został uzupełniony o działania przyspieszające badania i rozwój technologiczny w dziedzinie informacji i komunikowania, oraz o wysiłki prowadzące do zbudowania nowej świadomości związanej z rozwojem społeczeństwa informacyjnego. W tym ostatnim ważną rolę odegrały też dwie konferencje G7, w Brukseli w lutym 1995 oraz w Południowej Afryce w maju 1996 poświęcone problematyce społeczeństwa informacyjnego.

Większość podstawowych posunięć przewidzianych w Planie Działania została już przeprowadzona bądź jest w zaawansowanej fazie realizacji.

Priorytety Wspólnoty Europejskiej w odniesieniu do społeczeństwa informacyjnego wyznaczają w konsekwencji cztery główne linie jej polityki:

1. Poprawa otoczenia dla przedsiębiorczości. W ramach pakietu niezbędnych działań znalazła się tu wspomniana całkowita liberalizacja telekomunikacji, jak również wysiłki zmierzające do poprawienia przejrzystości i konsekwencji regulacji dotyczących usług w dziedzinie społeczeństwa informacyjnego. Istotną rolę w omawianym pakiecie odgrywają również starania o przyspieszenie procesu rozprzestrzeniania się technologii informacyjno-komunikacyjnych w poszczególnych sektorach gospodarki.

2. Inwestycje przyszłościowe. Społeczeństwo informacyjne jest ugruntowane w wiedzy, stąd potrzeba rozwijania badań dotyczących społeczeństwa informacyjnego. Program ten jest rozwijany w dwóch wariantach: „Learning for the Information Society”, oraz „Learning in the Information Society”.

3. Ludzie w centrum uwagi. Najważniejszym z priorytetów polityki Komisji w dziedzinie społeczeństwa informacyjnego jest podporządkowanie jego rozwoju potrzebom ludzkim. Stąd wynika potrzeba powiązania tej polityki z analizą problemów społecznych (na przykład: bezrobocie, albowiem wprowadzanie nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych bez konsekwentnej polityki regulującej ten proces może zlikwidować więcej miejsc pracy niż ich stworzyć!), potrzeba ochrony interesów konsumentów oraz podniesienia jakości usług w sektorze publicznym.

4. Podjęcie wyzwania globalizacji. Potrzeba właściwego zdefiniowania zasad polityki globalnej w celu zbudowania odpowiednich z punktu widzenia tej polityki zasad współpracy z kraja-

mi sąsiednimi i przygotowania wizji globalnego społeczeństwa informacyjnego XXI wieku.

Zakończenie

Wszystkie dziedziny i formy aktywności społecznej łączą się współcześnie na fundamencie tworzonym przez rozwój i ekspansję technologii informacyjno-komunikacyjnych. Interaktywne cyfrowe media coraz częściej występują w roli narzędzi pośredniczących w relacjach ze światem, w tym także w kontaktach międzyludzkich. Proces medializacji środowiska życiowego ma wiele różnych i niezależnych od siebie źródeł. Jego stale powiększający się zasięg i rosnąca dynamika sprawiają, że rozwój społeczeństwa informacyjnego wydaje się niepowstrzymany, a z pewnych przyczyn – jak pokazuje przykład polityki Unii Europejskiej – także i pożądanym. Można w tej sytuacji jedynie dbać o to, aby rozwój ten przybierał oczekiwane formy.

Pośród tych form do najciekawszych należą rozmaite zjawiska, które razem

składają się na wyłaniającą się obecnie nową postać porządku kulturowego – cyberkulturę. Ona to właśnie będzie przedmiotem refleksji w dalszej części tej książki. Przedstawię wybrane aspekty cyberkultury, jej właściwości i tendencje, jak również metody jej opisu i konceptualizacji. Następnie rozważaniom zostanie również poddana sztuka multimedialna – artystyczna ekspresja cyberkultury. One dwie właśnie – cyberkultura i sztuka multimedialna – tworzą w tej książce główny obiekt zainteresowania. Nie można było jednak pisać o nich bez uprzedniego naszkicowania obrazu społeczeństwa informacyjnego. Jak pisałem, bowiem we wstępie do tej książki, trzy wymiary współczesności: społeczeństwo informacyjne, cyberkultura i sztuka multimedialna

33

tworzą wspólnie kompleks zjawisk głęboko ze sobą powiązanych i wzajemnie się wspomagających. Analiza któregośkolwiek z nich odnajduje właściwą perspektywę wtedy jedynie, gdy odbywa się w kontekście pozostałych.

rozwój technologii informacyjno-komunikacyjnych, pojawienie się licznych nowych mediów – z Internetem na czele – i związane z tym kształtowanie się społecznych środowisk wirtualnych, w istotny sposób³⁴ wpływa na sytuację kulturową. W szczególności intensywnie oddziałuje na proces przeobrażania się współczesnych kultur narodowych, oraz modyfikuje status tożsamości, zarówno jednostkowych, jak i zbiorowych, społecznych

Globalizacja czy pluralizm?

Powszechnie i zgodnie zauważa się już dziś, że rozwój technologii informacyjno-komunikacyjnych, pojawienie się licznych nowych mediów – z Internetem na czele – i związane z tym kształtowanie się społecznych środowisk wirtualnych, w istotny sposób wpływa na sytuację kulturową. W szczególności intensywnie oddziałuje na proces przeobrażania się współczesnych kultur narodowych, oraz modyfikuje status tożsamości, zarówno jednostkowych, jak i zbiorowych, społecznych. Ta zgodność poglądów ustępuje jednak miejsca dyskusjom i wyraźnym różnicom stanowisk wówczas, kiedy dochodzi do formułowania diagnoz dotyczących kulturowych konsekwencji wszystkich tych procesów oraz gdy dokonuje się ich oceny.

Najczęściej wskazywaną konsekwencją procesu medializacji współczesnego świata jest postępująca globalizacja kultury. Antonina Kłoskowska, na przykład, zauważa, że „informatyczno-cybernetyczna cywilizacja wieku XX zaczyna tworzyć nowy typ obywatela świa-

ta kultury technicznej, mającej odpowiedniki także w sferze czysto symbolicznej, nieinstrumentalnej” (Kłoskowska, 1991, s. 61). Autorka umieszcza

35

ten nowy typ człowieka w tym samym kontekście, w którym znajduje się także „typ uniwersalnie europejskich humanistów odrodzenia, filozofów oświecenia, «dobrych Europejczyków» – jak

Goethe, Nietzsche, Renan, Benda” (ibidem) – a więc w pewnym sensie dostrzega w obserwowanym procesie jedynie aktualizację uniwersalnego, od dawna już występującego wzorca. Autorka zgodziłaby się chyba jednak z uwagą, iż współcześnie zjawisko to zachodzi w nieporównywalnie większej skali, dotyczy innych niż uprzednio grup społecznych i przynosi znacznie poważniejsze konsekwencje kulturowe. A przede wszystkim, że ma ono zupełnie inną genezę, pozostając w ścisłym związku z rozwojem technologii medialnych (nie jest to oczywiście jedyne źródło, ale z pewnością niezwykle ważne). W ten oto sposób powraca po latach do naukowych dyskursów nie dość

chyba uważnie niegdyś odczytywana koncepcja Marshalla McLuhana (1975), który już w latach sześćdziesiątych ogłosił powstanie globalnej wioski. Terminem tym określał wspólnotę ludzką połączoną w jedną całość za pomocą elektronicznych środków komunikacji medialnej, przede wszystkim – telewizji. Współcześnie, w latach dziewięćdziesiątych, rzeczywistość udostępniana, przetwarzana bądź kreowana przez media otrzymała miano świata post-biologicznego (Ascott, 1997). Również w tym świecie kontakty między ludźmi są zapośredniczone przez media, a ich spotkania coraz częściej odbywają się w zakamarkach cyberprzestrzeni.

Teza o nieuniknionej globalizacji kultury nie wydaje się jednak ani jedyną ani nawet najbardziej sensowną (czy pożyteczną) hipotezą na temat statusu kultury rzeczywistości zmedializowanej, kultury świata post-biologicznego. Równie uprawniona wydaje się współcześnie teoria, która zasadniczą tendencję upatruje w procesach pluralizacji (zob. np. Welsch, 1998). W ramach tej koncepcji, w odniesieniu do problematyki komunikowania, warto przypomnieć poglądy Alvina Tofflera, który przedstawił tezę mówiącą o odmasowieniu mediów, o ich dostosowywaniu się do różnicującego się i – tym samym – pluralizującego środowiska odbiorców (Toffler, 1986). Przejściu od koncepcji globalizmu McLuhana do teorii pluralistycznej Tofflera odpowiada w pewnym stopniu opozycja między tradycyjnymi mediami (telewizja), a współczesnymi multimediami interaktywnymi (Internet). W pewnym stopniu jedynie, gdyż występowanie procesów pluralizacji

możemy dziś zaobserwować także i w ramach telewizji czy radia, adresujących swe programy do różnych grup odbiorczych, przy czym procesy te różnicują zarówno poszczególne bloki programowe w ramach oferty jednego i tego samego nadawcy, jak też i dotyczą poszczególnych nadawców – telewizji bądź stacji radiowych – coraz wyraźniej różniących się między sobą. To skądinąd jest dla nich także sposobem przetrwania bądź ekspansji na rynku konkurujących ze sobą nadawców.

Co przemawia za uznaniem tezy, że przeobrażenia kultur i kształtowanie się nowych wzorców tożsamości, zachodzące pod wpływem technologii globalnego komunikowania może prowadzić nie ku ich globalizacji – jak można by oczekiwać – lecz ku pluralizacji? Przyjrzyjmy się na początek temu, co dzieje się z kulturą w medialnym świecie post-biologicznym. Na czym polegają owe istotne transformacje, którym – jak się zgodnie przyjmuje – ta kultura podlega?

36

Kultura świata post-biologicznego

Uważa się równie powszechnie, co zasadnie, iż każda kultura posiada charakter społeczny, że nie jest wytworem pojedynczego indywiduum, lecz produktem interakcji pomiędzy ludźmi, rezultatem ich wzajemnego na siebie oddziaływania i współdziałania. Ten aspekt kultury określa się też jako socjetalny (Kłoskowska, 1991). To, że kultura jest wytworem wspólnoty jednostek pozostających w bliskim kontakcie oznacza tym samym, że jest ona produktem wspólnoty komunikacyjnej. Ten kontakt może być (1) bezpośredni – tak jest na przykład wówczas kiedy

CHRISTA SOMMERER & LAURENT MIGNONNEAU, *INTERACTIVE PLANT GROWING*, 1992

01 3456789100 RA TO

Z jednej strony, bowiem mówi się o procesualności i o rozmazaniu granic osobowości, o tożsamości wirtualnej, o transhumanizmie, o cyborgizacji osoby ludzkiej, natomiast z drugiej strony pojawia się teoria podmiotu transwersalnego, jąca kon-
38
lości świata odpowiadającej wie-
tów i kultur

CHRISTA SOMMERER & LAURENT MIGNONNEAU, *ANTHROSCOPE*, 1993



01 3456789100 CULTURA 807540

mamy do czynienia z kulturą oralną – ale może także (2) przybierać rozmaite formy więzi zapośredniczonej (oczywiście, wiele współczesnych kultur łączy w sobie obie te formy kontaktu; wówczas możemy charakteryzować kulturę poprzez wskazanie formy w niej dominującej oraz poprzez charakterystykę relacji zachodzących w jej obrębie między występującymi tam odmianami wspólnot, organizujących się ze względu na jednoczący je typ kontaktu).

W przypadku drugiego typu, współcześnie bardziej typowym i częstszym, charakterystycznym dla społeczeństwa informacyjnego, wraz z zapośredniczeniem pojawia się nieuchronnie również i dystans. Siła i trwałość kultury jest uzależniona w tym przypadku od charakteru relacji pomiędzy obiema właściwościami fundującej ją wspólnoty, wymaga przewagi więzi (kontaktu) nad dystansem, bądź przynajmniej jakiejś formy równowagi. McLuhan uznając, że kontakt jest współcześnie funkcją zdolności komunikacyjnych uważał, że poszczególne cywilizacje i kultury różnią się między sobą przede wszystkim szybkością przepływu informacji w obrębie ich granic. Mogłoby się więc wydawać, że to właśnie wewnątrz kulturowy ruch informacji, społeczne nasycenie informacyjne, nadaje każdej poszczególnej kulturze spójność oraz moc trwania i rozwoju.

Możemy jednak spojrzeć na to zagadnienie w inny sposób i utrzymywać, że to nie wewnętrzny przepływ informacji (albo nie tylko i nie przede wszystkim) decyduje o trwałości kultury. Większe (a co najmniej równie poważne) znaczenie posiada komunikowanie międzykulturowe. Ono to, bowiem wprowadza się odśrodkową, która może naruszyć we-

wnętrzną równowagę i spójność kultury (albo odstąpić niespójności dotąd zakamuflowane, ukryte), może naruszyć równowagę między kontaktem (i odpowiednio – dystansem) wewnętrznym oraz zewnętrznym. Ono może sprawić, że odległe miejsca, obcy dotąd ludzie nagle stają się bardzo bliscy. Bliżsi niż bezpośrednie otoczenie. Niegdyś źródłem takich zakłóceń spójności kultury były – z punktu widzenia indywidualnych losów – podróże, długie i niekiedy uciążliwe, ale wnoszące nowe doświadczenia i otwierające nową perspektywę kulturową. Obecnie telematyczność – jedna z podstawowych właściwości mediów komunikacyjnych – staje się dominującą cechą ludzkich kontaktów ze światem. Obok podróżujących ludzi podróżują też informacje. W miarę umacniania się kontaktów telematycznych powstają silne i trwałe wspólnoty wirtualne, które w wielu przypadkach zajmują miejsce wspólnot rzeczywistych.

40

Wspólnoty rzeczywiste i wirtualne

Każda taka wirtualna wspólnota łączy ludzi, częstokroć należących poza nią do odmiennych kultur. Ich wzajemne kontakty, obok rozwoju samej tej wspólnoty, mogą prowadzić także do erozji granic kulturowych, do migracji wartości, symboli czy reguł charakterystycznych dla poszczególnych kultur, uwikłanych tą drogą w wewnątrzspółnotową komunikację. Mogą też (aczkolwiek bardzo rzadko) prowadzić wręcz do całościowej zmiany kultury poddanej oddziaływaniu innej, bardziej dynamicznej i ekspansywnej (por. Welsch, 1998). W rezultacie owych procesów może się także narodzić nowy typ kultury – produkt komunikowania między-

kulturowego, zachodzącego w obrębie takiej nowo powstałej wspólnoty wirtualnej. Stwierdzając – może się narodzić – mam oczywiście na myśli jedynie początek procesu, który dopiero po jakimś, bliżej nieokreślonym czasie, może doprowadzić do rzeczywistego ukształtowania się nowej odmiany kultury. Siła i bliskość kontaktów łączących uczestników pozostających w obrębie tej wspólnoty jest oczywiście czynnikiem sprzyjającym, nawet decydującym. Nowo powstała odmiana kulturowa nie ma charakteru uniwersalnego czy globalnego – jej zasięg ogranicza się do zasięgu wirtualnej wspólnoty, która jest jej fundamentem. A ponieważ takich wspólnot powstaje współcześnie bardzo wiele, to ów fakt właśnie oraz jego prognozowane konsekwencje pozwalają przypuszczać, iż proces medializacji kultur, rozwój technologii globalnego komunikowania nie musi prowadzić ku kulturze globalnej, lecz ku ukształtowaniu się pluralizmu wielu odmian kulturowych. Warto też zauważyć, iż procesy kształtowania się wspólnot wirtualnych można uznać za strategię translokacji, za proces wykraczania poszczególnych indywidualów oraz całych grup poza własną kulturę ku kulturom innym, proces, który ostatecznie może doprowadzić do przekształcenia kultury lokalnej. W ten sposób ustanawia się przeciwstawienie procesu globalizacji i translokacji kulturowej.

Nomadyzm jako źródło transformacji kulturowych

Oslabienie czy przetłamanie dominującej w ramach danej wspólnoty pozycji kultury lokalnej, narodowej czy etnicznej w relacji do innych kultur może

przebiegać na licznych płaszczyznach. Na jednej z nich – najwcześniej powstałej – łatwość podejmowania podróży i szybkość jej odbywania przybliża w doświadczeniu podróżujących miejsca (i kultury) tak bardzo dotąd od siebie oddalone, że ich kontakt wydawał się przez długi czas nieosiągalny czy nieprawdopodobny. Na innej płaszczyźnie z kolei, telewizja i pozostałe tradycyjne media łączą w swoich programach – a więc także i w doświadczeniu swych odbiorców – odległe miejsca, odmienne elementy kulturowe, zróżnicowane konteksty, niekiedy budując zarazem bądź umacniając dystans wobec bezpośredniego, rzeczywistego środowiska społecznego. Wspomniane doświadczenie odbiorcze nabiera charakteru mozaiki, której poszczególne elementy

41

splatają się ze sobą w coraz doskonalszy sposób, tworzą coraz bardziej wartościowy wzór. Na jeszcze innej płaszczyźnie; kontakty, współpraca czy wręcz współzycie w ramach wirtualnych wspólnot, dynamiczny rozwój tych wspólnot w sumie podminowuje tradycyjne wspólnoty realne. Telepraca, telenauka, telerozrywka, czy teleseks dołączają do repertuaru zwyczajnych czynności ludzkich. Doświadczenie ludzkie ulega telematyzacji, w wyniku której jednostka, systematycznie uczestnicząca w opisanych powyżej praktykach, transcenduje dotychczasowe ramy kulturowe, uzyskując w rezultacie owych transgresji swego rodzaju status nomady kulturowego.

Kulturowy nomadyzm może przyjąć jedną z dwóch postaci (ujmując rzecz w sposób bardzo ogólny). W pierwszym wypadku jednostka może przemieszczać się w złożonej, wewnętrznie róż-

tożsamość ulega głębokiej transformacji w interaktywnym świecie. Jej płynność i niestałość dorównuje niestabilności i nieokreśloności świata. Nie ma w tym układzie stałego, względnie niezmiennego układu odniesienia. W jaki więc sposób mogłaby nieć etyka?

nicowanej rzeczywistości, uznając nieciągłość i różnorodność za jej cechy charakterystyczne i łącząc (usiłując łączyć) ze sobą rozmaite napotymane, wydawałoby się nieprzystawalne, elementy kulturowe. Produktem takich praktyk byłaby kultura mozaikowa, bardzo fragmentaryczna, o rozmytych granicach, ale ciągle w swym rozczłonkowaniu i rozproszeniu paradoksalnie powiązana, a więc pojedyncza, wspólna dla wszystkich podmiotów owych praktyk. To kultura bricoleura, kultura majsterkowicza. Bogactwo, różnorodność, procesualność i permanentna nieostateczność tak pojmowanej kultury, jej relatywizacja do jednostkowej, ruchomej perspektywy przemieszczającego się podmiotu, nie pozwala na uznanie jej za kulturę globalną, na narzucenie jej wspólnej siatki koordynatów. Jej charakter jest bowiem stwarzany każdorazowo przez każdą jednostkę w toku jej doświadczeń, albowiem dla jednostki takiej cały świat jest jej własną konstrukcją (na temat społecznego konstruowania świata zob. np. Berger, Luckmann, 1983).

Druga postać nomadyzmu kulturowego związana jest z teorią wielości światów. Przyjmuje się tutaj, że jednostka, ze względu na wielość ról społecznych, które stale odgrywa, jak również z uwagi na opisany wcześniej fakt pozostawania w różnych wspólnotach realnych i wirtualnych, ujmuje w swym doświadczeniu rzeczywistość w formach tak dalece zróżnicowanych, iż nie jest skłonna (czy wręcz nie potrafi) sprowadzić jej do ram jednego układu. Decyduje się wówczas w zamian na zaakceptowanie tezy o wielości światów, przy czym fakt ten nie musi zostać w pełni przez tę jednostkę uświadomiony (zachowuje

się ona wówczas tak, jakby taką hipotezę przyjęła). Najciekawsze jest w tej koncepcji nie to, że, jak utrzymuje ona, żyjemy – każde z nas – w różnych światach, lecz że znajdujemy się zwykle na ich pograniczach czy wręcz pomiędzy nimi, mając za przedmiot doświadczenia przede wszystkim wielość i różnorodność. Gdy przyjmujemy doświadczenie za podstawę rozważań, gdy przyjmujemy tym samym, iż czym innym jest obiektywne istnienie świata, a czym innym jego istnienie dla określonej jednostki ludzkiej, to pluralizm światów i kultur staje się nieuchronną konsekwencją naszych rozważań (por. Manterys, 1997).

A co z naszą tożsamością?

Takie same transformacje, jakim podlega współcześnie tożsamość kultury, stają się też udziałem tożsamości indywidualnej, tożsamości poszczególnego indywiduum.

Również i w tym przypadku możemy zaobserwować narastającą świadomość ważkości roli, jaką odegrały w tym procesie media, zwłaszcza hipermedia, oraz rozwój wirtualnych cyberprzestrzeni. Pojawiające się we współczesnych dyskursach naukowych określenia w rodzaju: cyber-tożsamość, cyber-ciało czy cyber-pleć (zob. np. Gromkowska, 1999), próbują nazwać i scharakteryzować nowe jakości tożsamości ludzkiej, jakości transcendujące niedgysiejsze granice i standardy. W różnych koncepcjach i teoriach podejmujących te zagadnienia, przy całej różnorodności prezentowanych stanowisk, zawsze podkreślana jest płynność i otwartość współcześnie kształtowanej tożsamości. Ale i tu, jak uprzednio w rozważaniach na temat nomadyzmu

kulturowego, odnaleźć można opozycję koncepcji amorficznej całości z jednej strony, oraz wizji zróżnicowanej wielości powiązanych światów, tym razem mentalnych, z drugiej. Z jednej strony, bowiem mówi się o procesualności i o rozmazaniu granic osobowości, o tożsamości wirtualnej, o transhumanizmie, o cyborgizacji osoby ludzkiej, natomiast z drugiej strony pojawia się teoria podmiotu transwersalnego (zob. Welsch, 1998a), odpowiadająca koncepcji wielości światów i kultur.

Dostrzeżona zbieżność koncepcji dotyczących sytuacji kultury (czyli, w pewnym sensie, tożsamości zbiorowej) oraz osobowości (czyli tożsamości indywidualnej) prowadzi nie tylko do ujawnienia konwergencji czy pokrewieństw dyskursów naukowych, ale także przypomina o tym, że jesteśmy obecnie świadkami i uczestnikami zarazem procesów, które równoległe przeobrażają wszystkie poziomy organizacji społecznej. Przyszłość pokaże, co wyłoni się w rezultacie tych transformacji. Jednego chyba możemy być pewni: kultura lokalna, która otwiera się współcześnie – czyli w epoce rozkwitu globalnych systemów komunikowania – ku innym kulturom, inicjuje tym samym proces o fundamentalnym dla siebie znaczeniu, proces prowadzący do gruntownego przekształcenia własnej tożsamości. Otwieranie się społeczeństwa i jego kultury jest konsekwencją kurczenia się dystansu pomiędzy poszczególnymi miejscami, społecznościami i kulturami lokalnymi. Jest konsekwencją demokratyzacji i liberalizacji struktur społecznych, kształtowania się koncepcji filozoficznych i socjologicznych sprzyjających otwarciu, sprzyjających akceptacji Innego oraz inności egzystencjalno-kulturo-

wej. Jest wreszcie wynikiem rozwoju technik globalnego komunikowania, oraz udziału członków danej wspólnoty (a tym samym poniekąd i samej kultury) w dialogu międzykulturowym. Otwarcia kultury nie można zadekretować. Można jedynie, dekretem władzy, spróbować otwierającą się kulturę zamknąć. Tak należy interpretować rozmaite praktyki cenzorskie, na przykład decyzje rządów fundamentalistycznych zabraniające obywatelom posiadania i użytkowania prywatnych, telewizyjnych anten satelitarnych, decyzje zmierzające do izolowania społeczeństwa od szkodliwych, w przekonaniu lokalnych instytucji władzy, wpływów obcych kultur. Dążenie do zamknięcia kultury oznacza dla uczestników dialogów międzykulturowych próbę przekształcenia kultury w więzienie.

44

Każda kultura, bowiem, także narodowa, to produkt określonej wspólnoty. Jeśli dialog tej wspólnoty z innymi grupami społecznymi (narodami, grupami etnicznymi, wspólnotami religijnymi, etc.) prowadzi do jej przekształcenia się bądź do ukształtowania się nowej wspólnoty, odmiennej od poprzedniej, to w konsekwencji, nieuchronnie następują też (w swoim czasie) przeobrażenia ugruntowanej w tej wspólnotcie kultury. Kultura, bowiem – nieustający proces wytwarzania znaczeń na fundamencie doświadczenia społecznego – jest niczym innym jak wyrazem wspólnoty, z której wyrasta, a samoidentyfikacja członków tej wspólnoty określa jej granice.

Etyka w świecie płynnych tożsamości

Przedstawiany jest niekiedy pogląd mówiący, że kontakty z wirtualnymi światami, intensywne obcowanie ze

sztuką interaktywną, mogą doprowadzić zaangażowany w nie podmiot do samomultiplikacji, a w dalszej kolejności – do przyjmowania i wiązania ze sobą wielu różnych tożsamości. Ta bardzo daleko idąca modyfikacja własnej osobowości może rozwijać się nawet wbrew woli uczestnika owych procesów. Multiplikacja podmiotu i zmiany tożsamości mają, zgodnie z tym przekonaniem, zachodzić szczególnie intensywnie w ramach praktyk odbywających się w sieci komputerowej, a to wskutek charakterystycznych dlań ciągłych zmian punktu widzenia i, co za tym idzie, zmian punktu umiejscowienia. Jeżeli tożsamość stała się obecnie, a tak twierdzi na przykład Derrick de Kerckhove (1996), pochodną punktu istnienia, to powstające nowe, rozszerzone i zwielokrotnione tożsamości mogą prowadzić do równoległego zwielokrotnienia świata. Jeśli przyjmiemy, że istnieje wiele rzeczywistości wirtualnych, to jednostka zaplątana w system odniesień pomiędzy nimi żyje w wielu wymiarach równocześnie, łączy w sobie wiele tożsamości.

Pozostawmy na boku pytanie czy każdy rodzaj wirtualnego świata i każda odmiana sztuki interaktywnej prowadzi do powyższych konsekwencji. Przyjmijmy, iż nasze dociekania dotyczą tych jedynie rodzajów, które posiadają taki właśnie charakter. Pozostawmy też dla późniejszych rozważań rozstrzygnięcie kolejnej wątpliwości: czy inne, niż wirtualność bądź interaktywność, aspekty dzieła, bądź jakiegokolwiek czynniki wobec dzieła zewnętrzne posiadają w tym procesie jakieś znaczenie, a jeśli tak, to które i w jakim zakresie? Podejrzenie, że transfor-

macje tożsamości, jakie obserwujemy obecnie, nie są wytworem artystycznych interaktywnych zachowań performatywnych, lecz mają te same źródła co sztuka interaktywna, nie powinny nam tu przeszkadzać w skupieniu się na tytułowym zagadnieniu.

Jeśli zajmiemy się dalej w tym kontekście relacjami między estetyką a etyką, to powinniśmy wstępnie ustalić, co w istocie wchodzi tu we wzajemne relacje. Czy mamy tu do czynienia z bezpośrednimi relacjami pomiędzy dwoma systemami autonomicznych wartości, a specyficzny charakter wartości estetycznych modyfikuje charakter jakości etycznych? Czy też występuje tu sytuacja kiedy wartości etyczne zastępują estetyczne? A może partnerem sztuki performatywnej w tym dialogu nie jest bezpośrednio system etyczny, lecz wrażliwość bądź świadomość moralna jednostki.

45

Jeśli weźmiemy pod uwagę charakter interaktywnej sztuki performatywnej i domniemywane przeobrażenia tożsamości osób wchodzących w interakcyjne procesy komunikacyjne, to wydaje się, że ostatnia ze wskazanych powyżej możliwości jest najbardziej prawdopodobna. Powinniśmy więc uznać, że konsekwencją obcowania z wirtualną sztuką interaktywną jest możliwe przeobrażenie naszego sposobu odnoszenia się do wartości, w tym także etycznych. Tą właśnie drogą podąża Jakub Zajdel (1999) kiedy stwierdza, iż interesują go przewartościowania dotyczące relacji estetyka – etyka, które mogłyby stać się udziałem odbiorcy pod wpływem interaktywnego kontaktu z dziełem sztuki.

Taka perspektywa każe mi w dalszej kolejności uznać, iż mamy tu do czy-

nienia z etyką pojmowaną w sposób relatywistyczny. Jeśli bowiem interaktywne zachowania w świecie sztuki prowadzą do przeobrażeń tożsamości uwikłanych w nie jednostek, a te przeobrażenia wpływają z kolei na status etyki, musimy przyjąć, że to subiektywne rozumienie świata i ufundowana w nim świadomość moralna są tu źródłem zachowań etycznych, a nie normy ustalone, odkryte bądź otrzymane w darze od istoty transcendentnej. Powiedzmy więc, że spośród różnych typów systemów etycznych, to etyka sytuacyjna jest modelem najlepiej odpowiadającym światu kontaktów interaktywnych i płynnych tożsamości.

Etyka sytuacyjna, odrzucając kodyfikację norm wysuwała jako argument tezę, że różnorodność sytuacji, w których jednostka jest zmuszona podejmować decyzje moralne nie pozwalała na odwoływanie się do zbioru ustalonych *a priori* sztywnych zasad i zmusza do każdorazowego relatywizowania wyborów do konkretnych sytuacji. Wartością względnie stałą pozostawała jednak w tym układzie tożsamość podmiotowa. To właśnie jej postulowana niezmienność pozwalała wskazywać wiedzę o świecie i indywidualną świadomość moralną (sumienie) jako źródła kryteriów oceny zastępujące (mogące zastąpić) kodeksy. A więc trwałość tożsamości warunkująca istnienie świadomości moralnej jawi się w roli fundamentu etyki sytuacyjnej.

Tymczasem to właśnie tożsamość ulega głębokiej transformacji w interaktywnym świecie. Jej płynność i niestałość dorównuje niestabilności i nieokreśloności świata. Nie ma w tym układzie stałego, względnie niezmiennego

układu odniesienia. W jaki więc sposób mogłaby w nim istnieć etyka?

Pluralizacja świata, uniemożliwiając ogarnięcie go przez jeden system etyczny doprowadziła w rezultacie do subiektywizacji etyki i do przeniesienia jej w obręb poszczególnych, indywidualnych światów jednostkowych tożsamości. Postępująca pluralizacja jednostkowych tożsamości pozbawia obecnie etykę także i tego fundamentu. Jakub Zajdel pisze, iż płynność tożsamości, charakterystyczna dla sztuki interaktywnej, może przyczynić się do lepszego stosowania zasad etycznych, a nie do ich unicestwienia. Nie wspomina, jednak, w jaki sposób mogłoby się to dokonywać, a to wydaje się kwestią podstawową. W jaki sposób teoria etyki i jej praktyczne zasady wyrastające z wyobraźeniowego rozumienia świata (por. Kieran, 1996), które w sztuce tradycyjnej było ufundowane w stabilnych wizjach rzeczywistości, mogą być udoskonalone przez sztukę performatywną wprowadzającą nas w świat wiecznej zmiany?

Nie chcę bynajmniej twierdzić, iż nie jest to możliwe. Uważam, że to właśnie zagadnienie powinno stać się przedmiotem dyskusji. I aby taką dyskusję zainicjować wyrażę na zakończenie przypuszczenie, iż sposobem, który mógłby doprowadzić do ukonstytuowania etyki w świecie płynnych tożsamości bez burzenia tego świata, jest pluralizacja etyki, ale pluralizacja pokrewna tej, która stała się udziałem jednostkowej tożsamości.

Sztuka nomadyczna – sztuka wyobcowana

Świat coraz częściej staje się dziś przestrzenią wędrowek. Z rozmaitych powodów, przymuszeni przez okoliczności

байдз з власяnej woli, zmieniamy miejsca pobytu, zmieniamy języki, w których komunikujemy się z otoczeniem, zmieniamy konwencje, które określają nasze zachowania i budują nasze relacje ze światem. Zmieniamy cały nasz *modus vivendi*. W rezultacie odnajdujemy się w coraz to nowej rzeczywistości.

Niekiedy ów stan wędrówki nabiera cech trwałości. Zmienność uzyskuje wymiar stałości. Stajemy się nomadami, przemieszczamy się niestrudzenie nie pragnąc bynajmniej, aby którykolwiek z odwiedzanych światów stał się czymś więcej niż miejscem chwilowego postoju, wędrujemy nie szukając domu. Identyfikujemy życie ze zmianą, z doświadczeniem Nowego.

Innym razem nasza wędrówka przybiera formę stale ponawianego odejścia i powrotu. Odejścia kierują nas ku zmieniającym się celom, powroty – niezmiennie w to samo miejsce. Ta dialektyka odejścia i powrotu wyraża brak, który jest jej źródłem. Odczucie niespełnienia, odczucie braku, które towarzyszy powrotom, jest trwałą przyczyną ponawianych wypraw. Wówczas nie jesteśmy już jednak nomadami, lecz uciekinierami i poszukiwaczami zarazem. Każda podejmowana wędrówka obiecuje bowiem nagrodę, przynosi nadzieję, iż za horyzontem, poza obszarem miejsc już odwiedzonych kryje się to jedno upragnione. *Terra ubi Leone*. Jednak poczucie braku zwykle nosimy w sobie, zabieramy je więc także w podróż, pozbawiając się w ten sposób szansy na odnalezienie poszukiwanego miejsca. Ziemi Obiecanej. Pozbawiając nieuchronnie i beznadziejnie.

Przyjmijmy jednak, że zdarza się niekiedy (a zdarza się w istocie często – nasze pragnienia każą nam lekceważyć

najbardziej nawet oczywiste sygnały niepowodzenia), że podróżny spóźnioną porą dociera do miejsca, które uznaje za poszukiwany cel wędrówki. Wieczny nomada bądź uciekinier-poszukiwacz odnajduje wówczas w sobie gotowość do przeistoczenia się w osadnika. Wówczas jednak zdarza się także, że odkrywa on reguły gry, w której brał udział nie w pełni dotąd świadomie. Odkrywa, że wszystkie ścieżki wędrówek, wszystkie ich przyczyny i formy splatają się ze sobą tysiącem nitki, tworząc kompleks wyobcowania. Odkrywa, że to wędrówka stwarza otwartość świata. Odkrywa, że osiedlenie przynosi zamknięcie. Odkrywa, że człowiek osiadły postrzega wędrowca jako Obcego, jako należącego do innego świata. Odkrywa, że ów człowiek osiadły określa bardzo surowe warunki, że wyznacza obowiązki, które przybysz musi spełnić, jeśli chce zostać zaakceptowany. I odkrywa ostatecznie, że człowieka osiadłego nomada nosi w sobie.

Z tego właśnie doświadczenia rodzi się sztuka wyobcowana.

Przyjrzyjmy się jednemu z wielu jej przykładów. Jest ich wiele, gdyż ilość artystów przemieszczających się z różnych powodów w poszukiwaniu Właściwego Miejsca jest niezliczona. I zapewne będzie rosnąć. Różnicowanie się rzeczywistości wywołuje w rezultacie narastanie potrzeby nowego doświadczenia. Już Artur Rimbaud pisał, że prawdziwe życie jest gdzie indziej. Zwiększać się też zapewne będzie liczba artystów, którzy w wyniku tej podróży docierają nie do poszukiwanego miejsca, lecz do wniosku, że takowe nie istnieje.

Przyjrzyjmy się więc jednemu z wielu przykładów.

Kinga Araya

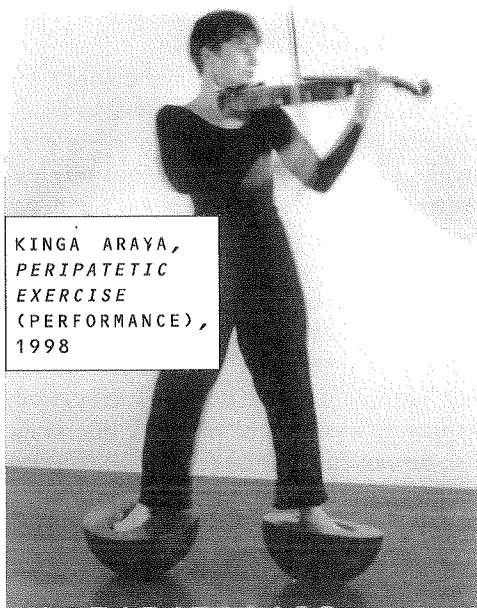
Sztuka wyobcowana – taka jak ta, którą tworzy Kinga Araya – wyraża emocje związane ze stanem bycia pomiędzy, emocje wiążące poczucie dystansu i potrzebę bliskości, wyrastające z odczucia dyslokacji i pogłębiającego się doznania obcości. Uczucia te kierują zwykle uwagę także ku własnej jaźni, inspirują namysł nad samą/samym sobą, refleksję nad najbliższym otoczeniem, skłaniają do obserwacji upływającego czasu i własnej w nim obecności. W konsekwencji pojawiają się dzieła o zintensyfikowanym współczynniku prywatności, wręcz intymności, dzieła będące przetworzeniem własnych doznań i doświadczeń, sztuka zwierzenia, sztuka samoprezentacji, sztuka pamięci. A w ślad za pogłębieniem prywatności – jakby w odpowiedzi na nią – pojawia się również ironia, będąca nie tylko wyrazem dystansu wobec siebie, sceptycyzmu wobec swego

autoportretu, ale będąca także strategią mylącą tropy, przetwarzającą doznania Indywidualium w doświadczenia Każdego. Pamięć zostaje przekształcona w wyobraźnię. Nic nie jest już pewne z wyjątkiem obecnego doświadczenia i przeżywanej w związku z nim emocji. Ironiczny dialog ze sobą samą/samym zwykle towarzyszy artystycznym doświadczeniom wyobcowania. Pomaga uwolnić się od odczucia duchowej bezdomności, przekroczyć bolesne uczucie alienacji, pozwala przekształcić je w żywe źródło twórczości artystycznej.

Wszystkie dzieła Kingi Arayi wyrastają właśnie z zaakcentowanej domeny prywatności. Odwołują się do najbardziej osobistych doświadczeń: samotnych chwil, ulotnych doznań, banalnych obserwacji, przekształcanych niekiedy we wnikliwie diagnozy – obrazy odległego świata. Przyjrzyjmy się jednej z takich prac.

48

Kinga Araya zarejestrowała pomiędzy czwartym grudnia (dzień jej urodzin) 1996 roku a czwartym grudnia roku następnego, za pomocą 8 mm kamery wideo, serię obrazów siebie samej, piszącej codziennie jedno zdanie na papierze zawsze tego samego typu. Długość każdej rejestracji wahała się od dwudziestu sekund do czterech minut, a dokumentowane wydarzenia uzyskiwały, w odczuciu ich wykonawczynie, charakter rytuałów. Pisała ona owe sentencje trzymając pióro ręką, nogą, a na końcu także i ustami. Chciałbym zwrócić uwagę na te narastające utrudnienia. Nieznośny ciężar bytu. Do wątku tego przyjdzie nam jeszcze powrócić. Zapis wideo – łącznie siedem i pół godziny – oraz wszystkie 365 kartek z adnotacjami posłużyły następnie za materiał do czterokanałowej



KINGA ARAYA,
PERIPATETIC
EXERCISE
(PERFORMANCE),
1998

Odkrywa, że wszystkie ścieżki wędrowek, wszystkie ich przyczyny i formy splatają się ze sobą tysiącem nitkami tworząc kompleks wyobcowania. Odkrywa, że to wędrowka stwarza otwartość świata. Odkrywa, że osiedlenie przynosi zamknięcie. Odkrywa, że człowiek osiadły postrzega wędrowca jako Obcego, ⁴⁹ jako należącego do innego świata. Odkrywa, że ów człowiek osiadły określa bardzo surowe warunki, że wyznacza obowiązki, które przybysz musi spełnić, jeśli chce zostać zaakceptowany. I odkrywa ostatecznie, że człowiek osiadłego nomada nosi w sobie

instalacji *Video Diary* (*Wideo dziennik*, 1997). Instalacja nie tylko dokumentowała pewien zamknięty okres w życiu artystki, okres wypełniony licznymi podróżami, ale także – według świadectwa jej samej – przynosiła sprawozdanie z procesu jej intelektualnego dojrzewania, nabierania mocy, wyzbywania się złudzeń i nadmiernych uroszczeń. Wyrastała także z bardzo trudnego doświadczenia osobistego – fizycznych obrażeń i cierpienia, które zmusiły artystkę do uczenia się na nowo jak chodzić i mówić, aby uniknąć bólu. Liczne późniejsze jej prace dowodzą, jak istotne było to doświadczenie.

O ile instalacja *Video Diary* ukazywała osobisty, dramatyczny wymiar twórczości Kingi Arayi, to inne dzieło: rzeźba *Memorabilia* (*Things worthy of remembrance*), także z 1997 roku, dodała do aspektu prywatności odcień ironii. Obejmowała bowiem między innymi 40 stron listów – odmownych odpowiedzi na podania o pracę złożonych przez artystkę w ciągu sześciu lat pobytu w Kanadzie, skonfrontowanych z kopiami oficjalnych dokumentów, takich na przykład jak: „Kanadyjska Karta Praw i Wolności” i „Akt Wielokulturowy”. Podobny charakter – połączenie doświadczeń osobistych z subtelnym, ironicznym komentarzem – posiada także taśma wideo *ABC*.

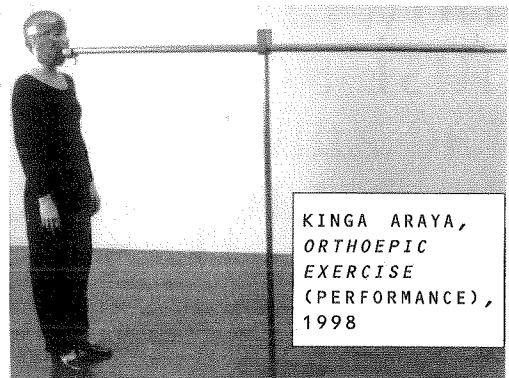
Powyżej przywołane prace ukazują niezbicie, że sztuka wyobcowana nie jest oczywiście prostym produktem podróży. Wspomnienia z turystycznych wojaży nie stają się *eo ipso* wypowiedzią artystyczną. Sztuka wyobcowana bowiem, to przede wszystkim sztuka wyobcowanych myśli. Sztuka krytyczna. Sztuka polityczna. Sztuka wrażliwa na

ukryte aspekty rzeczywistości społecznej, wrażliwa na zakamuflowane fundamenty i przesłanki oczywistych, jak mogło by się wydawać, form społecznych praktyk, instytucji, systemów norm, nakazów i hierarchii wartości. Wyjątkowa samoświadomość, charakterystyczne dla Kingi Arayi głęboko przemyślane odniesienie do własnej twórczości, bardzo u niej umacnia ten wymiar sztuki wyobcowanej.

W wersji Arayi sztuka wyobcowana to jednak również sztuka wyobcowanych emocji. Razem, myśl i emocja, odnajdują ambiwalencję doświadczeń. Odkrywają różnice, które stwarzają granice, które czynią komunikację procesem uciążliwym i – często – zawodnym. Ale które zarazem pozwalają oddzielić wiarę od ideologii, lęk od neurozy, trudną nadzieję od naiwnego optymizmu i braku wyobraźni.

50

Wiele prac Kingi Arayi przyjmuje kształt performance, najbardziej osobistej formy ekspresji artystycznej, spotkania twórcy twarzą w twarz z publicznością, prywatnego gestu, który musi się zarazem dokonać i spełnić w sferze publicznej, w doświadczeniu odbiorczym Innego. Działania performance Arayi wyrastają



KINGA ARAYA,
ORTHOEPIC
EXERCISE
(PERFORMANCE),
1998

KINGA ARAYA, *ORTHOEPIC EXERCISE* (PERFORMANCE), 1998

0123456789

KULTURA, TOŻSAMOŚĆ I GLOBALNA KOMUNIKACJA



bezpośrednio z jej doświadczeń, ale także i przemyśleń, a więc z prze-myślanych doświadczeń, które pomimo że poddane refleksji nie straciły siły bezpośredniego doznania i wyrazu.

Performance *Orthoepic Exercise* (*Ćwiczenia wymowy*, 1998) – dla których podstawę stanowi *Orthoepic Device* (*Instrument do korygowania wymowy*) – to praca o skromnej a równocześnie dramatycznej i porażającej formie. Dwumetrowy, stalowy język – proteza, połączony z hełmem ogarniającym głowę wraz z twarzą, zostaje użyty w działaniu artystycznym, które pyta o źródła mowy, ale także poszukuje kryteriów jej polityki. Dzieło to łączy osobiste doświadczenie wielojęzyczności z refleksją dotyczącą wolności wypowiedzi, swobody dostępu do informacji, oraz mechanizmów władzy.

Peripatetic Device (*Instrument perypatetyczny*, 1998) podejmuje temat chodzenia. Stalowe półkule z zagłębieniami –

52

odciskami form stóp stanowią w ramach performance *Peripatetic Exercise* chwiejną i niepewną podstawę dla nóg artystki, wykonującej równocześnie na skrzypcach solowe partie z koncertu a-moll Antonia Vivaldiego (jeszcze raz pamięć, osobiste doświadczenia artystki, tworzą fundament dzieła Arayi – przywołuje ono bowiem jej niegdysiejszą edukację muzyczną).

W obu tych pracach istotną rolę odgrywa zarówno forma, jak i materiał perypatetycznego instrumentu – stal. I jedno i drugie tworzy symboliczne konotacje o wielorakich znaczeniach. Zwraca też w nich uwagę wspomniany już wcześniej „nieznośny ciężar bytu”. Niewygoda, trudność, ból, niepewność, coraz wyraźniej współtworzą wymowę twórczości Arayi.

Najnowsze prace artystki w dalszym ciągu, aczkolwiek w stale zmieniających się formach i conceptach, eksplorują problematykę znaną już z dzieł

uprzednich. I rozwijają ją. Obok tematu chodzenia oraz butów, pojawia się walizka – rekwizyt podróży, a także bumerang – magiczny przedmiot, wcielenie snu o wiecznym powrocie, nadzieja na odwracalność wydarzeń (nie jest ostateczne). Znamienne jest jednak, że obok klasycznych powracających bumerangów Araya wykonuje także i taki, który nie powraca. Nowo wprowadzony materiał prac – szkło (i buty i bumerangi z niego są właśnie odlane, a domniemywana kruchość tej substancji nadaje przedmiotom zupełnie inne konotacje) – pociąga za sobą nowe też konteksty semantyczne.

W centrum twórczość Kingi Arayi stale i niezmiennie tkwi problem tożsamości. Jest ona tu pojmowana nie jako w jakikolwiek sposób określony byt o charakterze przedmiotowym, lecz jako proces jej stawania się, proces nieustannych przeobrażeń i transgresji, rozgrywający się w wielojęzycznym, wielokulturowym polu walki o prawo do autonomii, do niezależności, w polu walki o władzę. Także o władzę nad sobą. Dynamika owej tożsamości, jej uwikłanie w sieć przygodnych relacji, odślania najbardziej dramatyczny wymiar współczesnej egzystencji, wyznaczanej równocześnie przez narastającą globalizację i pogłębiające się zróżnicowanie, dwa przeciwstawne procesy, których konflikt określa kształt epoki w której

żyjemy. Sztuka Arayi także więc staje się polem walki, polem obrony tożsamości; dzieła artystki jawią się w tym kontekście – mówiąc jej własnymi słowami – jako „rodzaj przedłużeń psychicznych, idiotyczne protezy, które wyrastają z mojego ciała i dotykają innych, wówczas kiedy usiłują wymazać mnie jako osobę” (por. Desmond, 1995).

Przygodność jest tutaj kategorią o podstawowym znaczeniu. Określa ona zarówno status języka, jak i genezę oraz charakter wszystkich pozostałych wymiarów egzystencji indywidualnej i społecznej, przy czym ta pierwsza zostaje tu w pewnym sensie zrelatywowana do rangi wytworu drugiej – wytworu aktywności społecznych. Zważywszy bowiem, że proces indywidualnej auto-

53

kreacji odbywa się w przestrzeni wyznaczonej także i przez aktywność autokreacyjną innych jednostek, również i ten wymiar ludzkiej egzystencji jest w tym sensie uwarunkowany społecznie (por. koncepcje Richarda Rorty’ego, np. Rorty, 1996). Jak pokazuje twórczość Kingi Arayi – zadająca stale te same pytania: Kim jestem? Dlaczego jestem tutaj gdzie jestem? – tożsamość jednostkowa rodzi się i na zawsze pozostaje na granicy pomiędzy tym, co jednostkowe, a tym, co społeczne, w wielorakich tego sensach, wymiarach i formach.

Ponowoczesność zapewne jest nie tyle stanem rzeczy, ile postawą wobec nich. W samym świecie zjawisk, natomiast, króluje różnorodność. Nie tylko jednak ta, programowo ponowoczesna, wielość równoległe kształtujących się i zachodzących na siebie tendencji, lecz także różnorodność paradygmatyczna. Postmodernizm następuje po modernizmie i zastępuje swego poprzednika tylko w świecie pojęć i poglądów. W świecie zjawisk – wcielony w rzeczywiste postawy i ich wytwory – postmodernizm ciągle jeszcze dzieli miejsce z wartościami, postawami i dziełami modernistycznymi.

Wstęp (do postmodernizmu)

Lektura bardzo już licznych publikacji dotyczących ponowoczesności i postmodernizmu (w każdym z jego możliwych wcieleń: artystycznym, kulturowym, filozoficznym, politycznym, ekonomicznym etc.) dobitnie uświadamia, że – pomimo znacznego ich zaawansowania – rozważania na ten temat ciągle jeszcze wydają się obracać w kręgu nierozstrzygniętych podstawowych zagadnień terminologiczno-pojęciowych. Coraz bardziej oczywiste stają się, że posługując się tymi samymi terminami autorzy piszący o postmodernizmie odwołują się w istocie do różnych pojęć i do różnych zakresów zjawisk przez pojęcia te wyznaczanych.

Przede wszystkim, znaczenie pojęcia postmodernizmu zmienia się w zależności od tego, do której dyscypliny naukowej się odnosi (filozofia, socjologia, ekonomia, politologia, estetyka, teoria kultury, teoria sztuki). W przypadku dwóch ostatnich dziedzin, które interesują mnie tu w stopniu największym, rozważane pojęcie różnicuje się także wówczas gdy odnosimy je do po-

55

szczególnych rodzajów artystycznych (co innego, na przykład, znaczy ono w literaturze, a co innego w architekturze). Podobne odmienności występują oczywiście także w innych, nieartystycznych domenach aktywności ludzkiej. Gdy dodamy jeszcze do tych „obiektywnych” różnic wszystkie te, które wynikają z różnaitości poglądów i perspektyw badawczych, to można przewidywać powstanie w rezultacie niemałego zamieszania (por. Nycz, 1993, s. 121-126). Zdarza się więc i tak, że dyskusje na temat postmodernizmu mają charakter pozorny, albowiem te same zjawiska bywają określane raz jako modernistyczne, innym razem jako postmodernistyczne, a jeszcze innym – jako neomodernistyczne czy nowomodernistyczne¹.

¹ Liczne referaty przedstawione w ramach symposium „Die Zweite Moderne – Eine Diagnose der Kunst der Gegenwart”, Multimediale 4, Karlsruhe, 17-18 maja 1995 – szczególnie zwraca pod tym względem uwagę wystąpienie Heinricha Klorza – usiłowały porządkować zjawiska składające się na sztukę współczesną, między innymi, właśnie za pomocą tytułowego dla konferencji pojęcia *drugi modernizm*, czy też *nowy modernizm*; zob. też Huennekens, 1995; Muler, 1995.

W paradoksalny więc sposób jedna z niewielu cech zgodnie przypisywanych postmodernie i postmodernizmowi – pluralizm – uwidacznia się destrukcyjnie w teoretycznej dyskusji na ich temat utrudniając, czy wręcz uniemożliwiając porozumienie zwaśnionych poglądów.

Czy w ogóle jest tu możliwe porozumienie? Postmodernizm przecież zniechęca – według powszechnej opinii – do jednoznacznych rozstrzygnięć. Pamiętając o tym chyba jednak warto próbować przynajmniej uzgadniać znaczenie używanych terminów. Wtedy, bowiem dyskusja zacznie dotyczyć problemów rzeczywistych, a różnice poglądów staną się prawdziwymi różnicami.

Pojęcie postmodernizmu w sztuce – gdy staje się przedmiotem dyskusji – jest zwykle wikłane w sieć związków z dwoma innymi: modernizmem oraz awangardą. Przegląd piśmiennictwa na ten temat także przynosi obraz zamętu i braku podstawowych nawet uzgodnień (zob. np. teksty zgrupowane w tomie *Postmodernizm. Kultura wyczerpania?*, Giżycki, 1988).

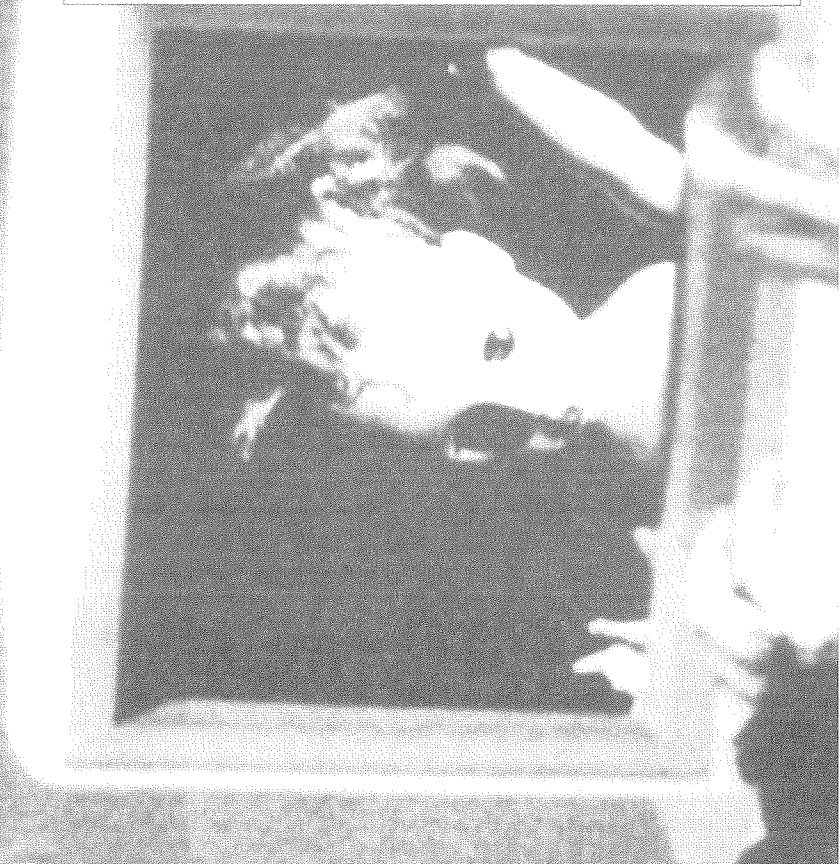
Nie ma chyba dającej się teoretycznie pomyśleć relacji między tymi trzema pojęciami (i odpowiadającymi im zjawiskami), która nie wystąpiłaby w rozważaniach na ich temat i nie zyskała licznego grona zwolenników. Mówi się tu zarówno o postmodernistycznej kontynuacji modernizmu, jak i o całkowitym z nim zerwaniu. Napotkać można również poglądy, które związek pomiędzy tymi formacjami określają jako wybiórczą kontynuację w ramach postmodernizmu niektórych, zwykle najbardziej radykalnych, właściwości

formacji modernistycznej. Czasami za taką wspólną domenę ich obu uważa się neoawangardę (jeśli nawet pogląd taki nie jest w niektórych przypadkach artykułowany wprost, to można go odnaleźć analizując dobór podawanych tam przykładów sztuki uznawanej za postmodernistyczną). W niektórych ujęciach związek pomiędzy modernizmem a postmodernizmem przybiera formę jeszcze bardziej kunsztowną, na przykład taką, w której określa się postmodernizm jako modernizm na opak – wyraźny wpływ myślenia bachtinowskiego (Mizińska, 1992).

Wielu zwolenników posiada także koncepcja mówiąca, że relacja między obiema formacjami jest zarazem kontynuacją i zerwaniem, złożonym związkiem stopniowo dystansującego się wy-nikania. Ten kompromisowy pogląd wydaje się zupełnie prawdopodobny. Tłumaczyłby, bowiem obecność niektórych właściwości modernizmu w wytworach postmodernistycznych przy jednoczesnym zachowaniu przez nie zasadniczych różnic paradygmatycznych.

Ponowoczesność zapewne jest nie tyle stanem rzeczy, ile postawą wobec nich. W samym świecie zjawisk, natomiast, króluje różnorodność. Nie tylko jednak ta, programowo ponowoczesna, wielość równoległe kształtujących się i zachodzących na siebie tendencji, lecz także różnorodność paradygmatyczna. Postmodernizm następuje po modernizmie i zastępuje swego poprzednika tylko w świecie pojęć i poglądów. W świecie zjawisk – wcielony w rzeczywiste postawy i ich wytwory – postmodernizm ciągle jeszcze dzieli miejsce z wartościami, postawami i dziełami modernistycznymi.

MIROSLAW ROGALA, *MACBETH - THE WITCHES SCENES*, 1988



012 456789100

Bardzo wiele właściwości, bądź wartości jest przywoływanych w celu opisanego lub zdefiniowania postmodernizmu. Pośród najczęściej zgłaszanych znajdujemy: pluralizm (i wynikający z niego antyfundamentalizm), różnorodność, rozproszenie, przypadkowość, ambiwalencję, niezrównoważenie, lokalność, synkretyzm, eklektyzm, zacieranie granic pomiędzy kulturą „wysoką” – elitarną a „niską” – popularną, hedonizm, pastiszowość, „kołazowość”, złożoność, aporetyczność, intertekstualność, amoralizm i indyferencję aksjologiczną, konformizm, poczucie wyczerpania. Wiele atrybutów postmodernizmu – jak to widać na przykładzie ostatnich kilku przywoływanych powyżej jego domniemych cech – jest artykułowanych „negatywnie” – poprzez wskazanie braku innej właściwości, na ogół, z kolei, przypisywanej modernizmowi. To bezpośrednie odniesienie do paradygmatu modernistycznego służy wówczas zwykle ugruntowaniu poglądu głoszącego zerwanie i opozycję pomiędzy obiema formacjami. Wtedy wspomina się koniec „wielkich narracji” i brak całościującego układu odniesienia, odrzucenie idei postępu oraz wszelkich dążeń utopijnych i emancypacyjnych, podważenie idei tożsamości zastępowanej przez kult ciała, negację indywidualizmu, zanik głębi i rozróżnienia pomiędzy istotą a zjawiskiem, obniżenie wagi przesłania tekstów kultury, poniżenie wartości i zgubienie prawdy, hołdowanie paradoksom i paralogii, powrót do tradycyjnych komponentów artystycznych (figuracja, narracja, melodia etc.), neokonserwatyzm.

Wiele z właściwości (i odpowiednio definicji) odnoszonych do postmoder-

nizmu jest w sposób wyraźny obciążonych aksjologicznie. Niosą one w sobie niechęć lub aprobatę badacza dla opisywanego zjawiska. Niezależnie bowiem od tego, jaki kształt wszystkie te przywoływane dotąd poglądy przybierają w rozmaitych koncepcjach, rozważane pojęcia ulegają w nich nader często jeśli nie procesowi ideologizacji, to przynajmniej wyraźnemu zabarwieniu światopoglądowemu. Jakby w zgodzie z postmodernistycznym twierdzeniem badacze uczestniczący w dyskusji nie usiłują nawet oddzielać poglądów wyrastających z samej analizy zjawisk i pojęć – kontekst uzasadnienia, od własnych wyborów aksjologicznych, od swego światopoglądu, pragnień, obaw i sympatii – kontekst odkrycia (por. Amsterdamski, 1983).

58

W rezultacie biorą oni udział (aczkolwiek prawdopodobnie nie zawsze w pełni świadomie) w grze wartościami, w której cele poznawcze ustępują aż nazbyt często pragnieniu zbudowania hierarchii modeli, wzorców, postaw aksjologicznie uporządkowanych i wyrażających uznawany światopogląd. Bardzo cierpi wówczas precyzja analizy, zastępowana w skrajnych przypadkach przez preferencje, prezentowane jako rezultaty dociekań.

Ale taki właśnie jest ten przełom; bardziej angażuje światopogląd i emocje niż chłodny, logiczny rozum. Postmodernizm nie podejmuje z modernizmem dyskusji według reguł wyznaczanych przez racjonalistyczną logikę prawdy. Odrzucając go nie może jednak postąpić inaczej. Pluralizm ma w postmodernizmie wymiar wszechogarniający. Dotyczy wszystkich dziedzin ludzkiej aktywności. Nie zamy-

ka się w dziedzinie sztuki, czy nawet kultury, lecz przeobraża także myśl naukową i filozoficzną (tak samo jak praktykę organizacyjno-ekonomiczną oraz polityczną). Postmodernizm może być odrzucony lub zaakceptowany jedynie w imię ogólnych racji światopoglądowych i równie ogólnych dyrektyw postępowania (z tamtych wynikających). Do nich bowiem przede wszystkim się odwołuję.

Postmodernizm i dekonstrukcja

Wielokrotnie już wskazywano rozmaite pokrewieństwa łączące postmodernizm i dekonstruktywizm. Kontekstualność (a więc nieokreśloność) znaczeń, przekraczanie (bądź znoszenie) granic pomiędzy różnymi dyscyplinami ludzkiej działalności twórczej, kryzys funkcji emancypacyjnej, to właściwości przywoływane w celu ukazania bliskości obu tych formacji umysłowych. Interesującą zbieżność pomiędzy postmodernizmem a dekonstrukcjonizmem wskazuje Ryszard Nycz uwidaczniając ich mediatyzujący, „pośredni” status, przeciwstawiający się uroszczeniom rozmaitych form fundamentalizmu (Nycz, 1993, s. 15).

Najczęściej pokrewieństwa te stają się przedmiotem refleksji filozoficznej oraz, nieco rzadziej, społeczno-kulturowej. I tam też na ogół, w obu tych dziedzinach, dominuje przekonanie o postmodernistycznym charakterze dekonstruktywizmu.

Nie jest to jednak, czego należało się spodziewać, pogląd podzielany powszechnie. Christopher Norris, na przykład, uważa, iż właściwie pojmowana dekonstrukcja należy do filozoficznego dyskursu modernizmu (Norris,

1994, s. 103). Tak jak postmodernizm bowiem, również i dekonstruktywizm jest rozumiany bardzo rozmaicie, a różnice między poszczególnymi jego odczytaniem warunkują w sposób oczywisty odmienności w postulowanych między nimi relacjach. W obliczu tej różnorodności chciałbym zaznaczyć, że w swoim wykorzystywanym dalej rozumieniu dekonstrukcji odwołuję się, przede wszystkim, do poglądów Jacquesa Derridy². Poglądy jego interpretatorów i filozoficznych kontynuatorów traktuję jedynie jako materiał pomocniczy.

Brak powszechnie akceptowanego przekonania co do natury związków pomiędzy postmodernizmem a dekonstrukcją oraz – zgodnie tym razem – postrzegana różnorodność postaw i zjawisk łączonych pod pojęciem

59

postmodernizmu skłoniła licznych badaczy do przyjęcia poglądu, że postmodernizm jest nazwą zbiorową, obejmującą szereg różniących się pomiędzy sobą nurtów rozmaitego rodzaju (filozoficznych, artystycznych, ekonomicznych, politycznych etc.). To, co miałyby łączyć wszystkie te prądy, to wspólnie prowadzony atak na paradygmat newtonowsko-kartezjański (zob. np. Grzegorzyczyk, 1991). Różnorodność nurtów składających się na postmodernizm ma tłumaczyć w ramach tej koncepcji zarówno wewnętrzną niespójność formacji postmodernistycznej, jak i niejednorodność relacji pomiędzy nią a dekonstruktywizmem.

Całkowite porozumienie na temat charakteru relacji zachodzących mię-

² Interpretując poglądy Derridy skorzystałem jednak także z kilku innych publikacji analizujących jego koncepcje, zob. przede wszystkim B. Banaś, 1995; T. Rachwał i T. Sławek, 1992.

Sztuka interaktywnych mediów wydaje się najdoskonalszym przykładem nowego, dekonstrukcyjnego, postmodernistycznego pojmowania dzieła sztuki oraz całego paradygmatu artystycznego

dzy postmodernizmem a dekonstruktywizmem nie występuje jednak nawet w gronie tych, którzy głoszą bliskie pokrewieństwo łączące obie te formacje. Różne bowiem właściwości bywają tam wskazywane jako istotne, różnie też są one interpretowane (i wartościowane!), w różne wreszcie konfiguracje i hierarchie są układane.

Pamiętając o tych zawilościach i nie chcąc bynajmniej wdawać się w dyskusje światopoglądowe traktuję własną propozycję pojmowania postmodernizmu nie jako próbę rozwiązania powyższych dylematów czy metodę pogodzenia zwaśnionych stron, lecz jako przygotowanie podstawy metodologicznej dla interesujących mnie rozważań nad rozwijającą się współcześnie wokół mediów elektronicznych kulturą cybernetyczną (cyberkulturą). Oznacza to również, iż moja uwaga będzie skierowana przede wszystkim ku zagadnieniom artystycznym i kulturowym.

Postmodernizm w sztuce

O ile dekonstruktywizm stał się, jak już pisałem, bardzo ważnym elementem dyskursu o postmodernizmie w wymiarze filozoficznym, jak również wyraźnie zazaczył on swoją obecność w refleksji społeczno-kulturowej, tak w rozważaniach dotyczących postmodernizmu w sztuce jego rola wydaje się nieporównywalnie mniejsza (bez względu na częstotliwość przywołań samego terminu). Okazuje się, bowiem, że formułowane tam definicje, proponowane konfiguracje cech przypisywanych sztuce postmodernistycznej mogą znakomicie się obejść bez pojęcia dekonstruktywizmu i jego właściwości. Brak jest tam wyraźnego

przejścia pomiędzy rozważaniami filozoficzno-estetycznymi a szczegółowymi badaniami sztuki. Oczywiście, w różnych tekstach poświęconych najnowszemu zjawiskom artystycznym raz po raz odnajdujemy odwołania do filozofii czy krytyki dekonstruktywistycznej. W większości przypadków, jednak, odgrywają tam one marginalną rolę, bądź nie służą wyjaśnieniom postmodernistycznego aspektu rozpatrywanych zagadnień. Jedynie w odniesieniu do literatury i literaturoznawstwa dekonstruktywizm został w większym stopniu związany z problematyką postmodernistyczną.

Tam, natomiast, gdzie zostały podjęte próby przyjrzenia się sztuce postmodernizmu w optyce dekonstruktywistycznej, mamy najczęściej do czynienia z formą adaptacji rozważań filozoficznych bądź społeczno-kulturowych na użytek artystyczny. Sztuka jest tam wówczas, na przykład, traktowana jako siła krytyczna, przeciwstawiająca się próbom porządkowania świata według „starych” reguł (Dziamski, 1991, s. 51). Jednak akceptując nawet taką koncepcję nie można nie zauważyć, że rolę tę sztuka dzieli z każdą inną formą aktywności umysłowej, podjętej w tym duchu i z taką intencją. Nie odnajdujemy na tej drodze istotnej wiedzy o tych akurat właściwościach, dzięki którym sztuka jest zdolna wypełniać tę krytyczną rolę. Zwłaszcza, że krytycyzm należy do najważniejszych cech postawy awangardowej, która jest zwykle przeciwstawiana przez tych samych badaczy praktyce sztuki postmodernistycznej.

Pośród właściwości przypisywanych postmodernizmowi, które przytoczy-

łem wcześniej, jest szereg takich, które w szczególnym stopniu odnoszą się do sztuki. Pluralizm, synkretyzm, eklektyzm, decentryzacja (rozproszenie), zacieranie granic pomiędzy dziedzinami elitarnymi a popularnymi, pastiszowość, intertekstualność, powrót do tradycyjnych komponentów strukturalnych, jeśli nawet mogą odnosić się do różnych innych dziedzin kultury i cywilizacji, w sztuce odnajdują swoje najdoskonalsze spełnienie.

Mam jednak poważne wątpliwości, czy te akurat kategorie są w stanie uchwycić rzeczywistą naturę transformacji postmodernistycznej. Zakładam, bowiem, że postmodernizm jest albo nowym paradygmatem dla praktyki artystycznej i dla rozważań nad sztuką i kulturą (wariant I), albo też, że narodził się w wyniku pojawienia się takiego nowego paradygmatu, z którym wówczas nie jest co prawda tożsamy, ale za to pozostaje wobec niego w uzależnieniu (wariant II). Jeśli więc nawet postulujemy istnienie pokrewieństw (bądź ciągłości) między formacją modernistyczną a postmodernizmem, to powinniśmy jednak przyjąć (jeśli nie chcemy być oskarżeni o tworzenie pojęć zbędnych), że istnieją one w postaci szczątkowej i jedynie na poziomie zjawisk. Mają one charakter archeologiczny (są śladem i przypomnieniem korzeni i prehistorii danego zjawiska), lub są wynikiem konfliktowej współobecności dwóch paradygmatów. Postmodernizm jako taki, powinien być charakteryzowany poprzez wskazanie właściwości, które są rzeczywiście nowe (względem paradygmatu modernistycznego), które mogą usprawiedliwić i wytłumaczyć fakt, iż wprowadza-

my i posługujemy się pojęciem postmodernizmu w sztuce, że mówimy o sztuce postmodernistycznej. Właściwości te powinny wyjaśniać swoisty charakter zjawisk artystycznych lokowanych w kręgu postmodernizmu, a samemu postmodernizmowi – nadawać status formacji w sposób istotny nowej (i w jakimś sposób pozostającej w opozycji – co może też oznaczać jedynie różnicowanie się) wobec modernizmu. Tymczasem wiele przywołanych właściwości, jak synkretyzm, eklektyzm czy też zacieranie granic między kulturą elitarną a popularną, występowały już wcześniej, w różnych okresach sztuki nowoczesnej, spełniając tam nie mniej ważną, niż obecnie, rolę. Inne kategorie, jak intertekstualność czy decentryzacja, chociaż istotnie należą one do instrumentarium postmodernistycznego, to jednak zamiast zastępować wypierane modernistyczne kategorie podmiotowej ekspresji, reprezentacji czy autonomii formalnej – mielibyśmy wówczas do czynienia z rzeczywistym eliminowaniem estetyki modernistycznej przez postmodernistyczną – dołączają do nich jako czynniki modyfikujące, jako dodatkowe jedynie wyróżniki dzieła sztuki.

Współwystępowanie w obrębie tych samych artefaktów właściwości należących do dwóch różnych paradygmatów może być przejawem obecnego współistnienia modernizmu i postmodernizmu, awangardy i rozmaitych tendencji postawangardowych (diagnozę taką możemy formułować gdy przyjmujemy określaną wcześniej wariant I pojęcia postmodernizmu). Nie odnajdujemy jednak w tym stanie rzeczy argumentów pozwalających dokładniej określić

charakter „postmodernistyczności”. Chyba, że przyjmie wariant II i będziemy twierdzić, że właśnie w tym konfliktowym rozpostarciu pomiędzy modernizmem, a jakąś inną formacją należy poszukiwać swoistości postmodernizmu. Że postmodernizm jest niczym innym, jak pograniczem (wspólnym obszarem) modernizmu i nowego, kształtującego się lub już ukształtowanego paradygmatu. Wówczas jednak należałoby rozpocząć od wskazania tego nowego układu, nazwania i określenia cech owego paradygmatu, który wraz z modernizmem współokreśla postmodernizm. W obu przypadkach, dla zrozumienia i opisanego złożoności analizowanego zjawiska, warto powrócić do inspiracji płynących ze strony dekonstruktywizmu, a dokładnie mówiąc – do koncepcji Jacquesa Derridy.

Dekonstruktywizm 63

Jednym z zasadniczych punktów teorii Derridy jest twierdzenie, że postawa logo-fono-centriczna (logo-centricizm – skierowanie ku znaczeniu, sensowi; fonocentryzm – przewaga języka mówionego/wypowiedzi/podmiotu mówiącego nad tekstem) jest typem postawy wobec tekstu, języka i komunikacji, który dominował dotąd (o ile wręcz nie był jedynym) w kulturze zachodniej. Poprzez postawę logo-fono-centriczną wyraża się również ów szczególnego rodzaju uniwersalizm; perspektywa zakładająca, iż istnieje całość tłumacząca każdy jej element, zawsze uprzednia wobec niego, system przypisujący zjawiskom i pojęciom określone miejsce i determinujący ich znaczenia. Postawę, którą opisuje Derrida, trwającą, według niego, nieprzerwanie w myśli zachodniej, poczynając od Platona,

odziedziczył także modernizm. Pamiętając, że jest to pewne uproszczenie, będę tę postawę określał czasem mianem modernistycznej.

Postawa logo-fono-centriczna wyraża się w przekonaniu, że sens tego, co istnieje został określony raz na zawsze jako obecność (pomyśleć i wypowiedzieć można tylko to, co jest), co oznacza, iż jest on zawsze uprzedni i nadrzędny wobec wszelkich prób jego obiektywizacji (materializacji). Interpretacja tekstu sprowadza się więc do rozszyfrowującej lektury sensu już obecnego, różnego od tekstu i sytuującego się „poza” nim. Sens dominuje nad tekstem i warunkuje go. Tekst pełni rolę jedynie neutralnego (mniej lub bardziej przezroczystego) wehikułu dla prymarnego wobec niego sensu.

Strategia poznawcza (teoria naukowa) posiada wobec takich założeń status wypowiedzi obiektywnej, neutralnej i uniwersalnej (Nycz, 1993, s. 12). Klasyczna (wynikająca z logo-fono-centriczmu) interpretacja redukuje tekst, pojmując go wyłącznie w kategoriach przedstawieniowych i ekspresywnych, poszukuje jego ostatecznej prawdy, bądź rządzącej nim intencji jego twórcy. Komunikowanie, z kolei, pojmowane jest w tym ujęciu jako przekazywanie sensów, znaczeń za pomocą różnorodnych środków. Podmioty komunikacji (autor/nadawca i odbiorca) zakładane są jako koherentne i obecne jako takie już przed operacją komunikowania. Przedmiot komunikacji – znaczenie – nie ma (ani nie może) być ustanowiony bądź zmieniony podczas procesu komunikowania. Ewentualne jego modyfikacje mogłyby zostać wyjaśnione przez odwołanie się do pojęcia szu-

mu komunikacyjnego. Kategoria komunikowania jest tu nierozdzielnie związana z funkcją przedstawiania i wyrażania, gdyż myślenie przedstawiające poprzedza i kieruje komunikacją, która przenosi idee, sensy i treści. Komunikowanie może być w ramach tej koncepcji przekazywaniem tego jedynie, co już wiemy. Gdyby odwołać się w tym miejscu do przedstawionej w rozdziale pierwszym niniejszej książki typologii komunikowania, to widać wyraźnie, że występuje tu odwołanie do pierwszej koncepcji – komunikowania jako perswazyjnej transmisji.

Strategia dekonstruktywistyczna jednoznacznie znosi logo-fono-centryczny model modernizmu, dostarczając zarazem metodologiczną matrycę dla refleksji nad rozważaną tu sztuką postmodernistyczną. Uwalnia ona tekst/dzieło od zależności (wtórności) wobec gotowego, poprzedzającego je sensu. Tekst/dzieło zajmuje pozycję prymarną, a jego znaczenie powstaje, stale od nowa, w trakcie każdej jednostkowej percepcji, w zależności od tego, w jakie konteksty dzieło to zostanie włączone. Czynność tak pojmowanej kontekstualizacji dzieła okazuje się dalszym ciągiem jego kreacji, albowiem Derrida kwestionuje sensowność przeciwstawienia „wnętrza” i „zewnątrza” (por. uwagi Nycza na temat dekonstrukcji opozycji dzieło/tekst i tekst/interpretacja; Nycz, 1993, s. 47-48).

Przedmiotem uwagi odbiorcy staje się struktura warunkująca proces kształtowania się dzieła oraz mechanizmy znaczeniowótórcze. Tak odmienne pojmowany tekst/dzieło powołuje inny typ lektury – „czynną interpretację” posiadającą charakter gry, aktyw-

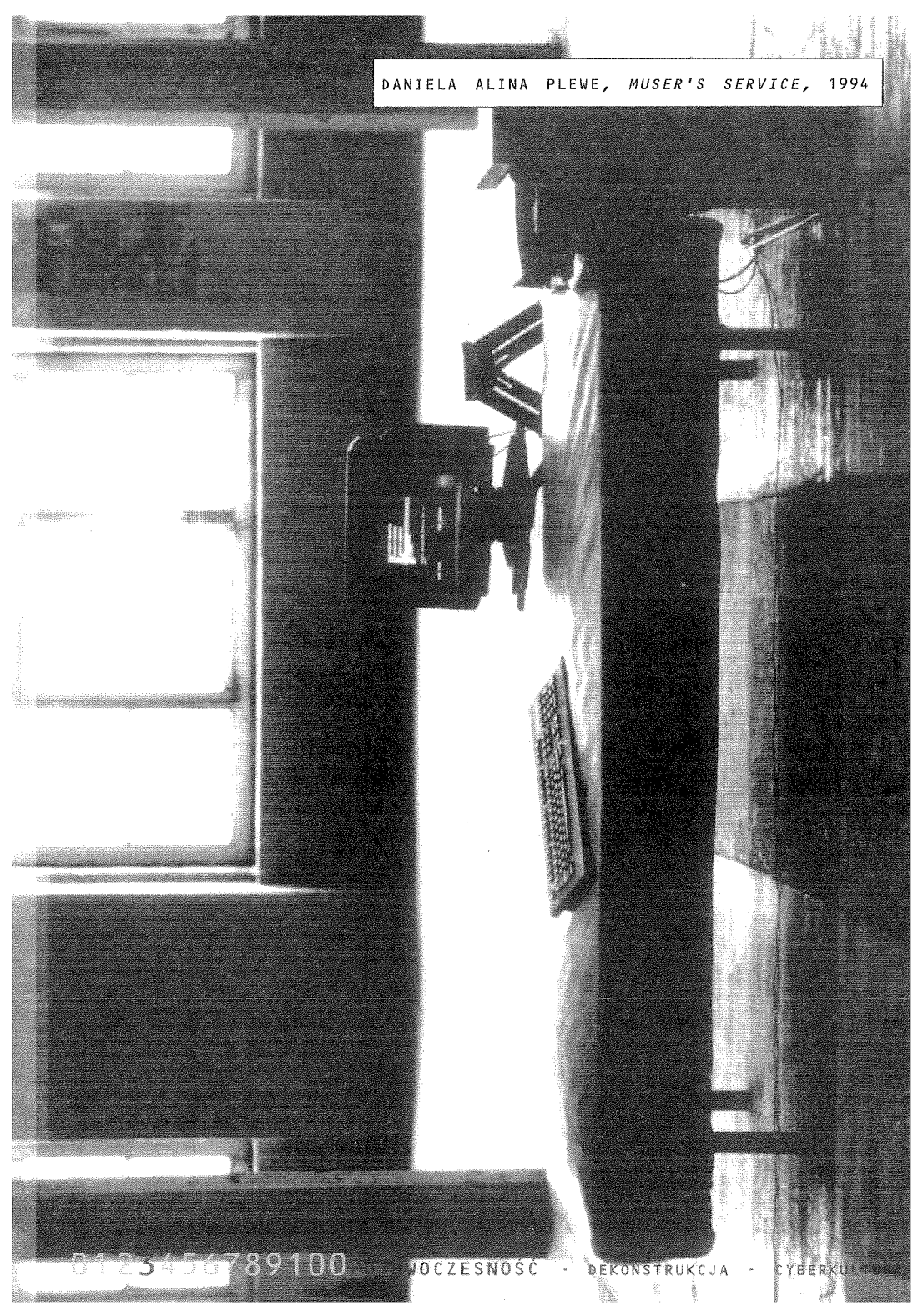
ność przekształceniową, nastawioną na niezupełność, „niedokończoność”, nieostateczność osiągniętego rezultatu. Lektura sensu przybiera kształt swobodnego twórczego doświadczenia dzieła, co oznacza tu *nawigację* – swobodne, wielokierunkowe przemieszczanie się między wieloma składnikami, wymiarami i poziomami kontekstu. W wyniku tego przemieszczania się, z kontekstu wyłania się dzieło, odsłaniając w trakcie tego doświadczenia swoją hipertekstualną naturę.

Pojęcia hipertekstu³ i nawigacji zapożyczam z terminologii informatycznej, w której, mówiąc w uproszczeniu, hipertekst oznacza taką formę zorganizowania informacji, która umożliwia korzystanie z niej poprzez nawigację, czyli swobodne, nieliniarne (podporządkowane potrzebom bądź wyborom użytkownika, a nie – wynikające całkowicie ze struktury, w jaką ułożone zostały informacje) poruszanie się poprzez złożoną, wielowarstwową formę tej organizacji.

Proces komunikowania również przyjmuje charakter gry, przy czym reguły gry i występujące w niej role nie muszą być ostatecznie ani jednoznacznie określone. Funkcja poznawcza zostaje tu uzupełniona o samopoznawczą, a porozumienie przybiera postać współuczestnictwa. Tak samo jak lektura, również komunikowanie staje się procesem kreowania sensu, działalnością w istotny sposób twórczą. Raz jeszcze powracając do typologii komunikowania z pierwszego rozdziału tej książki możemy tym razem stwierdzić, że mamy tu do czynienia z odwołaniem

³ Nazwa pojawiła się około 1965 roku z sprawą Teda Nelsona; zob. Negroponte, 1997.

DANIELA ALINA PLEWE, *MUSER'S SERVICE*, 1994



0123456789100

WOCZESNOŚĆ - DEKONSTRUKCJA - CYBERKULTURA

do koncepcji trzeciej – komunikowania jak generowania znaczenia.

Przeobrażenie tekstu w hipertekst jawi się jako *conditio sine qua non* dla postzeganej w ten sposób sztuki postmodernistycznej. Jedyne struktura hipertekstowa, bowiem może uwolnić dzieło od petryfikujących je kategorii ostatecznej formy oraz znaczenia i stworzyć odbiorcy rzeczywistą możliwość współkreatywności dzieła w pełnym jego wymiarze (także materialnym). Tylko wówczas zarazem, teoria adaptująca dekonstruktywistyczną koncepcję Derridy może odrzucić właściwy jej uniwersalizm (adekwatność wobec każdego tekstu) i uzyskać walor szczególnej stosowalności wobec sztuki postmodernistycznej. Przenosząc, bowiem rozważania Derridy na teren teorii sztuki w celu stworzenia z niej podstawy dla zbudowania paradygmatu postmodernistycznego dokonując takiej interpretacji strategii dekonstruktywistycznej, która pozwoli zobaczyć w niej wewnętrzną zasadę powstających współcześnie postmodernistycznych, interaktywnych dzieł sztuki.

Jak już wspominałem, strategia Derridy pozwala zastosować się wobec każdego tekstu (każdego tworu posiadającego/produkującego znaczenia). Kiedy jednak zwrócimy uwagę nie na ową strategię – energię odsłaniającą ukryte aspekty tekstu – lecz na jej opisaną wcześniej wewnętrzną logikę, to zauważymy, iż istnieją wokół nas zjawiska, które w pewien szczególny sposób logikę tę reprezentują, gdyż uobecniają ją nie tylko we właściwym im sposobie demontażu i rozpleniwania sensów, lecz także jako swoją zasadę strukturalną. Zjawiska te nie poddają

się procesowi dekonstrukcji, gdyż są w istocie jego ucieleśnieniem.

Sztuka interaktywna

Interaktywne dzieła o strukturze hipertekstowej są właśnie tymi zjawiskami, które uobecniają w swej strukturze logikę dekonstrukcji. Sytuują one swych odbiorców w sytuacji percepcyjnej, która w bardzo niewielkim stopniu przypomina postawę skupionej kontemplacji, charakterystycznej dla odbioru sztuki modernistycznej. Widzowi odsłania się tu bowiem w chwili kontaktu z dziełem jedynie podstawowa warstwa inicjująca nawigację poprzez kontekst, z którego dzieło może dopiero zostać przez odbiorcę- (współ)twórcę zrealizowane. Warstwa ta zawiera w sobie szereg elementów, które spełniają rolę przejść do następnych poziomów dzieła. Tam z kolei odnajduje się przejścia prowadzące dalej i jeszcze dalej...

66

Zarówno na poszczególnych kondygnacjach dzieła, jak i pomiędzy nimi odbiorca może tworzyć związki dotąd przez nikogo nie wykorzystywane, które odtąd pozostają (mogą pozostać) elementami (bądź właściwościami) dzieła, które będą napotykanne (lub mogą zostać napotkane) przez kolejnych użytkowników. Te nowe elementy/właściwości mogą być przez nich twórczo wykorzystywane, albo też same z siebie będą wpływać na proces ich obcowania z pracą (kreowanie ich własnego jej doświadczenia). W ten sposób kształtuje się forma pośredniej komunikacji pomiędzy odbiorcami dzieła, komunikacji, która w tym przypadku jest swego rodzaju formą wspólnej kreacji. Współcześnie powstające interaktywne realizacje hipertekstowe

proponuję uznać za postmodernizm artystyczny zjawiska, które w sposób ewidentny uwewnętrzniają logikę dekonstrukcji i proponują nowy paradygmat działań twórczych. Całość tych zjawisk, charakteryzowanych przez takie pojęcia, jak interakcja, hipertext, nawigacja, związane z nimi społeczne konwencje, kody, instytucje, oraz odpowiadający im paradygmat określam pojęciem cyberkultura

oferują już częstokroć strukturę tak dalece złożoną, iż odbiorca ma wrażenie poruszania się w „przestrzeni” nieskończonej. Dzieła takie funkcjonują zarazem jako *sui generis* maszyny do rozpleniwania sensów. Każdy, bowiem, „odbior”, który aktualizuje/tworzy układy dotąd w dziele nieistniejące, może pozostać następnie „w pamięci” dzieła, rozbudowując nie tylko jego strukturę uchwytną zmysłowo, ale również jego semantykę. Zarówno hipertekstowe, interaktywne instalacje, jak i projekty realizowane w sieci Internetu, wszystkie one zmuszają nas do porzucenia tradycyjnych wyobrażeń na temat natury dzieła sztuki, jego znaczenia, możliwości ekspresyjnych i przedstawieniowych. Dzieło sztuki powstałe w wyniku interakcji odbiorcy z programem komputerowym, który stanowi swoisty „fundament bytowy” dzieła, przyjmuje taki jedynie kształt, jaki nadał mu ów odbiorca. Za sens takiego dzieła możemy uznać semantyczny korelat struktury utworzonej przez odbiorcę, albo też możemy poszukiwać znaczeń artystycznych w przestrzeni wyznaczonej przez możliwości dostarczane przez dzieło, z jednej strony, a tymi faktycznie wykorzystanymi, z drugiej. W każdym przypadku, jednak, znaczenie to ma charakter jednostkowy (niepowtarzalny) i jest doświadczane jedynie przez odbiorcę-użytkownika. Jako rezultat gry artystycznej dzieło takie ostatecznie niczego nie wyraża i niczego nie reprezentuje.

Wszystko to razem czyni zeń wzorcowy przykład dzieła zrealizowanego w duchu dekonstrukcji. W przypadku takiego dzieła nie trzeba wcale dowodzić, iż sens nie wyprzedza go w po-

rządku ontologicznym, ani też przekonywać, że sens ten jest niekończącym się procesem. Nie pozwala się ono bowiem ująć w żaden inny schemat wyjaśniający. Dzieło takie nie wyprzedza w czasie procesu doświadczenia odbiorczego, w jakim jest ujmowane, lecz powstaje wraz z nim. I jeśli chcieć przyjąć, że dzieło postmodernistyczne powinno w istotny sposób różnić się od modernistycznego, że powinno odwoływać się do innego niż tamto paradygmatu i że paradygmat ten ma wyrastać z myślenia dekonstruktywistycznego, to w postaci interaktywnej sztuki hipertekstowej odnajdujemy wręcz typ empiryczny postmodernizmu artystycznego.

68

(Daniela Alina Plewe: *Czego można chcieć od instalacji interaktywnej? Może czegoś, o czym zawsze marzyliśmy, jak na przykład nowe, przyjemne, drobne pomysły dla naszych marzeń na jawie? Więc dlaczego by nie zbudować systemu, który poprowadzi użytkownika poprzez łańcuch skojarzeń do dowolnego celu, którego ten mgliście pożąda? Dlaczego nie wykorzystać zdolności komputera do magazynowania – nie faktów (prawdziwych lub nie), lecz rozległej kolekcji współistniejących i powiązanych koncepcji, skojarzeń, fantazji wprowadzonych przez różnych użytkowników.*

Dlaczego by nie dumać o dumaniu? Czy dumanie nie może być wytworzone przez kilka „operatorów myśli”, które prowadzą od jednego pomysłu do drugiego? Zaświadaj kilku z tych podstawowych związków i utwórz klasyfikację, która może być wykorzystana przez system interaktywny. Szukaj formalnych struktur organizacji wiedzy w kontekście artystycznym.

„Muser’s Service” (Usługa Dumającego)

jest programem, który generuje teksty z interaktywnie rozszerzającej się bazy danych, w której wyrażenia lingwistyczne (pojęcia) i ich asocjacyjne związki są przechowywane w sieci (...) Użytkownik może zażądać, aby system poszukał łańcuchów skojarzeń przez zdefiniowanie początkowego i końcowego pojęcia. Może je wybrać bezpośrednio lub sprecyzować je za pomocą predykatów, które powinny spełniać porządane przez niego cele. W obu przypadkach, poprzez wprowadzenie tak zwanych „metodologicznych preferencji”, wpływa on na ścieżkę w sieci. Ścieżka ta tworzy tekst, który zostaje przedstawiony akustycznie przez syntezator mowy (...)

„Usługa Dumającego” skupiona jest „na metodologii myślenia”. Sposób, w jaki ludzie stosują określone strategie do kierowania swoim umysłem, bądź to w kreatywnym rozwiązywaniu problemów, bądź w zwykłym marzeniu na jawie, jest zasadniczą cechą naszej kultury. Odmiennie myślenie oznacza odmiennie związki; cyt. za Kluszczyński, 1995, s. 66-67).

Hipertekst, wielopoziomowa i wieloelementowa struktura nie determinuje ani też nie uprzywilejowuje żadnego kierunku analizy i interpretacji (a więc i rozumienia). To właśnie struktura hipertekstu – wraz z materiałem, który ją wypełnia: obrazami, tekstami, dźwiękami – jest przedmiotem twórczej pracy artysty. Hipertekst, jednakże, nie jest przedmiotem percepcji ani doświadczeniem odbiorcy. Jest, jak już stwierdziłem, kontekstem tego doświadczenia. Możliwości technologiczne (właściwości używanego medium) pozostające do dyspozycji artysty tworzącego hipertekst wyznaczają – jako standardową – sytuację odbiorczą, w której użytkownik hipertek-

stu stawiany wobec kolejnych konieczności dokonania wyboru i aktualizacji wyselekcjonowanych w ten sposób elementów wykorzystuje jedynie niewielką część potencjalnych szans. Suma tych wszystkich wyborów wyznacza dzieło – wspólny wytwór artysty (dostarczył tworzywa oraz reguł wyboru) i odbiorcy (dokonał selekcji tworzywa i stworzył strukturę dzieła).

Sztuka interaktywnych mediów wydaje się najdoskonalszym przykładem nowego, dekonstrukcyjnego, postmodernistycznego pojmowania dzieła sztuki oraz całego paradygmatu artystycznego. Zgodnie z duchem dekonstrukcji, odrzucając tradycyjny artystyczny system komunikacyjny nie wprowadza zamiast niego nowego schematu, który miałby ponownie spetryfikować, ujednoznacznic świat sztuki. Tak jak Derrida nie zastąpił ideologii logocentryzmu przez grafocentryzm, lecz sprowadził jedynie osobę autora do roli jednego z kontekstów interpretacyj-

69

nych, tak sztuka interaktywna odmilogizowała rolę artysty-demiurga nadając jej funkcję designera kontekstów dla odbiorczej kreacji. A form takiego działania jest nieskończenie wiele. Współcześnie, w sztuce interaktywnej, idea autora jest zastępowana przez ideę autorstwa – wspólny cel tak zwanych artystów i tak zwanych odbiorców. Sztuka bowiem, w tym ujęciu, nie jest już formą przedstawiania gotowego, skończonego i *a priori* danego świata. W cybersferze – jak sformułował to Roy Ascott – konstruować sztukę to konstruować realność, konstruować systemy komunikacyjne cyberprzestrzeni, które wspierają nasze pragnienie wzmocnienia ludzkiej współpracy

i interakcji w niekończącym się nigdy procesie konstruowania świata (Ascott, 1993).

Nowe media, funkcjonujące w zgodzie z zasadą interaktywności i posługujące się zarazem strukturą hipertekstową, dokonały więc interioryzacji logiki dekonstrukcji. W rezultacie nastąpiły tam znaczące przemieszczenia związanych ze sztuką ról i zmiany ich zakresu kompetencji. Artysta-autor przestaje być twórcą (bądź jedynym twórcą) sensu dzieła, które obecnie jest (współ)tworzone przez odbiorcę w procesie interakcji z aparaturą i programem komputerowym. Zadaniem artysty staje się stworzenie układu-kontekstu, w którym odbiorca konstruuje przedmiot swego doświadczenia oraz jego znaczenie. Odbiorca ten nie jest więc już jedynie interpretatorem gotowego, czekającego na zrozumienie sensu, ani też podmiotem percepcji skończonego dzieła. Od jego aktywności i twórczej wyobraźni zależy bowiem struktura doświadczanego przeżycia (estetycznego); zarówno więc „forma” dzieła, jak i ewokowane przez nie znaczenia są (współ)kreowane przez odbiorcę, który przestaje w ten sposób być jedynie odbiorcą, a zaczyna – (współ)twórcą.

Postmoderna jako cyberkultura?

Zamiast traktować sztukę postmodernistyczną jako narzędzie krytycznej percepcji dekonstruującej świat (w ogóle bądź świat sztuki), albo poszukiwać i grupować właściwości-zasady, które miałyby wspólnie stworzyć instrumentarium postmodernistyczne, proponuję uznać za postmodernizm artystyczny zjawiska, które w sposób ewidentny uwewnętrzniają logikę de-

konstrukcji i proponują nowy paradygmat działań twórczych. Całość tych zjawisk, charakteryzowanych przez takie pojęcia, jak interakcja, hipertekst, nawigacja, związane z nimi społeczne konwencje, kody, instytucje, oraz odpowiadający im paradygmat określam pojęciem cyberkultura.

Koncepcja ta wydaje mi się korzystna z kilku przynajmniej względów.

Po pierwsze, co oznacza tu: przede wszystkim, sztuka cyberkultury, jak wskazywałem w poprzednich fragmentach tych rozważań, ucieleśnia w pełnym wymiarze – czyniąc z nich swój fundament ontyczny i strukturalny – najważniejsze cechy przypisywane postmodernizmowi, właściwości, które w innych (tradycyjnych) dziedzinach sztuki mogą być realizowane jedynie jako wybory stylistyczne.

70

Po drugie, w bardzo klarowny sposób określa się na tej drodze postmodernizm jako formację, która wyłania się z procesów przeobrażających sztukę późnego modernizmu, a zarazem prezentuje się jako całkowicie odmienna i w dodatku ufundowana w zupełnie nowym systemie aksjomatycznym.

Po trzecie, dzięki powyższemu, proponowana strategia pozwala stosunkowo łatwo uporządkować granice i sfery wpływów modernizmu i postmodernizmu.

Po czwarte, umożliwia dokonanie przeciwstawienia zjawisk modernistycznych i postmodernistycznych bez wikłania się w wartościujące hierarchizowanie obu tych formacji (zwykle bardzo naznaczone światopoglądowo), albowiem podział jest przeprowadzany, przede wszystkim, pomiędzy zasadami i językami artystycznymi, a nie – poprzez nie.

Po piąte, określa postmodernizm poprzez odwołanie się do świata mediów, które stale, ale w sposób raczej mało precyzyjny (natomiast prawie zawsze – deprecjonujący, a nie opisowy) towarzyszą rozważaniom na temat kultury postmodernistycznej.

Po szóste, wreszcie, co wiąże się z poprzednim, odwołanie się do technologicznych uwarunkowań mediów elektronicznych dla potrzeby zbudowania pojęcia postmodernizmu buduje płaszczyznę, na której dokonuje się zetknięcie kultury elitarnej i popularnej, w taki jednak sposób, który pozwala uniknąć pochopnych stwierdzeń mówiących o całkowicie komercyjnym charakterze postmodernizmu.

Wspomniałem wcześniej o możliwości dwojakiego rozumienia pojęcia postmodernizmu. Pierwsze, przedstawione powyżej, utożsamia je z pojęciem cyberkultury. Drugie, natomiast, proponuje widzieć w postmodernizmie rezultat konfliktowego współlistnienia dwóch paradygmatów: modernizmu i – nowej formacji: znanej już teraz zarówno z imienia, jak z posiadanych właściwości – czyli tejsze cyberkultury. Inaczej mówiąc, wariant II definiuje postmodernizm jako rezultat zderzenia systemu kategorii wyznaczających paradygmat modernistyczny (autor, przedstawienie, ekspresja, logofono-centryzm, obiektywizm, uniwersalizm, centralizm) z opisanym uprzednio syndromem pojęć i właściwości wyznaczających wspólnie charakter kształtującej się współcześnie cyberkultury. Tak ujmowany postmodernizm byłby więc powiązany i z modernizmem i z cyberkulturą, co oznacza, iż jego właściwości byłyby swo-

istą wypadkową działania obu tych źródeł.

Przyjęcie tej wizji *coincidentia oppositorum* pozwoliłoby wyjaśnić, dlaczego kategorie tak powszechnie przypisywane sztuce postmodernistycznej, jak intertekstualność czy decentryzacja, mimo że należą do instrumentarium obcej modernizmowi cyberkultury, nie zastępują w wielu współcześnie tworzonych dziełach ich właściwości modernistycznych – ekspresji, reprezentacji, czy też autonomicznej formy – mielibyśmy wówczas do czynienia z rzeczywistym eliminowaniem estetyki modernistycznej przez cyberkulturę – lecz dołączają do nich jako czynniki modyfikujące, jako dodatkowe wyróżniki dzieła sztuki. Jak już wspominałem, współwystępowanie w obrębie

71

tych samych artefaktów (a w konsekwencji – w obrębie całościowo pojmowanej kultury współczesnej) właściwości należących do obu paradygmatów – modernizmu i cyberkultury – byłoby właśnie wyróżnikiem drugiego, z wyróżnionych, rozumienia postmodernizmu. W takim ujęciu postmodernizm wypełniałby przestrzeń pomiędzy krytykowanym i często już odrzucanym modernizmem, a nazbyt dla wielu radykalną (i dlatego jeszcze odrzucaną) cyberkulturą.

Za utożsamieniem cyberkultury z postmodernizmem przemawia fakt, iż przedmiotem tej dyskusji są, przede wszystkim, pojęcia modernizmu i postmodernizmu, oraz ufundowane w nich paradygmaty, czyli obiekty czysto teoretyczne, a dopiero w dalszej kolejności – rzeczywiście zaistniałe dzieła. One w istocie powstają w polu pozostającym pod wpływem obu tych

paradygmatów. Mogą więc zbliżać się do jednego z nich (aż po pełną identyfikację), albo też pozostawać – z wyboru, bądź bezwiednie – pod oddziaływaniem (niekoniecznie harmonijnym) dwojakiego rodzaju idei. Dla uchwycenia i opisanie tej sytuacji dwa paradygmaty wydają się wystarczać w zupełności.

Koncepcję traktującą modernizm i cyberkulturę jako paradygmaty, a postmodernizm – za zespół zjawisk artystycznych i kulturowych, powstałych w wyniku równoległego oddziaływania dwóch pierwszych na rzeczywistość zachodzące procesy artystyczne, również wydaje się możliwa do przyjęcia. Za nią z kolei przemawia zaobserwowany fakt współobecności w strukturze wielu dzieł uważanych przez krytykę artystyczną za postmodernistyczne, właściwości należących do repertuaru modernistycznego. Ten stan pozwala się dobrze wytłumaczyć właśnie przez uznanie postmodernizmu za swoisty kompromis między modernizmem a cyberkulturą.

Gdyby więc chcieć przede wszystkim uwzględnić stosunkowo powszechnie panujące opinie na temat postmodernizmu i konstruować swoiście sprawozdawcze jego pojęcie, należałoby wtedy przyjąć wariant II – postmodernizm jako wspólny wytwór modernizmu i cyberkultury. Gdyby z kolei dążyć do „czystości” pojęcia, do uzgodnienia treści jego różnych zakresów (nie tylko tych dotyczących sztuki i kultury, ale także odnoszących się do filozofii, polityki, ekonomii czy zarządzania) na wspólnym gruncie koncepcyjnym, to wówczas należałoby raczej opowiedzieć się za pojęciem korygującym czy odrzucającym niektóre przynajmniej intuicje

dotyczące postmodernizmu w sztuce i utożsamić go z cyberkulturą.

Bez względu jednak na to, które z tych pojęć postmodernizmu przyjmujemy, w każdym przypadku to właśnie cyberkultura jawi się jako podstawowy czynnik współczesnych przeobrażeń kultury. Albo wprost utożsamiona z nowokształtującym się paradygmatem – postmodernizmem, albo też uznana za jego źródło, za przyczynę i niezbędny czynnik procesów, które doprowadziły do jego powstania.

Współczesna sytuacja refleksji nad sztuką, czy wręcz nad całą kulturą, skłania do mało już dziś oryginalnego zabiegu, czyli do posłużenia się raz jeszcze platońską metaforą jaskini. To, bowiem, co jest dzisiaj tak powszechnie uznawane za rzeczywistość sztuki postmodernistycznej może być w istocie fałszującą rzeczywiste wymiary zjawiska projekcją, odbiciem procesów, które zachodzą rzeczywistości, ale... gdzie indziej.

Sztuka postmodernistyczna – gdyby utożsamić ją z cyberkulturą – nie powstaje bowiem tam, gdzie jest zwykle poszukiwana – w świecie tradycyjnych rodzajów artystycznych. Tam wówczas moglibyśmy jedynie znaleźć jej refleksy i namiastki; nie wszystkie dziedziny sztuki, bowiem, ze względu na swoją charakterystykę ontyczną, są w tym samym stopniu zdolne podjąć cyberkulturowe/postmodernistyczne (interaktywne i zarazem hipertekstualne) wyzwanie. W rzeczywistości postmodernizm rodzi się w kręgach cyberkultury, tam gdzie interaktywność przełamuje dotychczas obowiązujące konwencje, stając się centralną kategorią nowego, rodzącego się na naszych oczach paradygmatu.

Cyberkultura, z interaktywnością i hipertekstualnością jako centralnymi kategoriami, może też być potraktowana jako typ empiryczny postmodernizmu. Dzieła i procesy ją stanowiące, dokonawszy interioryzacji ducha dekonstrukcji, lokują się wówczas obok stale obecnych w kulturze końca dwudziestego wieku zjawisk modernistycznych. Współobecność taka prowadzi zarówno do licznych nieporozumień interpretacyjnych, jak również do powstania interesujących form hybrydycznych. Do sytuacji współobecności modernizmu i postmodernizmu należy się jednak jak najszybciej przyzwyczaić. Nic bowiem nie wskazuje na jej rychły koniec.

Warto jeszcze na koniec tej części rozważań zaznaczyć, że dekonstruktywizm

w pewnym sensie reprezentuje w powyższych wywodach cały w gruncie rzeczy nurt zróżnicowanych ale pokrewnych koncepcji badawczych. Pragmatyzm, choćby w ujęciu Richarda Rorty'ego, nomadologia czy rizomatyka, wszystkie one nie mniej sprawnie, niż dekonstruktywizm opisują nową sytuację kultury i wszystkie one, choć w różnym stopniu i zakresie, mogłyby również zostać użyte w powyższych wywodach. Zastosowane do analizy złożonego obszaru interaktywnej sztuki multimedialnej i jeszcze bardziej zróżnicowanych przestworzy cyberkultury, koncepcje te ujawniałyby raz większą raz mniejszą skuteczność badawczą, w zależności od wybranego pola interpretacji.

Transformacje ciała, toż-
samości, nowe koncep-
cje życia i inteligencji
coraz wymowniej dowo-
dzą, iż przechodzimy
okres niezwykle inten-
sywnej i głębokiej prze-
miany całego naszego
świata. Wiara osiemna-
stowiecz- nych filo-
z o f ó w ⁷⁴ w trwa-
łość i nie- z m i e n -
ność natury rodzaju
ludzkiego jest coraz czę-
ściej postrzegana jako
przeszkoda dla prób opi-
sania współczesności, al-
bowiem jesteśmy nie-
ustannie przetwarzani
przez nasze własne wy-
nalazki



Światy post-biologiczne

Żyjemy już od dłuższego czasu, chociaż nie każdy z nas to dostrzega, w epoce post-biologicznej. Fakt ten oznacza, iż stale rosnąca liczba zjawisk składających się na nasze życie jest mediatyzowana, rozszerzana, przekształcana bądź tworzona przez technologię. Kontakty każdego indywiduum z innymi ludźmi, ze światem cywilizacji, z naturą, ze sferą wartości, czy, *last not least*, z samym/samą sobą, odbywają się przy bardzo znaczącym udziale rozmaitych przekąźników, kontrolerów, protez, wzmacniaczy – przeróżnych interfejsów. Obok życia odbywanego w świecie realnym, całkiem już pokazań ilość czasu spędzamy codziennie również w cyberprzestrzeni, jako że według definicji sformułowanej przez Johna Barlowa jest ona także i tym miejscem, w którym przebywamy rozmawiając przez telefon (Rucker et al., 1993: 78). Niektórzy sądzą, że im częściej przebywamy równocześnie w obu tych światach, tym łatwiej tracimy zdolność ich

rozróżnienia. Światy te łączą się wówczas w nowe jakościowo rzeczywistości, określane mianem symulaków.

Tym bytom nie przysługują już jakości, które pozwoliłyby odróżnić formy wirtualne od realnych. Inni z kolei uważają, że proces ten prowadzi do pluralizacji światów, do ich nieograniczonego roz-

plenienia. Przedstawiałem ten spór w drugim rozdziale niniejszej książki. Teraz jedynie dodam, że z punktu widzenia teorii, według której świat naszych doświadczeń jest konstruowany przez nas samych, oba ścierające się stanowiska mogą być prawdziwe. Ich wyznawcy żyją bowiem w takich światach, jakich istnienie głoszą.

W świecie post-biologicznym zmienia się charakter ludzkiej tożsamości, która przybiera formę otwartą, przyjmuje postać zmiennego procesu. Nowe technologie stają się rozszerzeniami, przedłużeniami ludzkiego ciała i jako takie wpływają na kształt tożsamości. Samo ciało, jego definicja, historia, płeć i substancja, także ulegają rozma-

itym przetworzeniu, co nie pozostaje bez wpływu na sposób pojmowania tożsamości.

Inną ważną konsekwencją owych procesów jest wyłanianie się fenomenu zbiorowej inteligencji, która nie jest wypadkową stanowiących ją (jak można by sądzić) inteligencji bytów jednostkowych, lecz raczej jawi się jako ich źródło i siła wytwórcza (bądź transformująca). Jak bowiem dowodzą liczne eksperymenty z dziedziny psychologii i fizjologii percepcji, przebieg oraz formy naszego obcowania z wirtualnymi światami nie zawsze pozostawiają nam możliwość kontrolowania swych własnych poczynań. Hertha Sturm zauważa na przykład, że kiedy oglądamy telewizję, to jesteśmy często pozbawieni czasu na świadomą integrację przyswajanych informacji i stajemy się ofiarami zewnętrznej siły nazbyt dla nas szybkich sekwencji audiowizualnych (Sturm, 1988). Tę samą formę uzależnienia widza od medium miał zapewne między innymi na myśli Tony Schwartz pisząc, iż telewizja nie jest oknem na świat, lecz oknem na konsumenta (Schwartz, 1983).

Inteligencja jednostki ludzkiej, oprócz podlegania oddziaływaniu ze strony wspomnianego procesu intelektualnej kolektywizacji jest również konfrontowana z powstającymi coraz liczniej formami inteligencji sztucznej. W ślad za nimi natomiast podążają – i to coraz liczniejsze – zjawiska świadczące o rozwoju i sukcesach badań oraz eksperymentów dotyczących sztucznego życia. One z kolei pociągają za sobą globalny wzrost zainteresowania problematyką cielesności; nowe technologie (zwłaszcza wirtual-

ne) zmieniają bowiem, jak już wspominałem w kontekście zagadnienia tożsamości, zarówno nasze pojmowanie ciała, jego granic i substancji, jak i nasz do niego stosunek. Przede wszystkim jednak przeobrażeniom ulega samo ciało – operowane, przeszczepiane, uzupełniane o protezy i implanty, przekształcane i klonowane. *Body art* czasów cyberkultury, czyli działania artystyczne Orlan i Stelarcza dostarczają wymownych świadectw nowego statusu ciała.

Transformacje ciała, tożsamości, nowe koncepcje życia i inteligencji coraz wymowniej dowodzą, iż przechodzimy okres niezwykle intensywnej i głębokiej przemiany całego naszego świata. Wiara osiemnastowiecznych filozofów w trwałość i niezmienność natury rodzaju ludzkiego jest coraz częściej postrzegana jako przeszkoda dla prób opisanego współczesności, albowiem jesteśmy nieustannie przetwarzani przez nasze własne wynalazki (de Kerckhove, 1996). Niezależnie od tego, czy nam się to podoba, czy nie.

76

Funkcje sztuki

Nowa jakościowo sytuacja cywilizacyjna człowieka, jego nowe, poszerzone środowisko, w którym biosfera została uzupełniona o technosferę, silnie wpływają na kształt współczesnej kultury. Wprowadzają doń liczne formy, które razem składają się na formację określaną mianem cyberkultury. W kontekście tym sztuka ma do odegrania niezwykle istotną rolę. Nie jest to jednak rola jednoznaczna, ani jednorodna.

Z jednej strony, bowiem przygotowuje nas ona do spotkania z nadchodzą-

TONY OURSLER, BEZ TYTUŁU, 1999



cym światem, dalece odbiegającym od dotychczasowych standardów. Świat ten rozwija się i kształtuje z prędkością większą, niż te, które były dotąd naszym udziałem. A bardzo duża (nadmierzająca z punktu widzenia stabilności struktury poddawanej akceleracji) szybkość przeobrażeń może przynieść (w zależności od elastyczności tej struktury) jej gwałtowną przemianę, bądź rozpad. Ani jedna konsekwencja, ani druga nie sprzyja zdrowiu psychicznemu uwikłanych w te procesy jednostek i całych społeczeństw. Mogą one prowadzić do rozliczonych stresów i konfliktów w obrębie struktur społecznych, w których różne grupy odmiennie definiują swoje interesy. W obliczu gwałtownego przyspieszenia procesów transformacji cywilizacyjno-kulturowej, a z tym właśnie mamy dziś do czynienia, konflikty pomiędzy tradycją a innowacją dzielą te społeczeństwa na obce sobie obozy i zapowiadają bardziej rozpad, katastrofę, niż szybką i udaną transformację. W sytuacji kiedy, jak pisze wspomniany już Derrick de Kerckhove, „niektórzy z nas wnoszą wystrój psychiczny dziewiętnastowiecznych wieśniaków do dwudziestego pierwszego wieku” (de Kerckhove, 1996, s. 23), ogromnym zadaniem sztuki jest wypełniać społeczne funkcje adaptacyjne, kreować i przeprowadzać rytuały przejścia, oswajając z nadchodzącym nowym światem. Tak pojmowane procesy nie zachodzą (nie muszą zachodzić) w sposób świadomy, celowy i kontrolowany. Przeciwnie, najciekawsze artystyczne przykłady wypełniania przez sztukę funkcji adaptacyjnych dowodzą, że funkcje te są realizowane w sposób niejako uboczny. Artyści podejmują bo-

wiem w swych pracach rozmaite problemy z obszaru cyberkultury, zajmują się zagadnieniami strukturalno-komunikacyjnymi, a konsekwencją takich praktyk jest poszerzanie i pogłębianie świadomości społecznej, otwieranie jej ku nowym, wirtualnym światom. Realizacje artystyczne lokalizowane w przestworzach Internetu mimochodem oswajają z perspektywą globalizmu, uczą aktywności poprzez wciąganie w interakcję z systemem, ukazują wartość decentralizacji i ugruntowują potrzebę wolności.

Z drugiej strony sztuka (multi)medialna odkrywa przed nami także i wrocie, niepożądane aspekty nowych, technologicznych światów. Kierując swoje (a więc w konsekwencji i nasze) zainteresowanie ku różnym a licznym problemom, ujawniając wątpliwości i lęki uzmysławia zarazem, że ów nowy świat nie będzie bynajmniej krainą arkadyjską ani nawet bezpiecznym schronieniem przed poznanymi już niebezpieczeństwami i chorobami społecznymi. Przeciwnie, postrzega w nim nowe zagrożenia i nowe klęski ludzkich marzeń o doskonałości. Stawia ponadto pytania o sens i wartość przemian, kwestionując niekiedy zarówno cele, jak i metody niektórych działań oraz osiągnięte rezultaty (Brook i Boal, 1995). Dopiero z konfrontacji tych dwóch stanowisk, postaw i perspektyw może się wyłonić szeroka i pogłębiona wizja wirtualnej teraźniejszości, a zwłaszcza – przyszłości.

78

Nowy krajobraz sztuki

Coraz więcej miejsca we współczesnym krajobrazie sztuki zajmują dzieła zawdzięczające technologiom elek-

Od czasu, kiedy komputer zaczął być coraz powszechniej stosowany w różnych dziedzinach naszego życia, obserwujemy bardzo dynamiczne przyspieszenie wszystkich procesów wyznaczających bądź stanowiących cyberkulturę. Można więc przyjąć, że to właśnie istnienie, ⁷⁹ rozwój i wpływy technologii komputerowych posiadają fundamentalne znaczenie dla powstania i przeobrażeń cyberkultury. Ona sama jest jednak zarazem zjawiskiem dalekim od jednorodności

tronicznym zarówno swoje powstanie, jak i charakterystykę artystyczną (w szerokim tego słowa znaczeniu, od ontologii do poetyki).

Współczesna sztuka (multi)medialna, ujęta we wszystkich charakterystycznych dlań odmianach, jest równie zróżnicowana jak stanowiąca jej kontekst rzeczywistość post-biologicznego świata. W jej obrębie wyodrębnić możemy działania wykorzystujące media linearne (na przykład: film, wideo), oraz hipermedia (na przykład: CD-ROM, sztuka Internetu) powołujące do istnienia twory oczekujące na aktualizujące je interakcje. Napotykamy też rozliczne (nad)użycia czy (nie)użycia mediów/hipermediów, które prowadzą do rozmaitych form hybrydycznych.

Podjęcie rozważań nad problematyką sztuki w cyberkulturze oznacza, wobec powyższego, zarówno konieczność analizy tych fenomenów artystycznych, które pojawiły się w wyniku rozwoju technologii medialnych i elektronicznych oraz ich ekspansji na terytoria kulturowo-artystyczne, jak i obowiązek zastanowienia się nad zagadnieniem, które możemy wyrazić pytaniem: co w sytuacji sztuki w ogóle, czy też w sytuacji całościowo pojmowanej kultury, zmienia funkcjonowanie w niej tych zjawisk, które umownie ujmuje się właśnie wspólną nazwą: „cyberkultura”.

Cyberkultura

Przez pojęcie „cyberkultura” rozumiem wieloaspektowy kompleks, który wyrasta ze społecznego doświadczenia życia w świecie zdominowanym przez technologie informacyjno-komunikacyjne. Cyberkultura jawi się jako

proces, poprzez który wypowiada się społeczeństwo informacyjne. Wyróżnić w niej można zinternalizowaną, tkwiącą w świadomości społecznej warstwę nowokształtujących się wzorów, zasad i wartości, oraz zespół pojęć i koncepcji składających się wspólnie na rozwijającą się świadomość post-biologiczną, warstwę działań (przede wszystkim komunikacyjnych), które stanowią zobiektywizowany wyraz poprzednio wskazanej sfery, warstwę wytworów tych czynności (i innych obiektów pozostających w związku z tymi czynnościami), oraz warstwę instytucji podtrzymujących i regulujących funkcjonowanie całości bądź stanowiących jej przedłużenie i ekspresję. Pośród właściwości wymienianych jako charakterystyczne dla cyberkultury wskazuje się, między innymi, globalizację, interkonektywność (Laszlo, 1996), interaktywność, (multi)medialność, konwergencję. Derrick de Kerckhove określa cyberkulturę jako wynik pomnożenia masowości przez szybkość (de Kerckhove, 1996, s. 142), ale warto też pamiętać, że Alvin Toffler w odmasowieniu dostrzega jeden z najważniejszych atrybutów dzisiejszych czasów (Toffler, 1986).

Cyberkultura wyrasta więc jako swego rodzaju przedłużenie (korelat, wytwór) technologicznego kompleksu medialno-elektroniczno-komunikacyjnego – głównego źródła współczesnej cywilizacji, a odnajduje swój wyraz między innymi w coraz liczniej powstających dziełach medialnych i multimedialnych. Dzieła te coraz częściej są lokowane w cyberprzestrzeni, wirtualnych przestworzach, którym to pojęciem określa się wirtualną przestrzeń



pamięci komputerowej, sieci, globalnej telekomunikacji i mediów cyfrowych (Cotton i Oliver, 1993, s. 147).

Od czasu, kiedy komputer zaczął być coraz powszechniej stosowany w różnych dziedzinach naszego życia, obserwujemy bardzo dynamiczne przyspieszenie wszystkich procesów wyznaczających bądź stanowiących cyberkulturę. Można więc przyjąć, że to właśnie istnienie, rozwój i wpływy technologii komputerowych posiadają fundamentalne znaczenie dla powstania i przeobrażeń cyberkultury.

Ona sama jest jednak zarazem zjawiskiem dalekim od jednorodności. Nie możemy bowiem nie dostrzec, na przykład, ogromnej, mimo równoległego występowania licznych pokrewieństw, różnicy, wręcz przepaści między całościowo pojmowaną sztuką wideo a sztuką mediów interaktywnych. W pierwszym przypadku mamy do czynienia ze strukturami tekstualnymi, linearnymi, odwołującymi się do odbiorczej lektury, a w drugim – ze strukturami hipertekstualnymi, nieliniowymi i oczekującymi na twórczą nawi-

jest ważne, aby odbiorca sztuki interaktywnej posiadał umiejętność pełnego zagłębienia się w wykonywanych czynnościach, aby posiadał zdolność zanurzenia w przepływie – stan i e
u m y s ł u ⁸² charak-
teryzują- cym się
koncen- t r a c j ą
tak intensywną, że po-
zwalającą na wspo-
mniane całkowite za-
głębienie we własnych
czynnościach

gację odbiorców. Więc – powtarzam – cyberkultura nie jest zjawiskiem jednorodnym i właśnie wielorakość oraz ciągły rozwój technologii elektronicznych jest tutaj głównym czynnikiem różnicującym, czynnikiem, który decyduje o przeobrażeniach.

Opisywane zróżnicowanie ma jeszcze inny wymiar. Kompleks zjawisk łączonych ze sobą pod wspólną nazwą „cyberkultura” wchodzi w bardzo silną i bardzo istotną zwłaszcza dla sytuacji sztuki kontrapunktową relację z paradygmatem modernistycznym, z ogromnym zespołem różnokształtnych fenomenów i pojęć, wzorów, norm i wartości, który ciągle jeszcze wyznacza rozległy obszar praktyk artystycznych oraz sposoby ich konceptualizacji.

Zderzenie tych dwóch paradygmatów: cyberkultury i modernizmu, o czym pisałem w rozdziale poprzednim, pozwala wydobyć na powierzchnię i uczynić przedmiotem uwagi pewne momenty szczególnie istotne dla zmian, które współcześnie zachodzą na obszarze kultury, to znaczy, przede wszystkim, zasadniczą zmianę pozycji artysty – autora w ramach artystycznych strategii komunikacyjnych. Z przeobrażeniem roli artysty jest także związana zmiana statusu artefaktu – wytworu artysty – który przestaje być, jak we wszystkich dotychczasowych strategiach ergocentrycznych, kulminacyjnym ośrodkiem trwania i funkcjonowania świata sztuki, instytucji artystycznych, całego życia artystycznego, a zaczyna być czymś, co w gruncie rzeczy jest coraz częściej traktowane jedynie jako pretekst dla rozmaitych działań twórczych, a w skrajnych przypadkach wręcz jako zjawisko zupełnie nieistotne. W miej-

sce artefaktu pojawia się proces twórczy, bądź, jeszcze bardziej to radykalizując – proces komunikowania.

Proces twórczego komunikowania, występujący między uczestnikami tak pojmowanej sytuacji artystycznej, wypiera procedury zmierzające do powołania do istnienia dzieła jako określonego artefaktu. To staje się szczególnie ważne dla pojmowania paradygmatu cyberkultury wówczas, gdy zestawimy ją z tymi strategiami, z tymi praktykami, które dominowały (dominują) w kręgu kultury modernistycznej. Wtedy nie sposób już nie zauważyć, że zmiana statusu dzieła w cyberkulturze nie jest wynikiem przyjęcia jakiejś artystycznej strategii minimalizmu, na przykład, czy jakiegokolwiek innej formy redukcjonizmu artystycznego, ale że mamy tu do czynienia z fundamentalną zmianą perspektywy artystycznej, oraz z propozycją nowej hierarchii ról w ramach tej przeobrażonej perspektywy.

Pisałem wcześniej, iż analiza fenomenu sztuki w cyberkulturze wymaga także zastanowienia się nad zmianami, jakie wywołuje w kontekście tradycyjnej (co dziś już oznacza – modernistycznej) sztuki i kultury ekspansja zjawisk cyberkulturowych. W odniesieniu do tego problemu chciałbym przypomnieć jedną ze sformułowanych w rozdziale poprzednim hipotez, tę która mówi, że pomiędzy cyberkulturą, z jednej strony, a kulturą modernistyczną, z drugiej, rozciąga się terytorium wzajemnych wpływów. W ramach wspomnianej hipotezy terytorium to jest uznawane za przestrzeń postmodernizmu. To, co jest obserwowane na części tego obszaru (przez wielu badaczy część ta jest, w moim

przekonaniu bezzasadnie, identyfikowana z postmodernizmem *tout court*), to osłabienie czy zanik określonych cech właściwych dla paradygmatu modernistycznego i implantowanie w ich miejsce pewnych atrybutów charakterystycznych dla cyberkultury. Wymiana określonych właściwości odbywa się jednak z równoczesnym zachowaniem szeregu innych czynników, uważanych za typowe dla kultury modernistycznej.

W kulturze postmodernistycznej następuje bardzo silne zintensyfikowanie wszelkich relacji wiążących dzieło z jego kontekstem. Ale to wcale nie musi jeszcze w każdym wypadku oznaczać, że dzieło otwiera się na przystającą ciągle liczbę kontekstów w sposób naruszający dotychczasowe pojmowanie jego charakteru, w sposób, który potwierdza tezę, że nie ma w zasadzie różnicy między jego „wnętrzem”, a „zewnątrzem”. W wypadku wielu dzieł, ich autor – artysta bowiem zachowuje jednak swoją rolę decydującą. To on, w gruncie rzeczy, uruchamia ów system odniesień, całą sieć relacji intertekstualnych, on jak reżyser panuje nad tym spektaklem odbiorczym, a widz, odbiorca, obcując z artefaktem, w gruncie rzeczy ma jedynie do wypełnienia określonej roli, w pełni uzależnioną od sytuacji, w której się znajduje.

Zjawisko to ma charakter swoistego kompromisu; w postaci tak pojmowanego postmodernizmu zostaje bowiem wyznaczony obszar pomiędzy dwoma biegunami praktyki artystycznej, dwoma biegunami myślenia o sztuce, o kulturze, o rolach społecznych związanych z funkcjonowaniem tych zjawisk. Można zaobserwować, że pewne właściwości wyrastające z tradycji mo-

dernistycznej, które są jeszcze zachowywane w kulturze postmodernizmu (a przynajmniej w niektórych jej odmianach), w cyberkulturze są już ostatecznie porzucane na rzecz nowych charakterystyk, co oznacza przede wszystkim, że interaktywność prowadzi do znacznego przeobrażenia pozycji artysty – autora. Ten ostatni przekazuje szereg prerogatyw, ale także i znaczną część odpowiedzialności odbiorcy, czyli temu, kto wchodzi w interakcję z artefaktem. I chociaż często jeszcze artysta wydaje się jedynym autorem dzieła, to w istocie coraz częściej jest on już tylko dzieła tego inicjatorem. 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.

84

Na przykład, szereg propozycji artystycznych zrealizowanych w Internecie właśnie zmierza do tego, aby użytkownicy otrzymali jedynie swoisty załączek dzieła, które otwórzysz przed nimi swe potencjalne wymiary wtedy tylko, kiedy zostanie ono przez nich samych aktywnie i twórczo potraktowane, to znaczy – kiedy wejdą oni w dialog najpierw ze strukturą zaproponowaną jako punkt wyjścia, potem z innymi użytkownikami, aby w fazie końcowej, która skądinąd zawsze jest umowna (bo w tej perspektywie nie ma prawdziwego końca, czyli końca dzieła, jest tylko koniec naszego się nim zajmowania) – mogli zastanawiać się nad tym, co wydarzyło się pomiędzy chwilą, w którym zainicjowano ów proces, a momentem, w którym go przerwano i jakie konse-

RESEARCH

MA Inuit Cultural Ocean Floor Study (ICOF S)

AO: control of primary production

major north of production

patterns and

inputs

1. Coastal Ocean Floor Study (COF S)

for the program in northern MA 02500

for the program in northern MA 02500

for the program in northern MA 02500

for the program in northern MA 02500

for the program in northern MA 02500

for the program in northern MA 02500

for the program in northern MA 02500

for the program in northern MA 02500

for the program in northern MA 02500

for the program in northern MA 02500

for the program in northern MA 02500

kwencje z tego wynikają dla całego procesu komunikacji artystycznej.

W związku z powyższym zmienia się – o czym bardzo ciekawie pisał Roy Ascott (1995) – sposób myślenia na temat autorstwa w sztuce. Ascott proponuje zastąpienie idei autora ideą autorstwa, ale autorstwa dzielonego, autorstwa, które jest jakby wspólnym dobrem, ale i zadaniem, tych wszystkich, którzy uczestniczą w procesie komunikacji artystycznej. Ten proces komunikowania jest zarazem (w perspektywie funkcjonalnej) dziełem artystycznym, jedynym możliwym dziełem w tym układzie sztuki. Uczestniczenie w procesie komunikacji artystycznej jest więc tym samym przyjęciem na siebie określonego wymiaru autorstwa.

Gdyby więc chcieć zwięźle określić charakter zmian wnoszonych do dotychczasowej kultury przez rodziny i rozwój cyberkultury, to należałoby powiedzieć, iż rezultatem owych procesów jest ukształtowanie się niezwykle złożonego i zróżnicowanego kompleksu zjawisk artystycznych, oraz – może przede wszystkim – powstanie paradygmatu postmodernistycznego, opisującego rzeczywistość w wymiarach nie tylko artystycznych, ale także naukowych i filozoficznych. I niezależnie od tego, czy postmodernizm utożsamimy ostatecznie z cyberkulturą, czy też uznamy go za wytwór konfrontacji tej ostatniej z paradygmatem modernistycznym, to w każdym przypadku musimy stwierdzić, że to właśnie cyberkultura jest odpowiedzialna za pojawienie się ponowoczesności.

Ważne też jest aby zwrócić uwagę, że omawiane wcześniej napięcie w relacjach między paradygmatem moderni-

stycznym a paradygmatem cyberkulturowym stawia rozmaite dyscypliny artystyczne wobec różnych wyzwań i różnych możliwości. Nie każda odmiana sztuki jest w stanie zaadoptować się w tym samym stopniu (jeśli w ogóle) w sytuacji interaktywnej komunikacji sieciowej, czyli komunikacji charakterystycznej dla cyberkultury, bez utraty czy rezygnacji z pewnych bardzo istotnych dla niej wyznaczników, tych, które ją charakteryzowały w poprzednim układzie. Wówczas mamy do czynienia ze zjawiskiem możliwej utraty przez daną dziedzinę artystyczną jej tożsamości; pytamy na przykład: co się dzieje z teatrem, kiedy wchodzi w sieć komunikacji komputerowej – czy ciągle jeszcze pozostaje tym samym teatrem, który jedynie jest doświadczany

86

– w nowy sposób – czy też staje się on medium zupełnie innym, czymś, co przypomina teatr, ale w istocie wymaga od nas nowych, innych zachowań i dostarcza nowych przeżyć? To są pytania, które musimy postawić każdej ze sztuk, która usiłuje znaleźć dla siebie miejsce w obrębie cyberkultury. A takie próby są podejmowane przez wszystkie dyscypliny artystyczne. W rezultacie tych prób pojawiają się nie tylko spektakle teatralne w Internecie, ale także rozmaite formy utworów literackich na nośnikach komputerowych, oferujące zupełnie inny rodzaj lektury. To są też utwory muzyczne, których odbiorca ma przewidzianą możliwość wejścia w ingerencji oraz interaktywne filmy na CD-ROM-ach lub DVD. Każda sztuka usiłuje utworzyć jakby swoje delegatury na obszarze cyberkultury. Taka sytuacja właśnie skłania do generalnej refleksji na temat charakteru relacji

między sztuką lokującą się w wirtualnych przestworzach cyberkultury, a tą samą sztuką pozostającą poza tym obszarem – w swych macierzystych miejscach. Czy jest to zawsze ta sama sztuka w różnych środowiskach, czy też obserwujemy tutaj narodziny nowych dyscyplin artystycznych, które wyłoniły się z tych uprzednio istniejących, ale które zarazem przeobraziły się dogłębnie w tym nowym kontekście i osiągnęły nowy status. Ta sytuacja jest niezwykle ważna, inspirująca, ale i zarazem kryzysowa dla współczesnej sztuki i artystów.

Odbiorca jako performer

Wprowadźmy teraz do naszych rozważań kolejne wątki, związane z estetyzacją rzeczywistości oraz teatralizacją naszych zachowań. Czy rzeczywiście możemy mówić o występowaniu takich zjawisk?

Zacznijmy od pytania drugiego. Należy tu zauważyć na początek, że nie jest to w istocie proces teatralizacji, ale raczej parateatralizacji – najchętniej określiłbym go mianem performizacji – i że ten proces na obszarze kultury cybernetycznej dotyczy także (powiedziałbym właściwie: przede wszystkim) zachowań odbiorczych. W tym sensie pewien rodzaj teatralizacji (performizacji) sztuki rzeczywiście się odbywa. W określonych sytuacjach proces ten jawi się wręcz jako nieuchronny. Dzieje się tak wtedy, gdy, jak w przypadku wielu współczesnych kreacji interaktywnych, napotkane przez odbiorcę dzieło jest martwe tak długo, jak długo widz-odbiorca usiłuje reagować nań jedynie w sposób statyczny, bierny, pragnie jedynie przyglądać się mu, uchwycić je

w akcie kontemplacji i skupienia uwagi – czyli w ramach tych wszystkich zachowań, które tradycyjnie były przewidziane dla obcowania ze sztuką. Aktywność odbiorcza w tradycyjnym świecie sztuki jest ograniczona do sfery mentalnej. Kiedy jednak usiłuje się odnieść taki „stacyjny” odbiór do sztuki interaktywnej, wówczas doświadcza się „nieistnienia” dzieła, ogarnia się jedynie jego martwą powłokę. Natomiast w momencie, kiedy widz podejmuje tę szczególną grę – interakcję z dziełem, jego zachowanie staje się swoistym działaniem parateatralnym.

Kiedy ów proces odbywa się w realnej przestrzeni galerii czy muzeum, to widz ma często świadomość, że jest obserwowany przez innych użytkowników

– odbiorców, którzy często – kroć właśnie poprzez tę obserwację poszukują informacji o sposobach nawiązania kontaktu z dziełem. Jest to sytuacja bardzo charakterystyczna dla współczesnych wystaw, zwłaszcza tych prezentujących dzieła, którym obca jest zasada „przyjazności wobec użytkownika”;

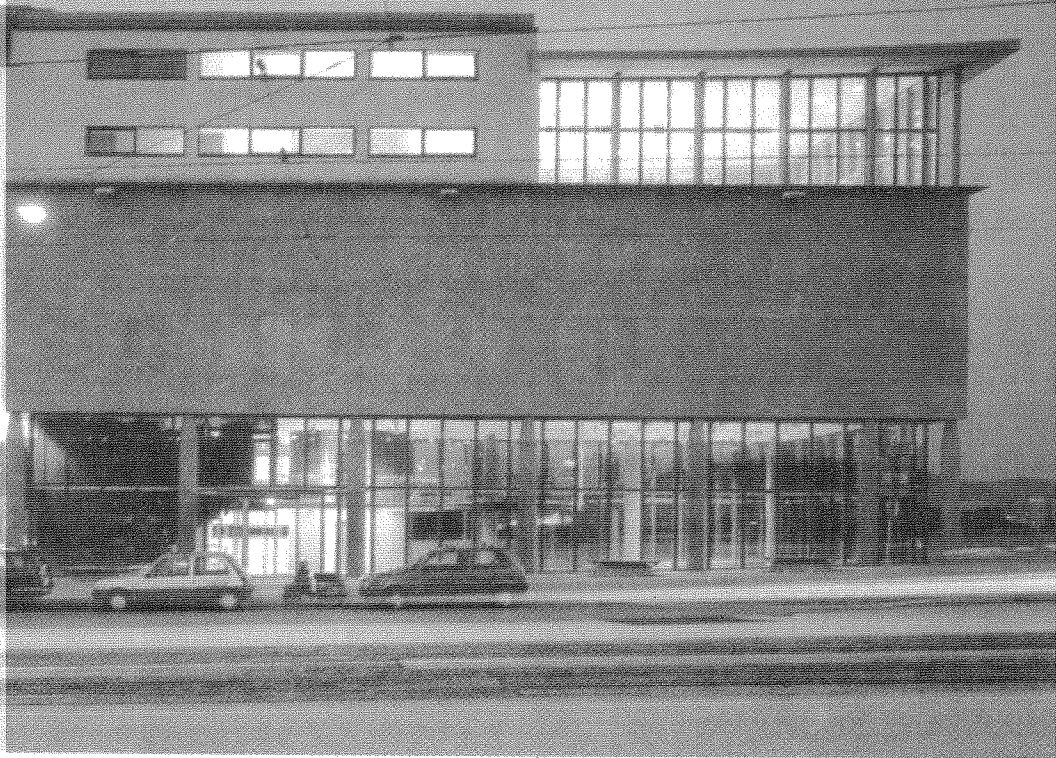
sztuka taka bowiem nie stwarza swoim odbiorcom komfortu oczywistości swych oczekiwań, wręcz przeciwnie, domaga się, aby odbiorca – użytkownik zachował się w sposób oryginalny, kreacyjny, albowiem to w jego postawie częstokroć kryje się fundament sensu całego tego interaktywnego przedsięwzięcia artystycznego. Dlatego też jest ważne aby odbiorca sztuki interaktywnej posiadał umiejętność pełnego zagłębienia się w wykonywanych czynnościach, aby posiadał zdolność zanurzenia w przepływie – stanie umysłu charakteryzującym się koncen-

tracją tak intensywną, że pozwalającą na wspomniane całkowite zagłębienie we własnych czynnościach (por. Csikszentmihalyi, 1996).

Wygląda to zwykle tak, że w przestrzeni wystawowej znajduje się wiele osób, które bynajmniej nie są w pierwszej kolejności bezpośrednio zainteresowane udostępnionymi tam dziełami, lecz przyglądają się z pozycji postronnej tym, którzy właśnie manipulują urządzeniami-interfejsami, pozostawionymi im do dyspozycji jako sterowniki dzieła (wszystko jedno, czy jest to ekran wrażliwy na dotyk, czy zdalny kontroler, monitorowane otoczenie, joystick, czy wreszcie powierzchnia ja-

kiegoś obiektu – jak instalacja czy rzeźba interaktywna, który trzeba dotykać, by wywołać określone reakcje; rodzajów takich interfejsów jest wielka i nieprzewidywalna ilość, ponieważ inwencja i kreatywność artysty jest w tym przypadku użyta w takim celu, aby sterowniki były jak najbardziej oryginalne, bądź jak najbardziej naturalne, „cielesne”). W sytuacji odbiorczej opisaney powyżej niektórzy z odbiorców podejmują ryzyko/wyzwanie spontanicznej, twórczej interakcji, natomiast pozostali przyglądają się i uczą w ten sposób możliwych zachowań. Każdy, kto takie działanie podejmuje, znajduje się więc w sytuacji per-

88
struktura, k t ó r a
jest eta- p e m
końcowym dla jednego
użytkownika, może się
stać momentem wyj-
ścia dla następnego.
Elementy i właściwo-
ści, które ten ostatni
wprowadzi w obręb tej
struktury rozbudowują
dzieło i przeobrażają je



każdego interaktywnego dzieła sztuki – warto pamiętać, że struktura, która jest etapem końcowym dla jednego użytkownika, może się stać momentem wyjścia dla następnego. Elementy i właściwości, które ten ostatni wprowadzi w obręb tej struktury rozbudowują dzieło i przeobrażają je ostatecznie w proces – wiecznie zmienne, nieskończone trwanie, które w jakimkolwiek momencie w niewielkim stopniu przypomina swój kształt inicjalny.

Nowe instytucje

Ze względu na rozwój sztuki interaktywnych mediów powoływane są dzi-

siaj zupełnie nowe instytucje służące jako fundament i kontekst funkcjonowania sztuki i kultury artystycznej. Realizacjom artystycznym ulokowanym w cyberprzestrzeni tradycyjne muzea czy galerie są w zasadzie niepotrzebne. W sposób uderzający przekonał o tym festiwal Ars Electronica w Linzu w roku 1995, gdzie główną częścią materialnej aranżacji wystawy (rzutującym na jej wygląd) były terminale komputerowe, przy których można było zasiąść (mając do dyspozycji wykaz adresów internetowych) i prze-wędrować cyberprzestrzeń, poszukując upatrzonych dzieł.

Zamiast muzeów pojawiają się inne instytucje – bardzo rozpowszechnione na przykład są ostatnio cyber-kawiarnie. Nie każdy potencjalny odbiorca net artu (sztuki Internetu) ma bowiem w domu swój własny terminal, albo też posiadany przez niego komputer (bądź modem, połączenia, etc.) nie zawsze charakteryzuje się taką jakością, która pozwala na interaktywną penetrację cyberprzestrzeni w czasie zbliżonym do rzeczywistego. Stąd właśnie potrzeba i popularność cyber-kawiarni. Należy ponadto zauważyć, że cyber-kawiarnie nie ograniczają swego zakresu odniesienia do sztuki internetowej. Oferują wszelkie usługi sieciowe. Sytuacja ta przypomina społeczną pozycję samej sztuki, coraz częściej rezygnującej z charakteru enklawy i rozciągającej się w złożonym świecie ludzkich aktywności.

Przeobrażenia w świecie sztuki stwarzają, jak już pisałem, nieuchronną konieczność powołania do istnienia instytucji wspierających rozwój interaktywnej kultury multimedialnej, wyposażonych w odpowiednie dla takich zadań technologie. Takich instytucji, jak na przykład wspomniane już Ars Electronica Center w Linzu, Zentrum für Kunst und Medientechnologie w Karlsruhe, czy też InterCommunication Center w Tokio. Te ośrodki posiadają określone programy działania: badawcze, edukacyjne, wystawiennicze. W ramach każdego takiego programu istnieje określona hierarchia celów, zachowań oraz zadań ważnych i najważniejszych w programie instytucji. Ich realizacja prowadzi często do narodzin dzieł niezwykle interesujących, ważnych, stanowiących wyraz poszukiwań i badań

odbywających się w różnych dziedzinach ludzkiej aktywności.

Zakończenie

Sądzę, że te wszystkie przeobrażenia, które współcześnie nastąpiły (i ciągle trwają) w sztuce, przy całej ich dynamice i ekspansywności, nie zmierzają, wbrew formułowanym niekiedy obawom, do tego, aby nowa formacja – cyberkultura – zastąpiła poprzedzające je w czasie układy kulturowe. Do tego, w pierwszej kolejności, byłby potrzebny zanik potrzeb społecznych, zaspokajanych przez zjawiska stanowiące owe tradycyjne układy kulturowe. Wydaje mi się ponadto, że różnice między tradycyjnym i nowokształtującym się paradygmatem są tak istotnej natury, że zastąpienie jed-

nego przez drugi jest niemożliwe.

92

Przeobrażenia o których mowa zmierzają raczej w stronę rozwinięcia i wzbogacenia istniejącego układu kultury. Układu, w którym już w chwili obecnej mamy do dyspozycji szereg różnych ról dla artystów, dla odbiorców, dla badaczy. Posiadamy możliwość wyboru i wraz z jego dokonaniem lokujemy się w kontekście określonej odmiany sztuki czy też w określonym układzie artystyczno-komunikacyjnym. Każdy wybrany w ten sposób układ jest związany z szeregiem przewidzianych dla niego ról czy zachowań społecznych.

Nie mamy, jak sądzę i nigdy nie mieliśmy w sztuce pojmowanej jako proces historyczny do czynienia z czymś takim, co do tej pory opisywano jako proces (samo)doskonalenia sztuki, w wyniku którego doskonalsza epoka, doskonalsza forma zastępuje uprzednią, mniej doskonałą. Świat

w swej złożoności nie rozwija się lecz różnicuje. Także i sztuka podlega temu procesowi.

Wchodzimy więc w swoiście pojmowany kontekst hipertekstualny – to wszystko co jest aktualnie tworzone,

staje się możliwością wyboru. Sztuka wsparta przez technologię i naukę, a w ślad za nią, nieuchronnie także i całościowo pojmowana kultura, wzbogaca się, przekraczając kolejne granice.

Nie mamy, jak sądzę i nigdy nie mieliśmy w sztuce pojmowanej jako proces historyczny do czynienia z czymś takim, co do tej pory opisywano jako proces (sa-
skonalenia ⁹³ mo) do-
w wyniku którego sztuki,
doskonalniejsza epoka, do-
skonalniejsza forma zastę-
puje uprzednią, mniej
doskonałą. Świat w
swej złożoności nie roz-
wija się lecz różnicuje.
Także i sztuka podlega
temu procesowi

Natura ulega wę współczesnym świecie coraz dalej postępującej transformacji; biosferą stapia się z technosferą, tworząc wspólnie z nią nowe środowisko życiowe człowieka. Granice między naturą i cywilizacją (oraz kulturą, jeśli zechcemy ją wyodrębnić) ulegają gwałtownej erozji. Rozwijająca się dynamicznie już od kilkudziesięciu lat media-sfera (wynalezienie telewizji okazało się głównym czynnikiem dynamizującym ten proces) wydaje się domeną, w której wska-

zane wyżej, dotąd przeciwnie dziedziny łączą się ze sobą w sposób wręcz modelowy

55555

PRZESTRZENIE INTERAKTYWNOŚCI

95

Wstęp

Interaktywność i multimedialność – pojęcia, które stają się powoli centralnymi kategoriami współczesnej sztuki – wypierają dziś tradycyjne pojęcia estetyczne, takie jak kontemplacja czy piękno. Tak jak one odnoszą się zarówno do świata sztuki, jak i do rzeczywistości pozaartystycznej. Różnica między nimi, i to dość zasadnicza, polega na tym, że o ile klasyczne pojęcia estetyczne poza sztuką odnajdywały swoje odniesienia przede wszystkim w świecie natury, to wskazane kategorie współczesne dotyczą

jedynie zjawisk społecznych: kulturowych czy cywilizacyjnych. Nie mogło być jednak inaczej. Natura ulega we współczesnym świecie coraz dalej postępującej transformacji; biosfera stapia się z technosferą, tworząc wspólnie z nią nowe środowisko życiowe człowieka. Granice między naturą i cywilizacją (oraz kulturą, jeśli zechcemy ją wyodrębnić) ulegają gwałtownej erozji. Rozwijająca się dynamicznie już od kilkudziesięciu lat media-sfera (wynalezienie telewizji okazało się głównym czynnikiem dynamizującym ten proces) wydaje się domeną, w któ-

rej wskazane wyżej, dotąd przeciwstawne dziedziny łączą się ze sobą w sposób wręcz modelowy.

To multimedialne zespalanie przeciwieństw odbywa się przede wszystkim w procesach percepcji oraz komunikowania. Percepcja staje się na powrót fundamentem twierdzeń ontologicznych, a zasada *esse = percipi* nieoczekiwanie odnalazła u schyłku dwudziestego wieku nowe wymiary, racje i argumenty. Komunikowanie natomiast uzyskuje obecnie rangę podstawowego obszaru wszelkiej aktywności ludzkiej, w tym także i aktywności artystycznej. Trudno więc dzisiaj jeszcze mówić o występowaniu (a cóż dopiero przewidywać przyszłe trwanie) jakichkolwiek rzeczywistych, wyraźnych przedziałów. W świecie powszechnej interkonektywności i konwergencji jedynym czynnikiem rzeczywistości różnicującym status jednostek i społeczeństw (skądinąd bardzo ważnym, ale to problem dla odrębnych rozważań) wydaje się dostęp do technologii informacyjno-komunikacyjnych.

Oba pojęcia – interaktywność i multimedialność – mimo że są niewątpliwym wyrazem ducha epoki, sprawiają teoretykom kultury i badaczom sztuki niemały kłopot. Podstawową tego przyczyną jest zapewne charakteryzująca je niestabilność semantyczna. Ich wieloznaczność powoduje, że funkcjonują w zróżnicowanych kontekstach i często w odniesieniu do całkowicie odmiennych zjawisk. Aby więc móc wykorzystywać te kategorie dla opisu i interpretacji fenomenów cywilizacyjnych, kulturowych i artystycznych, powinniśmy najpierw poddać refleksji je same. Kategorię multimedialności

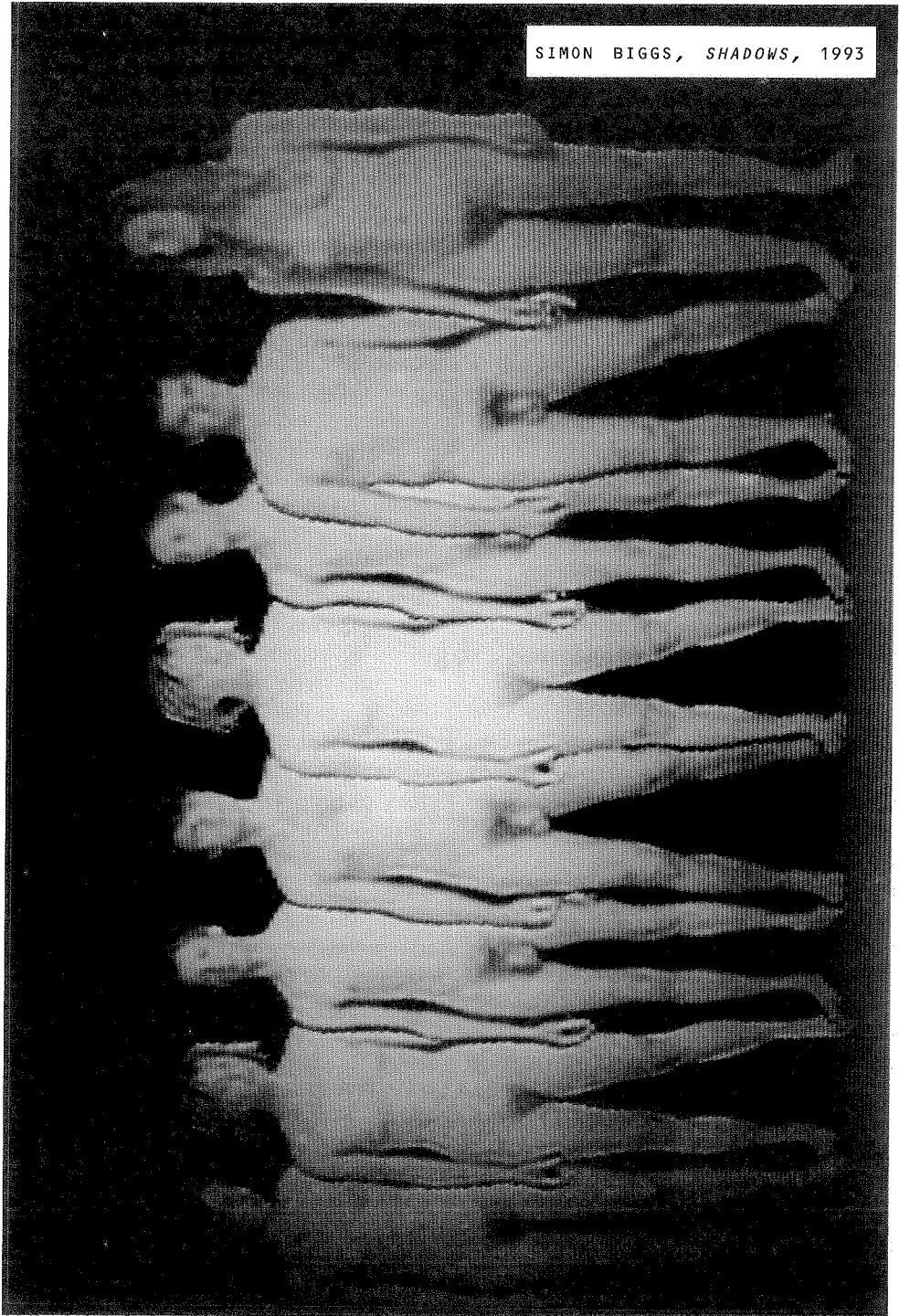
uczyniłem przedmiotem analizy w książce *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*. Tutaj zajmę się nie mniej skomplikowanym pojęciem interaktywności.

Czy wszystko jest interaktywne?

W najogólniejszym ze stosowanych znaczeń termin interaktywność funkcjonuje jako określenie charakteru pewnego typu relacji między przedmiotem i jego użytkownikiem. Pozostający w tej relacji obiekt ujawnia swoje właściwości, oraz, co najważniejsze, wypełnia swoje funkcje wówczas jedynie, gdy użytkownik zachowuje się w sposób aktywny, gdy wykorzystuje obiekt jako narzędzie realizacji swoich dążeń. Te ostatnie, rzecz jasna, muszą pozostawać w zgodzie z konstrukcją i przeznaczeniem obiektu, który tylko dzięki temu jest w stanie odpowiadać na zachowania użytkownika (nawiązując z nim w ten sposób swego rodzaju dialog). Interaktywność staje się w tej sytuacji jakością nie tylko samej relacji, ale również cechą charakteryzującą obiekt, oraz jego użytkownika. Gdy przedmiotem naszej analizy staje się sztuka, to obiekt staje się interaktywnym artefaktem, a z połączenie pojęcia odbiorcy (nazbyt statyczne, nie oddające aktywności) i użytkownika (niespecyficzne) powstaje wspólnie kategoria inter-aktora.

Ta klarowna wydawałoby się sytuacja ujawnia jednak swoją złożoność (i wieloznaczność), gdy tylko podejmiemy próbę wyodrębnienia płaszczyzny owej relacji, czy, mówiąc innymi słowy, płaszczyznę interakcji. Istnieje, na przykład, pogląd głoszący, że każdy przejaw aktywności odbiorczej wywo-

SIMON BIGGS, *SHADOWS*, 1993



ływany przez dzieło kwalifikuje je do miana sztuki interaktywnej. Oznaczałoby to w rezultacie, że aktywność odbiorcza na płaszczyźnie semantycznej, która prowadzi do odmiennych interpretacji wyrastających ze zróżnicowanych uprzednich doświadczeń, wiedzy bądź wrażliwości i – w konsekwencji – do zindywidualizowanej konkretyzacji dzieła także jest dowodem na jego interaktywność. Nie powinniśmy jednak akceptować powyższej koncepcji. Niepokoi, bowiem pewna nieuchronna jej konsekwencja – przy tak szeroko pojmowanej interaktywności każde historycznie zaistniałe dzieło sztuki musiałoby posiadać charakter interaktywny. Nie ma, bowiem dzieła, które nie różnicuje się na płaszczyźnie indywidualnych konkretyzacji semantycznych. Interaktywność stałaby się w ten sposób uniwersalną właściwością sztuki. Teza taka pozostałaby jednak w ostentacyjnej sprzeczności z równoległe odczuwaną historycznością kategorii interaktywności i denotowanych przez nią zjawisk. Tak więc jeśli nie chcemy, żeby pojęcie interaktywności utraciło swoją zdolność wyodrębniania klasy dzieł różniących się pod pewnymi względami od pozostałych, to nie możemy zaakceptować poglądu, który umieszcza interaktywność na płaszczyźnie semantycznej interpretacji dzieła. Ani wieloznaczność samego dzieła, ani jego zindywidualizowana interpretacja czy konkretyzacja, nie powinny prowadzić do przypisywania mu cechy interaktywności.

Także i płaszczyzna aktywności motorycznej odbiorcy nie wydaje się zdolna samodzielnie ukonstytuować interaktywności dzieła (ani też potwier-

dzić występowania w nim tej właściwości), chociaż możliwości odbiorcy wpływania na strukturę dzieła są tutaj znacznie większe niż w przypadku jego interpretacji. Architektura, sztuka kinetyczna, czy też sztuka instalacji, każda w sobie właściwy sposób, pozwalają odbiorcy doświadczać swych przejawów w zindywidualizowany sposób. Już samo wkroczenie odbiorcy w przestrzeń takiego dzieła nieuchronnie je subiektywizuje, szczególnie wtedy, gdy, jak to się dzieje w przypadku instalacji, odbiorca staje się w ten sposób jego częścią. Stopień indywidualizacji dzieła, a więc i stopień jego interaktywności jest jednak w przypadku zjawisk artystycznych tego rodzaju na ogół bardzo ograniczony. Tylko niektóre odmiany instalacji rzeczywiście posiadają charakter interaktywny.

98

Kluczowym problemem interaktywności wydaje się jej zakres. Rzeczywiście interaktywne dzieło sztuki, to takie, w którym omawiana właściwość nie ogranicza się do sfery percepcji, lecz dotyczy również samego dzieła, jego statusu ontycznego i struktury. Dzieło prawdziwie interaktywne nie poprzedza swym istnieniem procesu jego doświadczenia. Powstaje ono w procesie odbioru-interakcji i trwa tak długo, jak długo ta interakcja się rozwija. Nowy kształt przyjmuje również struktura sytuacji estetycznej, charakterystyczna dla sztuki interaktywnej. W jej skład wchodzi artefakt, interaktor(zy), interfejs, dzieło, które nie jest tożsame ani z artefaktem, ani z interfejsem, oraz sam proces interakcji, wielokierunkowy proces dynamizujący całą sytuację i zespalający jego składniki.

W świecie powszechnej interkonektywności i konwergencji jedynym czynnikiem rzeczywistości różnicującym status jednostek i społeczeństw (skądinąd bardzo ważnym, ale to problem dla odrębnych rozważań) wydaje się dostęp do technologii informacyjno-komunikacyjnych

99

Tylko wówczas, chciałbym przypomnieć i podkreślić ten niezwykle istotny moment, kiedy dzieło jest różne i od artefaktu i od interfejsu, kiedy nie jest w całości wytworem artysty, może ono osiągnąć interaktywny charakter. Odbiorca-interaktor poprzez odbywającą się dzięki użyciu interfejsu interakcję z artefaktem powołuje dzieło do istnienia. Nietrwałość ontyczna dzieła interaktywnego skłania do przyjęcia, że ma ono charakter procesualny a nie przed-

miotowy, że jest szczególnego rodzaju procesem komunikacyjnym, co w skrajnym przypadku może ostatecznie prowadzić do utożsamienia dzieła z procesem interakcji. Różne relacje zachodzące między poszczególnymi elementami (z relacją komunikowania na czele) nadają ostateczny kształt strukturze sytuacji estetycznej właściwej dla kultury interaktywnej.

Najpełniejszy wymiar interaktywności przynoszą współcześnie technolo-

gie wykorzystujące komputer. Z ich perspektywy, liczne dzieła zrealizowane w mediach innych niż komputerowe wydają się zaledwie pro- czy preinteraktywne. Gdy zechcemy, nie bacząc na ich odmienności medialne i wynikające stąd konsekwencje, wszystkie je ulokować w tej samej klasie zjawisk, to nie powinniśmy zapominać o fakcie, że zakres ich strukturalnej otwartości na aktywne, kreatywne zachowania publiczności niezmiennie pozostaje bardzo zróżnicowany i że klasa taka będzie wówczas miała również zróżnicowany charakter. Wszystkie zgromadzone tam fenomeny postawią niemniej odbiorcę sztuki w tej samej, nowej jakościowo sytuacji: uczynią go współodpowiedzialnym za przebieg własnego doświadczenia estetycznego w stopniu nieporównanie większym, niż to się kiedykolwiek zdarzyło w sztuce tradycyjnej.

Ja i myśląca maszyna

Interaktywność – pojęcie, które coraz częściej pojawia się zarówno w dyskusjach dotyczących współczesnych problemów kultury artystycznej, jak i w rozważaniach nad teraźniejszością oraz przyszłymi losami cywilizacji, jest jeszcze jedną kategorią zawdzięczającą swe powstanie rozwojowi nowych technologii. W wymiarze ogólnym termin ten odsyła współcześnie ku złożonemu kompleksowi zjawisk, których wspólną właściwością jest obustronnie aktywna komunikacja i wynikające z niej współdziałanie pomiędzy człowiekiem a elektroniczną maszyną obdarzoną (w większym lub mniejszym stopniu) sztuczną inteligencją. Formy owej komunikacji i współdziałania są tak różne, jak odmienne są maszyny,

z którymi wchodzimy w procesy interakcji. Niektóre z nich do tego stopnia zadomowiły się już w naszej codzienności, że nie odnajdujemy w kontakcie z nimi niczego niezwykłego. Nie mamy poczucia obcowania z cudem techniki, nie mamy już nawet świadomości operowania narzędziem, gdy używamy zdalnego przełącznika kanałów, gramy w grę komputerową, posługujemy się kalkulatorem, edytorem tekstu czy bankomatem. Wszystkie te instrumenty stały się naszymi przedłużeniami. Rację ma więc Erkki Huhtamo pisząc, że zdołaliśmy już dokonać internalizacji logiki mediów interaktywnych (Huhtamo, 1992, s. 5). Interaktywność staje się też powoli modnym trendem intelektualnym. „Jestem interaktywny, więc jestem” – pi-

100

sze nieco ironicznie Pierre Moeglin, dodając, że interaktywność przybiera dziś postać nowoczesnego mitu organizującego całe społeczeństwa według nowych reguł (Moeglin, 1990, s. 105-106).

Nie można też nie dostrzec, że wzrost znaczenia interaktywności pojmowanej, powtórzmy, jako typ relacji, w ramach której człowiek komunikuje się z maszyną, bądź (niekiedy) za jej pośrednictwem – z drugim człowiekiem, jest konsekwencją innego, ogólniejszego procesu przekształcającego nowoczesne społeczeństwo. Rewolucja informacyjna – bo o niej tu mowa – została uznana za podstawowy czynnik przeobrażeń, w wyniku których społeczeństwo industrialne stopniowo porzuca swoją dotychczasową organizację i zasady życiowe stając się wspólnotą określaną niekiedy mianem społeczeństwa „trzeciej fali” (Toffler, 1986, s. 206-219), społeczeństwa, w którym

PAUL SERMON, *TELEMATIC DREAMING*, 1994



interaktywność jawi się jako zjawisko o znaczeniu podstawowym.

Awangardowe korzenie interaktywności

Można więc przyjąć, że rozwój technologii interaktywnych ogarniający powoli wszystkie niemal dziedziny życia codziennego, obszary praktyk badawczych i przemysłowych, wpływający na charakter refleksji naukowej i filozoficznej, jest także jedną z zasadniczych determinant rodzącej się współcześnie kultury i sztuki (multi)medialnej. Ich drugie źródło, nie mniej istotne niż pierwsze, mieści się w obrębie samej kultury, a ściślej mówiąc – wyłania się z ewolucji formacji awangardowej. W jej to obrębie, bowiem ukształtowały się tendencje, które, z jednej strony, zakwestionowały granice pomiędzy sztuką a rzeczywistością pozaartystyczną, z drugiej natomiast, podejmując problem relacji pomiędzy sztuką a jej publicznością, położyły nacisk na aktywną postawę odbiorcy. Charakterystyczne dla lat sześćdziesiątych zjawiska takie, jak sztuka procesualna, happening, sztuka konceptualna, Fluxus, sytuacjonizm, techno-art, sztuka kinetyczna, a później – medializm lat siedemdziesiątych, stworzyły wspólnie fundament sztuki interaktywnej. Awangarda, skądinąd, od samego początku swej historii, odrzucała koncepcję odbiorcy pasywnego, pozostającego w świecie zewnętrznym wobec rzeczywistości dzieła sztuki i zajmującego wobec niego postawę kontemplacyjną, zastępując tę perspektywę projektem odbiorcy aktywnego, ingerującego w strukturę artefaktu, bądź przejmującego wręcz prerogatywy twórcy. Sztuka lat sześćdziesiątych je-

dynie zintensyfikowała tę postawę nadając jej charakter dominanty. Awangardowe dzieło sztuki bądź przybierało postać opisaną najlepiej w teoretycznym manifeście tych lat – *Dziele otwartym* Umberta Eco – bądź też ulegało dematerializacji, stając się procesem lub elementem dyskursu, w którym dla odbiorcy przewidziano rolę pierwszoplanową. Warto przy tym przypomnieć, za Huhtamo (1992, s. 6), że możemy mówić o dwóch typach odbiorcy: dionizyjskim i apollińskim. Odbiorca pierwszego typu, to uczestnik happeningów i różnego rodzaju działań artystycznych. Jego pragnienie samorealizacji każe mu brać fizycznie udział w procesach twórczych. Odbiorca apolliński, natomiast, reaguje w sposób ograniczony, zapośredniczony, wikłając się w dyskurs metaartystyczny, bądź dekonstruując ideologię określającą od wewnątrz strukturę dzieła. Zdawać by się mogło, że kultura interaktywna wybierze zdecydowanie dionizyjski typ odbiorcy, nie pozostawiając miejsca dla refleksyjnego dystansu estetycznego. Zgodnie, bowiem z tezą Marshalla McLuhana, zaawansowana technologia staje się nie tylko rozbudowaniem i wzmocnieniem poszczególnych części naszego ciała (ich funkcji), lecz także przedłużeniem naszego systemu nerwowego. Sztuka interaktywnych mediów w licznych swych przejawach dowodzi jednak, o czym będę pisał później, że także i apolliński typ odbiorcy znajduje w obrębie kultury interaktywnej właściwe dla siebie obiekty przeżycia estetycznego. Najciekawsze jednak przypadki, o czym też będzie później, łączą w sobie właściwości obu tych odmian postawy odbiorczej.

interaktywność, chociaż nie jest „czystą” kategorią estetyczną, nie jest też kategorią dotyczącą wyłącznie sfery odbioru sztuki. Interaktywność jest nową jakością całościowo pojętej cywilizacji, kultury i – wobec tego – także nową jakością sztuki. Właściwością, która w odmiennym świetle stawia wszyst-¹⁰³kie atrybuty świata artystyczne-
go i która na nowo otwiera niektóre, zakończone już, jak się wydawało, dyskusje estetyczne i filozoficzne

Obszary kultury interaktywnej

Kultura interaktywna, podsumujemy tę partię rozważań, i jej centralna (w sensie aksjologicznym) część – sztuka interaktywnych mediów – zrodziła się więc w wyniku połączenia dwóch tendencji:

(1) procesu doskonalenia technologii, przede wszystkim elektronicznych, tworzących nowy wymiar komunikacji i kreujących z nieosiągalną dotąd precyzją wirtualne światy – eksperymentom tym towarzyszą (warunkując ich przebieg) postępy w badaniach nad sztuczną inteligencją, oraz

(2) ewolucji form i doktryn artystycznych, oddających coraz więcej miejsca aktywności odbiorcy; ostatecznie odbiorca ten okazuje się momentem tej samej struktury/procesu, której wydawał się jedynie zewnętrznym obserwatorem, i to momentem o znaczeniu decydującym zarówno dla kształtu, jaki ostatecznie ów proces przybiera, jak i dla aktualizowanego w nim/przezeń sensu.

Kultura interaktywna, jak każda inna, wcześniejsza postać kultury, posiada wiele poziomów, od najbardziej popularnego i masowego, aż po elitarny krąg eksperymentalnych realizacji awangardowych. Zwraca jednak uwagę fakt, że na wszystkich zróżnicowanych obszarach tej kultury, także tych najniższych (jeśli chcemy odwoływać się do takiej stratyfikacji), pozycja odbiorcy/użytkownika posiada charakter o wiele bardziej zdynamizowany i otwarty na wezwania ze strony elektronicznego partnera, niż zdarza się to w ramach kultury tradycyjnej. Amator popularnych gier komputerowych, na przykład, znajduje się w sytuacji nie-

podobnej do tej, w której tkwią widowie filmu należącego do głównego, popularnego nurtu, czy też odbiorcy popularnego programu telewizyjnego. Oprócz wspomnianej dynamiki oraz otwartości procesu interakcji, posiada on ponadto znacznie bogatsze możliwości wyboru typu gry. Różnice między różnymi ich odmianami są bardziej zasadnicze, niż różnice dzielące popularne gatunki filmowe. Wielokształtność form i reguł określających proces interakcji rośnie w miarę przechodzenia na coraz to inne poziomy kultury (pod względem zróżnicowania dotychczasowa kultura interaktywna nie różni się od innych, równie zróżnicowanych wewnętrznie jej typów).

Odmiany sztuki interaktywnej

Dotychczasowy, nie tak jeszcze długi okres rozwoju sztuki interaktywnej, zdołał już jednak ukształtować liczne jej odmiany.

Wstępne próby ich typologizacji biorą, między innymi, pod uwagę charakter podstawowego urządzenia (medium) warunkującego działanie realizacji. Wśród nich warto, dla przykładu, wskazać instalacje multimedialne z wrażliwymi polami na ekranie monitora, które aktywizuje się przy pomocy „myszy” komputerowej; projekcje wideo kierowane przez widzów sterownikami umieszczonymi naprzeciw ekranu; roboty kontrolowane i kierowane w przeróżny sposób (bardzo spektakularnym przejawem tej ostatniej formy jest praca Ulrike Gabriel *Terra-in 01* z 1993 roku, gdzie pszczoły-roboty podlegają sterującemu oddziaływaniu fal mózgowych uczestnika, odczytywanych i transponowanych następnie na fale świetlne). Ten ostatni

104

przykład ukazuje, przy okazji, ewolucję form sterowania dziełem interaktywnym, prowadzącą od tradycyjnych „technicznych” połączeń, do interfejsów quasi-naturalnych.

Rodzaj sterownika – interfejs – jest również kolejnym kryterium kategoryzacji dzieł interaktywnych. Wśród najczęściej używanych wymienić można ekran reagujący na dotyk, wejścia wideo i audio, joysticki, rozmaicie rozmieszczane sensory, kaski sensoryczne, rękawice, etc. (co do innych typologii, zob. Wooster, 1990). Do bardziej wyrafinowanych form urządzeń i interfejsów należy e-mail (poczta elektroniczna), WWW oraz posiadająca już kilkudziesięcioletnią historię telewizja interaktywna (zob. Huffman, 1993).

Dyskursy metaforyczne

Interaktywności nie należy uważać, ze względu na szeroki „nieartystyczny” zakres występowania, za kategorię estetyczną. Nie nadaje też, *eo ipso*, charakteru artystycznego wytworom, posiadającym tę cechę. Aby wytwór taki uzyskał rangę dzieła sztuki, powinien, zdaniem niektórych autorów (na przykład Margaret Morse, 1993), posiadać wymiar metafory oraz meta-interakcji. Ta pożądana dla dzieła właściwość wyjaśnia, dlaczego, jak pisałem wcześniej, typ odbiorcy apollońskiego nie został przez kulturę interaktywną całkowicie wyeliminowany. Meta-interakcyjny charakter dzieła odwołuje się, bowiem do tych właśnie dyspozycji odbiorczych, jakimi typ ów dysponuje. Pamięć o tym, że samoświadomość interakcji nie eliminuje automatycznie zachowań typu dionizyjskiego, prowadzi, natomiast, do zrozumienia, że jakością

szczególnie pożądaną (bądź wręcz niezbędną, jeśli poszukujemy dzieł wartościowych) dla sztuki interaktywnych mediów jest połączenie obu typów odbioru. Metaforyzacji semantyki dzieła sprzyja, z kolei, bogactwo jego hipertekstu, które jest wspomagane przez umiejętnie przygotowane oprogramowanie komputera. Warto jednak pamiętać, że metaforyka dzieła interaktywnego, jak każdego innego, nie jest wprost proporcjonalna do stopnia zaawansowania technologicznego generujących je urządzeń (dobitnie uświadamiają ten fakt nieskomplikowane instalacje wideo będące sprzężeniami kamery i monitora (*short circuit*), a otwierające często szerokie, nierzadko symboliczne, perspektywy interpretacyjne – na przykład *O.T.* (1988) – nieinteraktywne dzieło Dietera Kiesslinga.

105

W zupełnej niemal ciemności kamera obserwuje niezapaloną świecę. Jej obraz przekazywany jest na ekran stojącego obok monitora. Jest to jednak możliwe tylko dzięki temu, że światło emitowane przez monitor, czyli przez przedstawienie świecy, oświetla ją samą. Rezultat wyprzedza więc przyczynę!

Cały ten układ trwa jedynie dzięki temu, że u początku – w mitycznym *in illo tempore* – świeca została na chwilę zapalona. I pomimo tego, że ta praprzyczyna ustąpiła, że trwała moment za ledwie, to proces przez nią zainicjowany – swoiste wcielenie idei *perpetuum mobile* – trwa w nieskończoność. Pamięć o początku stała się fundamentem terażniejszości i przyszłości.

Uderzające w instalacji Kiesslinga jest to, że jej niezwykle prosta struktura (i minimalna zaiste technologia)

uruchamia nadzwyczaj rozległy kontekst semantyczny, krąg skojarzeń biegnących aż do metafizycznych rozważań o początku i trwaniu świata. Trudno o lepszy przykład asymetryczności stopnia zaawansowania technologii warunkującej dzieło oraz jego semantyki i wartości artystycznej.

Znakomitym z kolei przykładem takiego dzieła interaktywnego, które łączy właściwości odbioru dionizyjskiego i apollinijskiego z metaforyzacją odniesień i niezwykle bogactwem hipertekstu, jest instalacja Kena Feingolda *The Surprising Spiral* z 1991 roku. Jej autor tak oto ją opisuje:

„*Zdumiewająca spirala*” dotyczy równoczesnego wrażenia ekstazy oraz pustki, wrażenia wynikającego z labiryntowej natury podróży, bycia-w-ruchu; dotyczy umysłu odzwierciedlającego się w sobie samym oraz w organizacji języków, myśli i percepcji. Obrazy przepływają z jednego miejsca świata do drugiego, ciągły ruch podróży, przemierzanie, pozostawianie za sobą, wizje drogi nie mające kresu w umyśle.

Są to obrazy, które zarejestrowałem pomiędzy rokiem 1979 a 1991 w USA, Indiach, Japonii, Argentynie, Tajlandii, Szkocji, Sri Lance, bez żadnej idei na temat ich przyszłej filmowej organizacji. Są one śladami, audiowizualnymi, pozostałościami tego, co zostało przebyte. Z drugiej strony, chwile zniemczenia kamery, obserwacja tego, co uważamy za naturę, to znaczy czas pozbawiony naszych własnych uwarunkowań, wydarzenia rozwijające się bez związku z ludzkimi dążeniami, porządek temporalny, który znaczy naszą wędrówkę w czasie niezależnie od tego, czy znajdujemy się w ruchu, czy nie. Wszystko to jest odnajdywane, bądź poszukiwane,

poprzez dotykowe posługiwanie się interfejsem wkomponowanym w wielką książkę, która sama też zawiera w sobie dłoń, teksty.

Najbardziej interesują mnie w tej pracy języki ułożone w formę list i wyliczeń (języki w mniejszym lub większym stopniu pozbawione gramatyki), ukształtowania wiedzy i wrażeń takie, jakie wytłaniają się z umysłu, lub kondensacje naszych poznań w formę języka.

Komputer recytuje i pokazuje różne wykazy oraz wypowiedzi, od tybetańskich tekstów buddyjskich na temat percepcji, wrażeń i wiedzy poczynając, po dzieła Borgeza, Duchampa, Nagarjuny i innych. Użyłem obszerne fragmenty „*The Monkey Grammarian*” (jako element mówiącej książki), dzieła Octavia Paza, które wyraża złożoność i pustkę poszukiwania «przeznaczenia», wędrówki w stronę «kresu». Praca moja zawiera również różne formy ekstatycznej muzyki, fragmenty filmu Robbe-Grilleta „*L’Immortelle*” (erotyczne misterium zniknięcia), japońskie reklamy telewizyjne i stworzone przeze mnie animacje komputerowe.

106

„*The Surprising Spiral*” to interaktywne dzieło multimedialne posługujące się płytą wizyjną (videodisc), kontrolowaną przez komputer, grafiką komputerową, cyfrowym dźwiękiem i tekstami, oraz syntetyzowanymi głosami. To dzieło reagujące na różne formy zaangażowania się odbiorcy/lucznika w jego strukturę. Możliwość interakcji i reżyserowania przebiegu strumienia obrazów i dźwięków pozwala odbiorcy „grać” utwór, poszukiwać lub unikać znalezienia kierunku, radować się wędrówką przez labirynt (...)

Podczas gdy niektóre z moich wcześniejszych instalacji zapraszały odbiorcę do pewnego rodzaju uczestnictwa, tworząc

fikcjonalne przestrzenie pozwalające się oglądać, zachęcające do obchodzenia ich, to „Zdumiewająca spirala” jest pierwszą pracą całkowicie interaktywną; każdy, kto włączy się w nią, widzi i słyszy odmienne dzieło.

Odbiorca może wchodzić w interakcję z dziełem za pomocą dwóch obiektów, będących zarazem rzeźbą i interfejsem. Pierwszy z nich jest dużą, wydrążoną książką, zawierającą wewnątrz odlew ręki ludzkiej. W centrum okładki wydrążenie zamknięte jest umieszczonym tam przezroczystym ekranem przeznaczonym do dotyknięcia, ekranem, który wydaje się szklana powłoka książki.

Na ekranie, naprzeciw koniuszków palców dłoni-odlewu, znajdującej się wewnątrz książki, umieszczone zostały odciśnięte palców. Kiedy odbiorca dotknie którykolwiek odcisk, następują w rezultacie rozmaite wydarzenia: zawsze pojawia się dźwiękowy odzew, zwykle mowa, obraz wideo przenosi nas w inne miejsce świata, albo pojawia się animowany tekst. W każdym przypadku w labiryncie podejmowana jest nowa wędrówka (...)

Drugi obiekt także jest książką, rzeczyswistą publikacją Octavia Paza „Monkey Grammarian”. W okładkę książki wmontowany jest odlew ludzkich warg, a pomiędzy nimi jarzy się słabe czerwone światełko. Kiedy widz dotknie wargi końcem palca, słyszy tekst głośno „wypowiadany” przez książkę. Kiedy cofnie rękę, tekst zostaje zawieszony, a usta na powrót pogrążają się w milczeniu (...). Jeśli nikt nie podejmuje interakcji z dziełem przez dłuższy okres czasu, inicjuje ono ciąg obrazów prowadzących ostatecznie do jednej z pętli obrazów natury. W tym punkcie dzieło oczyszcza także swoją pamięć z informacji o dotknięciach poczynionych przez po-

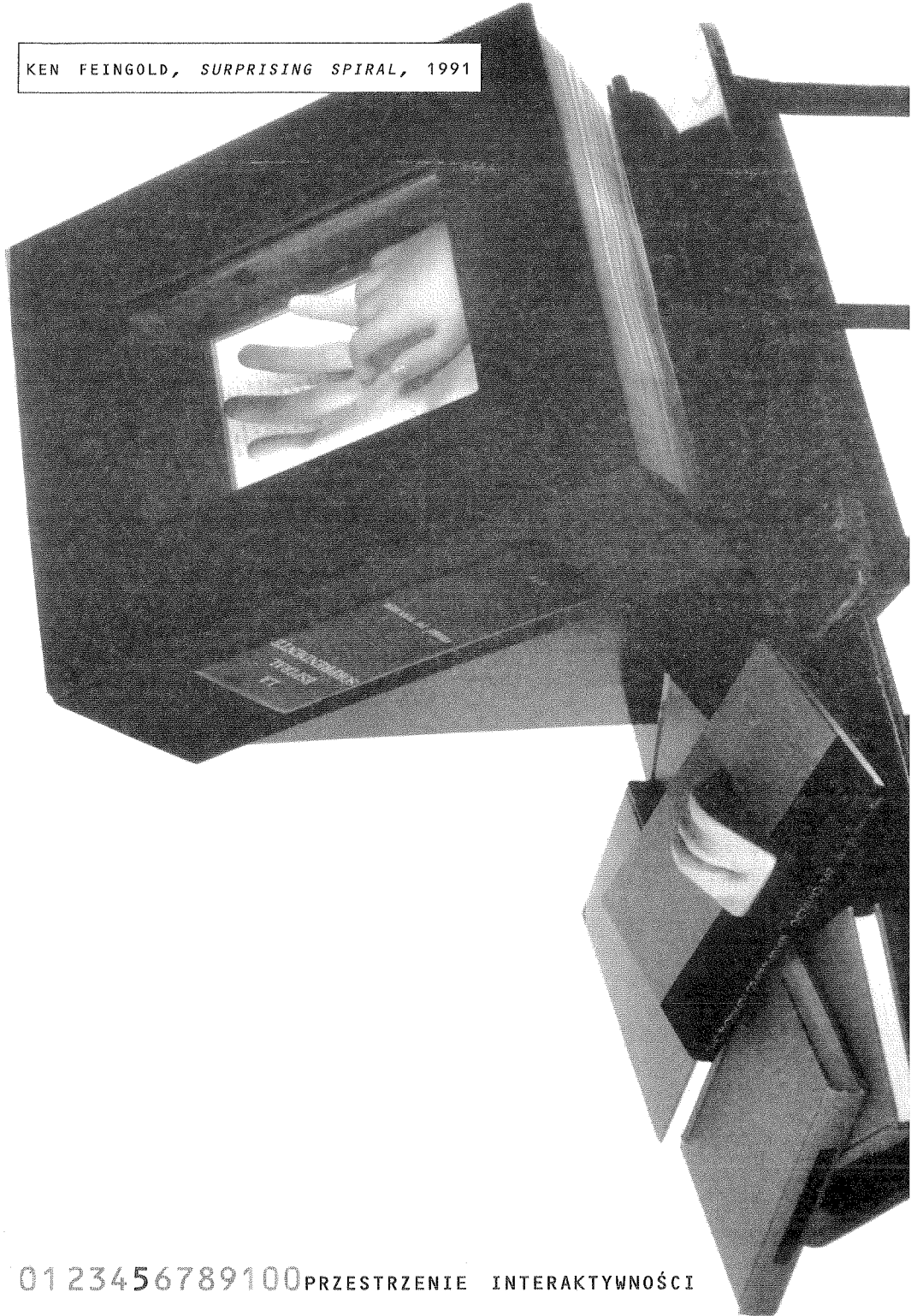
przednich użytkowników i, znów dotknięte, rozpoczyna od nowa (Feingold, 1992, s. 14-15).

Poświęciłem tyle miejsca instalacji Kena Feingolda z kilku co najmniej powodów. Po pierwsze, jest ona dobrym przykładem sztuki interaktywnych mediów (nie przybierając form ekstremalnych nie upada zarazem w typowość i przeciętność). Po drugie, posługuje się ona strukturą labiryntu, która, oprócz tego, że doskonale koresponduje z istotą interaktywności, to przedstawia również jeden z toposów ponowoczesnej kultury, i czyni to w sposób niezwykle interesujący. Po trzecie, wreszcie, pokazuje jakościową różnicę między współczesną sztuką interaktywną, a jej historycznymi antycypacjami. Obiekty prefigurujące interak-

tywność odwoływały się, przede wszystkim (jeśli nie wyłącznie), do aktywności odbiorcy. Dzieło skazane było na wyłączność jego decyzji, oferując jedynie ograniczoną gotowość do reakcji i okre-

ślone pole ich realizacji. Ówczesna konfiguracja: pasywność (dzieła) – aktywność (odbiorcy), została zastąpiona, wraz z wprowadzeniem technologii komputerowych, przez nowy układ, w którym aktywność przysługuje już obu stronom interakcji. Oczywiście, można przyjąć (jak czyni to, na przykład, Margaret Morse, 1993), że interakcja z maszyną jest w istocie interakcją z osobą (osobami), która tę maszynę stworzyła czy zaprogramowała. Jednak nawet przyjęcie tej tezy, nie tak bardzo oczywistej, nie zmienia faktu, że w kontakcie z dziełem interaktywnym obcujemy z inteligentnie zachowującym się partnerem. Sama Morse zwraca uwagę, że zetknięcie się

KEN FEINGOLD, *SURPRISING SPIRAL*, 1991



01 23456789100 PRZESTRZENIE INTERAKTYWNOŚCI

z „postaciami” ze świata wirtualnego, czy też z robotami uwikłanymi w sytuację interaktywną z widzami czy uczestnikami artystycznego wydarzenia, przynosi głębokie wrażenie autonomizacji wykreowanych bytów, niezależności ich postaw i zachowań (Morse, 1993, s. 22).

Postawy i oceny

Interaktywność – nowa właściwość komunikacji artystycznej niesie ze sobą wielorakie i poważne konsekwencje. Aby je podjąć, bodaj skrótowo, w sposób sygnalizujący jedynie ich charakter i znaczenie, powróćmy do wątku przewijającego się stale w tle rozważań z pierwszej części tego rozdziału. Cywilizacja współczesna, co jest dziś oczywiste dla każdego, ulega głębokim przeobrażeniom. Przeobrażenia te obejmują zarówno technosferę, jak i technologie komunikacyjne oraz organizację życia społecznego. Środki komunikowania masowego ulegają procesowi, który Alvin Toffler nazywa odmasowieniem. Dzieje się to zarówno w wyniku różnicowania się publiczności, tworzenia się grup skupionych wokół prasy lokalnej, telewizyjnych stacji kablowych, gier telewizyjnych, etc. jak i wskutek wykształcenia się nowych postaw odbiorczych. Wybór między licznymi mediami i jeszcze liczniejszymi ich odmianami, eksperymenty z telewizją dwukierunkową, gry oraz wideo, przeobrażają tradycyjnie biernego konsumenta w prosumenta, w człowieka skazanego na wybór (w różnym zakresie) i – w konsekwencji – na współkształtowanie otaczającego go świata (zob. np. Toffler, 1986, s. 193-205).

Wyrastająca z powyższego syndromu destandardyzacja kultury, erozja konwencjonalnego obrazu świata, prowadząca do ukształtowania się niesystemowego, nieuporządkowanego konglomeratu wyobrażeń, idei, symboli i wartości, wynikająca stąd wielokształtność i różnorodność form zachowań, stawia na nowo problem komunikacji między zróżnicowanymi grupami, oraz pojedynczymi indywiduami. Brak uniwersalnie akceptowalnych (bądź uznawanych powszechnie chociaż w kręgu określonej kultury) reguł, norm czy wzorców postępowania z Drugim, rozumienia jego odmienności i wynikających z niej potrzeb, czynił potocznymi pytaniami problemy rozważane dotąd jedynie przez filozofów egzystencji.

Obcowanie ze sztuką mediów interaktywnych jawić się może, z pewnego punktu widzenia, jako swoisty trening zachowania wobec inteligentnego układu/otoczenia, którego reguły funkcjonowania nie są nam znane, i których, wobec tego, musimy się uczyć w trakcie interakcji. Nasz kontakt z dziełem interaktywnym jest, w tym ujęciu, odkrywaniem prawdziwości jego funkcjonowania (jeśli są jakieś), formułowaniem zasad właściwego z nim postępowania, i uczeniem się zasad współdziałania z nim – reguł współdziałania z partnerem, który nie da sobie narzucić obcych mu (choć nam bliższych) reguł. Może to być zarazem ćwiczenie umiejętności dochodzenia do kompromisu, gdyż nasz elektroniczny partner ma zaprogramowane (dane *a priori*) możliwości wyboru, zdolność budowania także i takiej konfiguracji, która może być nam bliska, i – przede wszystkim

– zdolność wchodzenia z nami w szeroko pojęty dialog. Kontakt z dziełem interaktywnym, oprócz satysfakcji estetycznej i poznawczej, może więc też spełniać swego rodzaju funkcję adaptacyjną, może uczyć odbiorcę umiejętności przystosowania się do życia w nowej cywilizacji i w nowej, opartej na różnorodności, kulturze post-standar-dowej.

Nie byłaby to pierwsza, tego rodzaju, przypadłość sztuki. W latach dwudziestych Laszlo Moholy-Nagy przypisywał podobną rolę ówczesnym nowym mediom, a zwłaszcza filmowi, który mógł, jego zdaniem, uczyć umiejętności postrzegania zdarzeń zachodzących równocześnie i kształtować w ten sposób nową, symultaniczną świadomość. Odbiorca nowoczesnych form artystycznych był zmuszany – jego zdaniem – do rozdławiania uwagi tak, aby mógł jednocześnie brać udział w zdarzeniu optycznym i utrzymywać nad nim kontrolę (Moholy-Nagy, 1927, s. 21-22). Dowodząc potrzeby oraz możliwości wypełniania przez nowe media artystyczne tak pojmowanej funkcji adaptacyjnej Moholy-Nagy pisał: „Wskutek błyskawicznego rozwoju techniki i powstania wielkich miast nasze organy postrzegania rozszerzyły zakres swych funkcji optycznych i akustycznych. Już codzienne życie daje tego przykłady: Berlińczycy, przechodząc przez plac Poczdamski, rozmawiają i słyszą jednocześnie klaksony aut, dzwonki tramwajów, trąbki omnibusów, wołania woźniców, hałas kolejki podziemnej, krzyki sprzedawcy gazet, dźwięki z megafonu itd. i mogą te różne wrażenia odróżnić. W porównaniu z nimi, człowiek z prowincji, po kilku

minutach pobytu na tym placu, będzie tak wytracony z równowagi wielością zdarzeń, że przed jadącym tramwajem staje jak wryty. Przedstawienie porównywalnego przykładu wrażenia optycznego nie sprawiłoby żadnego kłopotu. Nowoczesna optyka i akustyka, zastosowane jako środek kształtowania artystycznego, mogą wzbogacić [sferę doświadczeń] i służyć ludziom otwartym na terażniejszość” (Moholy-Nagy, 1927, s. 41).

Taka perspektywa nie jest oczywiście jedyną możliwą postawą wobec zagadnień społecznego znaczenia sztuki interaktywnych mediów. Interaktywność bywa też niekiedy odczytywana jako forma zniewolenia odbiorcy (a także i artystów), jako włączenie w system wymuszonych związków z maszynami, i skazanie na dialog z samym/samą sobą bądź ze sztucznym, nie posiadającym żadnych odniesień do realnego kontekstu, światem wirtualnym; światem będącym jedynie doskonałą formą symulakrum. Fascynacja interaktywnością, a zwłaszcza tą jej wersją, która jest związana z rzeczywistością wirtualną prowadziłby, w takim ujęciu, do alienującego uzależnienia i zaprzeczenia wszelkiej możliwości komunikacji. Do zagadnień tych powrócę jeszcze w jednym z następujących rozdziałów.

Ta dwoista postawa wobec sztuki interaktywnej nie tylko odzwierciedla złożoność ludzkiej postawy wobec świata techniki (od zachwyty po przerażenie), ale odpowiada też różnorodności królującej na obszarze kultury interaktywnej (por. np. Shaw, 1992; Hershman, 1990; D’Agostino, 1990). Brak dystansu wobec dyskutowanych

wydarzeń, które rozgrywają się właściwie na naszych oczach, także nie sprzyja powstawaniu wyważonych sądów. I pomimo licznych już publikacji obrazujących zaawansowany stan badań nad kulturą interaktywną, studiujących rozmaite konsekwencje rozwoju interaktywnych technologii, wiele pytań zachowuje status otwartych i prowokuje do wciąż nowych odpowiedzi.

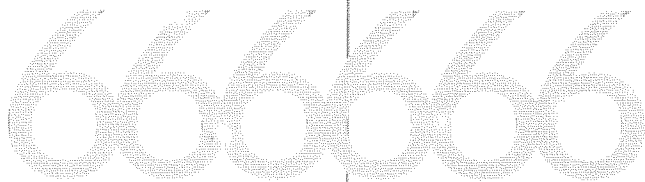
Ciągle nie potrafimy uzgodnić między sobą, czy systemy interaktywne wywierają na nas wpływ uwalniający, czy też uzależniający? Nie dla wszystkich też jest w pełni zrozumiała natura relacji między interaktywnością, a głębokim, intelektualnym i emocjonalnym zaangażowaniem w odbiór dzieła sztuki. Te, i wiele podobnych

problemów (zob. Huhtamo, 1993), stale generują nowe wciąż próby odczytania i zrozumienia naszej obecnej sytuacji.

Nie ulega już chyba jednak żadnej wątpliwości, że interaktywność, chociaż nie jest „czystą” kategorią estetyczną, nie jest też kategorią dotyczącą wyłącznie sfery odbioru sztuki. Interaktywność jest nową jakością całościowo pojętej cywilizacji, kultury i – wobec tego – także nową jakością sztuki. Właściwością, która w odmiennym świetle stawia wszystkie atrybuty świata artystycznego i która na nowo otwiera niektóre, zakończone już, jak się wydawało, dyskusje estetyczne i filozoficzne.

Pierwotna nieobecność dzieła, definiowanego z perspektywy widza jako korelat estetycznych doświadczeń odbiorczych, dzieła nieistniejącego przed podjęciem interakcji z jego kontekstem, jest jednym z najważniejszych wyróżników dzisiejszej sztuki interaktywnej. Dzieło wyłania się tu bowiem dopiero w wyniku interakcji, dla swego zaistnienia wymaga nie tylko twórczych zachowań artysty, ale i aktywnej odpowiedzi adresata

KONTEKST JAKO PRZEKAZ. PROBLEMY KOMUNIKOWANIA W SZTUCE INTERAKTYWNEJ



Wstęp

Sztuka interaktywna w ogólności, za sprawą jej najbardziej charakterystycznych, najczystszych przejawów, w pełni wykorzystujących możliwości stwarzane przez interaktywność, mogłaby zostać uznana, w kontekście klasycznych teorii komunikowania, skonstruowanych wokół triadycznego syndromu: nadawca – przekaz – odbiorca, za medium w ogóle niezdolne do podjęcia czynności komunikacyjnych. W sztuce tej bowiem odbiorca staje się znacznie bardziej aktywnym elementem bądź uczestnikiem sytuacji estetycznej, niż ma to miejsce w tradycyjnych dziedzinach artystycznych, opisywanych w klasycznej perspektywie komunikacyjnej. A im bardziej aktywnie zachowuje się podmiot czynności odbiorczych, adresat interaktywnej komunikacji artystycznej, tym mniej możliwości komunikacyjnych może zatrzy-

113

mać dla siebie artysta. W konsekwencji, pozycja i funkcja nadawcy zostają uniepotrzebnione. Pozostaje przekaz, jakby pozbawiony nadawcy, oraz jego osamotniony odbiorca. Aby móc rozpatrywać tę sytuację jako formę komunikowania, musimy zastosować wobec niej trzeci z wyodrębnionych w rozdziale pierwszym modeli komunikowania – komunikowanie jako generowanie znaczeń.

W sztuce interaktywnej odbiorca jest więc odpowiedzialny zarówno za przebieg procesu wyłaniania się dzieła z hipertekstualnej struktury artefaktu, jak i za jego znaczenie. Artysta – twórca artefaktu przestaje być twórcą znaczenia dzieła; znaczenie to jest bowiem tworzone – tak jak i samo dzieło – przez odbiorcę w procesie interakcji. Celem i zadaniem artysty jest skonstruowanie artefaktu – kontekstu, w ramach którego odbiorca buduje przedmiot swojego doświadczenia i je-

go sens. Odbiorca nie jest więc już za- ledwie interpretatorem gotowego, cze- kającego na odkrycie znaczenia, ani też tylko eksploratorem, który w pa- sywny jedynie sposób doświadcza skoń- czonego dzieła. Odsyłająca ku dziełu funkcja poznawcza, charakterystyczna dla wielu współczesnych działań arty- stycznych i stanowiąca w ich przypad- ku ważny aspekt doświadczenia od- biorczego, zostaje tu dodatkowo uzu- pełniona o funkcję samopoznawczą, która z kolei kieruje zainteresowanie odbiorcy także ku niemu samemu.

Z drugiej strony jednak, bardzo liczne dzieła interaktywne wydają się zdolne nie tylko do inicjowania dys- kursów semiotycznych, ale także i do przenoszenia przekazów artystycz- nych. Wielu artystów, krytyków i ba- daczy sztuki uznaje sztukę inte- raktywną za medium dostarczają- ce także możliwość ekspresji. Dzie- ła artystów, którzy identyfikują się z takim poglądem mają, w ich własnym oczekiwaniu, funkcjono- wać jako specyficzne wehikuly, prze- noszące konstruowane przez nich zna- czenia ku odbiorcom, bądź jako narzę- dzia mające skłaniać ich do określo- nych interpretacji. W tej sytuacji po- winniśmy rozważyć, czy dzieje się tak pomimo (lub wbrew) znamionującej te dzieła interaktywności, czy też dlate- go, że interaktywność powołuje do ist- nienia nowy, sposób komunikowania, model, który łączy w sobie obie wska- zane możliwości i tryby komunikacyj- ne.

Interaktywność

Interaktywność, która w wideo poja- wiła się w formie załączkowej, jako for- poczta nadciągającej już rzeczywistej

interaktywności, jako zespół zachowań odbiorczych motywowanych nie przez strukturę dzieła, lecz jedynie przez potrzeby widza, uzyskała pełnię swych możliwości dopiero w ramach sztuki komputerowej. Interaktywność awan- sowała tutaj do roli podstawowej zasa- dy komunikowania, a odbiorca, jeśli pragnie doświadczyć dzieła, jest zmu- szony podjąć grę komunikacyjną, stra- tegię prowadzącą do ukształtowania obiektu jego czy jej percepcji. Pierwot- na nieobecność dzieła, definiowanego z perspektywy widza jako korelat es- tetycznych doświadczeń odbiorczych, dzieła nieistniejącego przed podję- ciem interakcji z jego kontekstem, jest jednym z najważniejszych wyróżników dzisiejszej sztuki interaktywnej. Dzie- ło wyłania się tu bowiem dopiero w wy- niku interakcji, dla swego zaist- nienia wymaga nie tylko twór- czych zachowań artysty, ale i ak- tywnej odpowiedzi adresata.

114

Kontekst jest przekazem

W ramach sztuki interaktywnej (w postaci najczęściej dziś występującej, jako WWW art, sztuka CD-ROM, insta- lacja interaktywna), którą w systemie komunikacyjnym określimy, odwołując się do rozważań podjętych w rozdziale pierwszym, mianem komunikowania pośredniego, zaproponowałem już wcze- śniej aby utożsamić kontekst komuni- kowania z hipertekstualną strukturą, która jest podstawą i zapleczem każde- go indywidualnego doświadczenia dzie- ła. Nazwałem tę strukturę artefaktem, w opozycji do dzieła powoływanego do istnienia w trakcie każdorazowej, indy- widualnej interakcji z artefaktem. Kontekst-artefakt jest wytworem arty- sty, powtarzającym się w niezmiennej

(zasadniczo) postaci w każdym kontakcie z dziełem, wytworem, który zamiast dostarczać odbiorcy tradycyjne dzieło sztuki – pełen znaczenia przedmiot interpretacji hermeneutycznej i źródło doświadczenia estetycznego, tworzy w zamian przestrzeń dla interakcji. To właśnie ona, jak już napisałem, powołuje do istnienia jedyne w swoim rodzaju dzieło sztuki, teoretycznie (i coraz częściej także i praktycznie) odmienne w każdym przypadku indywidualnej, twórczej aktywności adresata/odbiorcy/interaktora.

Proponowana perspektywa sprawia, że ulega zmianie porządek relacji łączących elementy składające się na proces komunikowania. To, co powstaje jako pierwsze i za sprawą artysty – jest kontekstem dzieła, a nie nim samym (w tradycyjnym sensie). Dzieło sztuki powstaje w drugiej kolejności – jako wytwór odbiorcy powstały dzięki kontekstowi dostarczonemu przez artystę.

W ten sposób pojmowany kontekst jest jedynym typem przekazu, jaki jest dostępny dla artysty w procesie komunikowania charakterystycznego dla sztuki interaktywnej. Ten rodzaj przekazu – jeśli chcielibyśmy uchwycić go w całości – ma charakter jedynie probabilistyczny i intelligibilny (z włączeniem aspektu wyobrażeniowego); może więc być doświadczany w sposób analityczno-teoretyczny, a nie – estetyczny (jest bardzo prawdopodobne, że doświadczenie charakterystyczne dla sztuki interaktywnej zawsze łączy aspekt estetyczny z teoretyczno-poznawczym). Kontekst-przekaz nie powinien być więc identyfikowany (ani z perspektywy nadawczej ani odbiorczej) z dziełem sztuki.

Dokonana wyżej rekonstrukcja modelu pośredniego, interaktywnego komunikowania prowadzi również do rekonstrukcji samego pojęcia kontekstu i do wyróżnienia dwóch jego aspektów (albo też dwóch różnych kontekstów). Kontekst opisany powyżej nie jest bowiem w istocie kontekstem komunikacji interpersonalnej (artysta – odbiorcy/partnerzy), lecz jedynie kontekstem interakcji, w której artysta nie uczestniczy na tradycyjnych zasadach, lecz jedynie jako zwykły uczestnik. W ramach interaktywnego komunikowania artystycznego mamy do czynienia z dwoma wymiarami kontekstu: pierwszy wyznacza relacje między odbiorcą i artefaktem – produktem artysty, drugi – otwiera możliwość zbudowania odniesień artefaktu do rzeczywistości

wobec niego zewnętrznych – świata nadawcy i świata odbiorcy. Ten drugi wymiar kontekstu funkcjonuje więc w roli potencjalnego kontekstu dla przekazu artystycznego (kontekst kontekstu),

a więc także jako potencjalny element komunikowania interpersonalnego. Oba aspekty kontekstu, albo też oba wyróżnione a odmienne konteksty, pozostając we wzajemnym sprzężeniu, formują relacje pomiędzy artystą a odbiorcą w sztuce interaktywnej.

Tak pojmowany podwójny wymiar kontekstu sugeruje, że możemy mieć w przypadku sztuki interaktywnej do czynienia również z podwójnym wymiarem komunikowania. Pierwszy, bardziej charakterystyczny dla zjawisk interaktywnych, byłby generowaniem znaczeń przez odbiorcę w procesie interakcji z kontekstem/wytworem artysty – artefaktem. Drugi natomiast miałby klasyczną postać komunika-

nia interpersonalnego. Ich wzajemne relacje i konsekwencje dla przebiegu całościowo pojmowanego komunikowania interaktywnego omówię w dalszej części tego rozdziału. Warto tu tymczasem zaznaczyć, że oba te wymiary komunikowania, nie tylko drugi, poddają się interpretacji z zastosowaniem trzeciej z wyróżnionych w rozdziale pierwszym koncepcji komunikowania, pojmowanego jako generowanie znaczeń.

Komunikowanie i interakcja

W konsekwencji rozróżnienia artefaktu/kontekstu, który nigdy nie jest doświadczany jako całościowa struktura, lecz jedynie wyobrażany lub zakładany jako taki, który jest intelligibilnym przedłużeniem bądź wyobrażeniem doświadczenia odbiorczego, oraz dzieła – obiektu i wytworu tego właśnie doświadczenia, musimy teraz rozważyć jeszcze jedną, niezwykłe ważną właściwość komunikowania charakterystycznego dla sztuki interaktywnych mediów.

Jeśli bowiem chcemy otworzyć możliwość potraktowania komunikowania charakterystycznego dla sztuki interaktywnych mediów jako także interpersonalnego, to powinniśmy zauważyć, że w pośrednim, interaktywnym komunikowaniu interpersonalnym nie pojawia się rzeczywista interakcja. Rolę partnera odbiorcy w procesie komunikowania interpersonalnego odgrywa artysta, podczas gdy interakcja zachodzi pomiędzy odbiorcą a artefaktem, który uprzednio został zdefiniowany jako kontekst i który jest hipertekstualnym fundamentem percepcji odbiorczej oraz interaktywnych strategii. Oznacza to, iż w sztuce interaktywnych mediów będących formą ko-

116

W ramach interaktywnego komunikowania artystycznego mamy do czynienia z dwoma wymiarami kontekstu: pierwszy wyznacza relacje między odbiorcą i artefaktem – produktem artysty, drugi – otwiera możliwość

zbudowania odniesień artefaktu do rzeczywistości wobec niego zewnętrznych – świata nadawcy i świata odbiorcy. Ten drugi wymiar kontekstu funkcjonuje więc w roli potencjalnego kontekstu dla przekazu artystycznego (kontekstu), a więc ¹¹⁷ także jako potencjalny element komunikowania interpersonalnego. Oba aspekty kontekstu, albo też oba wyróżnione a odmienne konteksty, pozostając we wzajemnym sprzężeniu, formują relacje pomiędzy artystą a odbiorcą w sztuce interaktywnej

munikowania pośredniego następuje rozdzielenie komunikowania interpersonalnego i rzeczywistej interakcji. Jeśli oba te procesy występują jako składniki doświadczenia właściwego tej sztuce, to nie zachodzą na tym samym poziomie albo nie w tym samym momencie tego kompleksowego przeżycia. Jak już stwierdziłem, rzeczywista interakcja odbywa się pomiędzy odbiorcą i artefaktem, i jedynie jako rezultat tej aktywności wyłania się (może się wyłonić) kontekst, który jako przekaz może zainicjować proces komunikowania między artystą i odbiorcą.

W tym porządku kryje się paradoksalna, a zarazem fundamentalna właściwość interaktywnego komunikowania pośredniego, typu komunikowania wyznaczającego charakter zasadniczej części sztuki interaktywnej (instalacje interaktywne, sztuka CD-ROM-u, WWW art). Kontekst, który jest jedynym możliwym interpersonalnym przekazem w tej sztuce (w tym rodzaju komunikowania) jest zarazem przedmiotem twórczej aktywności odbiorczej i jej w istocie zawdzięcza swoje ukonstytuowanie oraz status w świadomości odbiorcy. Proces komunikowania interpersonalnego, który tradycyjnie jest inicjowany przez nadawcę, w tym przypadku jest całkowicie uzależniony od zachowań odbiorcy. Równocześnie jednak odbiorca nie jest rzeczywistym źródłem tego komunikowania, lecz niezależnie od swego twórczego wkładu, jedynie aktualizuje potencjalnie istniejący już i oczekujący na uruchomienie proces. Ta właściwość współtworzy w ogromnym stopniu specyfikę artystycznej komunikacji interaktywnej.

Komunikowanie interpersonalne i intrapersonalne

Powróćmy teraz do sformułowanej wcześniej hipotezy, że w przypadku komunikowania właściwego dla sztuki interaktywnych multimediów mamy do czynienia z dwoma wymiarami komunikacyjnymi, czy wręcz, dwoma zespolonymi w całość rodzajami komunikowania. Jedno z nich – interpersonalne pośrednie komunikowanie między artystą i odbiorcą zostało już omówione powyżej. Drugie, czyli komunikowanie intrapersonalne, związane z procesem interakcji, którą uprzednio oddzieliliśmy od komunikowania interpersonalnego, uczynimy obecnie przedmiotem analizy.

Komunikowanie intrapersonalne było zwykle definiowane jako wewnętrzny dialog między subiektywnym Ja i jego obiektywnym, społecznym odzworowaniem (w języku angielskim opozycja ta jest sytuowana pomiędzy „I” i „Me”).

W tym procesie przekształcania rozmaitych danych (jakości) jednostka odnajduje możliwość stworzenia (przetwarzania) swego własnego obrazu (Mead, 1975). Proces ów jest na ogół realizowany poprzez czynności imaginyjnego bądź realnego odgrywania ról. Dlatego właśnie uważa się go za istotny czynnik w dążeniu do ustanowienia społecznego wizerunku jednostki (Duncan, 1962). Obecnie, w czasach rozwoju mediów interaktywnych jesteśmy świadkami i uczestnikami zarazem pogłębiającego się procesu uzewnętrzniania się tego dialogu. Wechodząc w interakcję z artystycznym programem komputerowym, stroną WWW, CD-ROM-em czy z jakimkolwiek innym interaktywnym tworem cy-

interaktywny, kreacyjny gest przeobraża odbiorcę w interaktora. Wprowadza w przestrzeń kreacji. Odbiorca/interaktor poprzez swoje twórcze działanie – gest partycypacji – aktywizuje wirtualny projekt artysty bądź czyni kreacyjny użytek z zaproponowanego artefaktu-instrumentu. Powstająca w ten sposób sztuka interaktywna buduje nowe środowisko doświadczeń i refleksji

frowym, działamy w istocie w przestrzeni, która jest zarazem prywatna (intymna) i publiczna. Subiektywna jaźń może bez trudu zostać odzwierciedlona w zobiektywizowanym Ja, które z kolei przeistacza się w „znaczącego Innego” (*Significant Other*), dostarczanego przez interaktywne dzieła sztuki. Doświadczamy dzisiaj szybko postępującego procesu fragmentaryzacji jaźni, dynamizacji i wewnętrznego różnicowania (pluralizacji) tożsamości. Interaktywne, intrapersonalne komunikowanie jest częścią tego procesu. A razem z interpersonalnym komunikowaniem pośrednim tworzą złożone konstrukcje komunikacyjne, właściwe dla sztuki interaktywnych mediów.

Proces komunikowania, charakterystyczny dla sztuki interaktywnych mediów (byłbym skłonny całkowicie utożsamiać ten rodzaj sztuki z komunikowaniem i mówić o interaktywnym komunikowaniu artystycznym) posiada więc dwuwymiarowy charakter. W jego skład wchodzi pośrednie komunikowanie interpersonalne, oraz komunikowanie intrapersonalne. I pomimo tego, że struktura komunikowania interpersonalnego pojawia się *in potentio* w pierwszej kolejności (za sprawą artysty), to dopiero podjęcie komunikowania intrapersonalnego może doprowadzić do rzeczywistego zaistnienia tego pierwszego. Inaczej mówiąc, artysta tworzący w dziedzinie mediów interaktywnych zyskuje możliwość uczestniczenia w komunikowaniu interpersonalnym wyłącznie w wyniku twórczych zachowań odbiorcy.

Tymczasowe wnioski

Podsumujmy tę część rozważań. Wyodrębnione w rozdziale pierwszym tej książki kategorie z kręgu teorii komunikowania pozwoliły opisać specyficzny status komunikacyjny sztuki interaktywnych (multi)mediów.

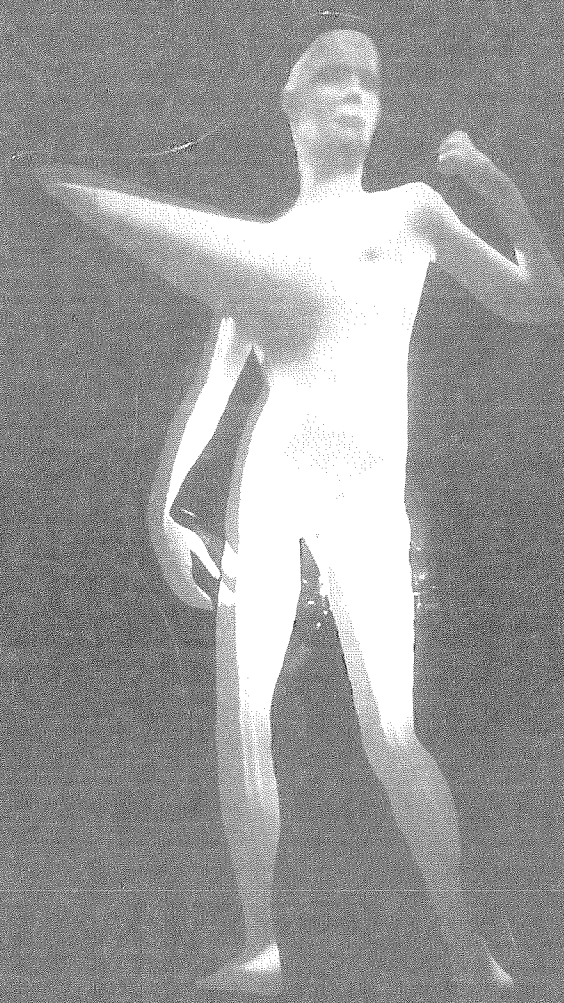
Kontekst interakcji – określony mianem artefaktu wytwór twórczej aktywności artysty (niekiedy również i jego ekipy), który jest zarazem specyficznym partnerem interakcji podejmowanej przez odbiorcę, jest jedynym przekazem występującym w pośrednim, interpersonalnym komunikowaniu między artystą i odbiorcą. Interakcja powołuje do istnienia dzieła artystyczne – rezultat kreacyjnych zachowań odbiorcy (tego ostatniego możemy też określać mianem interaktora) w kontekście dostarczonym przez artystę.

120

Interpersonalne komunikowanie i interakcja są tutaj rozdzielone. Komunikowanie intrapersonalne zostało uznane za część ogólnego komunikowania interaktywnego. Charakteryzuje ono relacje między odbiorcą/interaktorem a kontekstem/artefaktem. Przestrzeń komunikowania intrapersonalnego jest też zarazem rzeczywistym obszarem interakcji.

Dodajmy, że pośrednie komunikowanie interpersonalne, ugruntowane w komunikowaniu intrapersonalnym, jest zarazem modelem artystycznej autoekspresji w mediach interaktywnych. Myśląc o ekspresji w net art czy w sztuce CD-ROM-u nie należy więc zapominać, że faktem pierwotnym jest (współ)twórcza aktywność odbiorcy-interaktora, który wspólnie z artystą konstruuje przestrzeń komunikacji i który właśnie poprzez tę swoją dzia-

PIOTR WYRZYKOWSKI, Z CYKLU *THERE IS NO BODY*, 1995-2000



012345 789100

łałość pozwala artyście zabrać głos. Ekspresja w sztuce interaktywnych mediów jest ekspresją interaktywnego komunikowania.

Gest artystyczny między ekspresją a partycypacją

Przyjrzyjmy się teraz, równoległym do przeobrażeń teorii komunikowania, przeobrażeniom sztuki, zapoczątkowanym w latach pięćdziesiątych i zmierzającym, jak się wkrótce okazało, do pozbawienia dzieła sztuki przedmiotowego charakteru. Przyjmijmy za kategorię opisu pojęcie gestu – symbol ekspresji artystycznej.

W miarę jak sztuka rezygnuje z przedmiotowego traktowania swych wytworów zyskuje w niej na znaczeniu gest. Artysta, czyniąc swoje dzieło wehikułem czy wręcz ucieleśnieniem gestu, porzuca niekiedy wszelkie inne aspiracje. Gest wówczas przybiera radykalną, skrajnie zindywidualizowaną postać. Dzieło sztuki pojmowane wyłącznie jako gest jego autora minimalizuje znaczenie wszystkich innych wymiarów sytuacji artystycznej, odsuwa na dalszy plan intersubiektywny sens, lekceważy aspekty społeczne i historyczne odniesienia. Nie oczekuje zrozumienia. Nie zaprasza też nikogo do współpracy. Nie widzi nikogo i do nikogo w szczególności się nie zwraca. Mamy w nim do czynienia z adresowaniem ogólnym, niekonkretnym i rozproszonym. Nikt więc nie musi czuć się jego rzeczywistym adresatem. Chociaż każdy może. Dzieło jako gest staje się w takim wypadku czystą ekspresją. Ekspresją stanów emocjonalnych czy mentalnych artysty. Malarstwo Jacksona Pollocka, czy też generalnie

nurt *action painting*, jest doskonałym przykładem tej postawy. W innym sensie także obrazy liczone Romana Opalki. I cała twórczość Tadeusza Kantora. Mówi się też niekiedy (zob. np. koncepcja Henryka Elzenberga) o obiektywnej ekspresji samego dzieła, jego materii i formy, ale ten przypadek nie dotyczy naszych obecnych rozważań gdyż byłaby to ekspresja o źródle innym niż gest (o ile nie uznamy materializacji formy za obiektywizację gestu ekspresji).

Gest artysty jest lub raczej bywa także skierowany ku Innemu. W tym momencie gest przeistacza się w komunikat, w zaproszenie do zrozumienia, staje się inspiracją i początkiem dialogu. Ekspresja, w poprzednim wypadku nieukierunkowana, w pewnym sensie narcystyczna gdyż artysta sam przegląda się w niej jak w zwierciadle, jest obecnie skierowana ku określonemu odbiorcy. Określonemu przez miejsce zamieszkania, pozycję społeczną, płeć, typ wrażliwości, horyzonty myślowe. Ekspresja staje się komunikowaniem. Jak w twórczości Josepha Beuysa, Bertolda Brechta, Jeana-Luca Godarda. A także Piotra Uklańskiego, Katarzyny Kozyry i Artura Żmijewskiego. Dzieło stanowi wówczas ramę, w której króluje znaczenie. Kiedy owemu znaczeniu przypisze się status podobny temu, który posiada ekspresja, wówczas w odbiorze musi ono zostać poddane przez odbiorcę dekodowaniu. Znaczenie, bowiem jest wtedy pojmowane jako semantyczny gest artysty, swego rodzaju semantyczna ekspresja. Jest ono w takim ujęciu przypisywane artyście jako jego czy jej wytwór, albo wręcz przedłużenie. Umberto Eco

(1996) określiły tę formę znaczenia dominacją intencji autorskiej. Kiedy natomiast więź artysty i znaczenia dzieła ulegnie rozluźnieniu, to staje się ono w większym stopniu wytworem aktywnego odbioru. Staje się produktem inferencji. Komunikacyjny gest artysty jest przetwarzany przez odbiorcę w sposób jemu/jej właściwy, w kontekście jego/jej uprzednich doświadczeń, posiadanej wiedzy, preferencji, wrażliwości. Jeśli owa transformacja odbywa się w ramach samego utworu, w zgodzie z jego domniemywanym horyzontem (jeśli oczywiście potrafimy ten horyzont określić, jeśli jest to w ogóle możliwe), to możemy – w dalszym ciągu za Eco – uznać ów odbiór za ciągle jeszcze podporządkowany intencji dzieła. Kiedy jednak rama ta zostanie w interpretacyjnym odbiorze dzieła przekroczona, to prymat uzyskuje intencja odbiorcy (Richard Rorty utrzymuje, że dzieje się tak zawsze; zob. Eco, 1996). Wówczas komunikacyjny gest artysty zbliża się ku trzeciej z form gestu, które są tu przedmiotem naszej uwagi – ku partycypacyjnemu gestowi widza.

Kiedy artysta przeobraża własny gest w czasoprzestrzenną strukturę gestualną, kiedy powołuje otoczenie, w którym wirtualizuje on(a) projekt interaktywnych zachowań odbiorczych, wówczas gest staje się twórczym zachowaniem odbiorcy. Tak dzieje się na przykład w dziełach Agnes Hegedüs, Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau, Grahame'a Weinbrena. A także w ostatnich pracach Piotra Wyrzykowskiego. Ów interaktywny, kreacyjny gest przeobraża odbiorcę w interaktora. Wprowadza w przestrzeń kreacji.

Odbiorca/interaktor poprzez swoje twórcze działanie – gest partycypacji – aktywizuje wirtualny projekt artysty bądź czyni kreacyjny użytek z zaproponowanego mu artefaktu-instrumentu. Powstająca w ten sposób sztuka interaktywna buduje nowe środowisko doświadczeń i refleksji, środowisko, w którym zmienia się sposób postrzegania rozważanego uprzednio gestu komunikowania; także w nim zostaje odkryty, uwypuklony (bądź nadany) charakter partycypacyjny. Odrzuca się wówczas model komunikowania pojmowanego jako transmisja znaczeń (gest semantyczny), proponując w zamian wizję komunikowania pojmowanego właśnie jako interakcja, jako negocjacja znaczeń.

Wydzielenie i wyraźne odseparowanie od siebie trzech wskazanych odmian gestu artystycznego, które zaproponowałem wyżej, jest oczywiście podporządkowane potrzebom teoretycznym i heurystycznym. W rzeczywistości tak

pojmowane gesty nie często pojawiają się dziś w czystej postaci. Na ogół występują powiązane ze sobą w granicach jednego i tego samego dzieła. Wówczas możemy jedynie mówić o ich współdziałaniu i organizacji oraz wskazywać ten rodzaj, który w danym utworze dominuje.

Typologia gestów jest o wiele bardziej pożyteczna wtedy, gdy chcemy opisać zjawiska artystyczne ogólniejszego rodzaju. Wydzielenie rodzajów gestu może nam na przykład pomóc przedstawić jedną z możliwych interpretacji przeobrażeń współczesnej sztuki. Daje się bowiem zaobserwować, że tendencje stanowiące o obliczu sztuki w różnych okresach czaso-

wych układają się każdorazowo w konfiguracje, które sprawiają, iż w okresie tym określony rodzaj gestu dominuje częściej niż pozostałe. Do wątku tego powrócę jeszcze w dalszej części rozważań.

Odnosząc się do gestu jako dzieła sztuki ujmując łącznie te przypadki, gdzie możemy mówić o rzeczywistym utożsamieniu dzieła z gestem, jak i te, w stosunku do których relacja ta ma charakter bardziej metaforyczny niż dosłowny. Wzrost znaczenia elementów performatywnych w sztuce najnowszej, związany z jej odprzedmiotowaniem (dematerializacją) i deformalizacją wyraża się bowiem nie tylko w rozwoju dyscyplin artystycznych wprost zastępujących artefakt akcją czy działaniem (gestem) ale także prowadzi – w mniej radykalnych realizacjach – do uniezależnienia (w różnym stopniu) ekspresji od dominacji materialnych i formalnych aspektów dzieła (uwolnienia ekspresji od artefaktu) oraz odnajduje swoje przedłużenie w komunikacyjno-partycypacyjnych aspektach współczesnej twórczości.

Wspomniałem wcześniej, że wydobyć trzech wymiarów gestu artystycznego pomaga określić jedną z najważniejszych, w moim przekonaniu, tendencji przeobrażających dziś sztukę. Zmiana ta dotyka relacji między artystą i odbiorcą. Ten ostatni zaczyna odgrywać coraz ważniejszą rolę, od niego czy od niej coraz częściej zależy ostateczny kształt dzieła, coraz bardziej zindywidualizowany, inny w przypadku każdego odbioru. Odbiorca decyduje, czy dzieło pozostanie w sferze wirtualnej czy też zaktualizuje się w kreacyjnym doświadczeniu odbiorczym.

Analizując terażniejszość artystyczną w kategoriach gestu stwierdzimy, że gest ekspresji jest wypierany bądź pozabawiany decydującego znaczenia w sztuce przez gest wyrażający intencję komunikacyjną, ten drugi natomiast odnajduje niezbędne dopełnienie i źródło energii w partycypacyjnym goście odbiorcy, który przeistacza się w ten sposób we współtwórcę wydarzenia artystycznego.

Nie jest trudno zauważyć, że obserwowane tu transformacje są równoległe do tych, które wystąpiły na gruncie rozważań pozostających w kręgu teorii komunikowania. Zostały one opisane w rozdziale pierwszym oraz w poprzednich częściach tego rozdziału. Równoległość ta jest jeszcze jednym argumentem świadczącym na rzecz stanowiska

124

utrzymującego, że zmiany we współczesnej twórczości artystycznej są częścią przeobrażeń o ogólniejszym zasięgu, że nie są też bezpośrednim produktem postępu technologicznego.

Opisane wyżej przemiany gestu artystycznego, jak i reprezentowane przez nie transformacje sztuki pojmowanej *en globe*, nie mają nic wspólnego z wartością powstających dzieł. Tak długo przynajmniej, jak długo traktujemy wartość jako pozaczasową jakość wytworów artystycznych, pozostającą bez związku z postępującymi przeobrażeniami otoczenia, bez związku z transformacjami naszej mentalności. Gdyby jednak uznać, że wartość, jaką przypisujemy dziełu sztuki, nie ma charakteru uniwersalnego, ale że pozostaje w związku z aktualnym stanem jego środowiska, gdyby uznać, że wzrasta wtedy, gdy poszerza jego skalę i horyzonty oraz pogłębia jego doświadcze-

nie, gdy odkrywa ukryte fundamenty organizacji społecznej bądź demaskuje roszczenia ideologii, że wzrasta, gdy broni praw jednostki, a maleje wtedy, gdy sprawia, że zapominamy o świecie w którym żyjemy, wówczas zapewne należałoby uznać, że transformacja sztuki od gestu-ekspresji do gestu-partycypacji jest jej ożywieniem, intensyfikacją jej wartości. Zwłaszcza że transformacja ta nie jest zaprzeczaniem czy całkowitym zarzuceniem dawnych jakości. Gest komunikacji przeistaczającej się w partycypację pozostaje ekspresją, ale już pozbawioną narcyzmu, ekspresją świadomą swego kontekstu, adresowaną ku potencjalnym partnerom.

Sztuka interaktywna właśnie okazuje się w tej perspektywie możliwością zespolenia gestu ekspresji z gestem komunikowania i gestem

uczestnictwa. Indywidualna ekspresja stapia się w niej ze społecznym dialogiem, romantyzm z pragmatyzmem. Gest artysty uzyskuje przedłużenie w geście odbiorcy-interaktora, a wytwór tego procesu staje się wspólnym dziełem ich obojga. Dziełem-procesem, które pozwala im na refleksję nad otaczającym światem i własną tożsamością. Dziełem-doświadczeniem. Tak przynajmniej dzieje się z pewnością w przypadku twórczości Mirosława Rogali.

Przykład: Mirosław Rogala

Sztuka Rogali jest w omawianym kontekście egzemplifikacją niezwykle interesującą. Skupia bowiem w sobie całą opisywaną tu transformację, we wszystkich jej najważniejszych aspektach. Można by wręcz sądzić, że twórczość Rogali swym porządkiem historycznym odwzorowuje proces

MIROSLAW ROGALA, *DIVIDED WE SING*, PITTSBURGH CENTER FOR THE ARTS, 1999

przemian najnowszej sztuki. Obrazy z końca lat siedemdziesiątych, rysunki piórkami i aerografem z początku następnej dekady, podążające w ślad za tamtymi rysunkami komputerowe, wszystkie one znakomicie reprezentują gest ekspresji. Prace wideo z lat osiemdziesiątych, działania performance, fotografie laserowe i cyfrowe, wprowadzają nas z kolei w świat komunikowania; gesty je stanowiące lub kryjące się za nimi zwracają się ku nam – odbiorcom, oczekują rozumiejącej reakcji. I wreszcie interaktywne dzieła multimedialne z lat dziewięćdziesiątych, które dopełniają procesu transformacji, budując przestrzeń otwartą dla aktywnego udziału publiczności.

Nie jest to jednak ruch wyłącznie jednokierunkowy. Obecne prace Mirosława Rogali posiadają swoje antecedencje. Fazy wcześniejsze też nie są tak jednorodne, jak można by wnioskować w oparciu o powyższy opis. Aby określić status publiczności swoich interaktywnych dzieł Rogala utworzył pojęcie *v-user* (*viewer-user*), chcąc w ten sposób wskazać podwójny charakter postulowanego odbiorcy: obserwatora i użytkownika zarazem. W ten sposób ujawnił też mimochodem, że nie rozstaje się całkowicie z potrzebą ekspresji, a tym bardziej z pragnieniem komunikowania, że jedynie połączył je ze sobą i właśnie przy ich pomocy i w ich imieniu tworzy dziś dynamiczne przestrzenie (*environments*), w których każdy odbiorca może podjąć dialog zarówno ze sobą, jak i z innymi, przeistaczając się przy tym w twórczego uczestnika wydarzenia artystycznego. Ten dialog ogarnia też, samą sztukę Rogali, budując jej wewnętrzne relacje: gest partycypacji

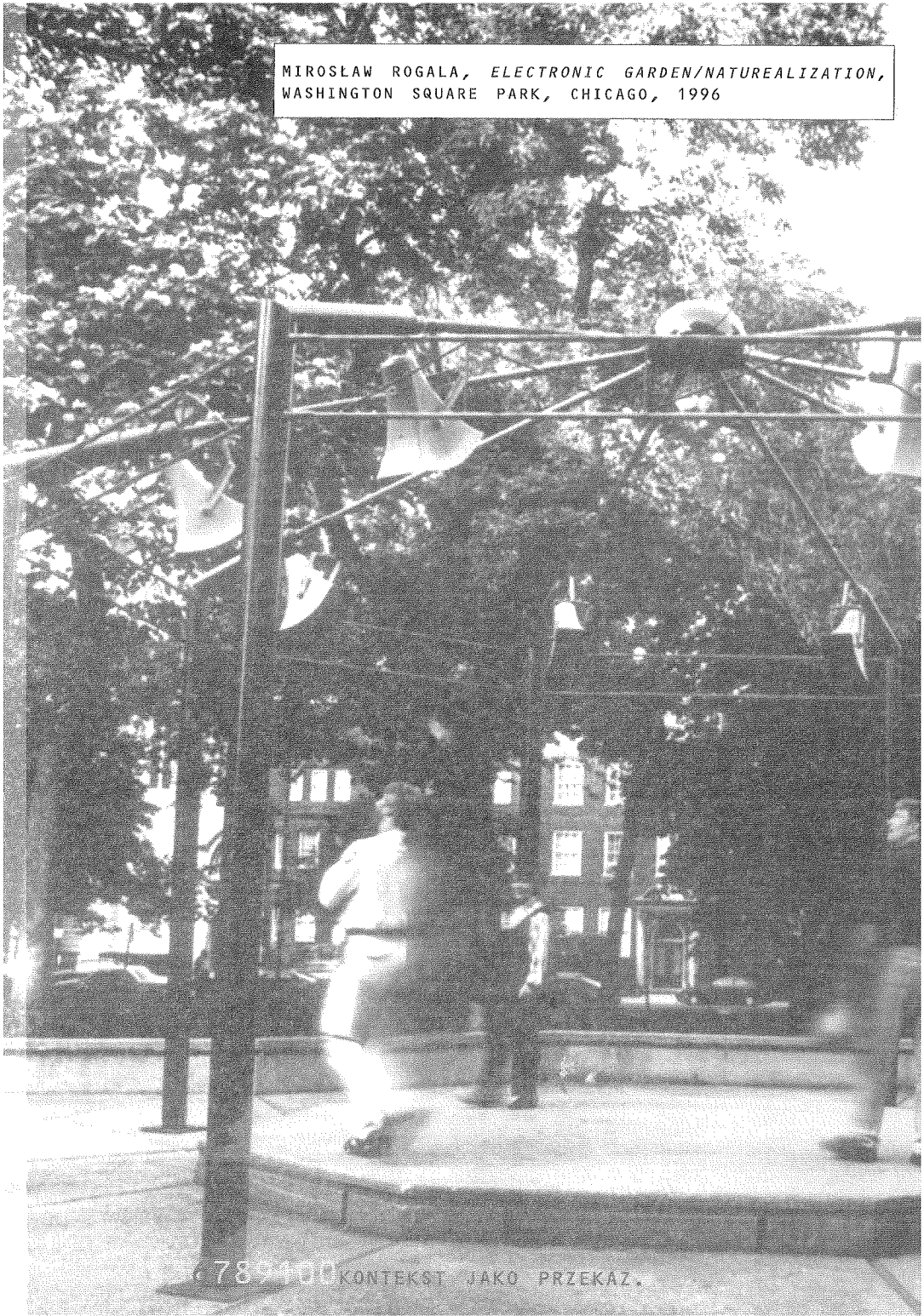
jest w niej wyrazem potrzeby komunikowania, a oba razem mają, między innymi – jak to pokazuje jego praca *Electronic Garden/NatuRealization* – zagwarantować właśnie nieskrępowaną swobodę ekspresji.

Nie jest to jedyny przykład wewnętrznego dialogowego charakteru sztuki Mirosława Rogali. *Pulso-funktor* – preinteraktywna instalacja z lat 1975-79 – dowodzi z kolei, że idea partycypacji nie powinna bynajmniej być postrzegana jako końcowy wytwór ewolucji twórczości artysty, lecz że w załączkach tkwi u jej podstaw. Rysunki komputerowe natomiast, obok ujawnianego gestu ekspresji, są zarazem przejawem potrzeby komunikowania, tyle że tym razem nie interpersonalnego; są one rozmową z maszyną, dyskusją z technologią. To jeszcze jeden wymiar interaktywności sztuki Rogali.

126

Jego obecna twórczość, w całym jej wewnętrznym skomplikowaniu, znakomicie ujawnia opisany wcześniej w tym rozdziale dwuwymiarowy charakter sztuki interaktywnej, jej rozpościeranie się między interpersonalnym komunikowaniem a intrapersonalną interakcją, między autorską ekspresją a odbiorczą, interaktywną partycypacją. Pokazuje, że wszystkie te jakości pozostają ze sobą w nieustającym dialogu, w wielokierunkowych i wielorakich relacjach. Dowodzi, że to właśnie ich ciągła obecność tworzy ów specyficzny, właściwy sztuce interaktywnych mediów charakter. Uwidacznia na koniec fakt, że u podstaw wszystkich tych procesów leży zjawisko komunikowania, że sztuka interaktywnych mediów jest w istocie artystycznym, interaktywnym komunikowaniem.

MIROSLAW ROGALA, *ELECTRONIC GARDEN/NATUREALIZATION*,
WASHINGTON SQUARE PARK, CHICAGO, 1996



Net art doprowadza do skrajności komunikacyjny charakter sztuki interaktywnej. Ta jej właściwość występuje bowiem w niejednakowym stopniu nasilenia w różnych odmianach interaktywnych mediów. Komunikacyjny ¹²⁸ prymat net artu pozwala więc w nim widzieć najbardziej zaawansowany rodzaj sztuki interaktywnej, najbardziej reprezentatywną część cyberkultury



7 INTERNET - NOWE TERYTORIUM SZUKI

Wstęp

Współczesna kultura w coraz większym stopniu przyjmuje postać kompleksu zróżnicowanych praktyk komunikacyjnych. Praktyki te od dawna już nie są wyłącznie ani nawet przede wszystkim jednostronnymi i jednokierunkowymi formami transmisji, poprzez które strona dominująca dostarcza stronie podporządkowanej informacji, przeżyć lub instrukcji, lecz przybierają formę dialogu i negocjacji. Stają się demokratyczną formę interakcji. Zachodzą we wszystkich niemal dziedzinach kultury. Najwyraźniej i w najbardziej spektakularny sposób rozgrywają się one w sztuce.

Gdy artysta powołuje do istnienia wirtualne środowisko, w które wpisuje wizję interaktywnych zachowań odbiorców, ci ostatni odnajdują się wówczas wobec konieczności udzielenia własnej odpowiedzi, konieczności odniesienia się do sytuacji, w której się znaleźli.

129

Interaktywne, kreatywne zachowania, które wtedy podejmują, zmieniają ich w aktywnych uczestników wydarzenia artystycznego, nadają im status interaktorów.

Odbiorca/interaktor poprzez swoje twórcze działanie – współdziała w procesie kreacji – wychodzi na spotkanie artysty bądź czyniąc rzeczywistymi jego wirtualne koncepcje bądź też zastępując (lub raczej uzupełniając) go w czynnościach kreatywnych. Sztuka interaktywna, która powstaje w wyniku takich kolektywnych praktyk – dostarcza swym uczestnikom nowych doświadczeń, budując w ten sposób kontekst, w którym zmienia się ich sposób pojmowania i sztuki i komunikowania. Obie te dziedziny ludzkich praktyk zbliżają się w ich doświadczeniu ku sobie, tworząc formę sztuki-komunikowania.

Przypomniane wyżej procesy uwiadaczniają najważniejszą, w moim prze-

konaniu; tendencję przeobrażającą dziś sztukę. Dotyczy ona relacji między artystą i odbiorcami. Ci ostatni, bowiem przeistaczają się współcześnie – za sprawą właśnie sztuki interaktywnej – we współautorów wydarzeń artystycznych.

Internet wydaje się domeną kultury oraz instrumentem komunikowania najdoskonalej wyrażającym opisane wyżej tendencje. Szczególnie wówczas, gdy rozważamy go jako medium sztuki.

Źródła

Sztuka Internetu, czyli net art, to przedłużenie i swoista kontynuacja niektórych wcześniejszych form twórczości artystycznej, tych mianowicie, które wymiar komunikacyjny uznawały za jedną ze swoich fundamentalnych właściwości. Oznacza to więc, iż net art wyrasta przede wszystkim z doświadczeń mail artu, jak również z bliższej sobie technologicznie – a będącej szczególnie wariantem poprzedniej – sztuki faxu. Net art w swej fazie początkowej, kiedy korzystał jedynie z elektronicznych technik komunikacyjnych, analogicznych funkcjonalnie wobec tych, które występowały w zapowiadających jego pojawienie się wyżej wspomnianych dziedzinach sztuki, różnił się od tamtych wyłącznie statusem ontycznym komunikatów oraz strukturą prowokowanej percepcji, natomiast dzielił z nimi wszystkie swe pozostałe najważniejsze cechy. Warto więc w takiej sytuacji rozpocząć rozważania nad net artem od przypomnienia właściwości sztuki poczty, które oprócz tego, iż stanowią załączkową postać e-mail art, to tworzą także ogólną podstawę całościowo pojmowanej sztuki Internetu.

Kolejna, rozwinięta forma net art: sztuka World Wide Web (WWW art) – chociaż wykracza poza obszar wyznaczony przez sztukę poczty sięgając po nowe cechy – także nie zrywa zupełnie z jej podstawową charakterystyką.

Sztuka poczty

Mail art to rodzaj komunikacyjnej twórczości artystycznej, który wykorzystuje system i środki dystrybucji pocztowej. Źródła i prehistoria sztuki poczty są dostrzegane w kręgach awangardy lat dwudziestych, a zwłaszcza w twórczości artystów Dada. Za jej właściwy początek uważa się natomiast działania korespondencyjne Raya Johnsona z lat pięćdziesiątych oraz założenie przez niego w 1962 roku „New York Correspondance School”. Od samego początku aktywny udział w działaniach sztuki poczty brali twórcy konceptualni oraz artyści Fluxusu. Wśród artystów, którzy znaleźli się w kręgach *mail-art* w pierwszym okresie jego aktywności znaleźli się między innymi Arman, Joseph Beuys, George Brecht, Robert Filliou, Flynt, Ken Friedman, Dick Higgins, On Kawara, Yves Klein, George Maciunas, Nam June Paik, Robert Rauschenberg, Mieko Shiomi, Daniel Spoerri, Ben Vautier. W późniejszych latach w ruchu sztuki poczty funkcjonowało wielu innych artystów, w tym również i polskich (por. Rypson, 1984).

130

Pośród dokumentów wysyłanych w ramach działań mail artu można było odnaleźć rozmaite formy tekstowe: wiadomości, instrukcje, wiersze i inne teksty literackie, informacje na temat przygotowywanych prac, jak również pocztówki, fotografie, rysunki, collages, etykiety, naklejki, obiekty, etc.

underground-tank



massive speed net-attack

digital hijack
PROJECT



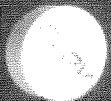
OUR
netmaniacs



resistance
CAMP



undercover
email



Artyści mail artu wykonywali także znaczki i pieczęcie (te dwie dyscypliny funkcjonowały początkowo samodzielnie – tak jak sztuka książki, która mimo tego, iż była postrzegana jako dziedzina związana z mail artem, to zachowała jednak swoją odrębność – ale wtopiły się następnie w nurt sztuki poczty). Obiekty mail artu były wysyłane zarówno do adresatów znanych nadawcy (zwykle należących do świata sztuki), jak i nie znanych (niekiedy artyści, jak Guy Bleus, kierowali je w mniej lub bardziej skomplikowany sposób do siebie samych). Czasami zakładano odpowiedź ze strony adresata, aczkolwiek na ogół nie była ona oczekiwana.

Pośród przyczyn oraz celów powstania i funkcjonowania sztuki poczty wskazuje się w pierwszej kolejności niezadowolenie z polityki najważniejszych galerii tworzących swoiste rankingi artystów oraz chęć ustanowienia relacji artystycznych poza układem rynkowym, dążenie do przełamania izolacji jednostek i położenie w zamian naciśku na kontakt i globalną, wielostronną komunikację, gloryfikację twórczej samoekspresji, otwartość, powszechność i bezgraniczność medium. Zwraca się uwagę na anarchiczne bądź polityczne znaczenie sztuki poczty. Podkreśla się także, iż wolność (odniesiona zarówno do wszystkich wymiarów działalności artystycznej, jak i do kontekstu egzystencjalnego) została uznana za nadrzędny atrybut sztuki poczty.

Dla większości twórców uczestniczących w tych działaniach, mail-art był więc propozycją nowego, alternatywnego i zarazem otwartego układu sztuki. Teoretyczna koncepcja tego układu po-

siadała wiele wspólnego z rozwijaną w owym czasie teorią globalnego komunikowania autorstwa Marshalla McLuhana. W późniejszym okresie sztuka poczty, rozrastając się i usamodzielniając, ulegała jednak równocześnie stopniowej konwencjonalizacji oraz instytucjonalizacji i – jak się uważa – w znacznym stopniu straciła swój charakter krytyczny. Archiwizowana, prezentowana na wystawach (np. w Whitney Museum, 1970; na Biennale de Paris, 1971) oraz kolekcjonowana, stała się elementem *art establishment*.

Net art

Zbierzmy na początek te właściwości, które zostały przejęte od sztuki poczty przez net art i stworzyły fundament dla artystycznej komunikacji epoki elektronicznej. Ogólna i wstępna definicja net artu wygląda wówczas następująco:

132

Net art jest alternatywnym układem sztuki, który funkcjonuje poza układem rynkowym określanym przez system galeryjny. Dąży do przełamania izolacji jednostek, czyniąc z twórczej samoekspresji, kontaktu i globalnej, wielokierunkowej komunikacji podstawowe jakości sztuki. Otwartość, powszechność, bezgraniczność, to cechy net artu, natomiast wolność, anarchiczność i zainteresowania polityczne, to charakterystyczne atrybuty postawy artystów realizujących swoje twórcze projekty w cyberprzeźreniu.

Dalszy rozwój technologii cyfrowych i kolejne wynalazki z dziedziny telekomunikacji sprawiły, iż powyżej sformułowana definicja, chociaż pozostaje w dalszym ciągu poprawna, to wymaga rozbudowania o kolejne cechy.

IBM WebExplorer - Idea Futures

File Options Configure Navigate QuickList Help



http://skyler.arc.ab.ca/jamesmy/IF/shml

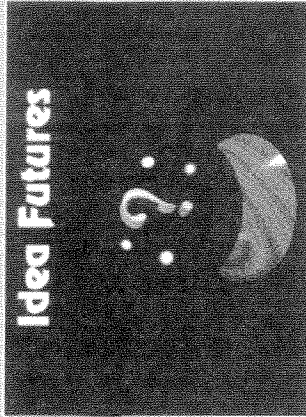


Table of Contents

- Introduction
- Benefits of Participating in IF
- Registration Form
- Rules
- Instructions
- Mailing Lists
- Suggestions for New Claims
- What's New
- To Be Criticized
- Contributors

Clicks return you to top of form

Introduction

Welcome To Idea Futures.

"Imagine a betting pool or market on most disputed science questions, with the losing odds available to the popular media, and treated socially as the current academic consensus. Imagine that scientists are expected to 'put up or shut up' and accompany claims with at least token bets, and that statistics are collected on how well people do. Learning that familiar scientific subjects make on markets of interest to them, and that research takes may far

Refleksja nad sztuką Internetu musi bowiem nadać za przeobrażeniami swego przedmiotu badania.

WWW – rozwinięta postać net art

World Wide Web, czyli Sieć Ogólnoswiatowa (zwana też Globalną Pajęczyną), zbudowana dzięki ułożeniu przez Tima Berners-Lee w 1989 roku języka HTML, stała się, pomimo swej niedługiej historii, jeśli nie najważniejszym, to niewątpliwie jednym z najważniejszych współcześnie systemów globalnej komunikacji komputerowej. Umożliwia interaktywne docieranie do różnego rodzaju obiektów cyfrowych umieszczonych w Sieci. Interaktywny charakter tego kontaktu stwarza możliwość rozbudowywania tych obiektów o dodatkowe elementy strukturalne, co czyni odbiorców-użytkowników potencjalnymi współautorami tych realizacji.

Sztuka realizowana w systemie WWW nie jest przeznaczona do prezentacji typu wystawowego. Pozostawałoby to, skądinąd, w sprzeczności z samą ideą Internetu, wyrastającą z myślenia o świecie zdecentralizowanym, w którym dostęp do potrzebnych informacji (i ich różnych form skupienia, także tych które uważamy za sztukę) nie jest w żaden sposób limitowany, lecz jest możliwy do zrealizowania z nieograniczonej ilości miejsc, z których każde zajmuje taką samą pozycję w – i wobec – Sieci. To, co jest w tym przypadku przedmiotem kształtowania artystycznego istnieje – i to tylko potencjalnie – jedynie w wirtualnych przestworzach telekomunikacyjnych. Dotarcie do dzieła oraz jego odbiór odbywa się więc poprzez zanurzenie w internetowych przestworzach (zalogowa-

nie się w Sieci), skierowanie się pod adres (URL), jaki posiada poszukiwana realizacja i aktywny, interaktywny z nią kontakt. Ta ostatnia faza może mieć rozmaity przebieg, w rozmaity sposób może nas angażować, wyzalać przeróżne wartości i sensy, dosłowne lub metaforyczne – a wszystko to razem współokreśla strukturę i charakter realizacji oraz jej ogólną wartość. Dzieło takie istnieje w postaci wizualnego (bądź audiowizualnego) hipertekstu: formy złożonej, wielowarstwowej i oczekującej na naszą interwencję. Percepcja dzieła ulokowanego w sieci komputerowej przybiera w związku z tym formę interaktywnej nawigacji przez jego wirtualne wymiary.

Zbierzmy tym razem pojęcia, przy pomocy których możemy charakteryzować rozwiniętą postać net artu – WWW art (bądź Web art). Do kategorii tych należą decentryzacja, interaktywność, wirtualność, hipertekstualność oraz nawigacja.

Omawiana już uprzednio szczegółowo interaktywność jest podstawową jakością strukturalną net art. Określa ona zarówno substancjalny, jak i semantyczny status dzieła umiejscowionego w Internecie. Hipertekstualność towarzyszy jej w roli koniecznego, wynikającego z logiki interaktywności dopełnienia. Tekst bowiem, niezależnie od tego, jak dalece złożona jest jego wewnętrzna organizacja, zawsze proponuje określony, linearny kierunek lektury. Hipertekst natomiast, złożona, wielopoziomowa struktura o otwartej architekturze, nie określa *a priori* żadnej formy doświadczenia, w którym go ujmujemy lecz zaprasza do interakcji. Wędrowkę poprzez hipertekstową strukturę określam mianem nawigacji.

Global Clock Project

artistry



Be a Part of Global Clock
Networked Collaborative Project
organized by Masaki Fujihata

in collaboration with Jim Murray for the GLOBE project

The Global Clock Project is installing the earth
as a clock using high accuracy synchronized atomic
clocks all over the world through the Internet!

Tworzony przez artystę artefakt przybiera zawsze formę hipertekstu.

Dzieło zrealizowane w sieci komputerowej jest zupełnie inne, niż klasyczne twory artystyczne przede wszystkim dlatego, że powstaje nie jako solidna forma materialna, lecz w postaci cyfrowej, jako (audio)wizualna informacja, spotencjalizowana¹ w przestworach² wirtualnych i udostępniana jedynie na ekranie/ekranach komputera (bądź w postaci projekcji danych komputerowych). Podkreślam – udostępniana – gdyż w przypadku net art nie możemy mówić o konkretnym bytowaniu dzieła, o takiej lokalizacji, jaka jest właściwa przedmiotowym dziełom sztuki. Dzieło sztuki Internetu nie istnieje ani nawet nie pojawia się na ekranie komputera, ani też, tym bardziej, nie jest tożsame z widniejącym tam obrazem. Ten ostatni jest bowiem jedynie inicjatorem bądź też promotorem kolejnego etapu interaktywnej komunikacji.

Net art doprowadza do skrajności komunikacyjny charakter sztuki interaktywnej. Ta jej właściwość występuje bowiem w niejednakowym stopniu nasilenia w różnych odmianach interaktywnych mediów. Komunikacyjny prymat net artu pozwala więc w nim widzieć najbardziej zaawansowany rodzaj sztuki interaktywnej, najbardziej reprezentatywną część cyberkultury³.

¹ Używam tego określenia aby uniknąć terminów w rodzaju: „istniejąca”, „bytująca” etc. związanych ze światem przedmiotów realnych i zaznaczyć w ten sposób odmienny status ontologiczny omawianych zjawisk.

² Z powodów jak wyżej omijam termin „przestrzenie”.

³ Aczkolwiek patrząc z innej perspektywy możemy uznać rzeczywistość wirtualną za medium najbardziej reprezentatywne dla cyberkultury. Dylemat ten zniknie w miarę rozwoju usieciowionej rzeczywistości wirtualnej.

Procesualna twórczość w Internecie rozwija również (często w sposób ekstremalny) rozmaite właściwości, które już wcześniej przyniosły sztuce media (stare, to znaczy nieinteraktywne⁴). Chodzi tu przede wszystkim o zatarcie estetycznej wyrazistości i specyficzności, a w konsekwencji, o zbliżenie do innych pozaartystycznych form ludzkiej aktywności (społecznej, naukowo-poznawczej, etc.).

Estetyka net art

Spośród estetycznie istotnych ontycznych wymiarów realizacji net art wskazuje się najczęściej ich charakterystykę przestrzenną. Cyberprzestrzeń jako lokalizacja artystycznej aktywności cyfrowej doczekała się już licznych opracowań. Mniejszą uwagę poświęcano dotąd czasowemu wymiarowi sztuki Internetu, o co dopominała się Marlena Corcoran, zwracając uwagę, iż jeśli rozwój net art, w tym szczególnie wyłonienie się

136

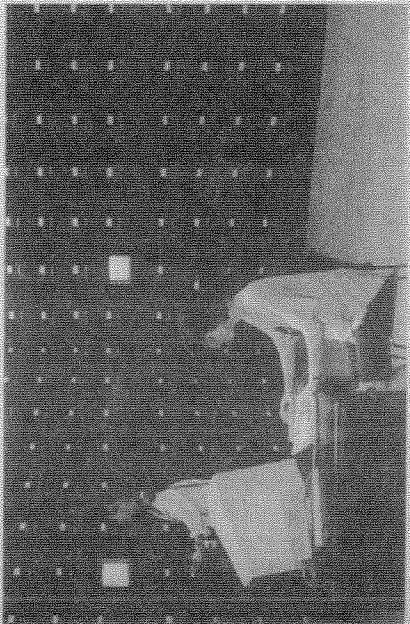
WWW można uznać za przesunięcie od cyfrowego obiektu-dzieła sztuki do cyfrowej aktywności artystycznej, to nie przestrzeń a właśnie czas staje się najważniejszym komponentem nowej sytuacji twórczej (Corcoran, 1996). Czas po zalogowaniu w Sieci jest potocznie odczuwany przede wszystkim jako czas tracony, podczas gdy w istocie jest on koniecznym wymiarem wszelkiej cyfrowej działalności sieciowej, konstruującym nasze życie w Internecie. Estetyka net art może być w tej perspektywie określona jako es-

⁴ Takie założenie jest tutaj przyjęte. Kategoria nowych mediów – ze względu na immanentnie w niej obecny brak precyzji (okazjonalność terminu „nowe”) – może być rozumiana w różny sposób, na przykład jako dziedzina mediów elektronicznych.

IBM WebExplorer - The File Room Censorship Archive home pag

File Options Configure Navigate QuickList Help

<http://fileroom.aau.p.uic.edu/FILEROOM.html>



The Installation

THE FILE ROOM

Chicago Cultural Center
May 20 - September 4, 1994

Randolph
Street
Gallery

Table of Contents

tetyka sprowadzania danych (aesthetics of downloading). Refleksja nad charakterem aktywności internetowej każe przyznać słuszność obserwacji Corcoran, że nasza percepcja sieciowa częściej bądź dłużej skierowana jest właśnie ku procesowi przetwarzania informacji, niż ku samemu momentowi finalnemu – sprowadzonemu obrazowi. Nawet wizyta w wirtualnym muzeum, click-wizyta, jak się ją niekiedy nazywa, kieruje naszą uwagę w pierwszej kolejności na czasową aktywność przemieszczania się w przestrzeni wirtualnej, a w drugiej, dopiero, na samo muzeum i jego zawartość (Corcoran, 1996).

Owo przesunięcie sztuki Internetu ku wymiarowi temporalnemu jest jednym z przejawów postępującej performatyzacji praktyk sieciowych. Coraz częściej bowiem współczesne realizacje net art (WWW) przyjmują postać tekstualno-performatywną. Są propozycją udziału w grze artystycznej, we wspólnej aktywności tworzenia baz danych, wspólnym pisaniu, etc.

Performatyzacja net art nie jest zjawiskiem przypadkowym. Jawi się tu raczej jako zjawisko w pewnym sensie naturalne, w tym środowisku wręcz oczywiste, bo motywowane przez charakterystykę medialną sztuki Internetu. Jest ona bowiem, jak już stwierdziłem, w pierwszej kolejności procesem komunikacyjnym, a nie produkowaniem obrazów czy tekstów.

Charakter komunikacji inicjowanej za pośrednictwem strony internetowej – Website⁵ można opisać – jak i większość zjawisk z dziedziny sztuki inte-

raktywnych mediów – poprzez równoczesne odwołanie do dwóch modeli komunikacyjnych: pośredniej komunikacji interpersonalnej, oraz komunikacji intrapersonalnej. Ta druga – choć ma charakter swoistego procesu wewnętrznego, rozgrywającego się pomiędzy Ja osobowym i Ja społecznym – realizuje się w procesie interakcji ze stroną internetową. W wyniku tego procesu pojawia się nowy byt – upodmiotowiona wersja tegoż Website, ale to nie ona, lecz sam ów proces komunikacji/interakcji/upodmiotowienia jest podstawowym aspektem net art w wymiarze komunikowania intrapersonalnego. Natomiast pośrednia komunikacja interpersonalna, w istocie ugruntowana w poprzedniej, jest zarazem modelem artystycznej ekspresji w Internecie. Myśląc o ekspresji w net art nie należy więc zapominać, iż faktem pierwotnym jest (współ)twórcza aktywność odbiorcy-użytkownika, który współ z artystą konstruuje przestrzenie komunikacji, i który poprzez tę swoją działalność właśnie stwarza artyście możliwość ekspresji. Ekspresja w Internecie, jak już wspominałem w rozdziale poprzednim, jest ekspresją interaktywnej komunikacji.

138

Sztuczne życie – sztuczna inteligencja

W dyskusjach na temat interaktywności nader często podnosi się problem granic twórczej aktywności odbiorcy/użytkownika sztuki hipertekstualnej. Sceptycy utrzymują, iż odbiorca taki jest w istocie jedynie swoistym przedłużeniem komputera, wykonawcą poleceń artykułowanych przez program (a wcześniej ułożonych przez jego autora). Twierdzą, że wolność podejmowa-

⁵ Miejsce w wirtualnych przestworzach, w którym jest spotencjalizowana realizacja artystyczna WWW art.

Stuart Moulthrop



a hypertext fiction

IE: To read any more of this text you must be running a browser that supports Netscape's TABLE tag (for instance, Navigator 1.0 or later, MS-Internet Explorer). Sorry, but that was the only way...

[Aww...](#)

[Worlds](#) | [About This Text](#) | [Future Developments](#) | [Copyright](#)

[Begin](#)

Warning: This is a work of fiction intended for adults. If you (or your parents) are offended by profanity or descriptions of sexual behavior, please read something else.

nia decyzji jest złudzeniem, a tak zwana interaktywność jest w gruncie rzeczy interpasynością (Sarkis, 1993). Zauważają też jednak zarazem, że rozwój technologii sztucznego życia i sztucznej inteligencji stwarza zupełnie nowe perspektywy dla sztuki interaktywnych mediów (zob. np. Costello, 1996)⁶. W ich wyniku bowiem odbiorca zyskuje partnera interakcji, który jest potencjalnie zdolny do uwolnienia się spod kontroli programisty i podjęcia działań do pewnego stopnia nieprzewidywalnych. Interakcja z takim partnerem pogłębia zarówno kreatywność zachowań odbiorczych, jaki i komunikacyjny charakter sztuki interaktywnej. Równocześnie też jego pojawienie się i postęp w warunkujących go badaniach, to kolejne elementy rozwijającego się nowego układu biocywilizacyjnego – ery post-biologicznej.

W ciągu ostatnich kilku lat powstało szereg dzieł interaktywnych wyrastających właśnie ze wskazanych wyżej badań. Żadne z nich nie stawia nas jeszcze wobec rzeczywistości w swoim rodzaju żywego (o wysokim stopniu niezależności bytowej) i inteligentnego (o zaawansowanych umiejętnościach rozwiązywania problemów i adaptacji do zmieniających się kontekstów) sztucznego stworzenia. Jednak kolejne dzieła Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau, Michaela Tolsona czy też Simona Penny zdecydowanie kierują się w tym kierunku, przynosząc nam doświadczenie kontaktu z samodzielnie reagującymi na nasze zachowania istotami, bądź wrażenie obcowania z nie-

zależnie egzystującymi światami (zob. Kluszczyński, 1999).

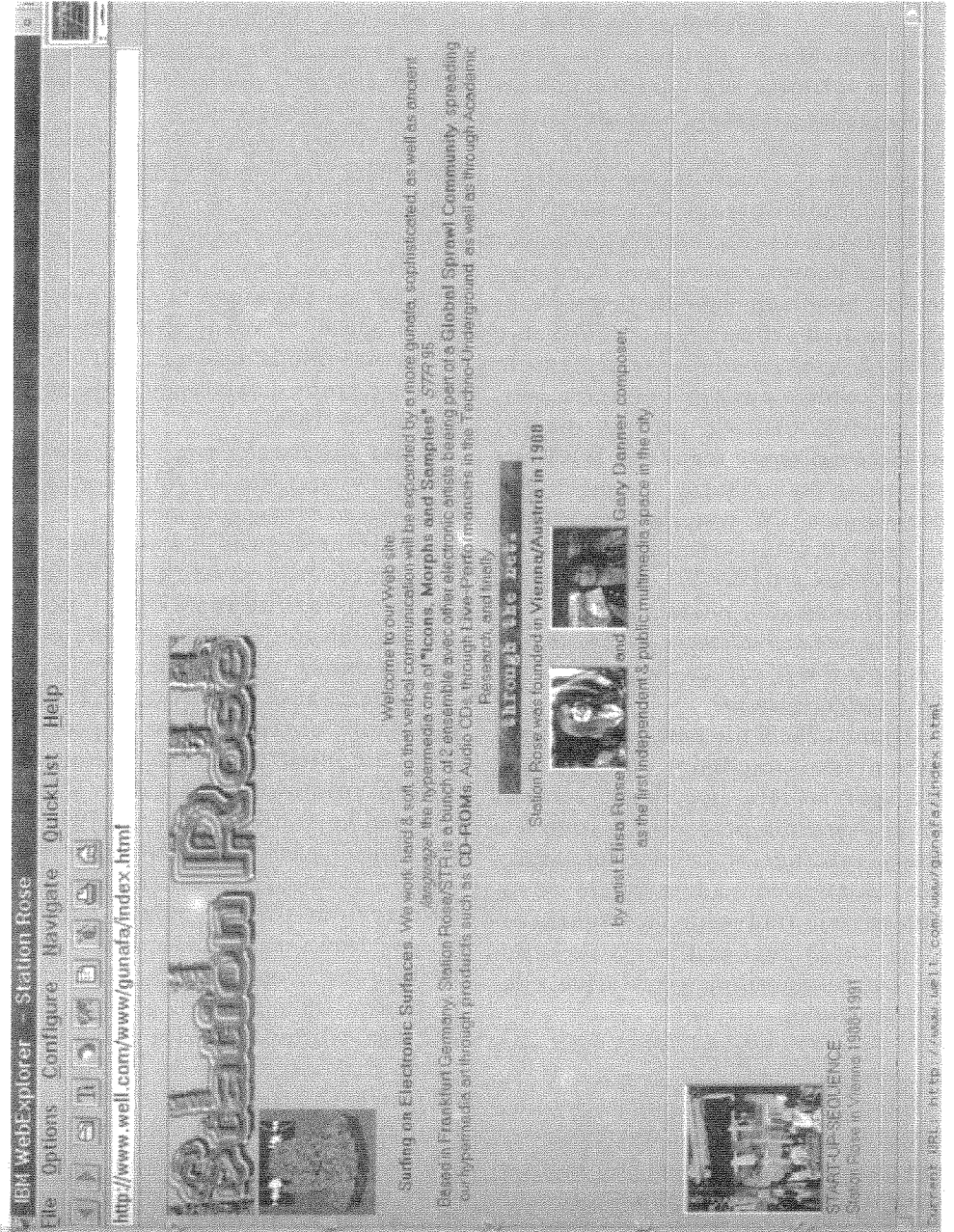
Także i w dziedzinie sztuki Internetu spotykamy dzieła tego rodzaju. Szczególnie interesującym przykładem takiej realizacji jest *TechnoSphere*, wspólne dzieło grupy: Andrew Kind, Jane Prophet, Julian Saunderson, Gordon Selley oraz Tony Taylor-Moran (<http://www.lond-inst.ac.uk/technosphere/index.html>). Praca ta – dostępna poprzez World Wide Web – pozwala użytkownikom Internetu budować z dostarczonych elementów sztuczne stworzenia. Raz stworzone bytują one w sposób *quasi*-samodzielny w wirtualnych przestworzach: trwają, tworzą nowe generacje podobnych stworzeń, „umierają”. Ich twórcy/użytkownicy otrzymują informacje (e-mail)

140

o wszystkich tych ważnych wydarzeniach z życia stworzonych przez siebie i opatrzonych imieniem istot. *TechnoSphere* stwarza również jeszcze inną płaszczyznę komunikacji: pomiędzy różnymi użytkownikami, którzy przyczynili się do powstania sztucznych stworzeń, wchodzących następnie – już niezależnie od intencji i zachowań swych twórców – we wzajemne relacje. Zgodnie bowiem z charakterem swego medium dzieła net art rozwijają przede wszystkim swoje aspekty komunikacyjne.

Warto też zwrócić uwagę na jedną z autorskich eksplikacji omawianej realizacji, tę mianowicie, która mówi o spełnianiu przez *TechnoSphere* funkcji rytuału przejścia (*rite of passage*). Cyberprzestrzeń jest tu rozumiana jako zorganizowana wobec problemu ciała oraz tożsamości mediacja pomiędzy humanizmem i posthumanizmem, pomiędzy kreacją analogową i cyfrową

⁶ Jednak i w takich przypadkach są mnożone problemy, nie zawsze mające wiele wspólnego z duchem interaktywnej sztuki komunikacji, zob. np. ibidem, s. 403.



(Prophet, 1996, s. 341). Jako wprowadzenie do świata post-biologicznego.

Kryteria oceny WWW art

W 1995 roku na festiwalu Ars Electronica w Linzu, który tradycyjnie od wielu już lat przyznaje nagrody najciekawszym (przede wszystkim pod względem inwencji technologicznej i umiejętności przekładania wizji artystycznych na rozwiązania techniczno-programowe) realizacjom komputerowym, utworzono nową kategorię konkursową, wprowadzając realizacje WWW do grona mediów artystycznych. Warto zwrócić uwagę na kryteria, jakimi posługiwali się jurorzy mający wskazać najlepsze realizacje WWW art zgłoszone do konkursu w ramach @rs Electronica⁷. W kryteriach tych kryje się bowiem artystyczna charakterystyka net art (WWW). Możemy je sformułować w postaci pytań:

1. *Czy dana realizacja po prostu istnieje w WWW, czy też jest poprzez Sieć podtrzymywana?*

Dzieło w Sieci nie powinno być traktowane jako przedmiot do oglądania, lecz spełniać rolę specyficznego soczewki do patrzenia przez nie w inne wymiary. Internet, w świetle tej zasady, nie jest miejscem gdzie lokuje się reprezentacje tradycyjnych struktur artystycznych, lecz jest formą aktywności komunikacyjnej wyrastającą z logiki medium.

2. *Czy powołuje ona do istnienia nowe wspólnoty?*

Interaktywny, komunikacyjny charakter Internetu sprzyja wykorzystywaniu go do budowy mniej lub bardziej trwałych kontaktów pomiędzy indywi-

dualnymi użytkownikami. Zdolność budowania związków pomiędzy nimi oraz nadawania owym relacjom cechy trwałości jawi się tu jako zaleta dzieła.

3. *Czy ewentualnie powołana wspólnota zyskuje w wyniku funkcjonowania danej pracy określoną tożsamość?*

Jeśli związki pomiędzy użytkownikami Sieci zbudowane bądź sprowokowane przez dzieło ugruntowane są w problematyce dla nich samych istotnej, oraz jeśli sposób ujęcia tych problemów ma znamiona oryginalności i jest w sposób wyraźny wyartykułowany, to wyłoniona tą drogą wspólnota staje się grupą działającą w imię określonych wartości.

4. *Czy użytkownicy mogą zająć jedynie pozycję obserwatorów, czy też posiadają jakiś wpływ na rozwój realizacji?*

142 Interaktywność pozwalająca na ingerencje w strukturę dzieła, jego rozbudowywanie i przekształcanie jest szczególną zaletą dzieła usytuowanego w Internecie, gdyż umożliwia ona zaangażowanie użytkowników w procesy przez nie inicjowane i nadaje kontaktowi internetowemu charakter wielostronnej komunikacji interaktywnej.

5. *W jaki sposób dzieło wykorzystuje możliwości oferowane przez Sieć i w jakim celu?*

Kryterium to, jak można sądzić, przywędrowało na obszary net art z awangardowego paradygmatu modernistycznego. Tam, bowiem, adekwatność wykorzystywanych środków kształtowania artystycznego do możliwości oferowanych przez istotę medium była bardzo ważnym kryterium wartościowania. Zarazem kryterium to wprowadziło do prac WWW art wymiar metafizyczny. Dzieło może uzyskać wymiar autoteliczny jedynie wówczas,

⁷ Zob. De Kerckhove, 1995, s. 37-49, jak również *Statement of the World Wide Web Jury*, ibid., s. 52-53.

Sieć Internetu problematyzuje ukształtowany system instytucji kulturalnych. Nie atakuje ich, jak to niegdyś czynili futuryści, lecz po prostu w pewnym wymiarze je uniepotrzebnia. Wprowadza także niepokój do ustabilizowanych zasad określających własność intelektualną, podważa prawa autorskie. Nie¹⁴³ jest zainteresowana podtrzymywaniem jakichkolwiek granic (pomiędzy sztuką a rzeczywistością pozaartystyczną, pomiędzy kulturą a naturą, pomiędzy tym, co naturalne, a tym, co cyfrowe, etc.), neguje ideę centrum i wynikające stąd reguły porządkowania rzeczywi-

stości (jakiegokolwiek). Niechętnie odnosi się do idei władzy, ograniczając ją do zadań administracyjnych (organizowanie systemów wymiany). Istniejący w zachowaniach użytkowników etos Internetu (netykieta) zorganizowany jest wokół idei wolności, jako zasady centralnej

144

gdy jego pojawieniu się towarzyszy kontekst medialny. Oznacza to także interaktywność dzieła, bowiem ta właśnie cecha należy do podstawowych właściwości Sieci.

6. Jak dalece skomplikowana jest struktura i sposób użycia pracy?

Poziom skomplikowania merytorycznego pracy i jej wewnętrzna, strukturalna złożoność powinny być rekompensowane „przyjaznym” charakterem systemu, która zachęcałaby odbiorcę-użytkownika do podjęcia interakcji.

Dziełami najbardziej wartościowymi w ramach wskazanego systemu kryteriów byłyby takie, które w dużym stopniu poddają się interaktywnemu kształtowaniu ze strony odbiorców, które angażują dużą ich liczbę i skupiają wokół określonej i ważnej dla nich (zachęcającej do aktywności) idei, które maksymalnie twórczo wykorzystują możliwości oferowane przez Internet, budując złożoną, a zarazem przejrzystą strukturę i inicjując rozliczne procesy komunikacyjne. Odwołują się one do rozszerzonego,

nieliniarnego pojmowania czasu oraz ujawniają metaforyczną wartość technologii, lub mówiąc inaczej: nadają ludzki charakter doświadczeniu technologicznemu.

Spójrzmy na kilka przykładów.

Nagrodzone i wyróżnione podczas @rs Electronica 1995 realizacje WWW prezentując ogromną różnorodność struktur i problemów wcielają zarazem omówione powyżej zasady-kryteria. Zdobywczyni głównej nagrody – praca Robina Hansona *Idea Futures* (<http://skyller.arc.ab.ca/~jamesm/IF/IF.shtml>), będąca rozwinięciem emailowej gry, odwołuje się do potęgi twórczości kolektywnej prezentując zarazem możliwość, przyszły model rynku idei naukowych i artystycznych. Inna praca – *Ringo* (Pattie Maes i Max Metral, <http://ringo.media.mit.edu/ringo/ringo.html>), to swoisty doradca muzyczny, który po otrzymaniu informacji o preferencjach odbiorcy buduje model jego smaku muzycznego i dostarcza mu na tej podstawie informacji, których muzyków dzieła mogą mu się podobać, a których raczej powinien unikać. *Station Rose* (Elisa Rose i Gary Danner, <http://www.well.com:80/user/gunafa/index.html>) propaguje (zbliżając się w swej strukturze ku formie „elektronicznego zinu”) multimedialną kulturę pop i towarzyszącą jej świadomość, podczas gdy z kolei dzieło Antonia Muntadasa *The File Room* (<http://file-room.aup.uic.edu/FILEROOM.html>) pomyślane zostało jako narzędzie wymiany informacji na temat przejawów funkcjonowania cenzury w dziedzinie kultury.

Wirtualne instytucje

Aby współcześnie doświadczyć dzieła sztuki nie musimy już więc wędrować do fizycznie istniejącego muzeum czy galerii. Musimy jedynie posiadać dostęp do terminala komputerowego zaopatrzonego w wymagany program i podłączonego do serwera, jak również powinniśmy znać adres, pod którym dzieło zostało ulokowane. Najprostszym, oczywiście, sposobem jest skorzystanie z terminala komputera domowego. Tylko w przypadku braku tej możliwości musimy udać się w podróż przebiegającą w przestrzeni fizycznej do miejsca, z którego dalszą część wyprawy odbędziemy już wirtualnie.

Ponowoczesne muzeum, jako miejsce prezentacji sztuki cyfrowej, staje się więc muzeum wirtualnym. Sztuka Internetu potrzebuje jedynie instytucji podtrzymujących samą Sieć, a nie tradycyjnych przestrzeni galerijnych. Te organizacje natomiast, które są zakładane z intencją

służenia pomocą zainteresowanym twórczością w Internecie poprzez zaoferowanie im dostępu do terminali oraz rozmaite wsparcie merytoryczne, przybierają postać inną niż muzea czy galerie. Bardzo rozpowszechnioną formą takiej instytucji stała się współcześnie cyberkawiarnia. Istnieją też przeróżne przedsięwzięcia angażujące zarówno użytkowników własnych terminali, jak i tych, którzy ich nie posiadają (dla nich zakładane są specjalne stacje – publiczne terminale, często również w postaci kawiarni). Jednym z najciekawszych projektów tego rodzaju wydaje się realizowane od stycznia 1994 (na WWW od października) w Amsterdamie „Cyfrowe Miasto” (De Digitale Stad). W wirtualnej przestrze-

ni Internetu zostało założone miasto, „zaludnione” już przez kilkadziesiąt tysięcy osób. Dostęp do wirtualnego miasta jest wolny, albowiem zostało ono pomyślane jako odpowiedź na postępującą komercjalizację Sieci. Żadne ruchy użytkowników nie są tam rejestrowane (odrzućcie ideę kontroli). Cyfrowe Miasto nie dąży do promowania określonych idei, lecz stymuluje i organizuje publiczne debaty. Podobny projekt jest realizowany także w Berlinie (Internationale Stadt – Die ideale Stadt im Internet).

Welcome to the Wired World – witaj w usieciowionym świecie – oznajmiało główne hasło a zarazem motto wspomnianego już festiwalu @rs Electronica 1995 – pierwszego, który uznał net art za podstawową dyscyplinę elektronicznej kreacji artystycznej, za sztukę XXI wieku. I chociaż można to tytułowe zaproszenie odnosić do przybywającej tłumnie z całego świata publiczności festiwalowej, jak i do wszystkich potencjalnych użytkowników Internetu, to jest ono również wezwaniem kierowanym ku sztuce. Ona bowiem zawsze wiązała się ze swoim czasem, będąc jego emanacją i wyjaśnieniem zarazem. Dziś sztuka, jeśli nie chce stracić kontaktu ze współczesnością, musi podejmować także (jeśli nie przede wszystkim) wyzwania stwarzane przez rozwój technologii komputerowych, a już szczególnie tych, które – jak Internet – uznają wolność za swą najważniejszą zasadę.

Nie mamy już korzeni – mamy anteny

Wiele bardzo ważnych problemów wynikających z rozwoju komunikacji w Internecie będzie wymagało uważne-

go przemyślenia. Sieć Internetu problematyzuje ukształtowany system instytucji kulturalnych. Nie atakuje ich, jak to niegdyś czynili futuryści, lecz po prostu w pewnym wymiarze je uniepotrzebna. Wprowadza także niepokój do ustabilizowanych zasad określających własność intelektualną, podważa prawa autorskie. Nie jest zainteresowana podtrzymywaniem jakichkolwiek granic (pomiędzy sztuką a rzeczywistością pozaartystyczną, pomiędzy kulturą a naturą, pomiędzy tym, co naturalne, a tym, co cyfrowe, etc.), neguje ideę centrum i wynikające stąd reguły porządkowania rzeczywistości (jakiegokolwiek). Niechętnie odnosi się do idei władzy, ograniczając ją do zadań administracyjnych (organizowanie systemów wymiany). Istniejący w zachowaniach użytkowników etos Internetu (netykieta) zorganizowany jest wokół idei wolności, jako zasady centralnej.

146

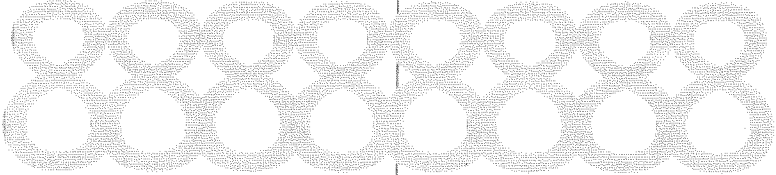
Do najważniejszych problemów, związanych z funkcjonowaniem Internetu należy, prawdopodobnie, zagadnienie tożsamości kulturowej, lapidarnie sformułowane przez australijskiego krytyka McKenzie Warka w słowach: nie mamy już korzeni, mamy anteny (Wark, 1995), oraz związany z poprzednim problem komunikacji międzykulturowej. Sieć buduje, bowiem, nową, własną kulturę wykorzystując w tym celu, wzorem bricoleura Claude’a Lévi Straussa, fragmenty kultur zastanych. Ta nowa kultura Internetu jest jednak pozbawiona organizującego ją od wewnątrz systemu. Nie ma też fundamentu wspólnych ideologii. Ujmując ją w tradycyjnych kategoriach powiedzielibyśmy wręcz, że brakuje jej tak wielu wyznaczników organizacji

kulturalnej, iż każe to zastanowić się nad zasadnością posługiwania się wobec niej tym określeniem. Albo nad koniecznością redefinicji samego pojęcia. Społeczność żyjąca według tych reguł (cyberwspólnota; społeczność wirtualna) również wymyka się wszelkim próbom całościującego wyjaśnienia. Rozpada się ona na grupy lokalne, różniące się między sobą w wielu zakresach. Komunikacja między nimi – więź internetowa – dostarcza każdej z nich racji trwania i skłania do ciągłego redefiniowania własnej tożsamości oraz do refleksji nad relacjami z innymi

wspólnotami. W tym właśnie leży kulturotwórcza rola i zarazem odpowiedzialność globalnych systemów komunikacyjnych, a wśród nich – sztuki Internetu.

Zamazując, jak pisałem wcześniej, wszelkie granice, także te, które oddzielają sferę prywatną od publicznej, Sieć umieszcza internautów w przestrzeniach wirtualności. Tam, gdzie są redefiniowane nie tylko wymiary tożsamości i kategorie kultury, ale również biologiczny fundament rodzaju ludzkiego. Tam, gdzie jest kształtowana przyszłość.

nasze życie rozgrywa się w swoistych międzyprzestrzeniach i międzyczasach, w hybrydycznym świecie „pomiędzy”. Już nie tylko pomiędzy różnymi cywilizacjami, różnymi kulturami, ale też i pomiędzy realnością oraz wirtualnością



TRANSFORMACJE I TRANSGRESJE.
SZTUKA MIĘDZY RZECZYWISTOŚCIĄ
REALNĄ A WIRTUALNĄ

149

Transformacje świata

Dynamiczny rozwój technologii komunikacyjnych, sukcesywnie pojawiające się coraz to nowych mediów oraz ich rozległe i powszechne zastosowania dogłębnie przeobraziły przestrzenie naszych doświadczeń, odmieniły nasze życie, nadały nowe formy cywilizacji, gruntownie przekształciły kulturę. Procesy te przebiegały szczególnie gwałtownie w drugiej połowie dwudziestego stulecia, wraz z postępującym doskonaleniem technik cyfrowych. Obecnie, na początku nowego

wieku (i nowego tysiąclecia zarazem), żyjemy w świecie fundamentalnie przeobrażonym.

Jako rezultat rozwoju technologii komunikacyjnych ukształtowała się sfera rzeczywistości medialnej. W konsekwencji jej narodzin powstały także obszary pogranicza, miejsca kontaktu, oddziaływania oraz wzajemnego przenikania się światów medialnych i rzeczywistości realnej. Granica między tymi dwiema podstawowymi obecnie dziedzinami życia – wirtualną rzeczywistością mediów i rzeczywistością

świata realnego – stała się zarazem źródłem i modelem dla wszystkich innych granic, których istnienie zostało spowodowane bądź zmodyfikowane przez media. Granica ta nie ma cech trwałości czy niezmienności, ma charakter tyleż przestrzenny, co czasowy (choć można by też uznać, że w istocie jest ona pozaprzestrzenna i pozaczasowa, gdyż – jako *sui generis* zjawisko mentalne – wymiarów tych nie posiada, lecz jedynie się do nich odnosi), jest procesem, w ramach którego obserwujemy ciągłą wymianę jakości, przesunięcia i przemieszczenia pozycji, zmianę wartości i znaczeń. Jest ona, ze względu na swój wspomniany wcześniej charakter mentalny, nieuchwytną granicą *in progress*, swoistym fenomenem nomadycznym, przenoszącym się zawsze wraz z nami i przeobrażającym się nieustannie w czasie i przestrzeni, stale nam w swej zmienności towarzyszącym. Jest środowiskiem ponowoczesnej egzystencji, naszym światem *in statu nascendi*.

Nowe przestrzenie i nowe jakości życia

Wszechobecność tak pojmowanej granicy sprawia, iż nasze życie rozgrywa się w swoistych międzyprzestrzeniach i międzyczasach, w hybrydycznym świecie „pomiędzy”. Już nie tylko pomiędzy różnymi cywilizacjami, różnymi kulturami, ale też i pomiędzy realnością oraz wirtualnością. Można w tym dostrzegać nowy fundament nieprzewycięzalnej wieloekształtności świata, jedno ze źródeł pluralizmu i przyczynę stale podejmowanych transgresji ontologicznych bądź też, wzorem Jeana Baudrillarda, widzieć tu narodziny homogenizacji, twierdzić, że

im częściej przebywamy równocześnie w obu tych światach, tym bardziej łączą się one ze sobą, sprawiając w rezultacie, że tracimy zdolność ich rozróżnienia. W tym drugim ujęciu realność i wirtualność łączą się w nowe jakościowo rzeczywistości, określane mianem symulaków. Byty je stanowiące – według zwolenników tej koncepcji¹ – nie posiadają już właściwości, które pozwoliłyby odróżnić formy wirtualne od realnych.

Z tych dwóch konkurujących stanowisk bliższe moim poglądom jest to pierwsze, które przedstawia obraz świata głęboko zróżnicowanego. Wydaje się ono bardziej skuteczne i pozytywne w opisywaniu złożoności współczesnej kultury, o wiele bardziej sprawne w analizie najnowszej sztuki². Ponadto, dynamiczność i płynność granic tak interpretowanej rzeczywistości nakazuje dostrzegać w nich raczej układ odniesień, układ obustronnych związków, niż tradycyjnie pojmowane stabilne przedziały. Współczesne granice między różnymi sferami rzeczywistości nie oddzielają ich od siebie, lecz stawiają we wzajemnych relacjach. Do tej właściwości granic przyjdzie mi jeszcze powracać, gdy w dalszej części tego rozdziału przystąpię do analizy wybranych przykładów artystycznych.

Wolfgang Welsch zauważył, iż dynamika i intensywność relacji między

¹ Zob. np. Chyła, 1999.

² Nie powinno się jednak całkiem zapominać o odrzucanej tu koncepcji. Mało przydatna dla kompleksowych analiz współczesnej kultury artystycznej, może się ona okazać użyteczna przy interpretacji poszczególnych, występujących w kulturze procesów, jak i przy analizie pojedynczych dzieł, podejmowanych przez nie problemów oraz ich ukształtowań formalnych.

Zmiany nie omijają także i charakteru ludzkiej tożsamości, która przybiera formę otwartą, o charakterze zmiennego procesu, przekształcającego odniesienia pomiędzy cielesnością a sferą psychiki, realnością ciała i wirtualnością wyobraźni. Nowe technologie stają się roz-
szerzeniami, przedłużeniami ludzkiego ciała i jako takie wpływają na kształt tożsamości. Samo ciało, jego definicja, historia, substancja i płęć, także ulegają rozmaitym przetworzeniom, co nie pozostaje bez wpływu na sposób pojmowania tożsamości

rzeczywistością realną a światami medialnymi w istotny sposób przekształca charakter oddziałujących na siebie domen. Prowadzi z jednej strony do wirtualizacji lub derealizacji tego, co rzeczywiste (jak również naszego rozumienia rzeczywistości), a z drugiej strony – do ożywienia i wzmocnienia wartości przypisywanej nieelektronicznym doświadczeniom rzeczywistości oraz jej samej (Welsch, 1998, s. 178 i nn.). Ubocznym produktem rozwoju powyższych procesów – obok zwielokrotnienia i zróżnicowania doświadczanych światów – jest ukazanie zasadniczo konstruktywistycznego charakteru każdej rzeczywistości (ibidem, s. 183).

Patrząc z innej perspektywy, zauważymy, iż rozwój mediów doprowadził do rozbudowy i transformacji technosfery. Początkowo była ona postrzegana w opozycji do biosfery. Współcześnie, wraz z proklamacją narodzin świata post-biologicznego³, uważa się raczej, że granica między nimi staje się równie płynna, jak granica między rzeczywistością realną a wirtualną rzeczywistością mediów. Obie te domeny utworzyły wspólnie biotechnosferę, uwewnętrzniając wzajemne relacje i dynamizując swoje granice.

Zmiany nie omijają także i charakteru ludzkiej tożsamości, która przybiera formę otwartą, o charakterze zmiennego procesu, przekształcającego odniesienia pomiędzy cielesnością a sferą psychiki, realnością ciała i wirtualnością wyobraźni. Nowe technologie stają się rozszerzeniami, przedłużeniami ludzkiego ciała i jako takie wpływają na

kształt tożsamości. Samo ciało, jego definicja, historia, substancja i pleć, także ulegają różnym przetworzeniom, co nie pozostaje bez wpływu na sposób pojmowania tożsamości.

Nowa jakościowo sytuacja cywilizacyjna człowieka, jego poszerzone i przekształcone środowisko, w którym biosfera uzupełniona o technosferę tworzy wspólnie z nią syndrom biotechnologiczny, zdecydowanie oddziałuje na kształt współczesnej kultury. Wprowadza doń liczne formy, które wspólnie składają się na formację określaną mianem cyberkultury.

Sztuka w międzyświatach

W kształtującym się cyberkulturowym paradygmacie (multi)medialnym przywoływane uprzednio graniczne relacje między materialnym i wirtualnym aspektem wytworów kultury wysuwają się na pierwszy plan. Współczesne dzieła sztuki, posługujące się technologiami medialnymi, w tym – przede wszystkim – instalacje, prezentują rozmaite typy relacji między sferą materialną a wirtualną. Te relacje tworzą razem paradygmat współobecności, realizowany poprzez napięcia konfliktowe, bądź poprzez zrównoważony dialog, jak również przedstawiają różne formy aktualizowania się obu tych zestawianych wymiarów. Różnaitości form przejawiania się pierwiastka materialnego towarzyszy nie mniejsza różnorodność form wirtualności. Obie te sfery wiążą się ze sobą w dynamicznej relacji, stanowiącej proces poszukiwania równowagi. Raz jeden wymiar, raz drugi uzyskuje chwilową przewagę i wpływa w sposób decydujący na kształt całości, lecz każdy taki nie-

³ Co oznacza, iż stale rosnąca liczba zjawisk składających się na nasze życie jest mediatyzowana, rozszerzana, przekształcana bądź kreowana przez technologie informacyjno-komunikacyjne oraz wynalazki medialne; por. Ascott, 1997.

trwały, chwilowy stan ustępuje wkrótce nowemu, rozplywając się ostatecznie i nieuchronnie w nurcie ciągle postępujących przeobrażeń. Poszukiwanie i ustanawianie tej tymczasowej i chwiejnej równowagi stało się współcześnie zasadniczym polem i celem licznych eksperymentów w dziedzinie sztuki.

Przyjrzyjmy się teraz kilku przykładom owych realno-wirtualnych transgresji artystycznych. Ich różnorodność ukazuje zakres i głębokość oddziaływania obserwowanych tu procesów. I nie zapominajmy przy tym, że to one właśnie między innymi dostarczyły nam istotnych powodów dla podjęcia ogólnych rozważań na temat przeobrażeń współczesnego świata oraz argumentów dla głoszonych sądów.

Przykład 1: Piotr Lachmann — Jolanta Lothe

Przykład pierwszy pokazuje, jak nowoczesne media elektroniczne spotykają się na płaszczyźnie tematyczno-strukturalnej z tradycyjnym tekstem dramatycznym, uruchamiając przy tym syndrom realno-wirtualny. Teatr wideo „Poza” Piotra Lachmanna i Jolanty Lothe – o nim tu bowiem mowa – umiejscawia zawsze swoje przedstawienia między materialnością realnej przestrzeni scenicznej a wirtualnością obrazów wideo, pomiędzy rzeczywistością (tu i teraz) obecnością aktorki a telematyczną wideo-zjawiskowością jej samej oraz jej fantomatycznych partnerów. Ponieważ teatr ten odwołuje się chętnie do tekstów literackich (zwykle dramatycznych), które są adaptowane do potrzeb multimedialnego



PIOTR LACHMANN I JOLANTA LOTHE,
AKT ORKI (TEATR WIDEO „POZA”), 2000

01234567 9100

FORMACJE I TRANSGRESJE

spektaklu, to najciekawsze rezultaty osiąga on wówczas, kiedy kreowana struktura dramaturgiczna sprzyja aktywizacji odniesień pomiędzy obiema sferami, kiedy realność i wirtualność stają się istotnymi komponentami przedstawienia na różnych jego poziomach. Do dzieł takich należy na przykład spektakl *Akt orki*, wykorzystujący fragmenty utworów Helmuta Kajzara (*Gwiazda, Paternoster, Włosy błazna, Fonemy*) i Seami Motokiyo (*Księżniczka Różyczka*). Bohaterka – aktorka – z natury rzeczy wie dzie swoją egzystencję pomiędzy „realnością” własnej tożsamości a „fikcjonalnością” ról, w które się wciela(ła). To jednak, co początkowo mieściło się w dwóch wyraźnie oddzielonych od siebie światach – realne gesty i ich sceniczne (diegetyczne) inkarnacje, procesy kreacji i kreowane stany – to wszystko zaczyna w jej doświadczeniu powoli łączyć się w jedną czasoprzestrzeń życiową. W rzeczywistości tej każde działanie staje się rolą, a cały świat ulega postępującej wirtualizacji, pozostającej w bolesnej sprzeczności z pragnieniem bohaterki utrzymania własnej realności, z pragnieniem zachowania (odbudowania) indywidualnej tożsamości. Sztuka ta podejmuje zarazem problem statusu aktora w kulturze elektronicznej, nie tylko w aspekcie warsztatowym, ale wręcz także i w wymiarze ontologicznym. Spektakl Lachmanna i Lothe (podobnie jak i tekst *Gwiazdy* Kajzara), przypominając, iż „wirtualność” może także oznaczać „ewentualność”, „potencjalność” – a więc fenomen zawsze obecny w kulturze i w ludzkim do-

świadczeniu⁴ – odnajduje dla tej tezy bardzo adekwatne narzędzia ekspresji.

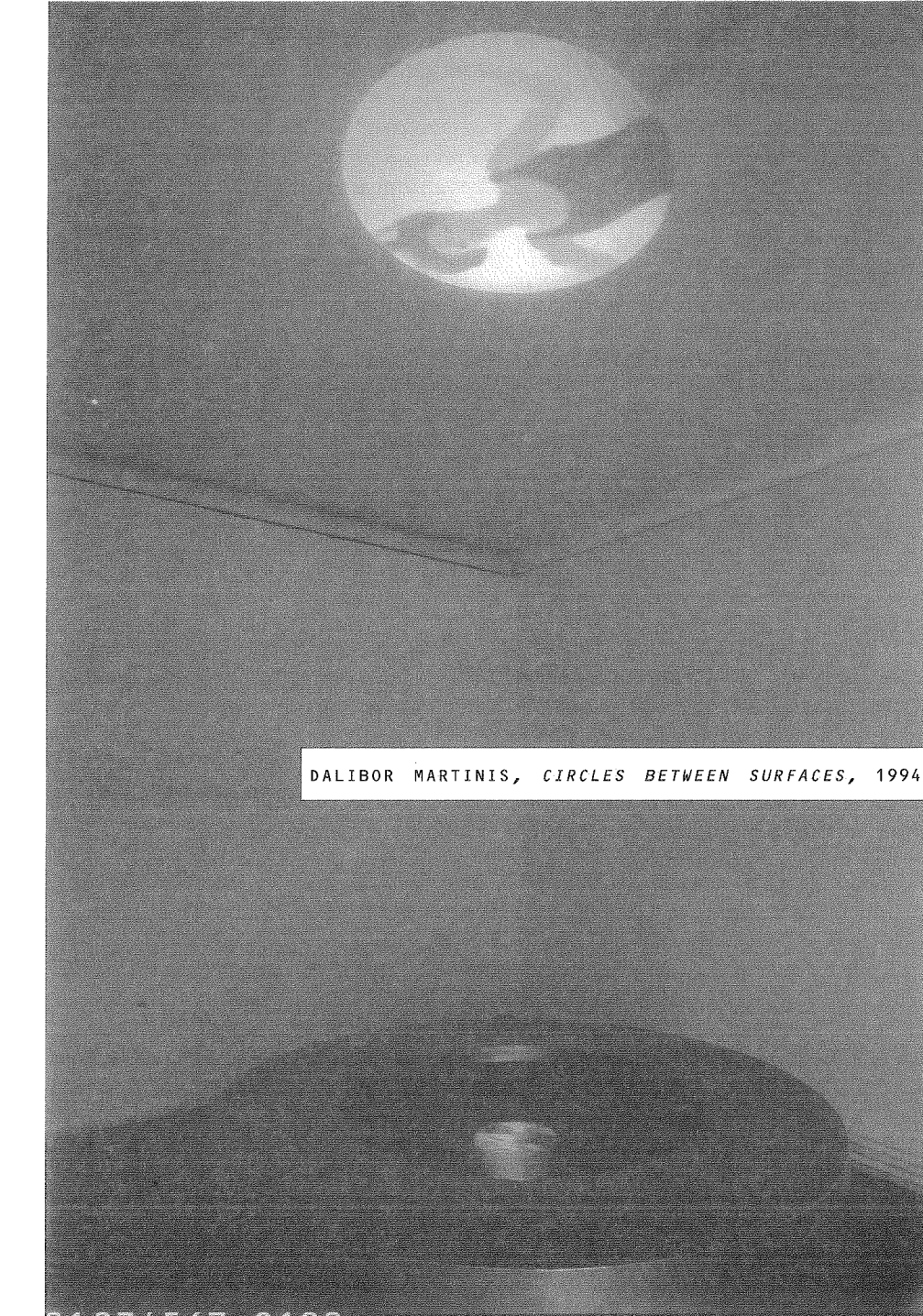
Gra relacji pomiędzy realnością a wirtualnością rozgrywa się w przedstawieniu *Akt orki* na trzech jego poziomach: tematu, poetyki oraz ontologii, splatając je wszystkie w dynamiczną strukturę wzajemnych odniesień. Spektakl ukazuje ponadto, iż „symulakryzacja” świata może być jedynie przygodnym, chwilowym jego stanem, warunkowanym przez tymczasowe układy wielokierunkowych relacji między składającymi się nań rzeczywistościami.

Przykład 2: Dalibor Martinis

Owa gra między materialnością i wirtualnością dzieła (oraz sztuki jako takiej) uzyskuje jeszcze bardziej rozbudowany kształt w instalacjach medialnych, tworzonych wspólnie przez bardzo licznych artystów. Dzieje się tak przede wszystkim za sprawą nowego statusu i nowej roli odbiorcy, który/która w instalacji staje się nader często elementem jej struktury, wzbogacając wskutek tego nie tylko całościową, dynamiczną organizację dzieła, ale również i swoją jego percepcję. Instalacje takie powołują niekiedy do życia szczególne formy (audio)wizualnej narracji autotelicznej, poprzez którą dzieło odsłania swój związek z obiema sferami bytu, swoje bycie–pomiędzy. Narracje te bowiem, pozornie lokując się całkowicie w przestrzeni wirtualnej, ujawniają zarazem swoje głębokie uzależnienie od materialności, fizyczności dzieła, aby ostatecznie odsłonić uważnemu obserwatorowi swój rzeczywisty charakter i wymiar: rozpięcie między obiema sferami. Dzieło jako

154

⁴ Zob. Kluszczyński, 1995; tutaj także poglądy Pierre'a Lévy i Slavoj'a Žižka.



DALIBOR MARTINIS, *CIRCLES BETWEEN SURFACES*, 1994

całość, w swej ontologicznej dwuwymiarowości, staje się w tym przypadku dyskursem ujawniającym (odkrywającym) równocześnie materialność wirtualnych światów i wirtualność materii⁵.

Znakomitym, pełnym wirtuozerii przykładem takiej pracy jest instalacja wideo Dalibora Martinisa *Circles Between Surfaces*. Dzieło to w sposób klasyczny dla każdej instalacji medialnej – wynikający z jej charakterystyki ontyczno-strukturalnej – umieszcza nas w polu intensywnych relacji pomiędzy obiema analizowanymi sferami.

Świat realny jest tu reprezentowany przez żywiół wody. Został on skonfrontowany z wirtualnością projekcji. Woda wypełnia metalowy obiekt – rzeźbę w kształcie studni. W jego podwójnym dnie znajduje się wideoprojektor. Emitowany przezeń snop światła wydobywa się przez szklane okrągłe okienko w dnie rzeźby, przenika przez wodę i pada na sklepienie sali. Projektowany obraz także pokazuje wodę. Nadpływający kolejno nurkowie usiłują opowiedzieć nam językiem gestów buddyjski koan, rezygnują, odpływają, znów powracają. Oprócz rzeźby wypełnionej wodą oraz projekcji wideo, w skład instalacji wchodzi jeszcze rurka doprowadzająca wodę na sklepienie, ukryta tak, że wywołuje wrażenie, że woda kapie z projektowanego obrazu. Krople spadające na powierzchnię wody w „studni” tworzą kręgi, które zostają następnie przeniesione wraz ze światłem projekcji na obraz. W ten sposób nie tylko wytwarza się wizja doskonałej harmonii pomiędzy sferą realną a wirtualną, ale także zostają uruchomione między

nimi bliskie i wzajemne relacje oddziaływania. W ten właśnie sposób praca Martinisa kieruje naszą uwagę ku przeobrażeniom dotyczącym rzeczywistości naszych doświadczeń, ku obustronnym uzależnieniom i oddziaływaniom występującym między realnością i wirtualnością.

Opisana wyżej instalacja Martinisa nie jest oczywiście jedynym dziełem w jego dorobku artystycznym, które podejmuje interesującą nas tu problematykę. Można by wręcz stwierdzić bez ryzyka popełnienia błędu, że w różny sposób była ona prawie zawsze obecna w jego twórczości. Od samego niemal jej początku, bowiem można było zauważyć charakterystyczne dla niej wewnętrzne napięcie, dualistyczny konflikt wyznaczający strukturę jego dzieł.

156

Początkowo to przeciwstawienie rozwijało się na płaszczyźnie formalnej i semantycznej. Struktura taśm wideo, jak również wideoinstalacji, była zorganizowana wokół opozycji punktów widzenia (na przykład *View To Another View*, 1986), wokół przeciwstawnych dyskursów (*Black and White*, 1985), wyrastała ze zderzenia konstrukcji i narracji (*Supper At Last*, 1990-92). Bardzo interesująco pomyślanym fundamentem konfliktu strukturalnego było również banalne zdawałoby się zderzenie znaku i nieobecności przedmiotu (na przykład *Tavola Calda*, 1987, czy też wspomniana już instalacja *Supper At Last*). Dualizm formalny był nader często związany z wzmacniającą go konfliktowo potraktowaną tematyczną relacją między kobietą a mężczyzną; tak jest na przykład w *Chanoyu* (1983) czy też w przywoływanej już taśmie *Black and White*. Sprzyjał temu niewąt-

⁵ Zob. więcej na ten temat Kluszczyński, 1999, rozdział IV.

DALIBOR MARTINIS, *THE LINE OF FIRE*, 1994



01 23456789100 TRANSFORMACJE I TRANSGRESJE.

pliwie fakt współpracy Dalibora Martinisa przy realizacji niektórych prac z Sanją Iveković.

Wspomniana relacja jest w przekonaniu Martinisa zakorzeniona w uniwersalnym przeciwstawieniu pierwiastka męskiego i żeńskiego, które (rozmaicie werbalizowane, na przykład w postaci opozycji yin-yang) stanowi fundament licznych konstrukcji światopoglądowych, multiperiodyczny wzór kulturowy. Opozycja ta cieszyła się szczególnie zainteresowaniem artysty (zob. Milovac, 1995).

Podstawową opozycją wyznaczającą przez szereg lat charakter twórczości Dalibora Martinisa, ogarniającą również obie wspomniane wyżej struktury aporetyczne (formalną i semantyczną), była antynomia formy i medium. Martinis rozpoczął swoją pracę z wideo w okresie, kiedy w sztuce europejskiej bardzo ważną rolę odgrywały tendencje analityczno-konceptualne. Fakt ten wniósł do jego twórczości nie tylko zainteresowanie technologicznym wymiarem tej sztuki oraz poznawczo-teoretyczny stosunek do medium, lecz także stworzył trwały fundament dla dialogowej, dualistycznej struktury jego wyobraźni i wyłaniających się zeń dzieł. Narracje podejmowane przez Martinisa zawsze odnosiły się również do kontekstu, w ramach którego były rozwijane, czyli prowadziły również dialog z medium. Dyskursowi artystycznemu towarzyszył więc równolegle prowadzony w obrębie tego samego dzieła dyskurs metaartystyczny.

W pracach Dalibora Martinisa z lat dziewięćdziesiątych dało się zaobserwować nowe zjawisko, jak również dostrzec nową ich jakość. Nowe zjawisko,

to postępujący proces przewycięzania i usuwania opozycji, które dotąd tworzyły fundament każdej jego realizacji. Proces ten nie prowadzi jednak do zniesienia złożoności strukturalnej jego prac. Zamiast tego widzimy, jak strukturalny antagonizm między elementami bądź aspektami dzieła ustępuje miejsce ich zrównoważonej współobecności. Na pierwszy plan wyrasta w tym nowokształtującym się paradygmacie relacja między materialnym i wirtualnym aspektem dzieła. To właśnie ona stanowi wspomnianą wcześniej nową jakość prac Dalibora Martinisa, która w dalszym ciągu określa charakter jego twórczości.

Opisana wcześniej instalacja *Circles Between Surfaces* stanowi, jak już stwierdziłem, doskonały przykład opisywanej tu postawy artystycznej.

158

W twórczości Martinisa można jednak odnaleźć wiele nie mniej interesujących dzieł, jak na przykład kolejne instalacje wideo: *Eclipse* czy *Coma* (obie zrealizowane w roku 1996). Wszystkie one prezentują rozmaite typy relacji między sferą materialną a wirtualną, pokazując różne formy aktualizowania się obu tych zestawianych wymiarów.

Poszukiwanie i ustanawianie tymczasowej i chwiejnej równowagi między materialnością a wirtualnością stało się, jak już pisałem, zasadniczym polem eksperymentów artystycznych Dalibora Martinisa. Toczone w jego pracach gry lokują się nie tylko między materialnością a wirtualnością sztuki, ale także między koncepcją a technologią, przestrzenią a czasem, narracją a jej ramą, historią a terażniejszością, dziełem a jego odbiorcą. Wspólnie wszystkie one budują dynamikę jego twórczo-

ści i nadają jej charakter tak doskonale wyrażający duch współczesnych poszukiwań artystycznych⁶.

Przykład 3: Izabella Gustowska

Kolejnego przykładu interesujących nas tu relacji dostarcza najnowsza faza twórczości Izabelli Gustowskiej.


Tworzone od początku lat dziewięćdziesiątych instalacje i rzeźby wideo Izabelli Gustowskiej stanowią oryginalne i niezwykle interesujące połączenie indywidualnej poetyki, kształtującej się w ciągu długiego okresu czasu i w różnych uprawianych przez artystkę dziedzinach sztuki, z tendencją o charakterze ogólnym, należąca

współcześnie do najważniejszych wyznaczników sztuki (multi)medialnej. Tendencja ta trafiła do twórczości Gustowskiej wraz z wprowadzoną tam technologią wideo. Wspomnianą poetykę określiłem niegdyś mianem onirycznej⁷, wskazując na charakterystyczne dlań liczne odniesienia do problematyki snu, czasu, pamięci i wyobraźni, jak również na występujące tam techniki odrealnienia, transformacji, przenikania i transgresji⁸. Już wówczas jednak można było także zauważyć postępujący szybko wzrost

⁷ Zob. Kluszczyński, 1998, rozdział *Gdy sen nadchodzi. z kątów wypęta śmierć. O twórczości Izabelli Gustowskiej*.

⁸ Zob. Kluszczyński, 1990, s. 114-122; por. też Okopień-Sławińska, 1973.

⁶ Na temat twórczości Martinisa zob. np. Kluszczyński, 1997.



IZABELLA GUSTOWSKA,
L'AMOUR PASSION,
GALERIA ARSENAŁ,
2000

01 234567 9100

znaczenia innej jeszcze właściwości sztuki Gustowskiej – występowania w strukturze tworzonych przez nią obiektów wideo wyraźnie zaznaczanych, eksponowanych relacji pomiędzy ich stroną fizyczną a obrazowo-wirtualną. Ta właśnie cecha reprezentowała w pracach artystki, pochodzących z pierwszej połowy lat dziewięćdziesiątych, analizowaną tu ogólną tendencję, zmienną dla całościowo postrzeganej twórczości (multi)medialnej ostatnich lat.

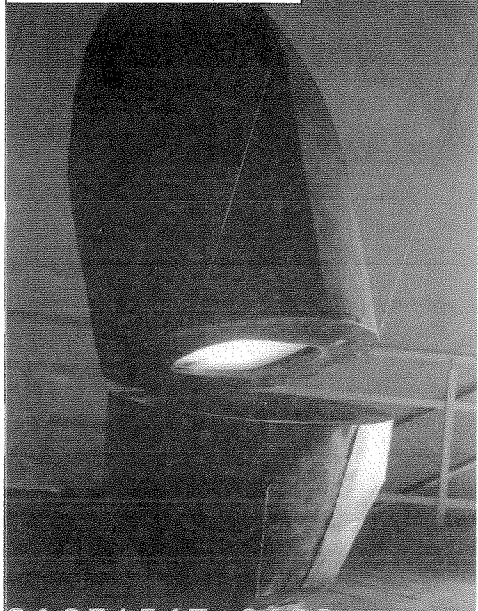
Najnowszy okres twórczości Gustowskiej (w jego ramach, obok znanych już wątków, jak na przykład *Względne cechy podobieństwa*, pojawia się i rozwija nowy cykl: *Śpiewające pokoje*) bynajmniej nie zgubił obu wskazanych właściwości jej dotychczasowej sztuki, lecz przeciwnie – znacznie je pogłębił, a ponadto przydał większego znacze-

nia relacjom między nimi. To już bowiem nie syndrom oniryczny (o którym można powiedzieć, iż jest napięciem pomiędzy układem uznawanym za realny, a tym, który w ramach tego samego świata jest traktowany jako wyobrażony), uzupełniony o zespół względnie autonomicznych wobec tamtego i występujących doń równolegle odniesień pomiędzy obrazami a materią, w zasadniczym stopniu stanowi o charakterze jej twórczości. Funkcję tę obecnie wypełniają przede wszystkim bogate, zróżnicowane związki łączące ze sobą oba te kompleksy, związki nadające każdemu budowanemu dziełu wymiar złożonej, wielowymiarowej konstrukcji, wiążącej ze sobą rozliczne i różnorodne rzeczywistości. Związki te wyznaczają ścieżki, którymi porusza się odbiorca doświadczający i interpretujący sztukę Gustowskiej.

160

Wspominana już relacja między wirtualnością obrazów a realnością materii w dalszym ciągu należy oczywiście do zasadniczych jakości jej prac. Poniekąd wynika to z samego charakteru elektronicznej technologii medialnej, która aktywizuje odniesienia pomiędzy wskazanymi sferami. Jednak w przypadku twórczości Gustowskiej, jak już wspominałem odnosząc tę obserwację do wcześniejszego jej okresu, związki te są bardzo pogłębione i uwydatnione. Są one wyraźnie obecne zarówno w strukturze dzieł, jak też i na poziomie tematów. Niekiedy zdarza się, że solidne, chropawe, żelazne obiekty z wyraźnymi, wręcz podkreślonymi ścieżkami spawów⁹ zamy-

IZABELLA GUSTOWSKA,
ŻYWA WODA, 1993



⁹ Spawy te skądinąd same wpisują w surowość struktury żelaznej bryły delikatność rysunku, wspomagając w ten sposób pracę obrazów.

IZABELLA GUSTOWSKA, L'AMOUR PASSION, GALERIA ARSENAL, 2000

01234567 9100

kają w sobie subtelne, kruche formy obrazowe, podczas gdy towarzyszące im ostre, przenikliwe dźwięki zdają się budować pomosty między skontrastowanymi w ten sposób domenami wizualności. Innym razem ażurowe konstrukcje nie potrafią powstrzymać strumieni światła, które przenika przez powłokę materii, przelewa się na wskroś metalowych form, transcenduje wyznaczone mu granice. Jeszcze innym razem z kolei, przejrzyste, pleksiglasowe obiekty odślaniają w swej nieskrytości zarówno elektronowe promieniowanie obrazów, jak i metaliczność, fizyczność elektronicznych wnętrzości oraz surowość uwolnionych z obudowy lamp kineskopowych. To, co uderza we wszystkich tych przypadkach, to nieustające przekraczanie i problematyzowanie granic, odwracanie porządków, łamanie przeciwstawięń, wzajemne przenikanie odmiennych i – zdawałoby się – ostatecznie rozdzielonych terytoriów.

Relacje pomiędzy materialnością konstrukcji obiektów a wirtualnością obrazów współtworzą i wspomagają inne jeszcze przeciwstawienie: wnętrza i zewnątrz. Jednak tak, jak w przypadku poprzedniej opozycji, tak i tutaj wydaje się, jakby kontrapunkt stanów i form był powoływany do istnienia po to tylko, aby mógł zostać podważony. I to przeciwstawienie bowiem samo się osłabia, kwestionuje własną prawomocność, a niekiedy całkowicie znosi. Formy (konstrukcje dzieł) pozostają niedomknięte (na różne sposoby), co powoduje że wnętrza i zewnątrz co chwila zlewają się ze sobą, prowadząc nigdy nie kończącą się grę – dialog przestrzeni. Pła-

skość fotografii jest przełamywana trójwymiarowością materialnego podłoża. Ani obrazy, ani światło – czasami występujące nie w roli wehikułu obrazów, lecz w postaci czystej energii – nie pozwalają się ograniczyć, zamknąć w jednej, określonej dziedzinie, tworząc dynamiczne, ruchliwe i zmienne terytorium.

Można by uznać, że obie przedstawione powyżej opozycje prowadzą aktywny dialog z relacjami, które wyznaczały oniryczny charakter twórczości Gustowskiej. Wspomинane już napięcie między realnym a wyobrażonym, podstawowa struktura form onirycznych, bardzo wiele zawdzięcza stale przekraczanemu, zarzucanemu i na nowo podejmowanemu przeciwstawieniu realności materii i wirtualności obrazu. Ujęta tyleż dosłownie, co w sposób metaforyczny opozycja wnętrza i zewnątrz także wydaje się współtworzyć i wspierać syndrom oniryczny. Równocześnie jednak daje się wyraźnie za-

uważyć, że właściwości te, jak i cała postawa artystki ulega bardzo znaczącemu przeobrażeniu. Gdyby chcieć utrzymywać, że oniryzm jest ciągle charakterystyczną cechą sztuki Izabeli Gustowskiej, właściwością także i najnowszej jej fazy, to należałoby wówczas podkreślić, że posiada on obecnie zupełnie nowe, odmienne w stosunku do etapu poprzedniego zabarwienie jakościowe, że w większym stopniu wyrasta z opisanych powyżej strukturalnych zależności, konfliktów i transgresji, niż z podejmowanych tematów, problemów, symboli i metafor. Tym bardziej, że nader często bywa on także produktem gry pomiędzy obrazami i materią, prowadzonej na płasz-

czyźnie formalno-semantycznej. Wówczas przedmioty wyjęte z życia codziennego, światy codziennych czynności, zostają ujęte w cudzysłów formy. Uniezwykłe, pozbawione naturalnej dla nich funkcji, jakby wtórnie już uzyskują wymiar oniryczny.

Oczywiście w dalszym ciągu napotykamy w pracach Gustowskiej bardziej autonomiczne formy oniryczne: obiekty bez trwałej tożsamości, zdarzenia poddane logice paradoksu, formy hybrydyczne. Ich rola jest już jednak w poważnym stopniu ograniczona; zamiast samodzielnie tworzyć świat oniryczny, uczestniczą w niekończącym się procesie przemian, w którym nie jest ostateczne.

Oniryzm był niegdyś próbą całościującego ujęcia form, zdarzeń i procesów zbyt zróżnicowanych, aby można było połączyć je w ramy „realnego” świata. Był formą rzeczywistości niemożliwej do zaakceptowania przez Rozum. Dziś oniryzm nie jest już jakością żadnego, określonego świata, żadnej rzeczywistości czy marzenia na jawie. Jest on jakością doświadczenia jednostki odkrywającej wielość światów, przekraczającej granice między nimi, uczącej się żyć w międzyprzestrzeni i międzyczasie. Twórczość Izabelli Gustowskiej jest świadectwem tej transformacji. Kategoria oniryzmu przestaje w tej sytuacji być narzędziem, za pomocą którego można by skutecznie i pożytecznie interpretować jej sztukę. To sztuka Gustowskiej występuje tym razem w roli instrumentu analitycznego. Poddaje ona analizie kategorii oniryzmu i surrealizmu, a na przykładzie ich zmieniającego się statusu – ukazuje inny jeszcze, znacznie poważniej-

szy proces zmian: transformację całego paradygmatu kulturowego.

Przykład 4: Agnes Hegedüs

Przeciwstawienie dwóch rzeczywistości – realnej i wirtualnej – odnajduje swój najpełniejszy wyraz w sztuce interaktywnej. Dzieje się tak dlatego, że ogólna struktura dzieła interaktywnego ufundowana jest na analogicznej opozycji realności i wirtualności. Układ ten pojawił się już wcześniej w sztuce konceptualnej (w postaci przeciwstawienia materialnego artefaktu i przedmiotu semantycznego), którą wskutek tego można uznać za początek procesu prowadzącego do sztuki hipermediów¹⁰. Interaktywne instalacje multimedialne pozwalają odbiorcy–interaktorowi inicjować i sterować

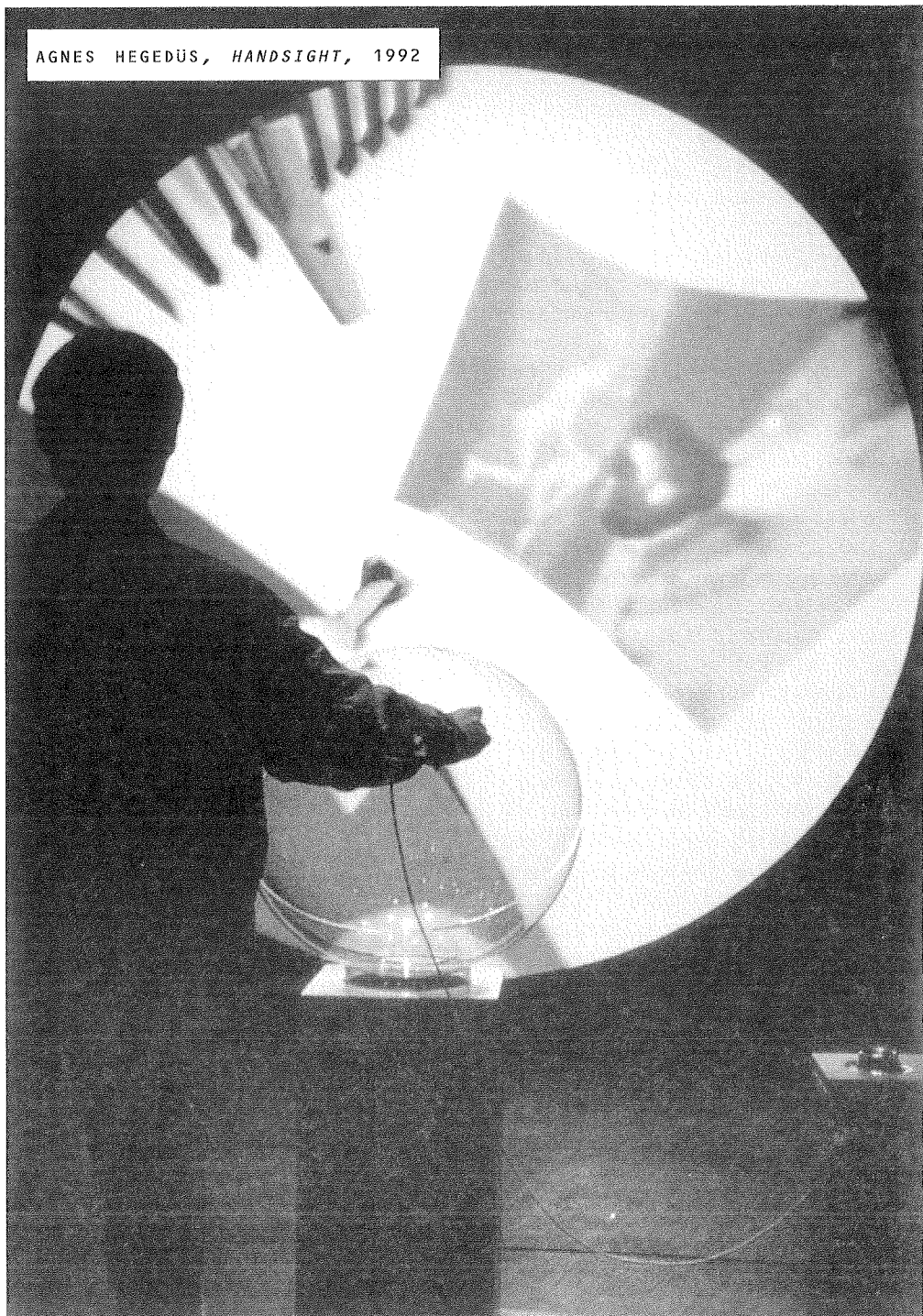
163

za pomocą interfejsu relacjami pomiędzy realnością artefaktu i wirtualnością dzieła – produktu interakcji. Cały ten układ – pole komunikowania interaktywnego – staje się w ten sposób czasoprzestrzenią wzajemnych przenikań i transformacji obu sfer rzeczywistości.

Bardzo interesującym przykładem owych realno-wirtualnych procesów jest interaktywna instalacja multimedialna Agnes Hegedüs *Handsight*. Dzieło jest doświadczone jako proces interakcji spinający oba wymiary rzeczywistości. Interaktor, manipulując interfejsem w kształcie gałki ocznej, uzyskuje w ten sposób wgląd w świat wirtualny, udostępniany mu poprzez projekcję. Na jej przebieg może on wpływać właśnie za pomocą wspomnianego interfejsu, respektując jednakże z konieczności zasady widzenia

¹⁰ Zob. więcej na ten temat Kluszczyński, 1999a.

AGNES HEGEDÜS, *HANDSIGHT*, 1992



obowiązujące w świecie wirtualnym („pozaludzka” perspektywa).

Instalacja Hegedüs zwraca naszą uwagę na wielorako pojmowaną problematykę przemieszczenia (translokacji). Po pierwsze, poprzez samo już podjęcie zagadnienia relacji między rzeczywistością realną i wirtualną, możliwości komunikacyjnych pomiędzy nimi i wzajemnego ich na siebie oddziaływania. Po drugie, poprzez strukturalne i tematyczne odniesienie do zagadnień teleobecności, przemieszczenia naszych zmysłów w odległą przestrzeń. Po trzecie wreszcie, metodą przeobrażenia i wymiany funkcji narzędzi percepcyjnych – poprzez przekazanie władzy nad jednym zmysłem (wzrok) pod kontrolę drugiego (dotyk). Ten ostatni aspekt ujawnia nieznany dotąd wymiar „bycia pomiędzy”, zrodzony z doświadczeń uzyskanych na realno-wirtualnym pograniczu: bycie pomiędzy zmysłami, pomiędzy danymi wzrokowymi a dotykowymi.

Doświadczenie bycia pomiędzy uzyskuje szczególny charakter w przypadku sztuki wykorzystującej technologię rzeczywistości wirtualnej (praca Agnes Hegedüs stanowi wstęp do działań artystycznych tego rodzaju). Ciało ludzkie bowiem stanowi wówczas swoistą część dzieła, albo też odgrywa rolę interfejsu¹¹ – przez nie bowiem przebiega właśnie granica oddzielająca świat realny i wirtualny.

Złożoność artystycznych relacji pomiędzy światem realnym a wirtualnym uzupełniają współcześnie dzieła osa-

dzone w Internecie. Komunikacja z cyfrowymi bytami, posiadającymi częściowo atrybuty istot żywych i/lub inteligentnych, wydatnie poszerza rozpiętość naszych ontologiczno-transgresyjnych doświadczeń i otwiera nas ku nowym formom odniesień pomiędzy realnością a sferami wirtualnymi.

Zakończenie

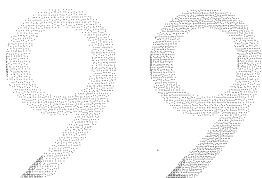
Pora na podsumowanie. Powyższe rozważania wraz z przywołanymi przykładami pozwalają stwierdzić, że granice między wyraźnie dotąd wyodrębnionymi i przeciwstawnymi domenami rzeczywistości i kultury uległy współcześnie – przede wszystkim za sprawą mediów i multimediów – problematyzacji, erozji i dynamizacji, przekształcając się w układ wzajemnych relacji i odniesień, w hybrydyczną procesualną, międzyprzestrzeń, w „świat pomiędzy”. Szczególnie interesującą formą owych przekształceń stała się współczesna sztuka interaktywna, zdominowana przez problematykę relacji występujących między przekształcającymi się nieustannie, ontologicznie opalizującymi domenami, przez problematykę ich obustronnych oddziaływań, przenikań i transformacji. We wszystkich tych sferach na plan pierwszy wysuwają się zagadnienia związane z odniesieniami pomiędzy rzeczywistością realną a wirtualną, prowadzące zwykle do wniosków mówiących o konstruktywistycznym charakterze każdej rzeczywistości.

¹¹ Por. Angerer, 1998.

Spojrzenie jest w sztukach wizualnych instancją sprawczą, fenomenem prefigurującym formę dzieła. Struktura dzieła odpowiada złożonej formie percepcji. Ta z kolei jest związana z ideologią, której służy i przez którą jest określana. Spojrzenie bowiem nie jest niewinne, neutralne. Strukturuje ono – jak wiadomo – i porządkuje oglądany przedmiot, dostosowując go do percepcyjnych *a priori*. Spojrzenie może być także rozumiane jako forma działania. Wówczas intencje, cel obserwacji wysuwają się na plan pierwszy



BUNT UJARZMIONYCH CIAŁ.
MULTIMEDIAŁNA TWÓRCZOŚĆ
LYNN HERSHMAN



167

Człowiek, o którym tyle nam mówią i do wyzwolenia którego wzywają, jest już, sam w sobie, wynikiem o wiele głębszego ujarzmienia. Zamieszkuje w nim, wynosi go do istnienia „dusza”, a jest ona częścią panowania władzy nad ciałem. Dusza – skutek i narzędzie pewnej politycznej anatomii. Dusza – więzienie ciała.

Michel Foucault

Wstęp

Trwająca już kilkadziesiąt lat twórczość Lynn Hershman – pomimo ciągłych przeobrażeń, którym poddawane są nie tylko struktury realizowanych

przez nią dzieł oraz stosowane w nich środki wyrazowe i technologie, ale także i rodzaje artystyczne, w których sytuuje się jej działalność, pomimo przeobrażeń nadających tej sztuce różno-

LYNN HERSHMAN, TV LEGS, 1990, PHANTOM LIMB PHOTOGRAPH



rodność formalną i medialną – twórczość ta okazuje się zwarta i koherentna wówczas, gdy interpretujemy jej zawartość problemową oraz stanowiący jej zaplecze światopogląd. Sztuka performance, instalacje *in situ*, fotografie, taśmy wideo i instalacje interaktywne, wszystkie te media – kiedy posługuje się nimi Hershman – konsekwentnie i niezmiennie wyrażają sprzeciw ciała wobec prób jego ujarzmienia, opór wobec usiłowań narzucenia mu cudzej dominacji, bunt przeciw wszelkiej przemocy.

Wszystkie odmiany sztuki, które uprawia Hershman, należą do szeroko rozumianej twórczości wizualnej. Wskazane zagrożenia ciała oraz sprzeciw wobec nich, pojawiają się więc nie tylko na poziomie znaczeń – podejmowanych tematów i dyskutowanych problemów – lecz uobecniają się również w wymiarach ontyczno-strukturalnych wyznaczanych przez kategorię spojrzenia – pojęcia podstawowego dla tej dziedziny kreacji artystycznej. To organiczne niemal powiązanie semantyki dzieł i ich konstrukcji (poetyki) należy do najistotniejszych i najbardziej wartościowych cech jej twórczości.

Spojrzenie

Spojrzenie jest w sztukach wizualnych instancją sprawczą, fenomenem prefigurującym formę dzieła. Struktura dzieła odpowiada założonej formie percepcji. Ta z kolei jest związana z ideologią, której służy i przez którą jest określana. Spojrzenie bowiem nie jest niewinne, neutralne. Strukturuje ono – jak wiadomo – i porządkuje oglądany przedmiot, dostosowując go do percepcyjnych *a priori*.

Spojrzenie może być także rozumiane jako forma działania. Wówczas intencje, cel obserwacji wysuwają się na plan pierwszy. Spojrzenie, które zaspokaja wyłącznie pragnienia patrzącego jest oceniane przez obiekt obserwacji jako własne zagrożenie. Niepożądane spojrzenie (na przykład: oko voyeura) śledzi i odkrywa, nadzoruje i zawłaszcza, pozbawia prywatności, obnaża i poniża. Zamienia oglądaną osobę w przedmiot.

Wzajemne uzależnienie podmiotu i przedmiotu – podstawa licznych konstrukcji filozoficznych – jest w pewnym sensie funkcją spojrzenia. Zawłaszczenie punktu widzenia jest formą dominacji i ujarzmienia. Spojrzenie przynosi wiedzę, która rodzi siłę i służy władzy (będąc zarazem jej ekspresją). Ciało zostaje poddane kontroli. Zostaje ujarzmione. Dusza – narzucone z zewnątrz „ja” staje się gwarantem tego ujarzmienia (problematyzując przy okazji dychotomię: Wnętrze – Zewnątrz). Od kilku już stuleci – od czasów klasycyzmu, jak dowodzi Michel Foucault w *Historii seksualności* – represja (pojmowana niekiedy jako przymus dyskursu) cementuje władzę, wiedzę i seks w związek niemal nierozzerwalny (Foucault: 1995, s.13-38). Spojrzenie, natomiast, stanowi spoiwo tego związku.

Voyeryzm staje się w ten sposób metaforą władzy w działaniu, symbolem narzucanej dominacji, która dopomina się uzurpowanych sobie praw. Władzy tchórzliwej, co prawda, niepewnej swego statusu i trwałości, ale – z tego powodu – jeszcze bardziej pożądanego i jeszcze bardziej bezwzględnej w dążeniu do realizacji swych pragnień.

Ciało zawłaszczone spojrzeniem wyznacza podstawową, archetypową niemal sytuację, w której ujawnia się dominacja – po jednej stronie, i podporządkowanie – po drugiej. Jest symbolem zwycięskiego podboju i ujarzmnienia. Symbolem zniewolenia.

Rebelia ciała – kiedy już zostaje podjęta – osiąga więc wymiar totalny. Buntuje się ono zarówno przeciw swemu nadzorcy uwewnętrzzonemu – duszy, jaźni czy też Superego (świadomość – jak dowodzi Nietzsche w *Woli mocy* – pojawia się na ogół jedynie wtedy, gdy jakaś całość pragnie się podporządkować innej całości, którą uważa za wyższą), jak i przeciw wszechobecnemu zniewalającemu spojrzeniu – strażnikowi zewnętrznemu. Walka ta uzyskuje czasem wymiar dążenia ku ponownym narodzinom – uzyskuje ona wówczas sens samorealizacji prowadzącej do odbudowy dopiero co unicestwionej podmiotowości. Tym razem, jednak, nie cudze potrzeby, lecz jego własna woła miałaby zostać podstawą nowego, hylozoicznego ciała. Ciała, które nie potrzebuje duszy-świadomości, gdyż ta jest zawsze świadomością niewolnika w stosunku do pana, który nie musi być świadomy (Deleuze, s. 45).

Ciało w filmie

Voyeryzm jest standardowym modelem percepcji filmowej. Podglądanie z ukrycia cudzego życia jest naturalnym zachowaniem widza w kinie. Kino popularne stworzyło nawet niegdyś szczególnie zespół konwencji – tak zwany styl zerowy – po to, między innymi, aby zagwarantować widzowi komfort widzenia i zarazem bycia niedostrzeganym. Temu służyła, na przykład, regu-

ła zakazująca aktorowi czy aktorce spoglądać wprost w obiektyw kamery. Takie odwzajemnienie spojrzenie demaskowałoby bowiem widza w jego skopofilicznym zajęciu i czyniłoby go zarazem obiektem cudzej obserwacji, choćby nawet wyobrażonej. (Kiedy jednak kino przestało unikać zabronionego wcześniej spojrzenia w obiektyw, to szybko przeobraziło je w kolejną, „przeźroczystą” konwencję).

Publiczność typowego filmu fabularnego ogląda przede wszystkim ciała. Ciała ubrane lub pozbawione odzienia, ucharakteryzowane i uczesane według obowiązującej mody lub malowniczo rozczochrane, milczące albo gadatliwe, bite, zabijane bądź przeżywające orgazm. One to stanowią centrum dramaturgii filmu, one wyznaczają konstrukcje fabularne. Ich szczególna pozycja sprawia, że sposób, w jaki są w filmie traktowane, doświadczenia, w jakie są uwikłane, są wplecione w strategię podporządkowane wyznacznikom ideologicznym. Współtworzą one potoczny obraz świata, jak również realizują rozmaite funkcje perswazyjne, zajmując określoną pozycję wobec tego co dozwolone, zabronione bądź zalecane.

170

Ciało awangardowe

Kino awangardowe konwencje te odrzuca, bądź traktuje w sposób bardzo dowolny, dekonstruuje je i podporządkowuje innym celom.

W okresie klasycznym – w latach dwudziestych i trzydziestych – awangardę filmową charakteryzował estetyczny stosunek do ciała, które było przeobrażane – jak w filmach Man Raya – w obiekt artystyczny (narzędzie przyjemności estetycznej). W po-

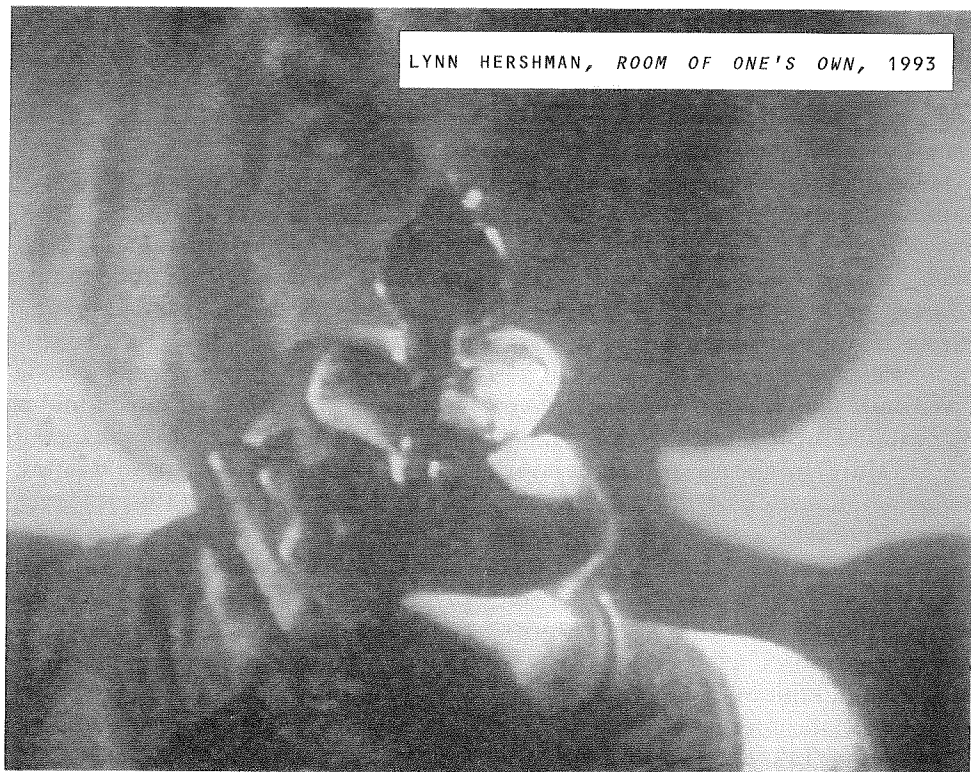
LYNN HERSHMAN, *PARANOID MIRROR*, 1995



012345678 100

CH. 11.1.

Ciało zawłaszczone
spojrzeniem wyzna-
cza podstawową, ar-
chetypową niemal
sytuację, w której
ujawnia się domina-
cja – po jednej
stronie, i pod-
porządkowa-
nie – po dru-
giej. Jest symbolem
zwycięskiego pod-
boju i ujarzmienia.
Symbolem zniewo-
lenia



wstających w tym samym okresie filmach surrealistycznych (na przykład w filmach Luisa Bunuela) poddawany dekonstrukcji estetyczny obraz ciała służył zarazem ekspresji światopoglądu surrealistycznego (miłość szalona).

Nowa, wielopostaciowa awangarda filmowa uznała jednak, że obrazy ciała, charakterystyczne dla kina klasycznej awangardy były wciąż jeszcze podporządkowane voyerystycznemu spojrzeniu, które poszukuje w kinie przyjemności wzrokowej. Z perspektywy feministycznej była to ponadto przyjemność rodzaju męskiego. Dla kobiety – tak samo jak w kinie popularnym – niezmiennie była tam przewidziana jedynie rola oglądanego obiektu.

Filmy nowej awangardy ukazują ciało w funkcjach i obrazach nie mieszczących się w granicach wyznaczonych przez obowiązujące konwencje kulturowe. Eksploracje ciała bardzo często i z premedytacją naruszają rozmaite tabu. Obrazy ciała wyzwolonego są zderzane z obrazami niewoli. Cieleśność i seksualność awansują do rangi najważniejszych tematów kina neoawangardowego. Także i w tych filmach, jednak, możemy dostrzec – pośród rozmaitych postaw – takie, w których widzenie, chociaż bezkompromisowe, wyraża zaborcze pragnienia. Stan Brakhage, który w filmie *Window Water Baby Moving* (1959) rejestruje narodziny swej córki, czyni ten film zarazem bezpośrednią ekspresją uczuć oraz

skalkulowaną konstrukcją symboliczną, opowiadającą historię stworzenia. W ten sposób, można by powiedzieć, udaje mu się zachować męską kontrolę artystyczną nad specyficznym kobiecym doświadczeniem – urodzeniem dziecka (przypomnijmy w tym miejscu obyczaje niektórych plemion pierwotnych, w których mężczyzna odgrywa scenę porodu, symbolicznie zawłaszczając w ten sposób znaczenie i wartość związaną z tym aktem).

W filmie *Window Water Baby Moving* dominuje ekspresja witalności ciała. Ze skrajnie odmiennymi emocjami mamy natomiast do czynienia w innym filmie Brakhage'a – *The Act of Seeing with One's Own Eyes* (1971), gdzie doznajemy uczucia przerażenia, które wyrasta z doświadczenia przedmiotowości, „mięsności” ciała poddawane go cięciu, krojeniu, obdzieraniu ze skóry, ciała mierzonego i analizowanego. Także i tu ekspresja dominuje nad dyskursem, konfrontując nas z kolejnym granicznym doświadczeniem – ze śmiercią.

W filmie Jeana Geneta *Un Chant d'amour* (1950) zniewoleniu ciała jest przeciwstawiana – w sposób właściwy dla romantyzmu – wolność wyobraźni, przeobrażającej wymuszony autoerotyzm w radosne seksualne obcowanie z drugim. W dziełach Kennetha Angera – na przykład: *Fireworks* (1947) – wyobraźnia nabiera wymiaru symboliczno-mitycznego. W obu przypadkach jest ona nasycona erotyzmem, emocjami (homo)seksualnymi oscylującymi pomiędzy bezpośredniością a symbolicznością wyrazu. W twórczości Geneta i – przede wszystkim – Angera znajduje też początki estetyka ciała poszukującego przyjemności

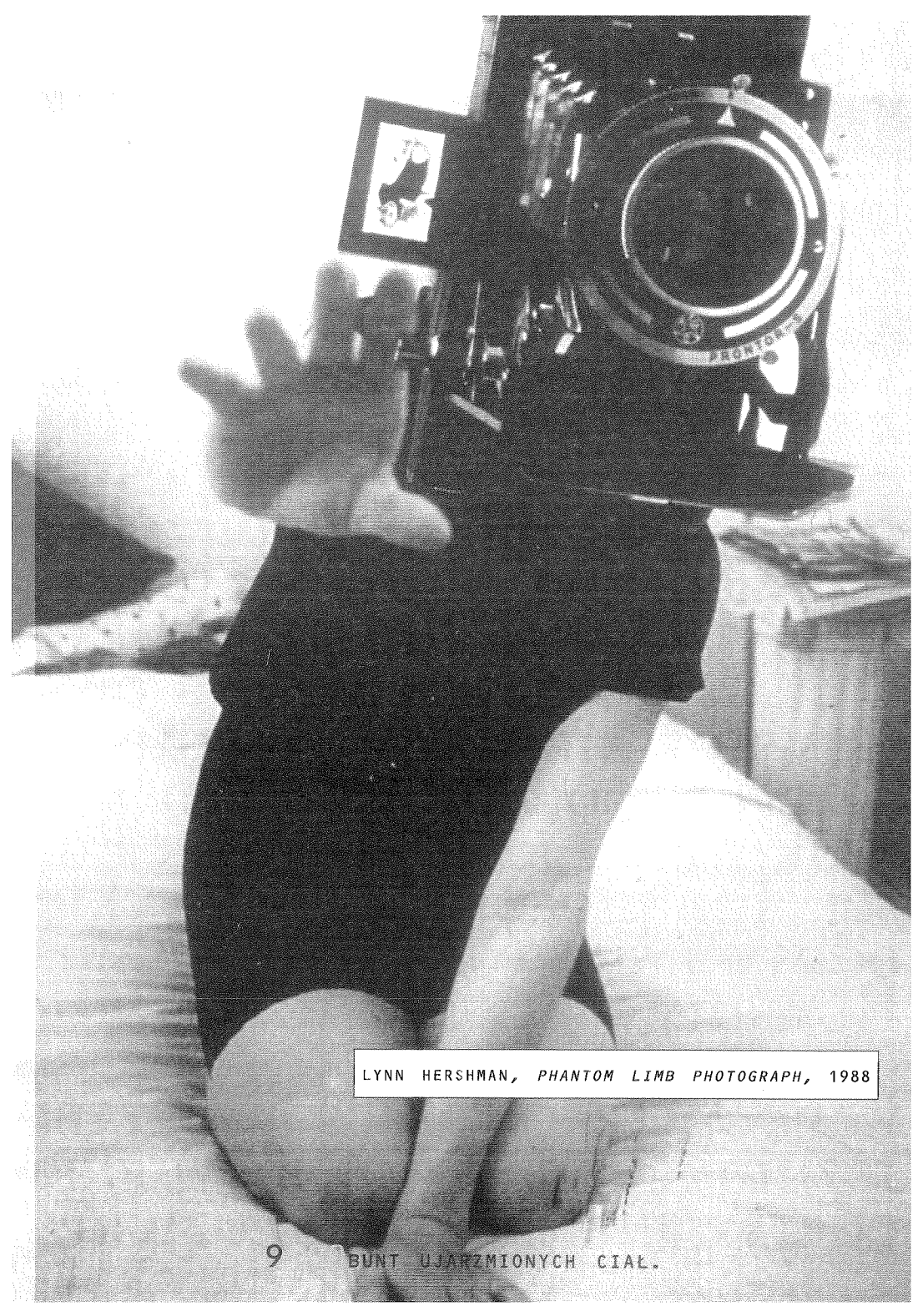
w bólu, ekspresja zespolonych ze sobą form masochizmu i sadyzmu, oraz wizja śmierci jako ostatecznego doświadczenia seksualnego (jak w twórczości Richarda Kerna).

Szczególną pozycję zajmuje w tym nurcie filmowych poszukiwań twórczość Carolee Schneemann, gdzie odnajdujemy bezpośrednio uobecnienie w strukturze filmu doświadczenia przyjemności seksualnej. Ekstazy zachowania cielesne, orgazm wybuchający barwą kładzionej bezpośrednio na taśmie farby, wyrażany poprzez gwałtowne zadrapania emulsji, to dominujące jakości filmu *Fuses* (1967). Fizyczność, cielesność doznań została w nim przełożona na fizyczność bezpośrednio oddziaływania na materiał filmowy, na dosłowność ekspresji filmowej (wspomaganej oczywiście przez klasyczne środki ekspresji emocjonalnej, jak, na przykład, wielokrotna ekspozycja).

174

Filmy Jayne Parker, jak *I Dish* (1982) lub *K* (1989), podejmują doświadczenie tożsamości, podmiotowości i przedmiotowości, konsumpcji i wydalania, wykorzystując „cielesną” konwencję filmowego performance. Claudia Schillinger (*Between*, 1989) tworzy, z kolei, poetykę perwersji seksualnej, a Cleo Ubelmann (*Mano Destra*, 1986) prezentuje ciało ostatecznie uprzedmiotowione, zuniformizowane, poddane rytualnym, trwającym w nieskończoność, beznamiętnie zadawanym i przyjmowanym torturom.

Historia przedstawienia ciała w filmie awangardowym, od *Le Retour a la raison* (1923) Man Raya, po *Mano Destra* czy filmy Birgit Hein, jest w istocie dyskursem na temat jego uprzedmiotowienia. Rozpościera się ona po-



LYNN HERSHMAN, *PHANTOM LIMB PHOTOGRAPH*, 1988

W sztukach wizualnych zestawienie cielesności i spojrzenia jest podstawowym, fundamentalnym układem. Dzieło trwa i odsłania się tylko dzięki temu, iż jest postrzegane. Wewnętrzność (utożsamiana z treścią, sensem, wartością etc.) jest jedynie inną postacią zewnętrzności. Spójrznie ogarniając materialny, cielesny wykreuje, a nie odkrywa ową wewnętrzną istotę – duszę dzieła – pod pretekstem poszukiwania jego ukrytej całości. Ten proces kreacji zwykle odbywa się w ukryciu, kamuflowany przez ideologię obiektywnej interpretacji, koncepcję głoszącą program rozumnego bądź intuicyjnego odkrywania prawdy o dziele

między pojmowaniem ciała jako obiektu artystycznego, poprzez wizję ciała jako mięsa, aż po obraz ciała postrzeganego jako narzędzie przyjemności seksualnej. Ciało, ułokowane pomiędzy dyskursem ekspresyjnym a symbolicznym, wyzwała uczucia radości i transgresji, bądź wstydu, odrazy i przerażenia, albo ewokuje wizje ekstazy, świętości, epifanii i objawienia (por. Elder, 1989). Tylko niekiedy ciało jest postrzegane jako fundament tożsamości podmiotowej, nawet wówczas jednak zależnej w pierwszej kolejności od duszy czy psychiki.

Obrazy ciała w kinie awangardy przełamują i dekonstruują konwencje przedstawieniowe, naruszają liczne tabu, zwalczają cenzurę w każdej jej postaci, podnoszą bunt przeciw narzucanym autorytetom, występują w obronie dyskryminowanych form seksualności. Tworząc nowe, radykalne formy wyrazowe i penetrując nieznane wymiary cielesności, film awangardowy, tak jak i stawiająca sobie podobne cele fotografia (na przykład: Robert Mapplethorpe czy Andres Serrano), nie mógł jednak, ograniczony przez własną charakterystykę medialną, przełamać dominacji oka odbiorcy. Nie potrafił odwrócić jego/jej spojrzenia, dostarczyć mu/jej bezpośredniego (a nie – symbolizowanego) doznania bycia obiektem czyjejś obserwacji, przedmiotem czyichś działań. Dekonstruując skutecznie reguły przedstawiania ciała nie zdołał z równą skutecznością naruszyć struktury procesu jego widzenia, struktury samego spojrzenia. Mimowolnie utrwał w ten sposób skądinąd problematyzowaną przez siebie dychotomię podmiotu i przedmiotu postrzegania.

Mógł jedynie mnożyć obrazy wyrażające określone emocje i ewokujące pożądanane znaczenia, z nadzieją, że skierują one uwagę odbiorcy nie tylko ku aspektom i wymiarom cielesności, ale i w stronę problematyki widzenia.

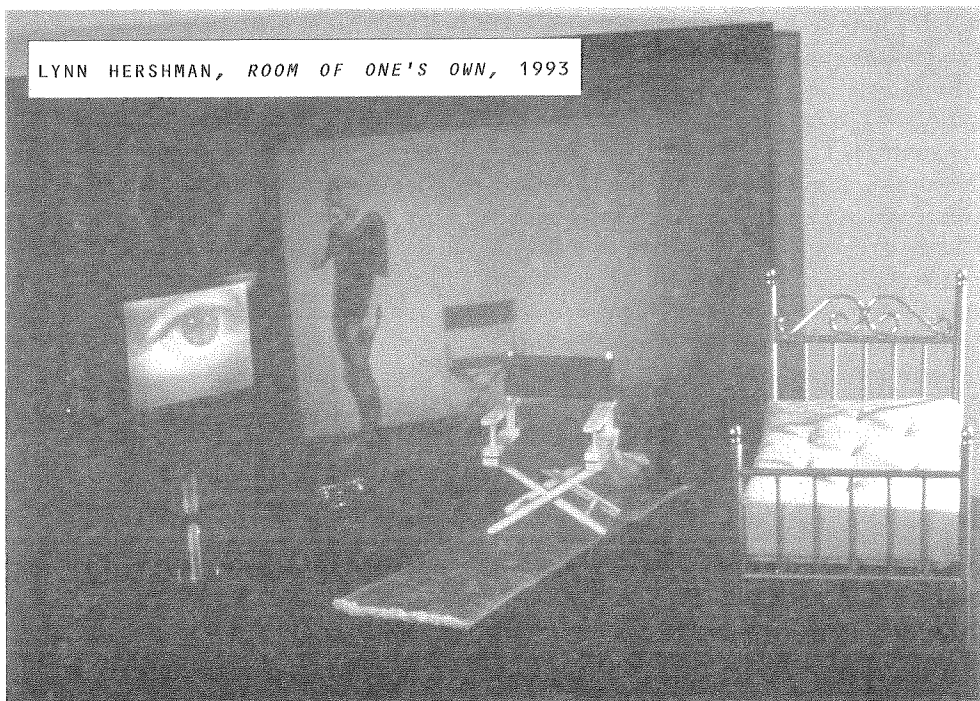
Ciała ujarzmione

Te ograniczenia filmu (i fotografii), odziedziczone przez sztukę wideo, sprawiły zapewne, między innymi, iż Lynn Hershman, konsekwentnie podejmująca w swych dziełach zagadnienia dotyczące syndromu oglądanego ciała, bardzo wcześnie, bo już w końcu lat siedemdziesiątych, poszerzyła gamę stosowanych przez siebie medialnych środków ekspresji o instalacje interaktywne. Nie porzuciła, oczywiście, dotąd wykorzystywanych technik: fotografii i wideo.

177

Jej fotografie prezentują postacie realnie nie istniejące w ogóle (cykl *Roberta*), bądź postacie stworzone z połączenia podobizn dwóch rzeczywistych osób (cykl *Hero Sandwiches*), albo wreszcie przedstawiają szczególne koláže – ciała kobiece zespolone z narzędziami służącymi widzeniu bądź przedstawianiu, jak kamera fotograficzna, ekran, lornetka (cykl *Phantom Limb Photographs*). W każdej z tych serii, w centrum zainteresowania pojawia się problem tożsamości oraz jej uzależnienia od świata mediów, kontekstów kulturowych i standardów percepcji.

W swych pracach wideo, z kolei, Hershman kreuje dyskursy o realnych i wirtualnych wymiarach cielesności i komunikacji (*Virtual Love*), o pożądaniu i uwodzeniu w przestrzeniach mediów (*Desire Inc.*), o feminizmie (*Changing Worlds*), o *voyeryzmie* i przemocy



(*Cut Piece*), o prawdzie i tożsamości (*Seeing Is Believing; Longshot*). Prowadzony przez lata artystyczny wideo dziennik (*Electronic Diary*) ogarnia wszystkie te zagadnienia i sytuuje w osobistej perspektywie spraw najbliższych.

Oba te media – fotografia i wideo – pozwalają artystce penetrować przestrzenie reprezentacji, budować wciąż nowe formy dekonstrukcji przedstawień, w symboliczny sposób łączyć je z problematyką postrzegania. Umożliwiają rozwój dyskursu na temat ujarzmianego ciała. Dzięki powyższemu, mogą też przygotować podbudowę merytoryczną oraz struktury wizualne dla dzieł interaktywnych. Tych, które pozwalają w pełni zrealizować wewnętrzną zasadę twórczości Hershman, jej główną intencję. One to bowiem dopie-

ro odwracają spojrzenie widza, zmuszają go do zobaczenia siebie patrzącego, prowadzą do doświadczenia nie tylko własnej podmiotowości, ale także i przedmiotowości.

W sztukach wizualnych, jak już wspominałem, zestawienie cielesności i spojrzenia jest podstawowym, fundamentalnym układem. Dzieło trwa i odślania się tylko dzięki temu, iż jest postrzegane. Wewnętrzność (utożsamiana z treścią, sensem, wartością etc.) jest jedynie inną postacią zewnętrzności. Spojrzenie ogarniając materialny, cielesny wymiar dzieła kreuje, a nie odkrywa ową wewnętrzną istotę – duszę dzieła – pod pretekstem poszukiwania jego ukrytej całości. Ten proces kreacji zwykle odbywa się w ukryciu, kamuflowany przez ideologię obiektywnej interpretacji, koncepcję głośzą-

cą program rozumnego bądź intuicyjnego odkrywania prawdy o dziele.

Postulując istnienie, a w istocie tworząc ów głęboki, wewnętrzny fundament dzieła, spojrzenie interpretatora narusza jego integralność, destrukuje tożsamość jego cielesności. Bowiem fundament ten, dusza dzieła jest oznaką ujarzmienia jego ciała. „Ta dusza, rzeczywista i bezcielesna, nie jest żadną substancją; to element łączący skutki pewnego typu władzy z referencjami wiedzy, przekładnia, dzięki której stosunki władzy stwarzają możliwość wiedzy, a wiedza przedłuża i wzmacnia skutki władzy” (Foucault: 1993, s. 36). Dzieło zostaje zniewolone przez interpretatora, podporządkowane jego/jej wyobrażeniu i domknięte (aczkolwiek tylko dla interpretatora; dla innych pozostaje ono otwarte).

Drastycznym i modelowym zarazem przykładem realizacji artystycznej, która obiektywizuje tak pojmowane spojrzenie w strukturze dzieła (czyniąc je jej elementem), przykładem ukazującym destrukcyjną funkcję spojrzenia, które pożera pasywną, potulną cielesność dzieła sztuki jest interaktywna instalacja *Zerseher* (1992), wspólne dzieło Joachima Sautera i Dirka Lüsebrinka. Oglądany portret ulega w niej destrukcji pod wpływem spojrzenia widza.

Ciała zbuntowane

Prace Lynn Hershman budują sytuacje odbiorcze, które wykraczają poza kontekst problematyki wewnątrzartystycznej. Nie dotyczą wyłącznie zagadnień sztuki. Jej twórczość sytuuje się w przestrzeni, w której problematyka estetyczna splata się z zagadnie-

niami społecznymi. Wymowa jej dzieł wiąże je z dyskursem feministycznym, aczkolwiek zamknięcie sztuki Hershman w granicach feminizmu byłoby bardzo zubożającym ją uproszczeniem. Wykorzystując rozległe konotacje znaczeniowe fundamentalnej dla jej twórczości pary pojęć: spojrzenie – ciało, artystka konstruuje sytuacje, w których spojrzenie kierując się ku dziełu staje się zarazem spojrzeniem voyera, spojrzeniem naruszającym czyjaś prywatność, intymność, bezpieczeństwo.

Specyficzną właściwością instalacji Hershman jest aktywność. Dzieła jej bowiem, jak już pisałem wcześniej, inaczej niż wspomniana instalacja Sautera i Lüsebrinka, odwracają kierunek spojrzenia widzów, kierując je ku nim samym i dostarczając im przeżyć jednoczących funkcje podmiotu i przedmiotu obserwacji. Widz – oglądając wykreowany świat – staje się zarazem obiektem oglądu. Czynność podglądania zostaje zdekonspirowana, a status obserwatora zachwiany i sproblematyzowany. Tworzone przez Hershman wirtualne postacie domagają się od publiczności zachowań zgodnych z ich potrzebami, walczą o swoją podmiotowość. Konstrukcja dzieł uprzytamnia odbiorcom (a przynajmniej stwarza taką możliwość), jakie mechanizmy rządzą ich zachowaniami społecznymi, jak również odstania zakamuflowane reguły, zgodnie z którymi one same są przez nich zawłaszczane.

W instalacji *Room of One's Own* (1990-93) kamera śledzi ruchy gałki ocznej widza i przetwarza je w sygnał cyfrowy, co w konsekwencji prowadzi do procesów samodostosowania dzieła do zachowań percepcyjnych odbiorców.

Mówi ono w ten sposób zarówno o relacjach zachodzących pomiędzy osobami wchodzącymi w asymetryczne relacje (aktywność – pasywność, bądź aktywność – reaktywność), jak i o samych zasadach percepcji i interpretacji twórców artystycznych.

America's Finest (1994) umieszcza widzów w polu rażenia obsługiwanej przez nich „broni”, zrównując status osób znajdujących się po obu stronach lunetki celowniczej i sprzęgając świat mediów ze światem śmierci. Widz staje się zarazem agresorem i ofiarą, a uprzedmiotawiające spojrzenie używa skrajnie negatywne konotacje.

Paranoid Mirror (1995) dekonstruuje zjawisko odbicia lustrzanego. Mieszając obrazy-odzwierciedlenia i obrazy-projekcje konfunduje odbiorcę i każe mu zwątpić w zrozumiałość relacji między obrazami a reprezentowaną przez nie rzeczywistością (czymkolwiek ona jest), jak również między samymi obrazami. Podnosi problem symulakrum oraz uruchamia rozległy kontekst kulturowych i artystycznych konotacji, związanych ze zjawiskiem odzwierciedlenia (sama artystka wskazuje portret małżeństwa Arnolfinich Jana van Eycka jako źródło swej inspiracji).

nie pozwalamy odbiorcom zachować kontemplatywno-voyerystycznego dystansu wobec obiektów percepcji. Wciągają ich w interakcje, w trakcie i w wyniku których są prowokowani do przeżycia i uświadomienia sobie natury procesów, w które są uwikłani i których częścią się stają. W miarę więc jak maleje dy-

stans odbiorcy wobec dzieła i pojawia się świadomość różnorodnych zależności łączących strukturę przedmiotu ze strukturą jego percepcji, narasta dystans wobec tej ostatniej, dystans podmiotu wobec samego siebie i swoich własnych zachowań

Wszystkie te instalacje, tak samo jak i obie wcześniejsze: *Lorna* (1979-83) oraz *Deep Contact* (1984-89), nie pozwalają odbiorcom zachować kontemplatywno-voyerystycznego dystansu wobec obiektów percepcji. Wciągają ich w interakcje, w trakcie i w wyniku których są prowokowani do przeżycia i uświadomienia sobie natury procesów, w które są uwikłani i których częścią się stają. W miarę więc jak maleje dystans odbiorcy wobec dzieła i pojawia się świadomość różnorodnych zależności łączących strukturę przedmiotu ze strukturą jego percepcji, narasta dystans wobec tej ostatniej, dystans podmiotu wobec samego siebie i swoich własnych zachowań.

Instalacje interaktywne pozwoliły Hershman przenieść ostatecznie centrum swej twórczości z komunikowanych znaczeń na proces ich komuni-

181

kowania. Nie usunęła ona jednak tych znaczeń z pola naszego widzenia, lecz przeciwnie – pogłębiła je, czyniąc przedmiotem doświadczenia odbiorczego, a nie tylko – interpretacji. Pasywny tryb znaczenia – charakterystyczny dla fotografii i wideo – został w instalacjach przeobrażony w dynamiczny tryb sygnifikacji.

W swych najnowszych projektach Lynn Hershman sięga po kolejne interaktywne media: CD-ROM (którego logika była już obecna w instalacjach) oraz, przede wszystkim, Internet. To ostatnie medium, ze względu na dominującą w nim perspektywę komunikacyjną, otwiera przed artystką kolejne, pasjonujące perspektywy.

W realizowanych przy użyciu Internetu dziełach Hershman ponownie zderza realność ciała z jego wirtualnym rozszerzeniem. Zwraca uwagę, podobnie jak Allucquere Rosanne Stone,

że media elektroniczne tworzą w wirtualnych przestworzach cyfrowe osoby, elektroniczne osoby (awatary) występujące zamiast postaci rzeczywistych, pochłaniające ich osobowości i nawiązujące realne więzy z wirtualnymi *porte paroles* innych realnych postaci. Rzeczywiste, psychofizyczne ciała odnajdują w swych wirtualnych wcieleniach poczucie wszechmocy i bezpieczeństwa, oraz płynące z nich i udzielające się doznanie totalnej, bezgranicznej tożsamości. Tylko w ten sposób bowiem, paradoksalnie, zyskują możliwość oddziaływania na kształt swego społecznego obrazu, na sposób, w jaki postrzegają je inni.

Problem tożsamości jednostki w kontekście społeczno-kulturowym interesował Lynn Hershman od samego początku jej pracy artystycznej. Podejmowała ona liczne działania artystyczne w przestrzeni publicznej. Interesującym przykładem tych praktyk jest instalacja w Dante Hotel (1972-73), gdzie artystka „wystawiła” zainscenizowaną przestrzeń życiową nieistniejącej po-

staci, uzyskującej określoną, „realną” tożsamość w wyobraźni osób odwiedzających „jej” apartament. Podobny charakter posiadał seryjny performans w ramach którego Hershman wcieliła się (z podobnymi intencjami) w wirtualną postać Roberty Breitmora (1971-78), dowodząc przy tej okazji że Max Factor i Helena Rubinstein mają większy wpływ na ukształtowanie się społecznej tożsamości (obrazu) jednostki, niż jej własne wysiłki podejmowane w intencjach samorozwoju. Prace te oraz liczne realizacje medialne, wyrażały przekonanie artystki, że indywidualna (pozornie) tożsamość jest w rzeczywistości społeczną wytworem wielu rozmaitych czynników i okoliczności, a nie stanem względnie trwałym, uzależnionym jedynie od psychologicznej charakterystyki indywidualum i podejmowanych przez niego/nią świadomych działań. Świat mediów jest przedstawiany w dziełach Lynn Hershman jako kontekst, w ramach którego tożsamość posiada status niezmiennie rozwijającego się procesu.

indywidualna (pozornie) tożsamość jest w rzeczywistości społecznej wytworem wielu rozmaitych czynników i okoliczności, a nie stanem względnie trwałym, uzależnionym jedynie od psychologicznej charakterystyki indywiduum i podejmowanych przez niego/nią świadomych działań

prawda o świecie ma charakter psychosomatyczny. Dal-
szym krokiem w rozwoju tej
świadomości była konstata-
cja, iż zmysły można kontro-
lować przy pomocy rozma-
itych technik zewnętrz-
nych, a jeśli zmysły, to tak-
że wiedzę, rozum oraz sto-
sunek do świata zewnętr-
nego. Do- strzeżono
wreszcie, ¹⁸⁴ że wiedza
o rzeczywi- stości jest
produktem aktywności pod-
miotu stymulowanego
i kontrolowanego z ze-
wnątrz oraz usiłującego,
w najlepszym razie, ogarnąć
świadomością funkcje, za-
kres i implikacje tej kontro-
li, oraz rozpoznawać sprawu-
jące ją instancje

SZTUKA WIRTUALNEGO CIAŁA: ORLAN I STELARC

Wstęp

Sztuka ciała – jeden z najciekawszych fenomenów artystycznych końca dwudziestego wieku – ma swoją nie mniej interesującą prehistorię, która w dodatku nie należy wyłącznie do przeszłości, lecz współwyznacza także ciągle jeszcze aktywny współczesny paradygmat. Tę prehistorię i paradygmat zarazem stanowi rozbudowujący się od stu kilkudziesięciu lat syndrom problemów wyrażających filozoficzne (w tym zwłaszcza epistemologiczne) oraz polityczne zainteresowanie ciałem. W pierwszej połowie minionego stulecia zaczęła bowiem kształtować się świadomość „cielesności” percepcji, rozwijać wiedza o fizjologicznych uwarunkowaniach procesów postrzegania. Jak pisze Jonathan Crary (1990), już w latach dwudziestych i trzydziestych dziewiętnastego wieku zaczyna domi-

5 nować koncepcja widzenia subiektywnego, zależnego od ciała. Stawało się powoli oczywiste, że prawda o świecie ma charakter psychosomatyczny. Dalszym krokiem w rozwoju tej świadomości była konstatacja, iż zmysły można kontrolować przy pomocy rozmaitych technik zewnętrznych, a jeśli zmysły, to także wiedzę, rozum oraz stosunek do świata zewnętrznego. Dostrzeżono wreszcie, że wiedza o rzeczywistości jest produktem aktywności podmiotu stymulowanego i kontrolowanego z zewnątrz oraz usiłującego, w najlepszym razie, ogarniać świadomością funkcje, zakres i implikacje tej kontroli, oraz rozpoznawać sprawujące ją instancje.

U schyłku poprzedniego stulecia postępująca industrializacja sprawiła, że biosfera zaczęła mieszać się z technosferą, a to z kolei przyniosło nie tylko zintensyfikowanie procesów podpo-

STELARC, STREET SUSPENSION, NEW YORK 1984

0123456789 100 SZYBKA WIEŻA ALNEGO CIAŁA

rządkowujących naturę cywilizacji tworzonej przez człowieka, ale również skierowanie technologii przeciwko samemu człowiekowi. To ostatnie rozumieniem nie tylko jako naturalną konsekwencję pierwszego wskazanego procesu – ujarzmienie natury uderza bowiem równocześnie w biologiczną istotę człowieka – ale także jako rozwijający się fenomen kontroli nad ciałem (a poprzez nie nad życiem ludzkim), czyli zjawisko, które Michel Foucault określił mianem biowładzy. Cały wiek dwudziesty był sceną dalszego pogłębiania się wszystkich wskazanych procesów.

W tych właśnie procesach, między innymi, jest zakorzeniona klasyczna *body art*, występująca w imieniu fizyczności ciała. Szczególnie ostatnie dekady minionego stulecia przyniosły bardzo wyraźne, przejawiające się w wielorakich formach, ożywienie działań artystycznych skupionych wokół ludzkiego ciała. Szczególną pozycję zajęły w tym „uniwersum somatycznym” różne odmiany sztuki performance, a wśród nich – przede wszystkim – właśnie *body art*.

Poczynając od lat sześćdziesiątych sztuka ciała, powiązana w wielu przypadkach z nurtem konceptualnym, stała się jednym z głównych źródeł energii kształtującej najbardziej radykalne formy ekspresji artystycznej. Już w swym pierwszym okresie istnienia, dzięki pracom takich artystów, jak Bruce Nauman, Vito Acconci, czy Dennis Oppenheim, *body art* znalazł trwałe miejsce w historii dokonań artystycznych. Lata siedemdziesiąte umocniły jego pozycję poprzez działania kolejnych wkraczających w tę domenę artystów, na przykład Chrisa Bur-

dena, Giny Pane czy też akcjonistów wiedeńskich. W następnej dekadzie uwaga publiczności została, co prawda, skierowana przez krytykę i handlarzy sztuką w stronę zupełnie innych form ekspresji, jednakże fakt ten nie oznaczał (ani również nie spowodował) w żadnej mierze zaniku, ani też znacznego osłabienia postaw twórczych, które, jak *body art*, czyniły ciało podstawowym (bądź jedynym) środkiem wyrazu. W tym właśnie okresie rozwijała się na przykład, zapoczątkowana już na początku poprzedniej dekady, twórczość australijskiego artysty Stelarc, który prowadził konsekwentne eksploracje granic i możliwości własnego ciała.

Jednak właśnie dzieło tego artysty pokazuje, iż w latach osiemdziesiątych sztuka ciała zaczyna się powoli przeobrażać. Od samego początku tej dekady (zobacz na przykład performance *Deca-Dance* w „Komai Gallery” w Tokio, 10 listopada 1981 roku) Stelarc, równoległe do doświadczeń z podwieszaniem (na linkach mocowanych haczykami w skórze) własnego, fizycznego, realnego ciała, podjął eksperymenty, w których wykorzystywał trzecią, sztuczną ręką (cykl prezentacji zatytułowanych *The Third Hand*) – specjalnie w tym celu zaprojektowaną – przemieszczając w ten sposób (przedłużając) działania artystyczne w przestworza wirtualne i problematyzując przy tej okazji liczne, do tego czasu powszechnie akceptowane granice, konwencje i pojęcia.

Wirtualizacja ciała

Transformacje, którym zaczęła wówczas ulegać sztuka ciała, można uznać



STELARC, DECA-DANCE, TOKIO, 1981



za konsekwencję (produkt) kilku, co najmniej procesów, spośród których przede wszystkim należy wymienić:

- coraz bardziej zaawansowany rozwój medialnych technologii komunikacyjnych opisywanych przez Marshalla McLuhana jako swoiste przedłużenia ludzkiego ciała;

- postęp w badaniach naukowych (i ich aplikacjach) w takich dziedzinach, jak genetyka, transplantologia, czy robotyka;

- pogłębianie studiów interdyscyplinarnych (i kształtowanie, w rezultacie, takich dyscyplin, jak, na przykład, bionika) oraz doskonalenie doświadczeń ze sztuczną inteligencją i sztucznym życiem, które wyrastają ze wspomnianych

zintegrowanych procedur poznawczych;

- ekspansję coraz doskonalszych, a także coraz szerszej (bardziej wielostronnie) stosowanych technologii komputerowych, budujących świat, w którym interaktywność i wirtualność stają się podstawowymi atrybutami.

W wyniku i w odpowiedzi na ukształtowanie się i rozwój wyżej wskazanych zjawisk (i wielu innych, nie wspomnianych) zaczęła się kształtować nowa formacja cywilizacyjno-kulturowa: cyberkultura ugruntowana w nowych koncepcjach dotyczących natury życia, nowych wyobrażeniach na temat przyszłości rodzaju ludzkiego, nowych for-

Sztuka wirtualnego ciała kieruje nas ku przyszłości, mówi o teraźniejszości i fizyczności w tej właśnie szczególnej perspektywie, kwestionując zarazem biologiczne granice cielesności i więznej tożsamości. Będąc świętem ciała wyzwolonego (bądź wyzwalającego się) z ram biologiczności wskazuje zarazem pośrednio problemy ciała uwikłanego w fizyczność, jak również słabość indywiduum ludzkiego, którego cielesność czyni je podatnym na

liczne i rozmaite zagrożenia zewnętrzne

mach relacji pomiędzy naturą i cywilizacją, sztuką i nauką, człowiekiem i jego wytworami. Przekształcenia ciała i tożsamości, jak również nowe koncepcje życia i inteligencji wskazują dobitnie, iż żyjemy w okresie niezwykle głębokich i intensywnych transformacji świata, w którym żyjemy. Technosfera, miesząc się z biosferą dokonała ostatecznej inwazji w dziedzinę ludzkiego życia; zagarnawszy już uprzednio pod swój wpływ ludzką umysłowość wkroczyła następnie w domenę ludzkiego ciała, na dobre rozpoczynając w ten sposób historię ery postbiologicznej.

W sztuce rozwój oraz powiększające się zastosowanie elektronicznych technologii medialnych powodował, iż różne wymiary cielesności wirtualizowanej, przetwarzanej i kreowanej zdobywały dla siebie coraz to nowe przestrzenie.

Awangarda filmowa była zawsze zainteresowana problematyką ciała, szczególnie wówczas, kiedy wyrażała w ten sposób swój sprzeciw wobec zawłaszczania ciała przez wszelkiego rodzaju ideologie. Do historii przeszły realizacje Luisa Bunuela, Jeana Geneta, Stana Brakhage'a, Carolee Schneemann, Jayne Parker (pisałem na ich temat w poprzednim rozdziale). Sztuka wideo kontynuuje te tendencje, uzyskując równie interesujące rezultaty. Ich złożoność nie pozwala jednak przedstawić ich tu nawet w bardzo syntetycznej formie. W ostatnich latach również animacja komputerowa w so-

bie właściwy sposób podejmuje wyzwanie cielesności. Korzystając z możliwości oferowanych przez technologie cyfrowe buduje się tam ciała-symulakra.

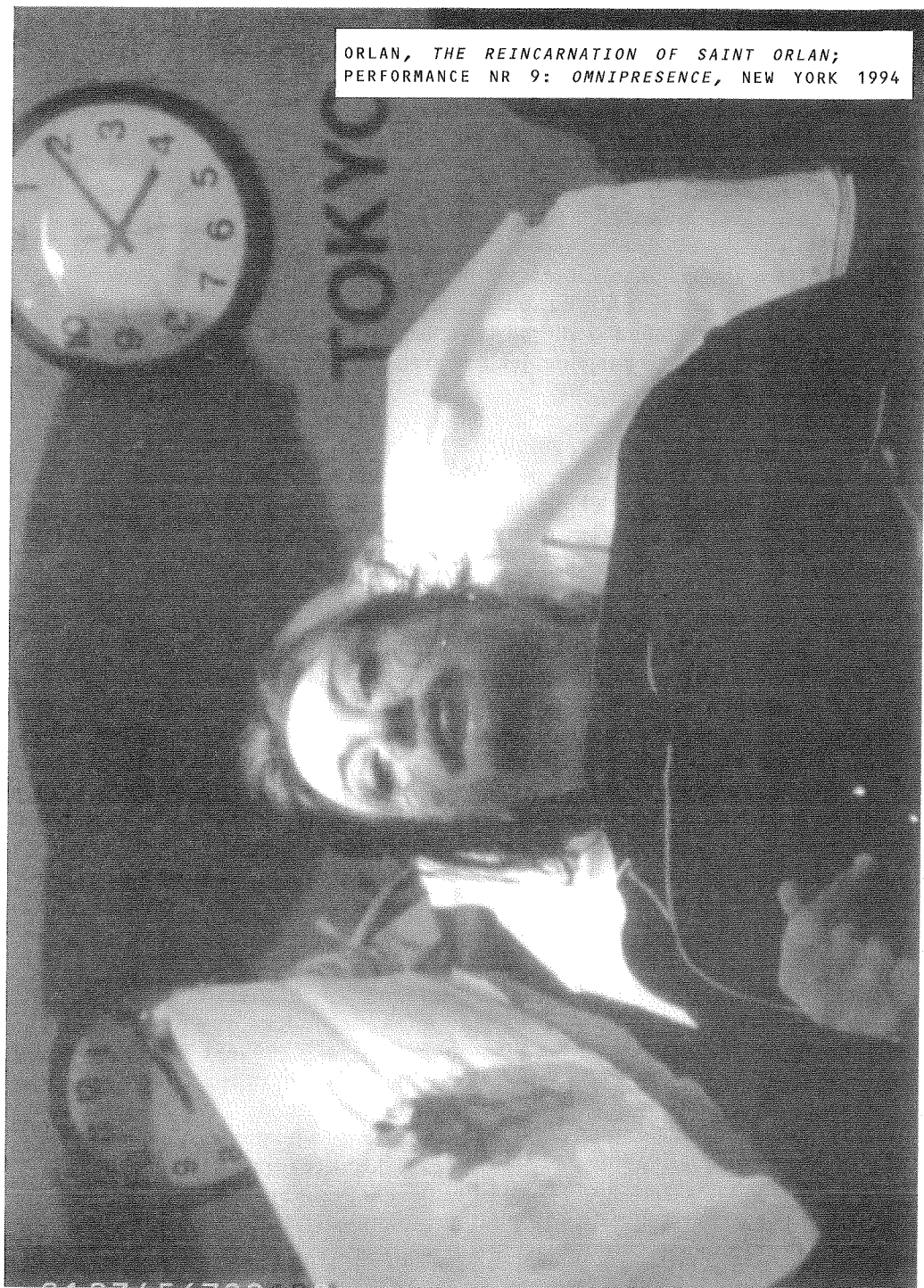
W latach dziewięćdziesiątych, po dekadzie pozornego wyciszenia, tendencje artystyczne, które podejmują zagadnienia cielesności, ulegają ponownej intensyfikacji i rozprzestrzenieniu. Tym razem jednak, działania twórcze, które śladem Stelarcza przenoszą swoje zainteresowania, objekty, narzędzia i domeny aktywności (oraz odniesień) w wirtualne przestworza,

zaczynają już dominować, zaczynają nadawać sztuce ciała główne kierunki rozwoju oraz dynamikę, formułować podstawowe problemy i fundamentalne pytania.

Nie chcę bynajmniej stwierdzić w ten sposób, iż sztuka ograniczająca swe zainteresowania do fizyczności realnego ciała traci tym samym rację istnienia we współczesnym świecie oraz zdolność tworzenia istotnych wartości i znaczeń. Sztuka wirtualnego ciała kieruje nas ku przyszłości, mówi o terażniejszości i fizyczności w tej właśnie szczególnej perspektywie, kwestionując zarazem biologiczne granice cielesności i więzy statycznej tożsamości. Będąc świętem ciała wyzwolonego (bądź wyzwalającego się) z ram biologiczności wskazuje zarazem pośrednio problemy ciała uwikłanego w fizyczność, jak również słabość indywidualnego ludzkiego, którego cielesność czyni je podatnym na liczne i rozmaite zagrożenia zewnętrzne.

190

ORLAN, *THE REINCARNATION OF SAINT ORLAN*;
PERFORMANCE NR 9: *OMNIPRESENCE*, NEW YORK 1994



0123456789100 SZTUKA WIRTUALNEGO CIAŁA.

Mówi więc jednak tym samym, iż istnieją ciągle powody, ażeby myśleć o własnej fizyczności, aby obawiać się nie tylko cielesności, ale także i o cielesność. Że mowa ciała niezmiennie zasługuje na uważne wysłuchanie, gdyż określa naszą egzystencję, a przez to jest również ważnym fragmentem współczesnych dyskursów artystycznych. Sztuka realnego ciała, która wyrasta z tej uwagi, troski lub lęku, posiada korzenie oraz rozbudowane odniesienia, zarówno egzystencjalne, jak i społeczne, polityczne, religijne, filozoficzne. Są miejsca na Ziemi, gdzie obawy takie i refleksje są szczególnie usprawiedliwione, aczkolwiek perspektywa proponowana przez Foucaulta każe sądzić, iż ciało nigdzie i nigdy nie znajdzie bezpiecznego schronienia. Można by więc stwierdzić, że wartość penetracji wirtualnej cielesności jest warunkowana i współkształtowana przez uprzednie eksploracje cielesności fizycznej, oraz że obie te dziedziny niezmiennie stanowią dla siebie niezwykle ważne konteksty.

Kolejnym, obok problematyki sztuki realnego ciała istotnym kontekstem rozważań nad twórczością odnoszącą się do ciała wirtualnego są teorie sformułowane przez Marshalla McLuhana. Doniosłość jego koncepcji dla rozważań nad cielesnością bierze się nie tylko z jego trafnej obserwacji, że media komunikacyjne są przedłużeniem człowieka, zarówno ciała, jak i zmysłów. Równie istotne jest tu jego przekonanie o specyficznym uzależnieniu człowieka od technologii. Zgodnie z tą jego tezą technologia, stając się częścią ludzkiego otoczenia staje się równocześnie czynnikiem determinującym

ludzką świadomość i ludzką cielesność. Człowiek jako całość psychofizyczna ulega przeobrażeniom pod wpływem technologii, jest przeobrażany za sprawą swych własnych wynalazków (wątek ten podjął później Derrick de Kerckhove). Ten właśnie proces odnajdujemy u źródeł epoki post-biologicznej, czyli kształtującego się świata, w którym liczne aspekty życia (włączając w to umysł i świadomość) są mediatyzowane, rozszerzane, przekształcane bądź tworzone przez technologię. Częścią tego świata jest oczywiście także i sztuka.

Sztuka wirtualnego ciała formułuje, rozbudowuje i analizuje swoje struktury, narzędzia oraz związane z nimi problemy w tym właśnie post-biologicznym kontekście. Jego rozległość i wewnętrzne zróżnicowanie powołuje w rezultacie do istnienia ogromną różnorodność zjawisk artystycznych. Przyjrzymy się dwóm spośród nich, na tyle znaczącym aby poprzez ich analizę móc wydobycь najbardziej znaczące zagadnienia sztuki post-biologicznej.

192

Odzyskiwanie ciała

Orlan i jej projekt transformacji ciała poprzez serię operacji wydaje się nie należeć do obszaru post-biologicznego. Bezpośrednim przedmiotem tych zabiegów jest bowiem ciało fizyczne, biologiczne. Jednak dwa przynajmniej momenty jej działania nakazują powściągliwość i rozwagę przy formułowaniu takiej oceny.

Pierwszy, to pochodzenie formy oblicza, ku któremu Orlan zmierza w swych przeobrażeniach. Forma ta bowiem powstała w wyniku komputerowej syntezy rysów twarzy artystki

ORLAN, THE REINCARNATION OF SAINT ORLAN;
PERFORMANCE NR 9: OMNIPRESENCE, NEW YORK 1994



0123456789100 SZTUKA WIRTUALNEGO CIAŁA.

oraz pięciu klasycznych malarskich przedstawić: Diany, Psyche, Europy, Wenus i Mony Lisy. Mamy tu więc do czynienia z technologiczną mediacją, która łączy zamysł artystyczny i jego konkretyzację.

Znacznie jednak ważniejszy dla postbiologicznego charakteru przedsięwzięcia Orlan jest drugi moment – immanentnie obecne w jej projekcie przekonanie, że ciało nie jest bytem podlegającym jedynie naturalnym procesom biologicznym, lecz że może być także obiektem zabiegów przetwarzających jego formę, kształtujących jego właściwości, transcendujących jego „naturalne przeznaczenie” w drodze ku realizowanej wizji.

Różne prace artystyczne odwołujące się do cielesności, gesty artystów wymierzone przeciw własnemu ciału, podejmowane uprzednio przez wielu artystów (na przykład autodestrukcyjne działania akcjonistów wiedeńskich) były realizowane wyłącznie w kontekście ciała realnego, fizycznego. Wartość takiego przedsięwzięcia, jak również produkowane i prowokowane przezeń sensory również pozostawały w granicach rzeczywistości oraz jej metafizycznych odniesień. Projekt Orlan natomiast, granice te przekracza. Jego przestrzeń rozpościera się bowiem między ciałem realnym, biologicznym a ciałem wirtualnym, między naturą a technosferą, między skomercjalizowaną kulturą patriarchałną a cyberfeminizmem. Projekt Orlan, który jawi się próbą odzyskania własnego, utraconego przy narodzinach ciała na drodze jego przekroczenia, stawia istotne pytania dotyczące stosunku jednostki wobec jej „własnej” cielesności, jak również odsyła do

filozoficznych i społecznych kontekstów tego problemu. Dlatego też sądzę, iż dyskusje, które odbyły się na łamach polskich magazynów artystycznych po wizycie Orlan w Gdańsku i w Warszawie w 1996 roku (zob. np. Morawski, 1996; Lisiewicz, 1996), niezależnie od trafności wielu cząstkowych twierdzeń wygłoszonych przy tej okazji przez uczestników sporów, rozminęły się raczej z istotą i powagą problemów stawianych przez seryjny performance Orlan. Problematyka emancypacyjno-feministyczna, która znalazła się w centrum owych dyskusji, skądinąd ważna zarówno dla Orlan, jak i dla jej dzieła, nie wydaje się najważniejszą właściwością omawianego projektu. Nie ona też najdalej wyprowadza performance Orlan poza dotychczasowy horyzont sztuki ani poza granice dotyczącej jej refleksji. Ponadto, przyjęta w dyskusji perspektywa uniemożliwia podjęcie rzeczywistej, istotnej dyskusji na tematy wywoływane przez działania Orlan, takie na przykład, jak problem tożsamości w świecie post-biologicznym. Do zagadnienia tego powrócę w ostatniej części tego rozdziału.

194

Transcendowanie ciała

Wspomniany na początku tych rozważań Stelarc należy bez wątpienia do najciekawszych postaci tworzących w analizowanym tu obszarze sztuki. Po serii działań multimedialnych (realizowanych zespołowo), podjętych w późnych latach sześćdziesiątych, przedłużonych następnie w szeregu działań performance, w których artysta analizował możliwości i ograniczenia fizycznego ciała (własnego, a poprzez nie – ciała w ogóle), podwiesza-

ciało nie jest bytem
podlegającym jedy-
nie naturalnym pro-
cesom biologicz-
nym, lecz że może
być także obiektem
zabie- g ó w
p r z e - t w a r z a -
ją c y c h ¹⁹⁵ j e g o f o r -
m ę , k s z t a ł -
t u j ą c y c h j e g o w ł a -
ś c i w o ś c i , t r a n s c e n -
d u j ą c y c h j e g o „ n a t u -
r a l n e p r z e z n a c z e -
n i e ” w d r o d z ę k u r e -
a l i z o w a n e j w i z j i

jąc je w rozmaity sposób, studiując granicę między własną fizycznością a światem, rozpoczął on następnie trwający do dnia dzisiejszego cykl prac performatywnych zatytułowany *Amplified Body* (Wzmocnione ciało). W ramach tych prezentacji Stelarc wykorzystywał – jako ich pierwotną materię – fizjologiczne procesy rozwijające się w głębi jego ciała, które – jako źródło impulsów – kształtowały i kierowały przebiegiem różnych wydarzeń, budujących zewnętrzną strukturę performance: emisją dźwięków, projekcjami świetlnymi i wideo. W ten sposób performance przeistaczał się w swobody, biotechnologiczny environment, będący w całości rozszerzeniem ciała artysty, które w pewnym sensie, przejęło funkcję interfejsu między pierwiastkiem biologicznym a technicznym całego przedsięwzięcia. Można też uznać, i jest to perspektywa bardzo interesująca, że cały performance staje się tu biologiczno-technicznym interfejsem, albo (jest to druga strona tego samego fenomenu) procesem biologiczno-technicznej komunikacji. Warto również zwrócić uwagę na kierunek rozchodzenia się impulsów: od wnętrza ciała ku jego otoczeniu (zewnętrzności). Cały proces – łącząc to, co wewnętrzne z zewnętrznym otoczeniem – poddawał zarazem problematyzacji granicę pomiędzy tymi dwiema sferami.

Próby takie, w innym wymiarze, Stelarc podejmował już wcześniej, kiedy doprowadzał do (wspominanej już) sytuacji, w której rozciągana pod ciężarem zawieszono ciała skóra ujawniała płynność (ruchomość) owej granicy. Porównanie obu typów performance

ujawnia nie tylko konsekwencję znaczącą twórczość Stelarca. Odkrywa, przede wszystkim, zmiany, jakie dotyczą człowieka wraz z rozwojem technologii pośredniczących w komunikacji pomiędzy nim a jego otoczeniem. Wydobywa na jaw wirtualne wymiary ludzkiego ciała.

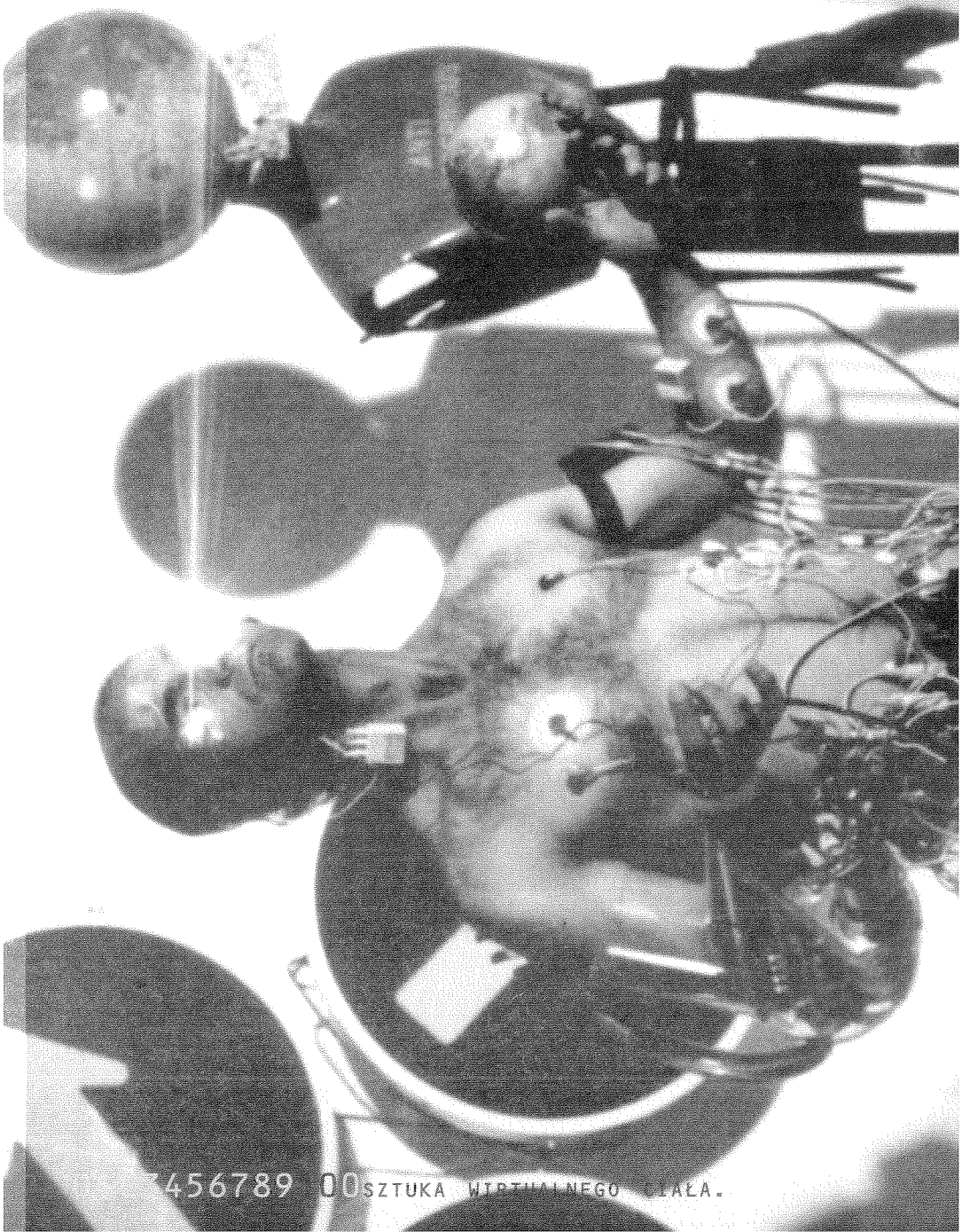
We wszystkich działaniach składających się na serię *Amplified Body* (i im pokrewnych) Stelarc wykorzystuje sprzęt i technologie medyczne. Fakt ten, oprócz tego, że powoduje rozmaitego rodzaju trudności, uprzytamnia dobitnie, jak bardzo zbliżyły się dziś do siebie dziedziny sztuki oraz nauki (biologii, fizyki, chemii etc.) i jej praktycznych zastosowań (medycyna, terapia). Uderzającym przykładem takich wielodyscyplinarnych przenikań jest realizacja *Stomach Sculpture* (Rzeźba żołądkowa), w której artysta posługuje się aparaturą do endoskopii, aby przy jej pomocy umieścić we własnym żołądku obiekt uznany za dzieło sztuki.

196

Fakt ten, w jego przekonaniu, przeobraża samo ciało, które staje się swobodną przestrzenią wystawienniczą, galerią sztuki. Wykracza ono w ten sposób poza podziały wyróżniające przestrzeń fizjologiczną, prywatną i publiczną. Jest to zarazem jeden z wielu przykładów, które, zdaniem Stelarca, dowodzą, iż ciało wytworzyło techniczne i informacyjne otoczenie, z którym nie potrafi sobie samo poradzić. Potrzebuje więc pomocy nowych technologii elektronicznych, mogących przejmując na siebie funkcje, których człowiek (jego ciało) nie jest już w stanie wypełniać (zob. Stelarc, 1994).

Najnowsze prace performance Stelarca wprowadzają szereg kolejnych

STELARC, EVENT FOR ANTI-COPERNICUS ROBOT, TOKIO 1985



3456789 00 SZTUKA WIRTUALNEGO CIAŁA.

czynników. Tym razem kierunek strumienia impulsów częściej biegnie z zewnątrz, niż od wewnątrz ciała. Komputerowo sterowane (za pomocą uprzednio przygotowanego programu) urządzenia stymulują mięśnie ciała, wprawiając je w ten sposób w ruch. W ostatnio realizowanych działaniach, jak na przykład *Ping Body*, Stelarc wykorzystuje w tym celu sieć Internetu, dzięki czemu może otworzyć swoje ciało na bodźce docierające ze znacznej odległości (telestymulacje). Pierwsza prezentacja *Ping Body* odbyła się w listopadzie 1995 roku łącząc w jeden system trzy źródła: Centre Georges Pompidou w Paryżu, Media Lab w Helsinkach i Amsterdam (symposium „Doors of Perception”). Ze wszystkich tych miejsc impulsy stymulujące docierały do Luksemburga, gdzie aktywizowały system pobudzający ciało Stelarca. Ten wymiar performance *Ping Body* obejmował zachowania nie kontrolowane przez jego świadomość. W zakres prezentacji była jednak włączona również Trzecia Ręka – sztuczne przedłużenie jego ciała, którą Stelarc kierował za pomocą mięśni brzucha i nóg. W rezultacie został ustanowiony system komunikacyjny pomiędzy ciałem a jego technologicznym otoczeniem, gdzie ciało funkcjonujące w zgodzie ze swymi naturalnymi właściwościami mogło w równie naturalny sposób powodować (sterować) swymi technicznymi (wirtualnymi) przedłużeniami, a jednocześnie podlegać mimowolnym i nieuświadomianym oddziaływaniom ze strony owego otoczenia.

W stosunku do poprzednio realizowanych *Performances for Amplified Body*, *Robot*, oraz *Third Hand* realizacja *Ping*

Body różni się dalece powiększoną sferą (zakresem) dwukierunkowej komunikacji. Wszystkie razem, natomiast, prace Stelarca zgodnie wyrażają jego ideę mówiącą o symbiozie pierwiastka biologicznego i technologicznego, jako charakterystycznym atrybucie współczesnego świata. Pokazują ponadto, jak trafnie wskazuje Anniek Bureau, ewolucję ciała przeobrażającego się z interfejsu w formę hybrydyczną (Bureau, 1995, s. 30).

Sam Stelarc, który w sposób niezwykle świadomy odnosi się do własnej sztuki, w licznych wypowiedziach (np. Stelarc, 1991) rozwijał i precyzował swoje teorie poświęcając dużo uwagi, między innymi, koncepcji zredukowanego, zbędnego ciała (Obsolet Body). Ciała, które rozpoznając swoją kru-

198

chość i niepewność uczy się traktować samo siebie jako strukturę podlegającą kontroli i modyfikacji. W miarę rozwoju tej tendencji technologia przestaje być uważana jedynie za otoczenie czy rozszerzenie cielesności. Miniaturyzacja i bio-kompatybilność technologii przenosi ją w głąb ciała, „implantuje” ją¹. Ciało fizyczne przeobraża się w ciało biologiczno-technologiczne, ciało o bardzo rozbudowanym wymiarze wirtualności.

Twórczość Stelarca, oprócz tego, iż jednoczy pierwiastek biologiczny z technologicznym, to łączy również liczne dyscypliny artystyczne. *Art performance* wchłania w siebie choreografię, muzykę (zob. Linz, 1996), sztuki audiowizualne, rzeźbę. Komunikacyjność, hybrydyczność i wirtualność sta-

¹ Zob. tekst artysty w materiałach pokonferencyjnych „Pratiques artistiques et Sciences cognitives”, Ecole d'Art, Aix-en-Provence, 1992.

Telematyczna komuni-
kacja z wirtualnymi
ciałami, zarówno tymi,
które zostały sprowa-
dzone ze stanu fizycz-
ności do wirtualności
przez samą mediatyza-
cję technologiczną, jak
i z tymi, które powsta-
ły w posta- ci wir-
tualnej — 199 sztucz-
nymi stwo- rzenia-
mi ery post-biologicz-
nej, oraz technologicz-
ne rozszerzenia biolo-
gicznej cielesności,
nowe otoczenie i —
ostatecznie — hybry-
dyczne, bioniczne isto-
ty, wszystko to razem
problematyzuje nie tyl-
ko zjawisko życia oraz

ją się podstawowymi właściwościami sztuki tego artysty, co oznacza zarazem, iż stają się zasadniczymi atrybutami jego ciała, pojmowanego jako medium sztuki.

Sztuczne życie i prawdziwa tożsamość?

Współczesne tendencje w sztukach multimedialnych sięgają chętnie w domenę sztucznego życia. Coraz częściej więc obcujemy w sztuce z ciałami wirtualnymi w najskrajniejszym tego słowa znaczeniu – ciałami sztucznych stworzeń. Odbiorcy zyskują możliwość doświadczania, w kontekście artystycznym, wirtualnej cielesności. Wiele dzieł tego rodzaju przynosi nam doświadczenie kontaktu z samodzielnie reagującymi na nasze zachowania istotami, bądź wrażenie obcowania z niezależnie egzystującymi cielesnymi światami. Dzieła takie spotykamy obecnie również w dziedzinie sztuki Internetu, co oznacza możliwość także i telematycznego kontaktu z wirtualnymi ciałami sztucznych istot.

Na zakończenie tych rozważań (będących oczywiście jedynie skromnym wstępem do znacznie bardziej rozbudowanych studiów, które należy koniecznie podejmować w obliczu nieustannie i bardzo szybko zyskujących na znaczeniu we współczesnym świecie problemów wirtualnej cielesności) chciałbym powrócić do problematyki tożsamości.

Telematyczna komunikacja z wirtualnymi ciałami, zarówno tymi, które zostały sprowadzone ze stanu fizyczności do wirtualności przez samą mediatyzację technologiczną, jak i z tymi, które powstały w postaci wirtualnej – sztucznymi stworzeniami ery

post-biologicznej, oraz technologiczne rozszerzenia biologicznej cielesności, nowe otoczenie i – ostatecznie – hybrydyczne, bioniczne istoty, wszystko to razem problematyzuje nie tylko zjawisko życia oraz inteligencji, ale także, co wydaje się oczywistą konsekwencją, przynosi kryzys pojęcia tożsamości. Nie możemy już dziś dyskuutować prostodusznie o zgodzie i konfliktach tożsamościowych, czy też o autonomii podmiotowości, skoro transformacje uniwersum sytuują nas wobec problemów tożsamości usiecionej (Druckerey, 1994) oraz zagadnień zbiorowej świadomości i kolektywnej inteligencji. Rozliczne rozterki towarzyszące wspomnianym transformacjom są dziś powszechnie wyrażane nawet przez tych, którzy towarzy-

200

szą im swoją refleksją. Tak oto, na przykład, piszą na ten temat Arthur Elsenaar i Eric Kluitenberg (1994): „Technologizacja ludzkiego ciała prowadzi do konceptualnej abstrakcji, która niszczy integralność doświadczenia fizycznego. Burząc opozycję pomiędzy pierwiastkiem fizycznym i duchowym podważa ona również tradycyjne przeciwstawienie kultury i natury. Nasze obyczaje kulturowe, nasze nawyki, nasze wszelkie zachowania przybierają formę mechanizmów, są przekształcane, aby nie zakłócały sprawnego funkcjonowania świata-maszyny. Przynosi to niepokój i niepewność wobec pytania: co to znaczy być człowiekiem?”. To właśnie pytanie – bez uprzedzeń i naiwnego optymizmu – jest stale artykułowane w twórczości artystów sztuki wirtualnego ciała.

inteligencji, ale także, co wydaje się oczywistą konsekwencją, przynosi kryzys pojęcia tożsamości. Nie możemy już dziś dyskutować prosto dusznie o zgodzie i konfliktach tożsamościowych, czy też o autonomii podmiotowości, skoro transformacje uniwersum sy-
wobec pro-²⁰¹ tuują nas
tożsamości b l e m ó w
wionej oraz u s i e c i o -
zbiorowej świadomości zagadnień
i kolektywnej inteligencji

gra staje się współcześnie dominującą strategią artystyczną. Szczególnie silnie jest ona związana z cyberkulturą i sztuką multimedialną. Cyberkultura – jako źródło formacji postmodernistycznej, jest przyczyną i fun- 202 damentem zachodzących współcześnie procesów przekształcających dogłębnie kulturę. W jej obrębie metafora staje się figurą regresu, a ironia potencjalnym źródłem sensów

METAFORA, IRONIA I GEOGRAFIA DOŚWIADCZEŃ (ZAMIAST ZAKOŃCZENIA)

O

Stulecie, które rozpoczęło się emancypacyjnym buntem awangardy, w Polsce dobiegło kresu w zgiełku kierowanych w jej stronę oskarżeń o nihilizm, destruktywizm aksjologiczny oraz lewicowe odchylenie. Utopie awangardowe zostały utożsamione przez wielu jej dzisiejszych krytyków z rewolucją polityczną i wpisane w paradygmat międzynarodówki proletariackiej. Tym samym nie tylko został pochopnie zdegradowany i zdeformowany – poprzez umieszczenie go niemal bez reszty w kontekście polityki pojmowanej jako zbrodnicze gry partyjne – bezinteresowny sprzeciw artystów wobec dalekiej od doskonałości organizacji świata społecznego. Również całościowo pojmowany program awangardy został, w ten sposób, poddany daleko idącemu uproszczeniu. Metaforyczne dyskursy awangardy, składające się na ów program, budowały bowiem znacznie rozleglejszy obszar odniesienia niż ten, który wyrasta z politycznych jedynie przesłanek. Awangarda jako metafora to problem, który nie został dotąd na-

wet sformułowany, a cóż dopiero – rozwiązany. I zapewne już nie będzie, jako że wielkie metafory awangardy, jak wszystkie wielkie narracje, zostały współcześnie zakwestionowane nie tylko z przyczyn politycznych, lecz także i z powodów filozoficznych, to znaczy światopoglądowo-metodologicznych.

203

Różne tendencje awangardowe, zarówno najdawniejsze, które ukształtowały klasyczny paradygmat tej formacji – znany dziś jako Wielka Awangarda – jak i te, które zbudowały jej nieortodoksyjną kontynuatorkę – neoawangardę, posługiwały się licznymi dyskursami o charakterze metaforycznym (stworzonymi bądź przyswojonymi przez awangardowych artystów). Przez metaforyczny charakter rozumiem tu nie tylko (a nawet nie przede wszystkim) formalno-semantyczny wymiar owych dyskursów, czyli fakt, iż można je postrzegać jako strategie komunikacyjne posługujące się wielokrotnym kodowaniem (tryb metaforyczny) i prowadzące do powstania struktur artystycznych, które zwykle

opatruje się mianem poetyckich. Dostrzegam w nich w pierwszej kolejności urzeczywistnione pragnienie sformułowania podmiotowej wypowiedzi na temat rzeczywistości (świata jakiegokolwiek rodzaju). Wypowiedź taka organizuje ów świat wokół określonego, chociaż raczej nie wprost, syndromu przeświadczeń na jego temat. Niezależnie od tego, czy przeświadczenia te są traktowane jako odnoszące się do rzeczywistych, obiektywnych i „prawdziwych” atrybutów prezentowanej rzeczywistości, czy też są skromnie uważane za wytwór konstrukcyjnych procedur, w obu przypadkach mamy do czynienia z wypowiedzią nie tylko odślanającą mówiący podmiot, lecz objawiającą zarazem autorytet systemu, do którego mówiący odwołuje się w sposób świadomy bądź nieświadomy. W przypadkach skrajnych przeświadczenia owe łączą się w zespół tworzący pogląd, któremu przypisuje się intencje emancypacyjne, bądź wręcz status epifanii.

Równolegle do dyskursów sensotwórczych (metaforycznych), przez całą historię awangardy, rozwijały się również wątki, które określam tu mianem ironicznych. Od dadaistów poczynając, poprzez Fluxus i niektóre odłamy sytuacjonistów, aż po dekonstruktywistyczne nurty neoawangardy funkcjonował nurt, w ramach którego były kształtowane negatywne strategie komunikacyjne. W ich obrębie dyskursy metaforyczne, odziedziczone przez awangardę po sztuce dziewiętnastowiecznej, pełne wiary w rewelatorskie potencje kreacji artystycznej, podlegały kpiącej degradacji, negacji i rozbiciu. W ich miejsce wkraczała poetyka ironii, skandalu i de(kon)strukcji. W wielu jednak przy-

padkach jej obecność była przede wszystkim wyrazem i świadectwem rozczarowania, konsekwencją pogłębiającego się poczucia utraty nadziei. Ale nie braku pragnienia sensu, przeciwnie, w nieobecności wiary kryło się często spotęgowane jego pragnienie.

Pomiędzy Metaforą – wyrazem odpowiedzialności i wiary w całość, sens i porządek – a obrazoburczą i błazeńską Ironią rozpościera się więc terytorium awangardy. Jest to obszar nadziei i niespełnionych pragnień.

Postmodernizm jest powszechnie (co nie musi oznaczać, że słusznie) postrzegany jako zaprzeczenie awangardy. Charakterystyczna dlań niechęć do formułowania twierdzeń o statusie uogólniających sądów obiektywnych na temat rzeczywistości (radykałny

konstruktywizm), różnicowanie zamiast postępu, intertekstualność zastępująca podmiotowość oraz wypieranie komunikacyjnych procedur transmisji przez interakcję i negocjację znaczeń, wydają się oddalać sztukę postmodernistyczną od utopii awangardowych. Obserwujemy również istotną zmianę znaczenia obu wskazanych powyżej pojęć. Metafora zbliża się ku ironii, a obie razem stają się figurami i zarazem atrybutami gry.

Właśnie gra staje się współcześnie dominującą strategią artystyczną. Szczególnie silnie jest ona związana z cyberkulturą i sztuką multimedialną. Cyberkultura – jako źródło formacji postmodernistycznej, jest przyczyną i fundamentem zachodzących współcześnie procesów przekształcających dogłębnie kulturę. W jej obrębie metafora staje się figurą regresu, a ironia potencjalnym źródłem sensów.


W dzisiejszej kulturze stajemy się nomadami. Transgresja, zmienność, złożoność i ulotność charakteryzuje współcześnie ludzką tożsamość. Jest fundamentem wolności. Ale nie tylko. Jako odwrotna strona naszego nomadycznego życia jawi się bowiem wyobcowanie. McKenzie Wark – cytowałem już wcześniej to jego stwierdzenie – zauważył, iż nie mamy już korzeni, lecz anteny (Wark, 1995). Brak korzeni oznacza brak przeszłości (bądź brak kontaktu z przeszłością) i dywersję wobec pamięci. Metaforyczne dyskursy w sztuce rozwijają się najchętniej i najlepiej w rzeczywistości ugruntowanej w czasie minionym. W świecie wirtualnym, pozbawionym przeszłości, skierowanym wyłącznie ku przyszłości, metaforyczne dyskursy artystyczne wywołują jedynie uczucie nostalgii. Ta, natomiast, nie sprzyja ani zachowaniom emancypacyjnym, ani jakimkolwiek innym projektom skierowanym ku przyszłości. Ci spośród nas, którzy zwracają się właśnie ku przyszłości, unikają więc nostalgii, zastępując chętnie i w każdej sytuacji dyskursy metaforyczne

205

dyskursem ironicznym. To także sprawa, iż współczesne metaforyczne struktury w sztukach (multi)medialnych, jeśli się zdarzają, wywołują tak często ironiczne odpowiedzi odbiorcze. Brak jest tu symetrii zachowań, chociaż nie brak symetrii potrzeb. Pamiętamy jeszcze ciągle metaforę jako kategorią fundamentalną, strategię nadającą sens światu, a przede wszystkim ludzkim z nim relacjom. Dlatego też odbiorczą odpowiedzią na ironiczny dyskurs artysty tak często bywa dyskurs metaforyczny. Labirynt hipertekstu obrasta w znaczenia, których odniesieniami rządzi właśnie zasada metafory. Wyznaczana przez antynomię realności i wirtualności geografia nowego, post-biologicznego świata określa granice i charakter doświadczeń artystycznych. I jeśli nawet obszar ów jest w dalszym ciągu konstruowany przez figury metafory i ironii, to tym razem relacja między nimi jest odwrócona. Chociaż w dalszym ciągu oznacza to rozpostarcie pomiędzy nostalgią a kreacją, to tym razem twórcze potencje świata wyzwala ironia.

Labirynt hipertekstu obrasta w znaczenia, których odniesieniami rządzi właśnie zasada metafory. Wyznaczana przez antynomię realności i wirtualności geografia nowego, post-biologicznego

świata określa granice i charakter doświadczeń artystycznych. I jeśli nawet obszar ów jest w dalszym ciągu konstruowany przez figury metafory i ironii, to tym razem relacja między nimi jest odwrócona. Chociaż w dalszym ciągu oznacza to rozpostarcie pomiędzy no-



TONY OURSLER, *GOOD/BAD*, 1995; FOR. J. ANGERSON/GUZELIAN

012345678910

OST. ZAKOŃCZENIA

stalgią a kreacją, to tym razem twórcze potencje świata wyzwala ironia

207

BIBLIOGRAFIA

(publikacje przywołane w książce)

- Amsterdamski, S. 1983. *Między historią a metodą*. Warszawa: PIW.
- Angerer, M-L. 1998. *Ciasto jako interfejs*. Tłum. O. Kubińska. „Magazyn Sztuki”, nr 1.
- Ascott, R. 1993. *From Appearance to Apparition: communication and culture in the cybersphere*. „Leonardo Electronic Almanac”, October. Tłum. pol. J. Szymczyk. *Od wyglądu do jawiskowości: komunikacja i kultura w cyberprzestrzeni*. „Magazyn Sztuki” nr 1.
- Ascott, R. (red.). 1997. *Consciousness Reframed: art and consciousness in the post-biological era*. Conference Proceedings. Newport: University of Wales College.
- Avery, R. K., McCain, T. A. 1982. *Interpersonal and Mediated Encounters: a Reorientation to the Mass Communication process*. W: R. Cathart, G. Gumpert (red.). 1986. *InterMedia. Interpersonal Communication in a Media World*. New York – Oxford: Oxford University Press.
- Banasiak, B. 1995. *Filozofia „końca filozofii”. Dekonstrukcja Jacquesa Derridy*. Warszawa: Spacja.
- Barron, Ch. 1997. *Around the EU on-line. A country-by-country look at what the Internet offers for Europe*. „Europe. Magazine of the European Union”, nr 363, February.
- Berger, P. L., Luckmann, T. 1983. *Spoleczne tworzenie rzeczywistości*. Tłum. Józef Niżnik. Warszawa: PIW.
- Brook J., Boal, I. A. (red.). 1995. *Resisting the Virtual Life. The Culture and Politics of Information*. San Francisco: City Lights.
- Bureaud, A. 1995. *Stelarc: le bourdonnement de l'hybride*. „Art press” 207.
- Castells, M. 1996. *The Rise of Network Society*. Oxford: Blackwell.
- Castells, M. 1998. *End of Millenium*. Oxford: Blackwell.
- Cathart, R., Gumpert, G. 1986. *Mediated Interpersonal Communication: Toward a New Typology*. W: R. Cathart, G. Gumpert (red.). (1986). *InterMedia. Interpersonal Communication in a Media World*. New York – Oxford: Oxford University Press. Tłum. pol. 1988. *Posrednia komunikacja interpersonalna. W poszukiwaniu nowej typologii*. „Przekazy i Opinie” nr 3-4.
- Cathart, R., Gumpert, G. 1986a. *The Person-Computer Interaction: a Unique Source*. W: R. Cathart, G. Gumpert (red.). 1986. *InterMedia. Interpersonal Communication in a Media World*. New York – Oxford: Oxford University Press. Tłum. pol. 1988. *Interakcja człowiek – komputer. Kto z kim rozmawia?* „Przekazy i opinie” nr 3-4.
- Chyła, W. 1999. *Szkice o kulturze audiowizualnej (W stulecie ekranu w kulturze)*. Poznań: Wydawnictwo Fundacji Humaniora.
- Corcoran, M. 1996. *Digital Transformations of Time. The Aesthetics of the Internet*. „Leonardo”, vol. 29, nr 5.
- Costello, M. J. 1996. *Don't Press That Button*. „Leonardo”, vol. 29, nr 5.
- Cotton, B., Oliver, R. 1993. *Understanding Hypermedia*. London.
- Crary, J. 1990. *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge, Mass. – London: MIT Press.
- Csikszentmihalyi, M. 1996. *Przeptyw. Psychologia optymalnego doświadczenia*. Tłum. M. Wajda. Warszawa: Wydawnictwo Studio EMKA.
- D'Agostino, P. 1990. *Interventions of the Present: Three Interactive Videodiscs 1981-90*. W: D. Hall, S. J. Fifer (red.). *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*. New York: Aperture.
- De Kerckhove, D. 1995. *Art on the World Wide Web*. W: P. Klimitsch (red.). *Prix Ars Electronica 95*. Linz..
- De Kerckhove, D. 1996. *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*. Tłum. W. Sikorski i P. Nowakowski. Warszawa: Mikom.
- Deleuze, G. 1993. *Nietzsche i filozofia*. Tłum. B. Banasiak. Warszawa: Spacja.
- Desmond, W. 1995. *Perplexity and Ultimacy*. New York: State University of New York Press.
- Druckerey, T. 1994. *Networked Identity. W: Proceedings of 5th International Symposium on Electronic Arts*. Helsinki: UIAH.
- Duncan, H. D. 1962. *Communication and Social Order*. New York: Bedminster Press.
- Dziamski, G. 1991. *Dwie perspektywy postmodernizmu*. W: A. Zeidler-Janiszewska (red.). *Postmodernizm w perspektywie filozoficzno-kulturoznawczej*. Warszawa: Instytut Kultury.
- Eco, U. 1991. *Dzielo otwarte*. Tłum. M. Gałuszka. Warszawa: Czytelnik.
- Eco, U. 1996. *Interpretacja i nadinterpretacja*. Tłum. T. Bieroń. Kraków: Wydawnictwo Znak.
- Elder, R. Bruce. 1989. *The Body in Film*. Toronto: Art Gallery of Ontario.
- Elsenaar, A., Kluitenberg, E. 1994. *Corporal-Machine-Anxiety. The Technologisation of the Human Body*. W: *Proceedings of 5th International Symposium on Electronic Arts*. Helsinki: UIAH.
- Feingold, K. 1992. *Surprising Spiral*. W: *Exhibition of The Interactive Art*. Espoo: Galleria Otso.
- Fearing, F. 1953. *Human Communication*. W: L. A. Dexter, D. M. White (red.). 1953. *People, Society, and Mass Communication*. New York: The Free Press.

- Fiske, J. 1999. *Wprowadzenie do badań nad komunikowaniem*. Tłum. A. Gierczak. Poznań: Astrum.
- Forresta, D., Mergier, A., Serexhe, B. 1995. *The new space of communication, the interface with culture and artistic creativity*. A Study for Council of Europe.
- Foucault, M. 1993. *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*. Tłum. T. Komendant. Warszawa: Spacja.
- Foucault, M. 1995. *Historia seksualności*. Tłum. B. Banasiak, T. Komendant, K. Matuszewski. Warszawa: Czytelnik.
- Gerbner, G. 1956. *Toward a general model of communication*. „Audio Visual Communication Review”, IV: 3.
- Giżycki, M. (red.). 1988. *Postmodernizm. Kultura wyczerpania?* Warszawa: Akademia Ruchu.
- Goban-Klas, T. 1999. *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*. Warszawa-Kraków: PWN.
- Gromkowska, A. 1999. *Tożsamość w cyberprzestrzeni – (re)konstrukcje i (re)prezentacje*. „Kultura współczesna”, nr 3 (21), s. 36-49.
- Grzegorzcyk, A. 1991. *Punkt zwrotny humanistyki*. W: A. Zeidler-Janiszewska (red.). *Postmodernizm w perspektywie filozoficzno-kulturoznawczej*. Warszawa: Instytut Kultury.
- Hall, D., Fifer, S. J. (red.). *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*. New York: Aperture.
- Hartley, J. 1988. *Budowanie szkieletu społeczeństwa informacyjnego w Japonii*. Tłum. A. H. Wasilewska. „Przekazy i Opinie”, nr 1-2.
- Hershman, L. 1990. *The Fantasy Beyond Control*. W: D. Hall, S. J. Fifer (red.) *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*. New York: Aperture.
- Huennekens, A. 1995. *Die Zweite Moderne. Diagnose der Kunst der Gegenwart*. „Mediagramm”, nr 20.
- Huffman, K. R. 1993. *Return to Sender. A Short History of Interactive Television*. W: *European Media Art Festival Catalogue*. Osnabrueck.
- Huhtamo, E. 1992. *I Am Interactive, Therefore – Am I?* W: *Exhibition of The Interactive Art*. Espoo: Galleria Otso.
- Huhtamo, E. 1993. *Penetrating into the Virtual World. Ways of Communicating with Interactive Art*. W: *European Media Art Festival Catalogue*. Osnabrueck.
- Jakobson, R. 1960. *Linguistics and Poetics*. W: T. A. Sebeok (red.) *Style in Language*. Tłum. polskie K. Pomorska. *Poetyka w świetle językoznawstwa*. W: H. Markiewicz (red.). *Współczesna teoria badań literackich za granicą*. Tom II. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Kieran, M. 1996. *Art, Imagination, and the Cultivation of Morals*. „The Journal of Aesthetics and Art Criticism”, nr (54).
- Klaus, G. 1969. *Woerterbuch der Kybernetik*. Frankfurt a/M.
- Kluszczyński, R. W. 1990. *Film – sztuka Wielkiej Awangardy*. Warszawa-Lódź: PWN.
- Kluszczyński, R. W. 1995. *LAB 5. Międzynarodowa Wystawa Filmu, Video i Sztuki Komputerowej*. Warszawa: Centrum Sztuki Współczesnej.
- Kluszczyński, R. W. 1997. *The Material Versus The Virtual. On Dialectics of Dalibor Martinis' Art*. W: B. Valušek (red.) *Martinis – Observatorium. Video/audio/interactive installations*. Rijeka: Museum of Modern Art.
- Kluszczyński, R. W. 1998. *Obrazy na wolności. Studia z historii sztuk medialnych w Polsce*. Warszawa: Instytut Kultury.
- Kluszczyński, R. W. 1999. *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*. Warszawa: Instytut Kultury.
- Kluszczyński, R. W. 1999a. *Od konceptualizmu do sztuki hipermediów. Rozważania na temat modelu sytuacji estetycznej w sztuce multimedialnej*. W: K. Wilkoszewska (red.). *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*. Kraków: Universitas.
- Kluszczyński, R. W. 2001. (red.). *Mirosław Rogala: Gesty wolności. Prace 1975-2000*. Warszawa: Centrum Sztuki Współczesnej – Zamek Ujazdowski.
- Kłoskowska, A. 1991. *Kultura narodowa*. W: Idem (red.). *Encyklopedia kultury polskiej XX wieku*. Wrocław: Wiedza o kulturze.
- Lasswell, H. D. 1948. *The structure and functions of communication in society*. W: L. Bryson (red.). *The Communication of Ideas*. New York: Harper & Row.
- Laszlo, E. 1996. *Evolution in an Interconnected Universe. New Concepts of Mater, Life, and Mind. Working paper*. „Culture, Communication and New Technologies: The Impact of New Technologies on European Culture”, International Symposium. Council of Europe. Prague.
- Lévy, P. 1996. *The Second Flood. Report for Council of Europe on cyberculture*. Strasbourg.
- Lin, R. 1996. *Towards the Design of a Real-Time Interactive Performance Sound System*. „Leonardo Music Journal” vol. 6, nr 6.
- Lisiewicz, W. 1996. *Orlan: na pograniczu etyki i estetyki*. „Magazyn Sztuki”, nr 1 (9).
- Lisiewicz, W. 1996. *W dialogu z męskim autorytetem*. „Magazyn Sztuki”, nr 2 (10).
- Lyon, D. 1988. *The Information Society. Issues and Illusions*. Cambridge: Polity Press, Basil Blackwell.
- Manterys, A. 1997. *Wielość rzeczywistości w teoriach socjologicznych*. Warszawa: PWN.

- McLuhan, M. 1975. *Wybór pism*. Tłum. K. Jakubowicz. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- Mead, G. H. 1975. *Mind, Self and Society*. Chicago: University of Chicago Press.
- Milovac, T. (red.). 1995. *Martinis Between Surfaces*. Zagreb: Museum of Contemporary Art.
- Mizińska, J. 1992. *Między anonimowym „My” a wydrążonym „Ja” (Michała Bachtina antropologia dialogu)*. W: T. Szkolut (red.). *Przemiany współczesnej świadomości artystycznej: wokół postmodernizmu*. Lublin.
- Moeglin, P. 1990. *Les transes de l'interactivité*. W: D. de Kerchove, Ch. Sevette (red.). *Les Trans-interactifs*. Paris.
- Moholy-Nagy, L. 1927. *Malerei, Fotografie, Film*. Muenchen.
- Morawski, S. 1996. *Orlan – wymowny przypadek samomistyfikacji*. „Magazyn Sztuki”, nr 2 (10).
- Morse, M. 1993. *Art in Cyberspace: Interacting with Machines as Art at Siggraph's „Machine Culture – The Virtual Frontier”*. „Video Networks”, nr 5.
- Muler, B. 1995. *Real art – un nouveau modernisme: les reflexive painters des anees 90*. „Art Press”, nr 202.
- Negroponte, Nicholas. 1997. *Cyfrowe życie. Jak się odnaleźć w świecie komputerów*. Tłum. M. Łakomy. Warszawa: Książka i Wiedza.
- Nietzsche, F. 1911. *Wola mocy*. Tłum. W. Berent. *Dziela*, t. 12. Warszawa: J. Mortkowicz.
- Norris, Ch. 1994. *Dekonstrukcja, postmodernizm i filozofia: Habermasa krytyka Derridy*. Tłum. J. Jarniewicz, S. Konopacki. W: B. Banasiak (red.) *Derridiana*. Kraków: Inter Esse.
- Nycz, R. 1993. *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*. Warszawa: Instytut Badań Literackich.
- Okopień-Sławińska, A. *Sny i poetyka*. 1973. „Teksty”, nr 2.
- O'Sullivan T., Hartley J., Saunders D., Montgomery M., Fiske J. 1995. *Key Concepts in Communication and Cultural Studies*. London and New York: Routledge.
- Pejić, B. 1990. *Living on Videolines*. W: D. Matičević (red.). *Dalibor Martinis: Installations and Videotapes*. Zagreb: Museum of Contemporary Art.
- Prophet, J. 1996. *Sublime Ecologies and Artistic Endavors. Artificial Life and Interactivity in the Online Project TechnoSphere*. „Leonardo”, vol. 29, nr 5.
- Rachwał T., Sławek, T. 1992. *Maszyna do pisania. O dekonstruktywistycznej teorii literatury Jacquesa Derridy*. Warszawa: Oficyna Literatów „Rój”.
- Reimann, H. 1968. *Kommunikations – System*. Tübingen.
- Riley, J. W., White Riley, M. 1965. *Mass Communication and the Social System*. W: R. K. Merton, L. Brom, L. S. Cottrell jr. (red.). *Sociology Today*. New York – Evanston.
- Rogala, M. 2001. *Doświadczenie sztuki interaktywnej*. Tłum. M. Wanat. W: R. W. Kluszczyński (red.) *Miroslaw Rogala: Gesty wolności. Prace 1975-2000*. Warszawa: Centrum Sztuki Współczesnej – Zamek Ujazdowski.
- Rorty, R. 1996. *Przygodność, ironia i solidarność*, tłum. W. J. Popowski, Warszawa: Wydawnictwo Spacja.
- Rucker et al. (red.). 1993. *Mondo 2000: User's Guide to the New Edge*. London: Thames and Hudson.
- Rypson, P. 1984. *Mail art*. Warszawa.
- Schramm, W. (red.). 1954. *The Process and Effects of Mass Communication*. Urbana.
- Sereno, K. K., Mortensen, C. D. (red.). 1970. *Foundations of Communication Theory*. New York.
- Sarkis, M. 1993. *Interactivity Means Interpassivity*, „Art & Cyberculture. Media Information Australia”, No 69.
- Schwartz, T. 1983. *Media: The Second God*. Garden City, New York: Anchor Books.
- Shannon, C. and Weaver, W. (1949) *The Mathematical Theory of Communication*. Champaign: University of Illinois Press.
- Shaw, J. 1992. *Interactive Digital Structures*. W: A. Adriaansens et al. (red.) *Book for The Unstable Media*. Hertogenbosch.
- Stelarc. 1991. *Prosthetics, Robotics and Remote Existence: Postevolutionary Strategies*. „Leonardo” vol. 24, nr 5.
- Stelarc. 1994. *Hollow Body, Host Space*. W: *Proceedings of 5th International Symposium on Electronic Arts*. Helsinki: UIAH.
- Stemmler, T. N. 1971. *Massenkommunikation – Kollektive Kommunikation der Sozietät*. Zurich.
- Stone, A. R. 1995. *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*. Cambridge: MIT Press.
- Sturm. 1988. *Perception and Television: The Missing Half Second*. W: *The Work of Hertha Sturm*. Montreal: McGill University working Papers in Communication.
- Thompson, J. B. 1995. *The Media and Modernity. A Social Theory of the Media*. Cambridge: Polity Press.
- Toffler, A. 1986. *Trzecia fala*. Tłum. E. Woydyło. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Wark, M. 1995. *On the Information Myth*. W: K. Gsöllpointner (red.). *Mythos Information. Welcome to the Wired World*. @rs Electronica 95. Wien-New York: Springer-Verlag.

Welsch, W. 1998. *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*. Tłum. Joanna Gilewicz. W: A. Zeidler-Janiszewska (red.). *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*. Część I. Poznań: Wydawnictwo Fundacji Humaniora.

Welsch, W. 1998a. *Stając się sobą*. Tłum. J. Wieteczeki. W: A. Zeidler-Janiszewska (red.). *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*. Część I. Poznań: Wydawnictwo Fundacji Humaniora.

Welsch, W. 1998b. *Nasza postmodernistyczna modernia*. Tłum. R. Kubicki i A. Zeidler-Janiszewska. Warszawa: Oficyna Naukowa.

Westley, D., MacLean M. 1957. *A Conceptual Model for Communication Research*. „Journalism Quarterly” 34.

Wigand, R. T. 1991. *Sieci zintegrowanych usług cyfrowych (ISDN): pojęcia, polityka, problemy*. Tłum. J. W. Ryll. „Przekazy i Opinie”, nr 2.

Wilkożewska, K. (red.). 1999. *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*. Kraków: Universitas.

Wooster, A.-S. 1990. *Reach Out and Touch Someone: The Romance of Interactivity*. W: D. Hall, S. J. Fifer (red.) *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*. New York: Aperture.

Youngblood, G. 1970. *Expanded Cinema*. New York: Studio Vista.

Zajdel, J. 1999. *O związku etyki i estetyki w sztuce performatywnej*. W: K. Wilkożewska (red.). *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*. Kraków: Universitas.

SPIS ILUSTRACJI

1. Michael Bielicky, *Der Name*, 1990
2. The Institut for Applied Autonomy, *Graffiti Writer*, 1999
3. Simon Robertshaw, *The Observatorium*, 1993
4. Tōshio Iwai, *Piano as an Image Media*, 1995
5. Dumb Type, *OR*, 1995
6. Simon Robertshaw, *The Order of Things*, 1996, fot. J. Angerson/Guzelian
7. Christa Sommerer & Laurent Mignonneau, *Interactive Plant Growing*, 1992
8. Christa Sommerer & Laurent Mignonneau, *Anthroposcope*, 1993
9. Kinga Araya, *Peripatetic Exercise* (performance), 1998
10. Kinga Araya, *Orthoepic Exercise* (performance), 1998
11. Kinga Araya, *Orthoepic Exercise* (performance), 1998
12. Kinga Araya, widok wystawy *Grounded II*, CSW, Warszawa 2000
13. Mirosław Rogala, *Macbeth – the Witches Scenes*, 1988
14. Daniela Alina Plewe, *Muser's Service*, 1994
15. Tony Oursler, bez tytułu, 1999
16. Ulrike Gabriel, *Perceptual Arena*, 1993
17. Knowbotic Research, *Dialogue with Knowbotic South*, 1996
18. Ars Electronica Center, Linz
19. Simon Biggs, *Shadows*, 1993
20. Paul Sermon, *Telematic Dreaming*, 1994
21. Ken Feingold, *Surprising Spiral*, 1991
22. Piotr Wyrzykowski, z cyklu *There is no body*, 1995-2000
23. Mirosław Rogala, *Divided We Sing*, Pittsburgh Center for the Arts, 1999
24. Mirosław Rogala, *Electronic Garden/NatuRealization*, Washington Square Park, Chicago, 1996
25. ctoy, *The Hijack Project*, 1996
26. Robin Hanson, *Idea Futures*, 1994
27. Masaki Fujihata, *Global Clock Project*, 1996
28. Antonio Muntadas, *The File Room*, 1994-95
29. Stuart Moulthrop, *Hegirascope*, 1995
30. Elisa Rose i Gary Danner, *Station Rose Homepage*, 1994-95
31. Piotr Lachmann i Jolanta Lothe, *Akt Orki* (Teatr wideo "Poza"), 2000
32. Dalibor Martinis, *Circles Between Surfaces*, 1994
33. Dalibor Martinis, *The Line of Fire*, 1994
34. Izabella Gustowska, *L'amour passion*, Galeria Arsenal, 2000
35. Izabella Gustowska, *Żywa woda*, 1993
36. Izabella Gustowska, *L'amour passion*, Galeria Arsenal, 2000
37. Agnes Hegedüs, *Handsight*, 1992
38. Lynn Hershman, *TV Legs*, 1990, *Phantom Limb Photograph*
39. Lynn Hershman, *Paranoid Mirror*, 1995
40. Lynn Hershman, *Room of One's Own*, 1993
41. Lynn Hershman, *Phantom Limb Photograph*, 1988
42. Lynn Hershman, *Room of One's Own*, 1993
43. Stelarc, *Street Suspension*, New York 1984
44. Stelarc, *Deca-Dance*, Tokio, 1981
45. Orlan, *The Reincarnation of Saint Orlan*; performance nr 9: *Omnipresence*, New York 1994
46. Orlan, *The Reincarnation of Saint Orlan*; performance nr 9: *Omnipresence*, New York 1994
47. Stelarc, *Exent for Anti-Copernicus Robot*, Tokio 1985
48. Tony Oursler, *Good/Bad*, 1995; for. J. Angerson/Guzelian.

INDEKS NAZWISK

- Acconci, Vito 187
Amsterdamski, Stefan 58
Anger, Kenneth 174
Angerer, Marie-Luise 165
Araya, Kinga 48-53
Arman 130
Ascott, Roy 36, 69-70, 86, 152
Avery, Robert K. 15
Banasiak, Bogdan 59
Bangemann, Martin 31
Barron, Ch. 30
Baudrillard, Jean 150
Benda, Julien 35
Berger, Peter L. 43
Berners-Lee, Tim 12, 134
Beuys, Joseph 122, 130
Bielicky, Michael 13
Bleus, Guy 132
Boal Iain A. 78
Borges, Jorge Luis 106
Brakhage, Stan 173-174, 190
Brecht, Bertold 122
Brecht, George 130
Brook, James 78
Bunuel, Luis 173, 190
Burden, Chris 187
Bureaud, Annick 198
Castells, Manuel 21, 22
Cathart, Robert 15
Chyła, Wojciech 150
Cotton, Bob 81
Corcoran, Marlina 136, 138
Costello, Matthew J. 140
Crary, Jonathan 185
Csikszentmihalyi, Mihaly 88
D'Agostino, Peter 100
Danner, Gary 145
De Kerckhove, Derrick 45, 76, 78, 80, 142, 192
Deleuze, Gilles 170
Derrida, Jacques 59, 63-66, 69
Desmond, William 53
Druckerey, Tim 200
Duchamp, Marcel 106
Duncan H. D. 118
Dziamski, Grzegorz 61
Eco, Umberto 102, 122, 123
Elder, Bruce 177
Elsenaar, Arthur 200
Elzenberg, Henryk 122
Factor, Max 182
Fearing, Franklin 19, 20
Feingold, Ken 106-107
Filliou, Robert 130
Fiske, John 17
Flynt 130
Forresta, Don 17, 18
Foucault, Michel 167, 169, 179, 187, 192
Friedman, Ken 130
Gabriel, Ulrike 104
Genet, Jean 174, 190
Gerbner, George 14
Gizycki, Marcin 56
Goban-Klas, Tomasz 21
Godard, Jean-Luc 122
215 Goethe, Johann Wolfgang 35
Gromkowska, Agnieszka 43
Grzegorzczuk, Anna 59
Gumpert, Gary 15
Gustowska, Izabella 159-163
Hanson, Robin 145
Hartley, John 21
Hegedüs, Agnes 123, 163-165
Hein, Birgit 174
Hershman, Lynn 110, 167-169, 177-182
Higgins, Dick 130
Huennekens, A. 55
Huffman, Kathy R. 104
Huhtamo, Erkki 100, 102, 111
Iveković, Sanja 156
Jakobson, Roman 14
Johnson, Ray 130
Kajzar, Helmut 154
Kantor, Tadeusz 122
Kawara, On 130
Kieran, Matthew 46
Kiessling, Dieter 105-106

Kind, Andrew 140
Klaus, G. 15
Klein, Yves 130
Klotz, Heinrich 55
Kluitenberg, Eric 200
Kluszczyński, Ryszard W. 69, 140, 156, 159, 163
Kłoskowska, Antonina 35, 36
Koyama, Kenichi 21
Kozyra, Katarzyna 122
Lachmann, Piotr 153-154
Lasswell, Harold D. 14
Laszlo, Erwin 80
Lévi-Strauss, Claude 146
Lévy, Pierre 27
Linz, R. 198
Lisiewicz, Małgorzata 194
Lothe, Jolanta 153-154
Luckmann, Thomas 43
Lüsebrink, Dirk 179
Lyon, David 23
Maciunas, George 130
Mac Lean, Malcolm S. 14
Maes, Pattie 145
Man Ray 170
Manterys, Aleksander 43
Mapplethorpe, Robert 177
Martinis, Dalibor 154-158
Masuda, Yuji 21
McCain, Thomas A. 15
McLuhan, Marshall 36, 40, 102, 132, 188, 192
Mead, George H. 118
Metral, Max 145
Mignonneau, Laurent 123, 140
Milovac, Tihomir 158
Mizińska, Jadwiga 56
Moeglin, Pierre 100
Moholy-Nagy, Laszlo 110
Morawski, Stefan 194
Morse, Margaret 105, 107, 109
Mortensen, C. D. 15
Motokiyo, Seami 154
Muler, B. 55
Muntadas, Antonio 145
Nauman, Bruce 187

Negroponte, Nicholas 64
Nelson, Ted 64
Newcomb, Theodore M. 14
Nietzsche, Fryderyk 35, 170
Norris, Christopher 59
Nycz, Ryszard 55, 59, 63, 64
Oliver, Richard 81
Opalka, Roman 122
Oppenheim, Dennis 187
Orlan 76, 185, 192-194
O'Sullivan, Tim 15
Paik, Nam June 130
Pane, Gina 187
Parker, Jayne 174, 190
Paz, Octavio 106, 107
Penny, Simon 140
Plewe, Daniela Alina 68-69
Pollock, Jackson 122
Prophet, Jane 140, 142
Rachwał, Tadeusz 59
Rauschenberg, Robert 130
Reiley, John 15
Reiley White, Mathilde 15
Reiman, Horst 15
Renan, Ernest 35
Rimbaud, Arthur 48
Robbe-Grillet, Alain 106
Rogala, Mirosław 90, 125-127
Rorty, Richard 53, 73, 123
Rose, Elisa 145
Rubinstein, Helena 182
Rucker, R. 75
Rypson, Piotr 130
Sarkis, Mona 140
Saunderson, Julian 140
Sauter, Joachim 179
Schillinger, Claudia 174
Schneemann, Carolee 174, 190
Schramm, Wilbur 14
Schwartz, Tony 76
Selley, Gordon 140
Serenio, K. K. 15
Serrano, Andres 177
Shannon, Claude 14

Shaw, Jeffrey 110
Shiomi, Mieko 130
Sławek, Tadeusz 59
Sommerer, Christa 123, 140
Spoerri, Daniel 130
Stelarc 76, 185, 187, 190, 194-198
Stemmle, T. N. 15
Stone, Allucquere Rosanne 181
Sturm, Hertha 76
Taylor-Moran, Tony 140
Thompson, John B. 15, 18
Toffler, Alvin 36, 80, 100, 109
Tolson, Michael 140

Ubelmann, Cleo 174
Ukłański, Piotr 122
Umesamo, Tadao 21
van Eyck, Jan 180
Vautier, Ben 130
Wark, McKenzie 146, 205
Weaver, Warren 14
Weinbren, Grahame 123
Welsch, Wolfgang 36, 41, 44, 150, 152
Westley, Bruce H. 14
Wooster, Anne-Sergeant, 105
Zajdel, Jakub 46
Żmijewski, Artur 122

NOTA BIBLIOGRAFICZNA

Niektóre fragmenty niniejszej książki były już uprzednio opublikowane. Lista tych publikacji jest przedstawiona poniżej. Wszystkie one jednak zostały na nowo opracowane, rozszerzone i zmienione, niekiedy w bardzo poważnym stopniu.

Gest artystyczny: ekspresja, komunikowanie, uczestnictwo, [w:] Miroslaw Rogala: *Gesty wolności*, red. R. W. Kluszczyński, Warszawa: CSW, 2001.

Kultura, tożsamość i globalna komunikacja. Zarys problematyki, [w:] Wiedza o kulturze polskiej u progu XXI wieku, red. S. Bednarek i K. Łukasiewicz, Wrocław: Wydawnictwo DTSK Silesia, 2000.

Ontologiczne transgresje: sztuka pomiędzy rzeczywistością realną a wirtualną, „Kultura Współczesna” 2000, nr 1-2.

Sztuka wyobcowana, [w:] Kinga Araya – *Grounded*, red. R. W. Kluszczyński, Warszawa: CSW, 2000.

Pasaże pomiędzy światami. Uwagi na temat najnowszej twórczości Izabelli Gustowskiej, [w:] Izabella Gustowska – *Względne cechy podobieństwa I – II*, red. W. Makowiecki i M. Michałowska, Poznań: Galeria Arsenal 2000.

Sztuka wirtualnego ciała, „Rzeźba Polska”. Rocznik, t. VI, 1992-93 (1997).

The Material Versus The Virtual. On Dialectics of Dalibor Martinis' Art, [w:] *Martinis - Observatorium. Video/audio/interactive installations*, La Biennale di Venezia. XLVII Esposizione Internazionale d'Arte, Croatian Pavilion, red. B. Valusek, Rijeka: Museum of Modern Art, 1997.

Sztuka w cyberkulturze, [w:] *Kultura i sztuka u progu XXI wieku*, red. S. Krzemień-Ojak, Białystok: Trans Humana, 1997.

Metafora, ironia i geografia doświadczeń, [w:] *WRO 97. Media Art Biennale*, red. P. Krajewski, V. Kutlubasis-Krajewska, Wrocław 1997.

Artystyczne przestrzenie (multi)mediów, [w:] *LAB 6. Międzynarodowa Wystawa Sztuki (Multi)medialnej*, red. R. W. Kluszczyński, Warszawa: CSW, 1997

The Context Is the Message. Interactive Art as a Medium of Communication, [w:] *Seventh International Symposium on Electronic Art Proceedings*, red. M. B. Roetto, Rotterdam 1997.

Net Art, „Magazyn Sztuki”, 1997, nr 1-2 (13-14).

Interaktywność – właściwość odbioru czy nowa jakość sztuki/kultury?, [w:] *Estetyczne przestrzenie współczesności*, red. A. Zeidler-Janiszewska, Warszawa: Instytut Kultury, 1996.

Modernizm – postmodernizm – dekonstrukcja. Z rozważań nad cyberkulturą, „Magazyn sztuki”, 1996, nr 1.

Bunt ujarzmionych ciał. O twórczości Lynn Hershman [w:] *Lynn Hershman: Bunt ujarzmionych ciał*, red. R. W. Kluszczyński, Warszawa: CSW 1996.

