

Paradygmat sztuk nowych mediów

RYSZARD W. KLUSZCZYŃSKI

Potoczna opinia na temat sztuk ¹ nowych mediów dostrzega w nich fenomen podlegający częstym transformacjom. W jej ujęciu bowiem przy każdej znaczącej zmianie w instrumentarium sztuki ta spośród jego dziedzin, która posługuje się najbardziej zaawansowanymi w danym momencie technologiami, zostaje uznana za prawdziwą i jedyną sztukę nowych mediów ². W podobny sposób oczywiście ten popularny pogląd formatuje samo pojęcie nowych mediów, które w analogicznym nastawieniu, postrzegane w długiej perspektywie historycznej, powinno – w oczekiwaniu zwolenników takiego ujęcia – zmieniać obiekt swego odniesienia za każdym razem, kiedy pojawia się medium nowsze ³. Stanowisko takie nie wydaje się jednak najbardziej użytecznym kontekstem czy źródłem interpretowania ani samej kategorii nowych mediów, ani zjawisk, do których się ona odnosi. Bardziej uzasadniony jest w moim przekonaniu pogląd, że pod pojęciem nowych mediów kryją się liczne, zróżnicowane fenomeny mające pewne wspólne właściwości i że jego rzeczywistej genezy należy poszukiwać dopiero w drugiej połowie XX w. Proces formowania się nowych mediów rozpoczął się w latach 40. ubiegłego stulecia wraz z wynalezieniem elektronicznego komputera i postępował przez następne pół wieku, aż po czas drugich narodzin Internetu (WWW) i wykształcenia się powszechnie odczuwanego przekonania, że cały świat mediów i praktyk komunikacyjnych uległ całkowitemu przeobrażeniu i uzyskał nowy wymiar ⁴.

W ramach tej koncepcji także kategoria sztuki nowych mediów nabiera innego znaczenia. Jej początki jestem skłonny wiązać z nurtem sztuki technologicznej, który wyłonił się w latach 50. XX w. i dynamicznie rozwijał w kolejnej dekadzie. Do powszechnego użycia natomiast kategoria ta weszła w połowie lat 90. zeszłego stulecia ⁵, równoległe ze społecznym ustabilizowaniem się samego pojęcia nowych mediów, jako określenia zjawisk artystycznych realizowanych przede wszystkim przy użyciu technologii cyfrowych. Warto jednak od razu zaznaczyć, że podjęta w dalszej części niniejszego artykułu analiza pojęcia nowych mediów oraz historyczna analiza związanych z nimi sztuk skłania raczej do przyjęcia stanowiska, które nie utożsamia tych ostatnich jednoznacznie z twórczością warunkowaną przez technologie cyfrowe, co skądinąd nie pozbawia ich bynajmniej nowatorskiego, rewolucyjnego charakteru. Nowe technologie medialne bowiem nie tylko dogłębnie zmieniają charakter i przebieg procesów twórczych oraz właściwości powstających w ich rezultacie dzieł, lecz również w zasadniczy sposób przekształcają sposoby ich ujmowania przez odbiorców, wyznaczając w ten sposób zupełnie nowe ramy dla tworzonej sztuki. W rezultacie całkowicie przeobrażają one także kompleksowo

pojmowane doświadczenie estetyczne, zarówno jego strukturę, jak i wszystkie elementy składowe.

Podjęte tu rozważania nad sztukami nowych mediów rozpoczną, zgodnie z nakreśloną wcześniej logiką, od analizy pojęcia nowych mediów. Następnie przedmiotem refleksji uczynię proces kształtowania się koncepcji sztuki nowych mediów, wyodrębniając kolejne rewolucyjne przełomy tam odnajdywane oraz wskazując ich udział w kształtowaniu się współczesnego pojęcia sztuki nowych mediów. Na koniec poddam analizie najbardziej wyrafinowaną postać nurtu sztuki technologicznej (szeroko pojmowanego Art & Technology) – sztukę cybernetyczną, którą uważam za historycznie pierwszy prąd sztuki nowych mediów, wskazując jej źródła, wydobywając konstytutywne cechy oraz określając jej znaczenie dla ukształtowania się całościowego paradygmatu sztuki nowych mediów.

Nowe media

Pojęcie nowych mediów w teoretycznej refleksji nie jest budowane w odniesieniu do pojedynczej postaci ani też przez wyliczenie ich odmian. Obszar ich występowania wydaje się bowiem ciągle niestabilny, niezmiennie pozostający w procesie przeobrażeń. Dzieje się tak nie tylko z powodu pojawiania się kolejnych, coraz to innych ich rodzajów, ale także ze względu na stale przekształcające się wielokierunkowe relacje między nimi wszystkimi – na procesy technologicznej konwergencji, które budują różne konfiguracje medialne i kształtują ich hybrydyczne formy. Fakt ten nie oznacza jednak bynajmniej, że mamy tu do czynienia z procesem zastępowania, a nowsze media wypierają te, które je poprzedzały, przejmując zarazem ich pozycję i status oraz stają się nowymi mediami zamiast tamtych. Przeciwnie, w pewnych granicach media nowsze dołączają do starszych, rozbudowując w ten sposób całościową, nowomediálną dziedzinę i pogłębiając zarazem jej wewnętrzne zróżnicowanie.

Nowe media uzyskują więc atrybut nowości nie ze względu na swoje uprzywilejowane miejsce na linii czasu, lecz z powodu posiadanych cech. I tak właśnie na ogół się je charakteryzuje – zespołowo i przez wskazanie ich atrybutów ⁶. Nowe media wyodrębnia się na drodze odwołania do zespołu właściwości, które są postrzegane jako dla nich paradygmatyczne. Proponuję przyjrzeć się najważniejszym z nich.

Przed wszystkim należy przywołać obserwację Lva Manovicha, który zwraca uwagę na fakt, iż nowe media są efektem splecenia się dwóch wcześniej odrębnych, występujących niezależnie procesów: historii technik obliczeniowych oraz historii technologii medialnych ⁷ (przenosząc obserwację Manovicha w kontekst sztuki, należałoby w tym drugim aspekcie mówić raczej o historii technicznych wizualnych mediów reprezentacyjnych). Oba te procesy rozpoczynają swoje wspólne dzieje w czwartej dekadzie XIX stulecia, kiedy to Louis Daguerre wynalazł prototyp kamery fotograficznej (1839), a Charles Babbage, stworzywszy najpierw koncepcję maszyny analitycznej (1822), zaproponował następnie projekt maszyny różnicowej, prototyp komputera (1833-1835). Dalszą, konstytutywną dla nowych mediów konsekwencją wspomnianego wyżej powiązania będzie organiczna niemal synteza obu tych procesów, która dokonała się przez translację wszystkich języków medialnych na numeryczny język komputerowy. Z tego związku wyłonią się ma-

terialne czy może raczej w: materiałowe ramy nowych mediów – grafika, wideo, dźwięki i teksty – w nowej wirtualnej ich postaci, osadzone na cyfrowym fundamencie⁸. Translację tę Manovich uznaje za pierwszą i podstawową cechę nowych mediów – reprezentację numeryczną. Jej efektem jest wirtualna, multimedialna struktura nowych mediów – rezultat cyfrowej remediacji tradycyjnych mediów sztuki.

Obok reprezentacji numerycznej, uznawanej w ramach analizowanej tu koncepcji za fundamentalny atrybut nowych mediów, autor *Języka nowych mediów* wskazuje kilka innych właściwości, które także postrzega jako podstawowe, choć zarazem pochodne wobec tamtej atrybuty: modularność, automatyzację, wariacyjność i transkodowanie kulturowe⁹. Spośród nich właściwość przywołana jako ostatnia – transkodowanie kulturowe – należy do innego porządku niż pozostałe. Jeśli odwołamy się do fragmentu rozważań Manovicha, w którym przeciwstawia on komputerowe i kulturowe aspekty nowych mediów¹⁰, to możemy przyjąć, że transkodowanie jest kulturowym dopełnieniem reprezentacji numerycznej, którą z kolei uznaję za komputerową właściwość nowych mediów¹¹. Modularność, automatyzację i wariacyjność powinno się natomiast postrzegać przede wszystkim jako właściwości komputerowe, choć wtórnie funkcjonują one także w drugim ze wskazanych wymiarów. Komputerowy wymiar tych trzech atrybutów nowych mediów charakteryzuje szczególnie Manovich, pozwolę więc sobie odesłać czytelników do jego książki. Najogólniejszym wtórnym kulturowym aspektem ich wszystkich jest przedstawieniowość (reprezentacyjność). Automatyzację – jako właściwość strategii przedstawieniowych – można wywodzić z mediów technicznych, od fotografii poczynając. I fotografia, i film przejmują bowiem od swych użytkowników część operacji twórczych, wykonując je samodzielnie i w pewnym sensie autonomicznie. Modularność i wariacyjność z kolei, choć ich namiastki też dają się przypisać obu przywołanym mediom (ziarnista struktura obrazu fotograficznego i filmowego – modularności; retusz fotograficzny i montaż filmowy – wariacyjności), pełnię swych przejawów i możliwości odnajdują dopiero w mediach cyfrowych.

Wszystkie podstawowe właściwości nowych mediów zaproponowane przez Manovicha to ewidentnie atrybuty mediów cyfrowych. Można by więc sądzić, że autor identyfikuje nowe media z mediami cyfrowymi. Tymczasem jednak najwyraźniej wcale nie jest on skłonny uznać tożsamości tych dwóch obszarów. Poszukuje on bowiem i – co więcej – nawet (we własnym przekonaniu) odnajduje analizowane przez siebie właściwości nowomediálne także i w mediach analogowych, przede wszystkim w filmie, interpretując twórczość Dżigi Wiertowa jako przykład dzieł mających cechy nowych mediów i wprowadzając tym samym film w orbitę refleksji nad nimi.

Zanim podejmę analizę kolejnych teorii, chciałbym uzupełnić zestaw podstawowych właściwości nowych mediów zaproponowanych przez Manovicha o cztery dodatkowe, pozostając przy tym ciągle w obrębie logiki ukształtowanej przez autora koncepcji (rozwijając ją, a nie kwestionując). Pierwsza z nich to techniczny charakter (techniczność) – cecha, która wydaje się tak bardzo oczywista w rozważanym kontekście, że łatwo rezygnuje się z jej przywoływania. Należy to jednak uczynić, mając w pamięci, iż zestaw właściwości nowych mediów stanie się następnie fundamentem rozważań dotyczących sztuki nowych mediów. Druga

z dodawanych właściwości to wirtualność, którą Manovich rozpatruje jako cechę jedynie drugoplanową, zapewne dlatego, że inne rozwiązanie bardzo utrudniłoby mu możliwość odwołania się do filmów Wiertowa jako sztuki nowych mediów. Tymczasem jednak wirtualność jest w sposób konieczny powiązana na tym samym poziomie ogólności z reprezentacją numeryczną i w związku z tym bezwzględnie powinna uzupełnić repertuar podstawowych atrybutów nowych mediów. Właściwość trzecia to telekomunikacyjność. Przywoływany przez Manovicha jako źródło historii mediów dagerotyp zapoczątkował, jak już wspomniałem, jedynie historię technicznych mediów reprezentacyjnych (przedstawiających), a nie historię mediów technicznych w ogóle. W tej samej czwartej dekadzie XIX w. wprowadzono jednak także do użycia inne medium techniczne – telegraf elektryczny. Kiedy dołączymy do kontekstu rozważań Manovicha ten wynalazek oraz zainicjowaną przez niego historię technicznych mediów transmisyjnych, jasne się stanie, że listę podstawowych właściwości nowych mediów zaproponowaną przez badacza należy poszerzyć właśnie o telekomunikacyjność oraz – w dalszej kolejności – o telematyczność. Tak więc pełny zestaw podstawowych atrybutów nowych mediów wyłaniający się z teorii Lwa Manovicha obejmuje techniczność, reprezentację numeryczną, wirtualność, modularność, automatyzację, wariacyjność, transkodowanie kulturowe, telekomunikacyjność i telematyczność. Osobiście dodałbym do nich jeszcze jeden: autonomiczność. Cecha ta wyłania się na horyzoncie innej, już wskazanej właściwości – automatyzacji. Derrick de Kerckhove zwrócił uwagę na powiązanie obu tych cech, wskazując przy okazji na wyłonienie się *trybu, który możemy określić mianem „autonomacji”, który oznacza połączenie „automatyzacji” i „autonomii”*¹². Tryb ów można by uznać właśnie za proces przejścia od automatyzacji do autonomii.

Powiększając repertuar podstawowych właściwości nowych mediów zaproponowanych przez Manovicha o pięć (choć nie stanowi to jeszcze ich ostatecznej liczby) wyżej wskazanych, chciałbym wyraźnie zaznaczyć, że nie zakładam konieczności wystąpienia ich wszystkich w roli określników każdego aspirującego medium jako warunku zakwalifikowania go do dziedziny nowych mediów. Nie sądzę bowiem, aby współcześnie, szczególnie w środowisku prowadzonych przeze mnie badań, taka sytuacja była w ogóle możliwa. Zjawiska występujące na tym polu nie poddają się esencjalistycznym metodom porządkowania, a ich definicje nie mają klasycznego charakteru równościowego. Wszystkie zaproponowane właściwości postrzegam za to jako paradygmatyczne, czyli – jak to jest tu rozumiane – tworzące wspólnie zespół atrybutów, spośród których poszczególne nowe media „dobierają” charakteryzujące je cechy. Kategoria nowych mediów dołącza bowiem do grupy terminów takich, jak gra czy sztuka, które za Ludwigiem Wittgensteinem możemy zaliczyć do pojęć mających rodzinę znaczeń.

Postawę niechętną zrównywaniu nowych mediów z cyfrowymi można odnaleźć również u autorów przywoływanej już wcześniej książki *New Media: a Critical Introduction*. Wskazując przede wszystkim niedogodności wynikające z czysto technologicznego definiowania nowych mediów, zaproponowali oni taki oto zestaw ich podstawowych właściwości: cyfrowość, interaktywność, hipertekstualność, rozproszenie (*dispersal*) oraz wirtualność¹³. Wszystkie te cechy można w zasadzie przypisać także mediom cyfrowym jako ich podstawowe bądź drugoplanowe właściwości – czyni tak na przykład Lev Manovich. Fakt, że autorzy *New Media*...

sprowadzają cyfrowość z jednej, a interaktywność czy wirtualność z drugiej strony na ten sam poziom uszczegółowienia oraz że wskazują je wszystkie jako równoległe i równorzędne wobec siebie atrybuty nowych mediów, bardzo wyraźnie określa ich stanowisko: nie chcą oni utożsamiać nowych mediów z mediami cyfrowymi. Nie chcą także ograniczać występowania nowych mediów do ram żadnej technologii. Tym samym dopuszczają sytuację, w której określone medium może zostać zakwalifikowane do dziedziny nowych mediów ze względu na posiadanie pewnej liczby (choć nie wszystkich) spośród przywołanych właściwości, mimo że nie korzysta ono z technologii cyfrowych. W rozważaniach autorów *New Media...* (a także Lva Manovicha) odnotowuję tę samą postawę, którą przedstawiłem wcześniej jako bliską mnie samemu, a utrzymującą, że wszystkie wskazywane właściwości nowych mediów – właśnie dołączyło do nich pięć kolejnych – wspólnie stanowią ich paradygmatyczny wzorzec, natomiast poszczególne nowe media mogą być charakteryzowane nie przez wszystkie, lecz przez jedynie niektóre spośród tych atrybutów. Oznacza to, że możemy zaakceptować jako nowe medium także te, które wykorzystują technologię analogową. W takim samym, jeśli nie większym stopniu obserwacja ta dotyczy sztuki nowych mediów.

Przechodząc do kolejnych teorii, zauważmy, że Tony Feldman dodaje do istotnych właściwości nowych mediów informacyjność i sieciowość¹⁴, a Heide Hageböling uzupełnia ich repertuar o kilka następnych: nielinearność i orientację przestrzenną, hipermedialność, nawigacyjność, strukturalne otwarcie, indywidualizację doświadczenia, hybrydyczność oraz występowanie interfejsu¹⁵. W obu tych teoretycznych propozycjach, obok nowych elementów, wskazywane są także właściwości, które pojawiły się we wcześniej omawianych tu teoriach i już wtedy zostały włączone do tworzonego zestawu (z tego też powodu obecnie je pomijam). Z kolei Nicholas Gane i David Beer w rozważaniach dotyczących podstawowych koncepcji określających nowe media, oprócz znanych już nam kategorii, wskazują symulację oraz archiwum¹⁶. Terry Flew natomiast, poszerzając listę koncepcji charakteryzujących nowe media aż do dwudziestu, dodaje do naszego zestawu podstawowych atrybutów kolektywną inteligencję, konwergencję, cyberprzestrzeń, partycypację oraz komputerową wszechobecność¹⁷.

Zestawmy na koniec tej części rozważań wszystkie przywołane dotąd podstawowe właściwości nowych mediów: techniczny charakter, reprezentacja numeryczna, wirtualność, modularność, automatyzacja, wariacyjność, transkodowanie kulturowe, telekomunikacyjność, telematyczność, autonomiczność, cyfrowość, interaktywność, hipertekstualność, rozproszenie, wirtualność, informacyjność, sieciowość, nielinearność i orientacja przestrzenna, hipermedialność, nawigacyjność, strukturalne otwarcie, indywidualizacja doświadczenia, hybrydyczność, interfejs, symulacja, archiwum, kolektywna inteligencja, konwergencja, cyberprzestrzeń, partycypacja, komputerowa wszechobecność. Powinniśmy dodać jeszcze do nich, tytułem logicznego uzupełnienia, bazę danych jako fundament cyfrowego archiwum oraz cybertekst jako dopełnienie zarówno tej ostatniej, jak i hipertekstu – wszystkie wspólnie stanowią one bowiem podstawowe formy organizacji informacji w kontekście nowych mediów.

Zestawienie to, skomponowane na podstawie wybranych teorii nowych mediów, łączy zarówno immanentne atrybuty nowych mediów, jak i właściwości określające parametry ich doświadczenia, oczywiście wyłaniające się bezpośrednio

z tych pierwszych. Wszystkie razem budują paradygmat nowych mediów – zespół podstawowych właściwości, które odnajdujemy w różnych konfiguracjach w rozmaitych przejawach nowych mediów. Wszystkie one stanowią też fundament rozwijających się sztuk nowych mediów.

Sztuki nowych mediów

Rozważania nad sztukami nowych mediów warto rozpocząć od przypomnienia rozróżnienia, które zaproponowała amerykańska badaczka i kuratorka Christiane Paul na określenie dwóch sposobów obecności technologii cyfrowych w dziedzinie sztuki¹⁸. Wypada zwrócić na nie uwagę, gdyż – pomimo powszechnej wśród badaczy i dobrze uzasadnionej niechęci do jednoznacznego utożsamienia nowych mediów z mediami cyfrowymi – nie sposób nie zauważyć, że technologie cyfrowe odgrywają, szczególnie obecnie, bardzo istotną rolę w kształtowaniu sztuk nowych mediów. Rozróżnienie poczynione przez Christiane Paul przeciwstawia sobie cyfrowe instrumenty i media. Pierwsza kategoria wskazuje na zachodzące transformacje pod wpływem cyfrowych technologii w obrębie sztuki tradycyjnych mediów, które w największym stopniu zmieniają parametry i narzędzia procesu twórczego, w najmniejszym natomiast wpływają na kształt tworzonych dzieł oraz charakter odbiorczego doświadczenia. Druga natomiast mówi o pojawieniu się nowych dyscyplin artystycznych, dogłębnie przeobrażających nie tylko proces twórczy ale i – jeśli nie przede wszystkim – tworzone dzieła i formę ich doświadczenia. Obok rozległych dziedzin sztuki odwzorowujących omawiane przeciwstawienie, wypełnionych dziełami wyrastającymi z instrumentalnego bądź medialnego formowania, pojawiają się także prace hybrydyczne, łączące obie tendencje, a więc dzieła, które zachowując tradycyjną strukturę kontemplowanego artefaktu, mają zarazem właściwości zwracające uwagę na ich cyfrowe źródła i modyfikujące charakterystykę doświadczenia. Estetyka sztuk cyfrowych powinna więc odnieść się do wszystkich tych odmian, aby uchwycić pełnię zmian, jakie w przestrzeń sztuki wniosły cyfrowe technologie.

Tak właśnie czyni w książce *Digital Art* sama Christiane Paul, próbując prześledzić i poddać analizie wszelkie przejawy sztuki cyfrowo organizowanej. Podobnie postępuje Richard Colon¹⁹. Nie jest to jednak jedyny sposób podejścia do analizy sztuki nowych mediów, jaki możemy odnotować wśród jej badaczy. Michael Rush w książce *New Media in Late 20th-Century Art* przyjmuje znacznie rozleglejszą perspektywę. Omawiając w kolejnych rozdziałach problematykę medialnych performansów, sztuki wideo i wideoinstalacji oraz sztuki cyfrowej²⁰, ewidentnie utożsamia on sztukę nowych mediów z szeroko rozumianą²¹ sztuką mediów technicznych, nie bez powodu podejmując we wstępnych rozważaniach również zagadnienia fotografii. Z kolei Mark Tribe i Reena Jana – autorzy książki *New Media Art* – przyjmując, jak można sądzić, perspektywę Rusha w swym usiłowaniu połączenia w podejściu badawczym dwóch historycznych nurtów: Art & Technology oraz Media Art.²² w rzeczywistości skupiają się przede wszystkim na zagadnieniach sztuki elektronicznej i cyfrowej. Podobne stanowisko zajmuje w gruncie rzeczy również Frank Popper²³. Natomiast redaktorki oraz autorzy tekstów zgromadzonych w tomie *Context Providers: Conditions of Meaning in Media Arts*²⁴, wybierając podobną do poprzedników szeroką perspektywę badawczą,

niewo zaniedbują (wbrew tytułowemu sformułowaniu) kontekst techniczny (obowiązkowy dla sztuk medialnych) na rzecz relacji sztuka – nauka.

Przywoływanie kolejnych ujęć badawczych nie zmienia już obrazu nakreślonego w powyższych analizach. We wszystkich przeplata się bowiem, w zróżnicowanym doborze, pięć zaobserwowanych dotąd perspektyw: sztuki nowych mediów jako sztuki mediów technicznych, elektronicznych, cyfrowych, interaktywnych bądź sieciowych. Obraz ten może być jeszcze dodatkowo komplikowany przez wprowadzenie relacji sztuka – kontekst społeczno-polityczny oraz sztuka – nauka, aczkolwiek te uzupełniające wyznaczniki nie wydają mi się szczególnie istotne dla scharakteryzowania sztuk nowych mediów. Pozostawię na inną okazję rozważenie powodów, dla których właśnie owe pięć typów mediów oraz charakterystyczne dla nich właściwości i konteksty zdominowały refleksję nad sztukami nowych mediów. Wspomnę jedynie, że wszystkie one odegrały w swoim czasie niemal rewolucyjną rolę w kształtowaniu twórczości artystycznej oraz jej mediów, jak również dyskursów teoretycznych i estetycznych. Nie oznacza to jednak, że chcę je ułożyć na osi czasu jako następujące po sobie i wypierające swe poprzedniczki odmiany sztuki nowych mediów. Przeciwnie, zgodnie z założeniem sformułowanym we wstępie do tych rozważań, podobnie jak w wypadku samych nowych mediów, wolę odnieść je wszystkie do nakreślonego wcześniej repertuaru właściwości nowomediálních i zaakceptować istnienie wielu sztuk nowych mediów, różniących się między sobą liczbą dobranych atrybutów, ich odmianami oraz występującymi między nimi relacjami.

Warto dodać, że z dzisiejszej perspektywy do uzyskania statusu sztuki nowych mediów raczej nie wystarczy przynależność jedynie do mediów technicznych. Brzegowa w istocie kategoria wymaga uzupełnienia o większą liczbę atrybutów, aczkolwiek trudno byłoby jednoznacznie tę liczbę określić – o tym bowiem decyduje raczej kontekst społeczny podejmowanych decyzji i dający się wypracować konsensus. Z mojej perspektywy natomiast stwierdzam, że pierwszym historycznie nurtem w pełni zasługującym na określenie mianem sztuki nowych mediów okazuje się sztuka cybernetyczna. Powody tego stanowiska postaram się uzasadnić w następnej części artykułu. Na zakończenie z kolei tego fragmentu przedstawię jeszcze zestawienie sztuk nowych mediów, które moim zdaniem w szczególności i w pierwszej kolejności powinny się pojawić w ramach takiej kwalifikacji. Zapewne nie będą to wszystkie, które powinny się tu pojawić. I prawdopodobnie będzie ich też zbyt wiele. Wymienię je w kolejności linearnej, lecz nie chcę, aby oznaczało to ich uporządkowanie na osi czasu. Proszę raczej wyobrazić sobie je wszystkie jako chmurę nazw – taka jest bowiem w moim przekonaniu właściwa forma ich wizualizacji. A więc: sztuka cybernetyczna, sztuka wideosyntezy, Art & Technology, sztuka oscylograficzna, sztuka elektroniczna, sztuka holograficzna, sztuka telekomunikacyjna, sztuka cyfrowego wideo, sztuka laserowa, sztuka komputerowa, CD-ROM i DVD-ROM Art, animacja komputerowa, sztuka interaktywna, sztuka wirtualna, sztuka interaktywnej instalacji, sztuka cyfrowego environmentu, sztuka rzeczywistości poszerzonej, CAVE Art, sztuka generatywna, sztuka ewolucyjna, sztuka robotyczna, ASCII Art, sztuka gier wideo, sztuka mobilnych mediów, sztuka bio-cybernetyczna, sztuka mediów lokacyjnych, net art, WWW Art, software art, sztuka bio-robotyczna, sztuka mediów taktycznych.

Sztuka cybernetyczna, czyli początki sztuk nowych mediów

W 1948 r. amerykański matematyk Norbert Wiener opublikował książkę *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*²⁵. Przedstawił w niej nową dyscyplinę nauki – cybernetykę. Druga jego książka z tego zakresu – *The Human Use of Humans Beings. Cybernetics and Society*²⁶ – która ukazała się dwa lata później, wywołała duży rezonans w środowiskach nauk społecznych i humanistycznych, jak również w kręgach artystycznych. Koncepcje rozwijane przez Wienera i jego kontynuatorów przyniosły w rezultacie bardzo ważne konsekwencje dla wielu różnych dziedzin wiedzy i społecznych praktyk, takich jak inżynieria elektroniczna, nauki komputerowe, socjologia, systemy kontroli czy teoria komunikowania. Odegrały również niezwykle istotną rolę w procesach transformacji sztuki, wyznaczając dla niej zupełnie nowe perspektywy. Przyjrzyjmy się najważniejszym z nich.

Po pierwsze, cybernetyka stworzyła ramy dla relacji pomiędzy twórczością artystyczną a działalnością naukową rozwijających się w kontekście technologicznym (kontekst ten przybierze następnie postać środowiska kształtowanego przez współdziałanie cyfrowych technologii informatycznych, telekomunikacyjnych i robotycznych). Wokół cybernetycznych idei wykształcił się model twórczości artystycznej, który połączył w system wzajemnych odniesień naukę i inżynierię oraz sztukę. W centrum tego systemu znalazła się podstawowa dla cybernetyki kategoria sprzężenia zwrotnego. W rezultacie, na tym samym polu, pracując często nad pokrewnymi zagadnieniami, znaleźli się z jednej strony m.in. William Grey Walter, W. Ross Ashby i Gordon Pask oraz – z drugiej – Nicolas Schöffer, Edward Ihnatowicz i Roy Ascott. Niektórzy z nich, na przykład Pask i Ihnatowicz, połączyli w swych twórczych działaniach zainteresowania, kompetencje i cele obu wspomnianych dziedzin, dołączając w ten sposób do nielicznej jeszcze w tym czasie grupy gromadzącej przedstawicieli nowego rodzaju twórców i stając się doskonałym przykładem postulowanej przez Charlesa P. Snowa trzeciej kultury²⁷. Wielu z wymienionych spotkało się w 1968 r. w Instytucie Sztuki Współczesnej (ICA) w Londynie jako uczestnicy zorganizowanej przez Jasię Reichardt wystawy *Cybernetic Serendipity*.

Po drugie, dialog sztuki z cybernetyką doprowadził do wyłonienia się nurtu sztuki cybernetycznej. Jej początki można dostrzec w twórczości francuskiego artysty węgierskiego pochodzenia Nicolasa Schöffera. Kinetyczna rzeźba *CYSP-1* z 1956 r. (CYSP to połączenie pierwszych liter dwóch podstawowych jej wyznaczników-określników: *CYbernétique* oraz *SPatiodynamique* – cybernetyczna i przestrzenno-dynamiczna) jest uznawana za pierwsze dzieło sztuki cybernetycznej. Dzieło Schöffera wyrastające koncepcyjnie i konstrukcyjnie z mechanizmu sprzężenia zwrotnego reaguje na wydarzenia zachodzące w jego otoczeniu, wchodząc w dialogowe reakcje z ich uczestnikami i z całym środowiskiem. W ten sposób ze sztuki cybernetycznej wyłoniła się sztuka interaktywna. Rozwijanie konstytutywnych dla sztuki cybernetycznej mechanizmów sterujących w stronę systemów sztucznej inteligencji i pogłębianie w ten sposób autonomii dzieł przeobrazi następnie ten nurt w sztukę robotyczną. Jeśli uznać interaktywność za szczególnie istotną, może nawet podstawową obecnie właściwość sztuki nowych mediów, to cybernetyka i sztuka cybernetyczna okazują się jej najważniejszymi źródłami.

Po trzecie, rozwój sztuki cybernetycznej był źródłem potężnego wyzwania dla estetyki i teorii sztuki. Tworzone w jej ramach dzieła uzyskiwały status autono-



Nicolas Schöffer, rzeźba kinetyczna *CYSP-1* (1956)

micznych podmiotów działań, odnajdując we własnej strukturze źródła swej aktywności. Reagując na bodźce docierające z otaczającego je środowiska (dźwięki, światło, kolory, ruch), artefakty tworzone przez cybernetycznych artystów podejmowały w odpowiedzi na nie działania performatywne w przestrzeniach galerijnych bądź miejscach publicznych. Stabilne dotąd w swej organizacji artefakty stawały się procesami, dołączając w ślad za sztuką kinetyczną do kręgu *time based arts*, sztuk rozwijających się w czasie, takich jak film czy performans. Co więcej, w przeciwieństwie do sztuki kinetycznej były one w swych zachowaniach nieprzewidywalne, porzucając w ten sposób charakterystyczną dla sztuk wizualnych ideę reprezentacji na rzecz koncepcji samoprezentacji.

Rewolucyjne dla estetyki znaczenie miał nie tylko charakteryzujący sztukę cybernetyczną nowy status dzieła, choć fakt, że w efekcie tej zmiany stajemy się jako odbiorcy zarazem obiektami percepcji, sam w sobie miał destruktywny wymiar dla dotychczasowych koncepcji. Dalszą konsekwencją cybernetycznego przeobrażenia teorii dzieła sztuki jest bowiem transformacja struktury, właściwości i odniesienia doświadczenia estetycznego. Traci ono swój dotychczasowy kontemplacyjny charakter, przybierając w zamian strukturę wydarzenia, którego uczestnikiem staje się odbiorca. Performatywny charakter doświadczenia sprawia ponadto, że w spektrum jego odniesienia, obok performansu podejmowanego przez obiekt artystyczny, pojawiają się również czynności odbiorcy. Performans podejmowany przez odbiorcę, a przez to także on sam czy ona sama stają się w ten sposób częścią dzieła, to zaś jest konstytuowane przez relacje między wszystkimi składowymi rozwijające się w przestrzeni, w której owo złożone wydarzenie ma miejsce. Znika więc charakterystyczny dla przeżycia estetycznego w jego tradycyjnym ujęciu dystans oddzielający odbiorcę od dzieła sztuki, sytuujący obie strony w odrębnych w istocie

światach. W sztuce cybernetycznej dzieło i jego odbiorca tworzą pojedynczą, złożoną, hybrydyczną całość. Jack Burnham, jeden z pierwszych badaczy sztuki cybernetycznej, zaproponował w odpowiedzi na jej postępujące przeobrażenia nowe podejście – estetykę systemową, uznając, że jest ona najwłaściwszą metodą analizy transformacji kultury zorientowanej-na-przedmiot w kulturę zorientowaną-na-system²⁸. Wydaje się, że sztuka cybernetyczna wyjątkowo dobrze odnajduje się w takim ujęciu badawczym.

O tym, jak dalece radykalny charakter miały wyzwania stawiane tradycyjnej estetyce, inicjowane między innymi przez sztukę cybernetyczną, świadczą liczne w kolejnych dekadach przykłady oporu wobec nich ze strony akademickiej estetyki oraz instytucji sztuki wszelkiego rodzaju²⁹. Świadoma partycypacja odbiorców w procesie przeobrażeń struktury dzieła-procesu, ich (współ)twórcza rola były przez wielu artystów, badaczy i krytyków postrzegane jako zagrożenie dla jakości doświadczenia dzieła. Jeden z takich przypadków – dyskusje wokół projektu *Glowflow* (1969), którego jednym z autorów był Myron W. Krueger – analizowałem w innym miejscu³⁰. Wszystkie te przykłady dowodzą, że prowokujące je fakty artystyczne stanowiły wówczas rzeczywisty przełom w sztuce.

Od sztuki kinetycznej do cybernetycznej i jeszcze dalej

Jedno ze źródeł estetycznych sztuki cybernetycznej leży w sztuce kinetycznej. Bardzo wiele łączy te dwie artystyczne dziedziny. To właśnie w sztuce kinetycznej bowiem dokonano się przejście od artefaktu do procesu, od statycznej trwałości obiektu do dynamicznej kinetyczności wydarzenia. Sztuka cybernetyczna uczyniła z tej właściwości jeden ze swych podstawowych atrybutów. Zwracając na ten fakt uwagę, chciałbym jednak zarazem podkreślić niezwykle istotną różnicę występującą między dwiema wspomnianymi tendencjami artystycznymi. Dzieła należące do sztuki kinetycznej, niezależnie od stanu swego otoczenia wykonując i powtarzając niezmiennie zawsze te same czynności, wyrastają z wielowiekowej, transkulturowej tradycji automatów działających według logiki zegara. Automatyczność działania stanowi ich właściwość estetyczną. Dzieła cybernetyczne natomiast są w swych akcjach połączone z otoczeniem w dialogicznym sprzężeniu. Zachowują się więc w zróżnicowany sposób w zależności od stanu środowiska, w odpowiedzi na docierające stamtąd sygnały. W ich przypadku zostaje więc uruchomiony tryb autonomacji, zdaniem Derricka de Kerckhove'a wiodący od automatyzacji do autonomizacji.

Zestawienie kinetycznego dzieła László Moholy-Nagya *Licht-Raum-Modulor*, stworzonego w latach 1922-1930, ze wspomnianą już wcześniej cybernetyczną rzeźbą Nicolasa Schöffera *CYSP-1* przynosi wyrazistą prezentację tej odmienności. Obie prace jako obiekty prezentują bardzo zbliżoną estetykę, zarówno w wymiarze formalnym (konstrukcja artefaktu), jak i mechanicznym. Jednak podejmowane przez nie performanse oraz relacje, jakie budują ze swoim otoczeniem, różnią się od siebie tak bardzo, jak sztuka kinetyczna od cybernetycznej. *Licht-Raum-Modulor* prezentuje kinetyczny spektakl, w którym performans obiektu jest przedłużony przez efekty światłocieniowe. *CYSP-1* natomiast zaprasza do wspólnego z odbiorcami performansu, choreograficzno-wizualnego wydarzenia współkształtowanego przez obie uczestniczące w nim strony.

We wspomianej już wcześniej książce o sztuce interaktywnej, odnosząc się w kontekście rozważań na temat jej źródeł do wczesnych prac Roya Ascotta, Lygii Clark i Hélii Oiticici, zaproponowałem kategorię partycypacyjnej sztuki kinetycznej³¹. *Change Paintings* Ascotta czy też *Bichos* Clark przyjmują cechy sztuki interaktywnej, poddając się przeobrażeniom za sprawą aktywności odbiorców, a dokładniej mówiąc: w wyniku ich manualnych zabiegów na artefaktach. Również w tym przypadku prace kinetyczne nie stają jednak się podmiotem transformacji, którym ulegają, lecz jedynie ich przedmiotem. Podobnie rzecz ma się w wypadku kinetycznych dzieł Alexandra Caldera. Zmiany, jakie je z kolei dotyczą za sprawą np. ruchu powietrza, także mają źródła zewnętrzne, a nie wewnętrzne. Konstrukcja wszystkich tych obiektów otwiera je co prawda na możliwość transformacji, w rezultacie której zmienność formalna i procesualność dołączają do zbioru ich podstawowych właściwości, ale nie przypisuje im przy tym żadnej bytowej autonomii (choć niekiedy granica oddzielająca je od świata dzieł-podmiotów wydaje się płynna).

Autonomia dzieł sztuki cybernetycznej ma, rzecz jasna, charakter techniczny, a nie psychiczny. Porzucając przedstawienie na rzecz autoprezentacji, sztuka cybernetyczna zastąpiła bowiem perspektywę antropocentryczną ujęciem robotycznym. Czyniąc właśnie robota wzorcem dzieła sztuki, wybrała zarazem ideę i zadanie tworzenia życia zamiast jego przedstawiania. Przyjęty wzór robotyczny oraz kontekst twórczy sprawiają, że mamy tu do czynienia z wizją życia postbiologicznego. Oznacza to także problematyzację postawy humanistycznej i – w dalszej kolejności – włączenie się sztuki cybernetycznej w proces budowy porządku posthumanistycznego.

Sztukę robotyczną można więc uznać za przedłużenie lub może bezpośrednią transformację sztuki cybernetycznej. Powyższe obserwacje skłaniają jednak do wyznaczenia sztuce cybernetycznej jeszcze dalej sięgających horyzontów. Można bowiem dostrzec jej otwarcie na sztukę sztucznych ekosystemów, sztucznego życia, bioartu, sztukę bio-cybernetyczną i bio-robotyczną. Osadzona korzeniami w radykalnych transformacjach sztuk rozwijających się po II wojnie światowej, inicjując bądź współtworząc liczne tendencje neoawangardowe lat 50. i 60. XX wieku, sztuka cybernetyczna buduje zarazem fundamenty twórczości artystycznej wychylonej w przyszłość, nowej sztuki jutra.

RYSZARD W. KLUSZCZYŃSKI

¹ W niniejszym artykule, pisząc o twórczości nowomediowej, konsekwentnie posługuję się liczbą mnogą: „sztuki nowych mediów”, a nie częściej spotykaną liczbą pojedynczą, chcąc w ten sposób podkreślić zasadniczą złożoność i zróżnicowanie zjawisk występujących na tym obszarze.

² Zob. S. Dietz, *Collecting New Media Art: Just Like Anything Else, Only Different*, w: *Collecting the New: Museums and Contemporary Art*, red. B. Altshuler, Princeton – Oxford 2005, s. 86.

³ Zob. J.I. Hodin, *Can Museums Collect New Media Art? The Need for a Paradigme Shift in Museum Conservation*, cool.conservation-us.org/coolaic/sg/emglibrary/pdf/hodin/hodin_2009.pdf (dostęp: 18.11.2013).

⁴ Por. M. Lister, J. Dovey, S. Giddings, I. Grant, K. Kelly, *New Media: a Critical Introduction*, London – New York 2003, s. 10. Mimo że książka została opublikowana także w polskim tłumaczeniu, po odkryciu licznych merytorycznych uchybień polskiego wydania, postanowiłem posiłkować się tekstem oryginalnym.

- ⁵ Zob. M. Tribe, R. Jana, *New Media Art*, Köln 2006, s. 7.
- ⁶ *Chociaż nie występuje pojedyncza definicja sztuki nowych mediów, to można wskazać ich wspólne cechy* (S. Morris, *Museums & New Media Art. A research raport commissioned by The Rockefeller Foundation, October 2001*, www.math.vu.nl/~eliens/research/onderwijs/multimedia/imm/college/@archive/refs/Museums_and_New_Media_Art.pdf (dostęp: 17.11.2013).
- ⁷ Zob. L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypriański, Warszawa 2006, s. 82.
- ⁸ Zob. tamże, s. 82-83.
- ⁹ Tamże, s. 95-118.
- ¹⁰ Tamże, s. 115.
- ¹¹ Manovich nie rozpatrywał wyodrębnionych przez siebie pięciu podstawowych atrybutów nowych mediów w kontekście opozycji komputerowe – kulturowe, poszukując właściwości charakteryzowanych w ten sposób na poziomie cech bardziej szczegółowych, strukturalnych (np. encyklopedia, fabuła i kompozycja jako składniki warstwy kulturowej, a proces, sortowanie i funkcja jako przynależne do warstwy komputerowej). Jednak kryterium to można, w moim przekonaniu, odnieść także do charakterystyki podstawowych atrybutów nowomediálních, chociaż na ogół daje się je w analizie zasadnie odnieść do obu tych warstw.
- ¹² D. de Kerckhove, *Inteligencja otwarta. Narodziny społeczeństwa sieciowego*, tłum. A. Hildebrandt, Warszawa 2001, s. 66.
- ¹³ Zob. M. Lister, J. Dovey, S. Giddings, I. Grant, K. Kelly, dz. cyt., s. 13.
- ¹⁴ Zob. T. Feldman, *An Introduction to Digital Media*, London 1997, s. 4.
- ¹⁵ Zob. H. Hagebölling, *Introduction*, w: *Interactive Dramaturgies. New Approaches in Multimedia Content and Design*, Berlin – Heidelberg 2004, s. 1-8.
- ¹⁶ Zob. N. Gane, D. Beer, *New media. The Key Concepts*, Oxford – New York 2008, s. 71-86, 103-120.
- ¹⁷ Zob. T. Flew, *New Media. An Introduction*, Oxford – New York 2008, s. 21-37. Z listy koncepcji zaproponowanej przez Flew pominąłem te, których moim zdaniem nie sposób zaliczyć do podstawowych właściwości nowych mediów.
- ¹⁸ Zob. Ch. Paul, *Digital Art*, London 2003.
- ¹⁹ Zob. R. Colson, *The Fundamentals of Digital Art*, Lausanne 2007.
- ²⁰ Zob. M. Rush, *New Media in Late 20th-Century Art*, London 1999.
- ²¹ Szeroko rozumianą, czyli włączającą wszystkie jej późniejsze odmiany, a więc sztukę elektroniczną, cyfrową, interaktywną i sieciową.
- ²² Zob. M. Tribe, R. Jana, dz. cyt., s. 7.
- ²³ Zob. F. Popper, *From Technological to Virtual Art*, Cambridge MA – London 2007.
- ²⁴ Zob. *Context Providers: Conditions of Meaning in Media Arts*, red. M. Lovejoy, Ch. Paul, V. Vesna, Bristol – Chicago 2011.
- ²⁵ Zob. N. Wiener, *Cybernetyka czyli sterowanie i komunikacja w zwierzęciu i maszynie*, tłum. J. Mieścicki, Warszawa 1971.
- ²⁶ Zob. tegoż, *Cybernetyka i społeczeństwo*, tłum. O. Wojtasiewicz, Warszawa 1960.
- ²⁷ C.P. Snow, *Dwie kultury*, tłum. T. Baszniak, Warszawa 1999; zob. też R.W. Kluszczyński, *Trzecia kultura. O współczesnych związkach sztuki, nauki i technologii*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2011, nr 1, s. 24-36.
- ²⁸ Zob. J. Burnham, *System Esthetics*, „Artforum” 1968, nr 9, s. 30-35.
- ²⁹ Kategorii instytucji sztuki używam tu w znaczeniu, jakie ma ona w ramach instytucjonalnej teorii sztuki wywodzącej się od Artura Danto i George’a Dickiego.
- ³⁰ Zob. R. W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010, s. 93-95.
- ³¹ Zob. tamże, s. 69-76.