

# Między autonomią a hybrydycznością

Wprowadzenie do sztuki nowych mediów

RYSZARD W. KLUSZCZYŃSKI

## I

Kategoria „sztuka nowych mediów” weszła do powszechnego użycia w połowie lat 90. ubiegłego wieku <sup>1</sup>. Naukowe i krytyczne studia nad określaną w ten sposób aktywnością artystyczną rozwijają się w świecie już od 20 lat. W ich ramach zostały wykształcone teorie dotyczące tych zjawisk <sup>2</sup>, pojawiły się propozycje ich porządków historycznych oraz ich analizy historyczne <sup>3</sup>, zostały opracowane systematyki <sup>4</sup>, a wiele rodzajów wyodrębnionych przy tej okazji zyskało opracowania monograficzne <sup>5</sup>. Opublikowano także liczne analizy wybranych dzieł sztuki nowych mediów oraz rozprawy dotyczące twórczości wybranych artystów <sup>6</sup>. Powołano również wiele kursów uniwersyteckich i programów w uczelniach artystycznych. Równocześnie wykształcił się system instytucjonalno-wystawieniczny, w ramach którego przedstawiono bardzo liczne indywidualne i zbiorowe wystawy twórczości nowomiedialnej, jak również prezentacje tematyczne. Wszystkie te procesy doprowadziły nie tylko do ustabilizowania się rozwiniętego, autonomicznego układu sztuki nowych mediów. Zdołały już one nawet doprowadzić do jego zakwestionowania i do proklamacji epoki sztuki postmiedialnej.

Za najnowszy, rozbudowany przykład takiego podejścia do sztuki nowych mediów może posłużyć koncepcja Domenica Quaranty <sup>7</sup>. Podejmując refleksję nad twórczością nowomiedialną, Quaranta odwołuje się do książki Marka Tribe’a i Reeny Jany *New Media Art* <sup>8</sup>. Tribe i Jana stwierdzają tam, że sztukę nowych mediów stanowią *projekty, które wykorzystują nowo powstałe (rozwijające się) technologie medialne i są zainteresowane kulturowymi, politycznymi i estetycznymi potencjałami tych narzędzi* <sup>9</sup>. Do tej właśnie definicji odwołuje się Quaranta. Czyni to jednak po to tylko, aby natychmiast zakwestionować jej wartość – a w ten sposób w istocie i sensowność posługiwania się terminem *new media art* – w obliczu stwierdzenia, że w książce, w której ta definicja się pojawia, nie odnajduje on nazwisk takich artystów, jak Olafur Eliasson, Mariko Mori, Carsten Höller, Carsten Nicolai i Pierre Huyghe. Artyści ci, jego zdaniem, często sięgają w swej twórczości właśnie po wyłaniające się technologie medialne i w dodatku czynią to z tych właśnie powodów, jakie wskazują Tribe i Jana jako konstytutywne dla sztuki nowych mediów <sup>10</sup>. Artyści ci, dodam, nie pojawiają się w tej książce z tego zapewne powodu, że nowe media są wykorzystywane w ich twórczości mniej lub bardziej epizodycznie, a oni sami nie utożsamiają swej sztuki z nowomiedialną. Nie są więc dobrymi przykładami artystów sztuki nowych mediów. W twórczości każdego czy

każdej z nich nowe media pełnią funkcję narzędzi twórczych, a nie wyznaczników tożsamości. Quaranta zwraca ponadto uwagę na fakt dyskryminacji sztuki nowych mediów przez system *art world*, wypychanie jej poza obszar zainteresowania (a tym samym i działalności) najważniejszych instytucji artystycznych oraz jej systematyczną marginalizację.

Domenico Quaranta kwestionuje więc pożytek płynący z posługiwania się kategorią sztuki nowych mediów. I to zarówno wśród artystów, jak i badaczy. Uważa bowiem, że kategoria ta wspiera szkodliwą separację sztuki nowych mediów od świata sztuki współczesnej. Separację szkodliwą i w istocie fałszywą. W jego przekonaniu obecnie w świecie sztuki mamy do czynienia z artystami sięgającymi w pracy twórczej po nowe technologie medialne, a nie z artystami sztuki nowych mediów. A więc jak w ostatniej dekadzie minionego stulecia sztuka wideo straciła swój osobny charakter i została wchłonięta przez całościowy system sztuki, a medium wideo zostało uznane za jedno z wielu mediów sztuki wykorzystywanych przez wszystkich artystów, tak obecnie, zdaniem niektórych badaczy, ten sam proces dotyka, jak się wydaje, sztuki nowych mediów. Przestaje ona funkcjonować jako odrębna, autonomiczna dziedzina sztuki.

Kategoria sztuki postmedialnej nie oznacza więc sztuki, która nie posługuje się mediami czy nowymi mediami, lecz sztukę, w której używane media nie tworzą odseparowanych od reszty *art world* dziedzin sztuki, lecz są uznawane jedynie za jej instrumentarium. Zamiast o sztuce nowych mediów mówi się tu o sztuce, która posługuje się określonymi nowymi mediami jako swymi narzędziami. Według koncepcji, którą przedstawił Peter Weibel w publikacji towarzyszącej wystawie *Post-media Condition* (2005), proces ten rozwija się w dwóch fazach. W pierwszej, nowe media zostają zrównane ze starymi, stają się pełnoprawnymi mediami sztuki, w drugiej natomiast wszystkie one (stare i nowe) ulegają konwergencji, wymieszaniu, tworząc już nie porządek multimedialny, lecz właśnie postmedialny<sup>11</sup>. Jednocześnie jednak, jak to przedstawia na przykład Lev Manovich<sup>12</sup>, wchłonięcie nowych mediów przez świat sztuki gruntownie tę ostatnią przeobraża. Sztuka postmedialna bowiem to sztuka na nowo sformatowana i skonceptualizowana. Jej estetyka jest zmuszona sięgnąć po nowe kategorie, inne niż dotąd wykorzystywane pojęcia formy, ekspresji czy piękna. Wśród nich Manovich wskazuje takie kategorie, jak dane, interfejs, strumień, kompresja, czy zachowanie użytkownika<sup>13</sup>. Manovich uważa ponadto, że estetyka zbudowana na fundamencie nowomiedialnych kategorii może i powinna być wykorzystywana również do badania sztuki tradycyjnej.

Można by więc stwierdzić, podążając śladem Manovicha, Weibela i Quaranty, że epoka sztuki nowych mediów już się skończyła, ustępując miejsca formacji postmedialnej. Nie jest to jednak sąd, który byłbym skłonny podzielać. Koncepcję sztuki postmedialnej postrzegam raczej jako projekt czy wizję przyszłej architektury świata sztuki, a nie jako prawomocną diagnozę jej dzisiejszej sytuacji. Ani współczesna estetyka nie uległa tak głębokiej transformacji pod wpływem nowych mediów, ani też *art world* nie rozwinął się aż tak dalece, żeby zaakceptować najbardziej radykalne przejawy sztuki nowomiedialnej. A cóż dopiero mówić o jego całościowym przeformatowaniu i nowomiedialnej rekonceptualizacji. Quaranta, odnosząc się do twórczości nowomiedialnej z perspektywy badacza sztuki najnowszej ma zapewne wiele dobrych powodów, aby kreślić obraz końca sztuki nowych mediów jako (quasi)autonomicznej formacji i głosić narodziny *post-new-media*

*art.* Zasadność takiego podejścia rozmywa się jednak zupełnie wówczas, gdy chcemy przyrzeć się sztuce nowych mediów w całej jej różnorodności, w jej rozpiętości historycznej, poddać analizie różne jej właściwości, także te, które miała zanim zbliżyła się do fazy twórczości postmedialnej. Oczywiście, pomiędzy sztuką nowych mediów i tradycyjnym, nowoczesnym światem sztuki występują od dłuższego już czasu wielorakie zróżnicowane oddziaływania, w efekcie czego tworzą się liczne obszary wspólne. Jednak w moim przekonaniu o całościowej transformacji systemu sztuki, wyłaniającej się z ducha nowych mediów, można tymczasem mówić wyłącznie jako o możliwej formie przyszłości sztuki, jedynie jako o jednym z jej prawdopodobnych scenariuszy.

## II

Choć w kontekście podejmowanych tu rozważań jest to kwestia raczej marginalna, nie mogę w tym miejscu nie zadać jeszcze jednego pytania: Jak wobec sformułowanych wyżej diagnoz wygląda sytuacja sztuki nowych mediów w Polsce? Odpowiadając na to pytanie z przesadą zbliżoną do tej, która towarzyszyła proklamacji epoki postmedialnej, mógłbym powiedzieć, że jesteśmy nad Wisłą w fazie przed-nowomediów. Nowe media, pod różnymi nazwami (wśród nich zdecydowanie dominują jednak kategorie intermediów i multimediów, dziś już raczej historyczne), pojawiły się w programach nauczania jedynie kilku szkół artystycznych, jednak w żadnej z nich nie osiągnęły jeszcze dotąd pełnej autonomii merytorycznej i organizacyjnej (najbardziej zaawansowany projekt jest realizowany od kilku lat w poznańskim Uniwersytecie Artystycznym). Liczba artystów, których można by jednoznacznie kojarzyć ze sztuką nowych mediów, jest ciągle dość ograniczona (choć nie można tu nie zauważyć systematycznego wzrostu) a najmlodszy z nich mogą się już wpisywać w kontekst postmedialny (żyjemy w globalnym świecie, w którym dryfujące idee mogą się zakotwiczać nawet w środowiskach, gdzie nie występują szczególnie sprzyjające im warunki czy nawet powody do ich pojawienia się). Także w dydaktyce uniwersyteckiej nowe media występują rozproszone w programach różnych kierunków. Najbardziej zaawansowany program dydaktyczny nowych mediów i sztuki nowych mediów jest realizowany, jak sądzę, jako specjalność kulturoznawcza, na Uniwersytecie Łódzkim.

Badania sztuki nowych mediów były w Polsce niegdyś zainicjowane w środowiskach filmoznawczych (w Łodzi, Katowicach i Krakowie) i w znacznej części tam też właśnie pozostały, będąc wówczas jednak w konsekwencji przede wszystkim studiami nad przeobrażeniami kina w świecie nowych mediów<sup>14</sup>. Stąd zapewne biorą się zdarzające się niekiedy w tym kręgu nieporozumienia, wyrażające się w fałszywym przekonaniu, że studia nad nowymi mediami są częścią badań filmoznawczych bądź też z nich wyrastają. To rzecz jasna zupełnie nieporozumienie. Zostały tu pomyłone porządki instytucji uniwersyteckich z porządkami dyscyplin naukowych i ich przedmiotów. Gdy mówimy o tradycyjnym filmie i autonomicznych sztukach nowych mediów, mamy do czynienia z rozłącznością obu obszarów. Gdy natomiast rozpatrujemy z jednej strony transformację filmu i systemu kinematograficznego pod wpływem nowych technologii medialnych, a z drugiej strony wpływ tych ostatnich na całościowo pojmowany świat praktyk twórczych, to badania nad nowomediowymi kontekstami kina okazują się częścią szerokiej perspektywy badań nad nowymi mediami. A nie odwrotnie. W Polsce obecnie

autonomiczne projekty badawcze dotyczące sztuki nowych mediów, nieograniczające się do refleksji nad sytuacją filmu i kina w epoce technologii nowomediów są realizowane przede wszystkim na Uniwersytecie Łódzkim. Nowe media w kulturoznawczej perspektywie, są także ważnym przedmiotem zainteresowania w ośrodku poznańskim i lubelskim, a w dalszej kolejności krakowskim i śląskim.

Zjawiskiem najbardziej obiecującym dla dalszego rozwoju badań nad sztuką nowych mediów w Polsce jest jednak pojawienie się licznej grupy młodych i najmłodszych badaczy, którzy już niedawno ukończyli bądź właśnie przygotowują rozprawy doktorskie z zakresu tej problematyki. Zasilając środowisko praktyków kultury bądź trafiając po zakończeniu przewodów doktorskich do pracy w różnych ośrodkach akademickich, także tych dotąd w niniejszych rozważaniach nieprzywoływanych, nie tylko zmieniają oni sytuację dyscypliny pod względem ilościowym i jakościowym, ale także w znaczący sposób rozbudowują mapę instytucji uniwersyteckich, które prowadzą w Polsce badania nad nowymi mediami i sztuką nowych mediów. To przede wszystkim ich aktywność sprawia, że o ile sytuację w dziedzinie twórczości i dydaktyki artystycznej określiłem jako przed-nowomediálną, to w dziedzinie badań naukowych nad sztuką nowych mediów mogę już mówić o fazie wczesnego rozwoju dyscypliny.

### III

Badacze podejmujący problematykę sztuki nowych mediów napotykają w swej pracy wiele wyzwań. Z pierwszym z nich zderzają się niemal natychmiast, u samych początków badań, gdy chcą określić bliżej ich przedmiot. Wątpliwości pojawiają się bowiem wraz z nazwą. Już samo wyrażenie: *sztuka nowych mediów*, jak zasadnie przypomniał w przywoływanej już książce Domenico Quaranta, nie jest uznawane za satysfakcjonujące nawet przez tych, którzy się nim posługują<sup>15</sup>. Można uznać, że dzieje się tak przede wszystkim z powodu ewidentnie okazjonalnego charakteru określenia „nowe”<sup>16</sup>, w rezultacie czego każde medium w odpowiednim kontekście może zostać uznane za nowe (a do tego, z pewnością, każde kiedyś nim było)<sup>17</sup>. Zarazem jednak, pomimo swej wydawałoby się niedyskutowalnej ułomności, kategoria sztuki nowych mediów niezmiennie wygrywa konkurencję z innymi określeniami, takimi choćby jak sztuka cyfrowa, sztuka elektroniczna czy sztuka komputerowa, używanymi równolegle w celu nazwania pola zjawisk artystycznych, do których wszystkie one domyślnie się odnoszą. Dzieje się tak pomimo znacznie większej klarowności konkurujących kategorii i nawet wówczas, gdy w charakterystyce badanych zjawisk stwierdzimy jednoznacznie, że obecnie rolę najważniejszą, podstawową dla ich pochodzenia, statusu bytowego, sposobu przejawiania się w doświadczeniu odbiorczym oraz dla ich estetyki, odgrywają technologie cyfrowe, uprzywilejowując takim stwierdzeniem te ostatnie i promując tym samym, jak można by sądzić, termin „sztuka cyfrowa”<sup>18</sup>. Znaczna większość wypowiadających się na temat twórczości tego rodzaju posługuje się jednak kategorią sztuki nowych mediów<sup>19</sup>. Rodzą się więc nieuchronnie pytania: Dlaczego preferuje się kategorię sztuki nowych mediów kosztem wszystkich pozostałych terminów? Do jakich mediów i tendencji artystycznych odnosi się ta kategoria? O jakich konkretnych zjawiskach mówimy?

Odpowiadając na pierwsze z tych pytań, chcę podkreślić znaczenie dwóch przede wszystkim aspektów zagadnienia. Pierwszy z nich jest związany z technologicznym

charakterem określić: cyfrowa, elektroniczna czy komputerowa. Użycie któregoś z nich w całościującej nazwie rozległego i zróżnicowanego pola praktyk artystycznych prowadzi do uznania, że tylko te z nich, które posługują się tą szczególną technologią, wchodzą w zakres badanego obszaru zjawisk. Prowadzi to w efekcie do nadmiernego ograniczenia tego obszaru i zarazem nadmiernej jego homogenizacji. Obie te konsekwencje są niepożądane zarówno z perspektywy refleksji teoretycznej, jak i historycznej. Nawet mająca najszerszy zakres odniesienia kategoria sztuki elektronicznej wydaje się pod tym względem zbyt restrykcyjna. Z kolei te kategorie (i odpowiadające im właściwości), które choć osadzone współcześnie na fundamencie technologicznym, mają zarazem same w sobie charakter estetyczny – jak na przykład „interaktywność” – mają jeszcze mniejszy zakres odniesienia, a tym samym są w jeszcze większym stopniu restrykcyjne. Nie sposób więc zbudować przy ich użyciu pojęć o całościującym odniesieniu, ogarniających zróżnicowane zjawiska nowomediálne. Ponadto, pojawiając się w różnych momentach rozwoju całościowo pojmowanej sztuki nowych mediów, łatwo uzyskują one status określeń jedynie poszczególnych etapów jej rozwoju.

Pewną rolę odgrywa tu zapewne także tradycyjna niechęć badaczy sztuki (wspieranych w tym często przez artystów) do wyodrębniania obszaru badań nad twórczością artystyczną wyłącznie przez odwołanie się do wykorzystywanych tam technologii, szczególnie że w niektórych wypadkach są one na tym obszarze raczej symulowane niż rzeczywiście wykorzystywane (liczne tego przykłady można odnaleźć choćby w twórczości Theo Jansena czy Bernie’ego Lubella). Odkrycia takie – a ich liczbę można mnożyć – skłaniają zarazem do przyjęcia hipotezy, że pewne właściwości, takie jak interaktywność, modularność czy wariacyjność, które zwykle są postrzegane jako atrybuty medialne (właściwości nowych mediów czy mediów cyfrowych<sup>20</sup>), są w istocie raczej cechami samych zjawisk artystycznych, właściwościami dzieł-wydarzeń. W dodatku stają się nimi wcale nie wyłącznie w efekcie wykorzystania w procesie ich realizacji określonych technologii medialnych. W przeciwieństwie do wszystkich przywołanych wyżej wąskich, partykularnych, technicznych określeń, kategoria sztuki nowych mediów z racji swej nierestrykcyjnej, otwartej konstrukcji oferuje jako odniesienie szerokie spektrum zróżnicowanych zjawisk artystycznych, powiązanych na różny sposób z różnymi technologiami medialnymi.

Ewentualna nadmierna ogólnikowość tak pojmowanej kategorii jest ograniczana bądź wręcz znoszona przez procesy uwidoczniające drugi aspekt rozważanego zagadnienia, także zasługujący na przywołanie w refleksji nad kategorią sztuki nowych mediów. Wyraża go tendencja, w ramach której, w odniesieniu do wchodzącego w skład tej kategorii określenia „nowe”, próbuje się wypracować interpretację, która znosi jego okazjonalny charakter i przypisuje mu w zamian właściwości odmienne od tych, które mają charakteryzować sztukę mediów „starych”. Analogiczną tendencję odnajdujemy oczywiście również w rozważaniach dotyczących samych nowych mediów, gdyż kategoria ta prowadzi tam do analogicznych problemów i skłania do podobnych rozstrzygnięć<sup>21</sup>. Pośród tych specyficznych nowomedialnych właściwości artystycznych pojawiają się między innymi: wydarzeniowość, autonomiczność, generatywność, partycypacyjność, sieciowość, interaktywność. Tylko w części praktyk sztuki nowych mediów możemy odkryć je wszystkie. W pozostałych mamy do czynienia z różnymi ich konfiguracjami.

Ja sam, w książce o sztuce interaktywnej<sup>22</sup>, zwracałem uwagę na jeszcze inny wymiar diskutowanych tu zagadnień. Podkreślałem fakt, że pojęcie medium ma w odniesieniu do współczesnej sztuki dwojakie znaczenie. Z jednej strony bowiem odnosi się ono (w tradycyjny sposób) do tworzywa sztuki oraz wyłaniającej się z jego zróżnicowania odpowiadającej mu różnorodności dyscyplin artystycznych. Z drugiej strony natomiast odwołuje się do rozmaitych technicznych środków komunikowania wykorzystywanych w praktykach artystycznych. Teoria medium w sztuce rozwija się więc obecnie pomiędzy teorią sztuki a teorią komunikowania. Wyłania się stąd opozycja mediów sztuki i sztuki mediów. W środowisku tych pierwszych nowe media to media techniczne, od fotografii poczynając, wprowadzające zasadnicze zmiany do tradycyjnych metod pracy twórczej i ich teorii. Historia sztuki nowych mediów zaczyna się więc w tym kontekście w czwartej dekadzie XIX w. W ramach sztuki mediów, której liczne rodzaje są ufundowane na różnych technicznych środkach komunikowania, granica oddzielająca stare i nowe media przebiega w zupełnie innym miejscu. Ja sam uważam, że historia sztuki nowych mediów ma początek w sztuce cybernetycznej, rozwijającej się przede wszystkim za sprawą Nicolasa Schöffera od połowy lat 50. XX stulecia. Historia wzajemnych relacji tych dwóch paradygmatów (całościowych porządków, a nie poszczególnych, wchodzących w ich skład tendencji i zjawisk – w tym wypadku zakres relacji jest nieporównywalnie większy) jest w istocie procesem powolnego przemieszczania się sztuk medialnych w świat mediów sztuki. Fotografii znalezienie miejsca w świecie sztuki zajęło mniej więcej 80 lat. Video potrzebowało na to już tylko 35 lat. Media cyfrowe natomiast są ciągle jeszcze w trakcie tego procesu. Kiedy on się już dokona, będziemy mogli mówić o domknięciu pierwszej fazy procesu kształtowania się epoki postmedialnej w sztuce, o czym pisał Peter Weibel. Faza druga rozwija się w gruncie rzeczy równoległe do pierwszej (to tylko jeden z wielu powodów skłaniających do rezygnacji z linearnej koncepcji historii). W jej kontekście tradycyjne media sztuki oraz sztuki mediów podlegają procesowi hybrydyzacji, mieszając się i łącząc ze sobą zarówno w obrębie każdej z tych dwóch grup z osobna, jak i pomiędzy nimi. Tendencje intermedializacji i multimedializacji z jednej strony oraz hipermedializacji z drugiej zostały współcześnie połączone i przedłużone w nurcie transmedialnym. Jego horyzont natomiast wyznacza wizja epoki postmedialnej, która, jak podkreśla Manovich prowadzi ku ostatecznej reorganizacji świata sztuki według logiki nowych mediów. Z dzisiejszej perspektywy powinniśmy więc zauważyć, że wskazane przeciwstawienie mediów sztuki i sztuki mediów, jak i inne wyłaniające się z niego opozycje stają się już powoli jedynie historyczną, ogólną ramą kategorialną. Nazywane w ten sposób i odróżniane zjawiska są obecnie gruntownie re-formatowane, tworząc hybrydyczną sieć wielorakich wzajemnych odniesień.

W nakreślonym wyżej kontekście, zanim dopełnią się procesy postmedializacji, kategoria „sztuka nowych mediów” wydaje się najwłaściwsza do wyznaczenia zakresu diskutowanych praktyk artystycznych. Wydaje się, że pewna niedookreśloność tej kategorii, płynność granic wyznaczanego przez nią obszaru zjawisk bardzo dobrze koresponduje zarówno z charakteryzującą ten świat zjawisk różnorodnością, jak i ze współczesną wrażliwością metodologiczną ugruntowaną w świadomości głębokich transformacji, którym współcześnie podlegają analizowane fenomeny. Wrażliwością, która w efekcie niechętnie odnosi się do jednoznacznych, twardych rozstrzygnięć, preferując raczej miękkie określniki.

## IV

Sformułowana w środowisku badaczy australijskich koncepcja sztuki nowych mediów mówi, że *jest to proces, w ramach którego artyści posługują się nowymi technologiami, aby tworzyć dzieła eksplorujące nowe metody ekspresji artystycznej. Te nowe technologie obejmują komputery, technologie informacyjno-komunikacyjne, wirtualne bądź immersyjne środowiska, inżynierię dźwięku. Są one pędzlami i ołówkami nowej generacji artystów*<sup>23</sup>. O ile przywołana na samym początku tych rozważań definicja Tribe'a i Jany zwraca uwagę na krytyczny aspekt sztuki nowych mediów (kulturowe, polityczne i estetyczne potencjały), o tyle powyższa formuła akcentuje ich wymiar eksperymentalny, progresywny (eksploracja nowych metod ekspresji). Warto zauważyć, że oba te wyznaczniki twórczości nowomediowej łączą się ze sobą także poza jej ramami – w kontekście teorii awangardy artystycznej. Aspekt krytyczny awangardy jest najważniejszym jej wyznacznikiem w koncepcji Petera Bürgera<sup>24</sup>, podczas gdy eksperymentalizm jako cecha sztuki progresywnej jest obecny zarówno w niezliczonych manifestach sztuki awangardowej, jak i we wszystkich praktycznie teoriach awangardy artystycznej. Wyeksponowanie obu tych wątków w koncepcjach sztuki nowych mediów jest jednym z powodów, które skłaniają mnie do uznania współczesnej sztuki nowych mediów za przedłużenie i kontynuację formacji awangardowej<sup>25</sup>.

Przywołana wyżej definicja sztuki nowych mediów zwraca ponadto uwagę na jeszcze inny aspekt twórczości nowomediowej. Modyfikując nieco koncepcję Christiane Paul, która odnosi się bezpośrednio do technologii cyfrowych<sup>26</sup>, możemy bowiem rozróżnić dwie formy obecności technologii nowych mediów w świecie sztuki. Pierwszą z nich nazwę w ślad za Paul nowomediowymi instrumentami, podczas gdy drugą – nowymi mediami. Pierwsza z nich oznacza stosowanie nowomediowych technologii w tradycyjnych dziedzinach sztuki. Druga odnosi się do nowych dziedzin sztuki rozwijających się wokół nowych mediów. Rozróżnienie to ma fundamentalne znaczenie dla refleksji nad sztuką tworzoną przy użyciu technologii nowomediowych. Kiedy bowiem mówimy o sztuce nowych mediów, to zgodnie z powyższym rozróżnieniem odnosimy się do sztuki rozwijającej się w rzeczywistości wirtualnej, w Internecie, do sztuki robotycznej czy też tworzonej dzięki komputerowym algorytmom generatywnym bądź ewolucyjnym. Dzieła sztuki realizowane w tych mediach mają odmienne od dzieł tradycyjnych właściwości oraz – co uznaję za element podstawowy, najważniejszy – proponują inne niż dotąd formy doświadczenia odbiorczego. Natomiast dzieła sztuki tworzone przy zastosowaniu technologii nowomediowych pojmowanych jako instrumenty z perspektywy odbiorcy zasadniczo pozostają w orbicie tradycyjnych dyscyplin artystycznych. Są rysunkami, obrazami malarskimi, rzeźbami, fotografiami czy też filmami. Zasadnicze zmiany wnoszone w tym kontekście przez technologie nowomediowe dotyczą przede wszystkim praktyk twórczych. Odbiorca nie musi nawet wiedzieć, że doświadczane przez niego dzieło powstało w wyniku bardzo niekonwencjonalnych strategii artystycznych, gdyż ich radykalizm pozostaje zamknięty w przestrzeni doświadczanej jedynie przez artystę. Dopiero zintensyfikowanie wpływu nowomediowego instrumentarium twórczego wykorzystywanego przez artystę na charakter tworzonego dzieła może spowodować ograniczoną zmianę doświadczenia odbiorczego. Doświadczenie to będzie w dalszym ciągu wyznaczane przez podstawowe parametry danej dyscypliny artystycznej, jednak strukturalno-



*Nine Lives*, Kenny Tan (2008)

materiałowe przeobrażenia doświadczanego artefaktu mogą wpłynąć na niektóre wyznaczniki jego odbioru. Dlatego, pamiętając o powyższym przeciwstawieniu, warto odróżniać obszar wpływu nowych technologii medialnych na świat sztuki od samej sztuki nowych mediów. Ta ostatnia jest jedynie częścią tego pierwszego, choć warto dodać, że dla rozważanych procesów częścią najważniejszą i najbardziej progresywną.

Rozróżniwszy te dwie tendencje, powinniśmy jednak zauważyć, że one także podlegają procesowi hybrydyzacji. Oznacza to pojawianie się coraz liczniejszych zjawisk, które łączą właściwości nowych mediów sztuki i mediów tradycyjnych, formatowanych przez technologie nowomediacyjne. Za przykład może posłużyć *Alexitimia* (2006) argentyńskiej artystki Pauli Gaetano Santos. Praca ta łączy właściwości rzeźby oraz robota (bądź struktury cybernetycznej). Właściwości te przenikają się, tworząc w rezultacie złożone, wielowymiarowe doświadczenie niemieszczące się w żadnym z dwóch wspomnianych wyżej paradygmatów. Hybrydyzacja dzieła prowadzi do hybrydyzacji jego doświadczenia odbiorczego. Nie inaczej rzecz się ma w wypadku wyprodukowanego w Singapurze w NTU School of Art, Design and Media filmu *Nine Lives* (Kenny Tan, 2008). Film ten, konwencjonalny w wielu aspektach (gatunek, historia, konstrukcja postaci, zdjęcia) został jednak przeznaczony do niekonwencjonalnego odbioru na usieciowionych urządzeniach mobilnych (laptop, tablet, smartfon). Wydarzenia filmu rozgrywają się



w Singapurze i tam też jedynie można go doświadczać, a do tego odbiorcy pobierający film w czasie rzeczywistym z dostępnej w Internecie bazy danych mogą na ekranach swych urządzeń oglądać tylko te sekwencje, które dzieją się w miejscu, w którym aktualnie sami się znajdują. Oglądanie filmu wymaga więc ciągłego przemieszczania się w przestrzeni miasta, jednak bez wyznaczonego następstwa odwiedzanych miejsc. Estetyka doświadczenia filmu zderza tu doznanie porządku czasowego z eksploracją kompozycji przestrzeni, dekonstruuje zarazem oba te układy i łączy je w hybrydyczną konstrukcję. Film traci porządek linearny, przybierając strukturę hipertekstu, a sposób jego doświadczenia, łączący obrazy na ekranie z ich rzeczywistym otoczeniem, wpisuje się w kontekst rzeczywistości poszerzonej (*Augmented Reality*), nadając zarazem filmowemu dziełu właściwości sztuki mediów lokacyjnych.

## V

Hybrydyczność staje się współcześnie jednym z najważniejszych atrybutów sztuki tworzonej za sprawą technologii nowych mediów, zarówno traktowanych instrumentalnie, jak i pełniących funkcje nowych środowisk medialnych. Dyskutowane dotąd w niniejszych rozważaniach różne procesy transgresji i konwergencji stanowią jedynie znikomą egzemplifikację nieskończonego pola praktyk hybrydyzacji, która znamionuje sztukę nowych mediów. Właściwość ta przybiera tam wiele różnych postaci, łącząc rozmaite środowiska, technologie, dziedziny artystyczne i przestrzenie aktywności społecznej. Aby bodaj nakreślić skalę rozpiętości tych procesów, przywołam jeszcze kilka dodatkowych przykładów.

Lev Manovich wskazuje jako podstawowe w jego przekonaniu połączenie budujące hybrydyczną specyfikę nowych mediów i sztuki ulokowanej na jej fundamencie organiczny niemal związek technologii obliczeniowych (informacyjnych) i technologii medialnych (komunikacyjnych)<sup>27</sup>. Przywoływani tu już wcześniej Mark Tribe i Reena Jana twierdzą z kolei, że sztuka nowych mediów rozwija się na przecięciu dwóch rozległych tendencji: sztuki technologicznej (*art and technology*) i sztuki mediów. W polu tej pierwszej formacji wyodrębniają takie między innymi zjawiska, jak sztuka elektroniczna, sztuka robotyczna i sztuka genetyczna (*genomic art*), niemające bezpośrednich związków z technologiami medialnymi. Natomiast w polu sztuk medialnych Tribe i Jana wskazują jako istotne przykłady sztukę wideo, sztukę komunikacyjną (*transmission art*) i film eksperymentalny, czyli dyscypliny artystyczne wykorzystujące technologie, które wówczas (w okresie narodzin sztuki nowych mediów) nie miały już atrybutu nowości<sup>28</sup>. W polu wzajemnych oddziaływań wszystkich tych odmian sztuki rozwija się w przekonaniu przywołanych badaczy hybrydyczna dziedzina twórczości nowomiedialnej. Edward A. Shanken uzupełnia tę listę powiązań między dyscyplinami artystycznymi, ważnych dla ukonstytuowania się sztuki nowych mediów, zwracając uwagę na konstytutywne relacje występujące pomiędzy tą ostatnią a sztuką konceptualną<sup>29</sup>, relacje, które zarazem pogłębiają istotne związki łączące współczesne praktyki nowomiedialne z paradygmatem awangardowym.

Już na podstawie, bardzo skromnego i wybiórczego zestawienia relacji wyznaczających hybrydyczny charakter sztuki nowych mediów widać, że są wśród nich te, które są zakorzenione w historii tej dziedziny praktyk artystycznych, mające niekiedy status jedynie efemeryczny, jak i te, które cechuje bardziej podsta-

wowy, trwałe charakter. Rozbudowane zestawienie tych pierwszych przedstawił Domenico Quaranta, wskazując, w jakie twórcze relacje wchodziła sztuka nowych mediów w poszczególnych dekadach swych dziejów<sup>30</sup>. Relacje te budowały sieć zewnętrznych odniesień, a przez jej dynamikę formowała się i przeobrażała nowomediálna twórczość. Niektóre z historycznych relacji, jak na przykład powiązania ze sztuką konceptualną, okazywały się nieprzemijające, lecz symptomatyczne dla dziedziny twórczości nowomediálnej i dołączały do związków, które jak wskazywane przez Manovicha powiązania między technologiami komunikacyjnymi i informacyjnymi, budowały trwałe, hybrydyczny fundament sztuki nowych mediów.

Obserwacje na temat kompleksowości twórczości nowomediálnej poczynione przez Tribe'a i Janę prowadzą nas w stronę najbardziej dziś dynamicznie rozwijających się procesów jej hybrydyzacji. W polu tym bowiem, obok tradycyjnie już tam obecnych relacji z technologią, pojawiają się i nabierają niezwykle istotnego znaczenia dla całej dziedziny związki z różnymi dyscyplinami nauki. W efekcie ich ekspansji obserwujemy narodziny i rozwój licznych nurtów artystycznych wyłaniających się właśnie z dialogu między sztuką i nauką, dialogu rozwijającego się na fundamencie nowych technologii medialno-informacyjnych. Sztuka genetyczna, transgeniczna, biotechnologiczna, biocybernetyczna, nano art czy też twórczość cyborgiczna, to jedynie kilka przykładów najnowszych tendencji hybrydyzacji zachodzących w kręgach sztuki tworzonej w środowisku nowych mediów.

RYSZARD W. KLUSZCZYŃSKI

<sup>1</sup> M. Tribe, R. Jana, *New Media Art*, Taschen, Köln 2006, s. 7.

<sup>2</sup> Zob. np. L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypriański, WAIp, Warszawa 2006 (wyd. ang. 2001); Ch. Paul, *Digital Art*, Thames & Hudson Ltd., London 2003; R. Colson, *The Fundamentals of Digital Art*, AVA Publishing, Lausanne 2007; A. Mulder, *From Image to Interaction. Meaning and Agency in the Arts*, V2\_Publishing/NAi Publishers, Rotterdam 2010; M. Lovejoy, Ch. Paul, V. Vesna, *Context Providers: Conditions of Meaning in Media Arts*, Intellect, Bristol, UK-Chicago, USA 2011.

<sup>3</sup> Zob. np. H-P. Schwarz, *Media – Art – History*, Prestel, Munich-New York 1997; *New Media Art. Practice and Context in the UK 1994-2004*, red. L. Kimbell, Arts Council England, London 2004; *MediaArtHistories*, red. O. Grau, MIT Press, Cambridge Mass. – London, England 2007; F. Popper, *From Technological to Virtual Art*, MIT Press, Cambridge Mass. – London, England 2007.

<sup>4</sup> Zob. np. F. Popper, *Art of the Electronic Age*, Harry N. Abrams, Inc., New York 1993; B. Wands, *Art of the Digital Age*, Thames &

Hudson, New York 2006; W. Lieser, *Digital Art*, Tandem Verlag, Potsdam 2009; *Art and Electronic Media*, red. E.A. Shanken, Phaidon, London 2009.

<sup>5</sup> Zob. np. S. Todd i W. Latham, *Evolutionary Art and Computers*, Academic Press, London 1992; J. Birringer, *Media & Performance. Along the Border*, The John Hopkins University Press, Baltimore and London 1998; O. Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, MIT Press, Cambridge Mass. – London, England 2003; R. Greene, *Internet Art*, Thames & Hudson Ltd., London 2004.

<sup>6</sup> Zob. np. *Jeffrey Shaw – a user's manual. From Expanded Cinema to Virtual Reality*, red. M. Abel, Cantz Verlag, Ostfildern-Ruit 1997; *Coded Characters. Media Art by Jill Scott*, red. M. Hahne, Cantz Verlag, Ostfildern-Ruit 2003; *Stelarc. The Monograph*, red. M. Smith, MIT Press, Cambridge Mass. – London, England 2005; *The Art and Films of Lynn Hershe-man Leeson*, red. M. Tromble, University of California Press, Los Angeles 2005.

<sup>7</sup> D. Quaranta, *Beyond New Media Art*, LINK Editions, Brescia 2013.

<sup>8</sup> M. Tribe, R. Jana, dz. cyt.

- <sup>9</sup> Tamże, s. 6.
- <sup>10</sup> D. Quaranta, dz. cyt., s. 22.
- <sup>11</sup> P. Weibel, *The Postmedia Condition*, katalog wystawy, Centro Cultural Conde Duque, Madrid 2006, s. 99.
- <sup>12</sup> L. Manovich, *Post-media Aesthetics* (2001), [www.manovich.net/articles.php](http://www.manovich.net/articles.php) (dostęp: 15.07.2013).
- <sup>13</sup> Tamże.
- <sup>14</sup> Oczywiście, w ośrodkach, które w dalszym ciągu wpisują nowe media w kontekst studiów filmoznawczych, funkcjonują również pojedynczy badacze, dla których problematyka twórczości nowomediowej stała się centrum zainteresowań naukowych.
- <sup>15</sup> D. Quaranta, *Beyond New Media Art*, dz. cyt., s. 17.
- <sup>16</sup> Wyrażenie „okazjonalne” nie ma trwałego odniesienia do określonego przedmiotu lecz zyskuje je tymczasowo wówczas jedynie, gdy zostanie użyte w określonej, konkretnej sytuacji.
- <sup>17</sup> Drugą podstawową słabością tego określenia jest wpisane w nie zwężenie spektrum technologii występujących w sztuce do kręgu technologii medialnych jedynie, podczas gdy w istocie odnajdujemy tam również wiele innych, przede wszystkim technologie związane z przetwarzaniem informacji. Zarzut ten przestaje jednak odgrywać istotną rolę w toczonej debacie, wówczas gdy przyjmujemy, za Marshalllem McLuhanem, rozszerzone pojęcie medium, obejmujące również technologie niewystępujące w standardowym ujęciu medium, jak np. właśnie technologie informacyjne.
- <sup>18</sup> Zob. np. L. Manovich, *Język nowych mediów*, dz. cyt.; jak również *New Media in White Cube and Beyond*, red. Ch. Paul, University of California Press, Berkeley-Los Angeles 2008.
- <sup>19</sup> Wyszukiwarka Google wskazuje 1, 68 mld użyć kategorii *new media art* w środowisku WWW, podczas gdy w wypadku *digital art* mamy tam 0,97 mld użyć, *computer art* – 0,664 mld, a *electronic art* – zaledwie 0,436 mld (dostęp: 17.07.2013).
- <sup>20</sup> Zob. np. L. Manovich, *Język nowych mediów*, dz. cyt., s. 83.
- <sup>21</sup> Zob. np. N. Gane i D. Beer, *New Media. The Key Concepts*, Berg, Oxford – New York 2008, s. 6-9.
- <sup>22</sup> R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, WAIp, Warszawa 2010, s. 14-20.
- <sup>23</sup> [www.australia.gov.au/about-australia/australian-story/new-media-art](http://www.australia.gov.au/about-australia/australian-story/new-media-art) (dostęp: 15.07.2013).
- <sup>24</sup> P. Bürger, *Teoria awangardy*, tłum. J. Kita-Huber, Universitas, Kraków 2006.
- <sup>25</sup> Zob. więcej na ten temat w R.W. Kluszczyński, dz. cyt., s. 295-310.
- <sup>26</sup> Ch. Paul, *Digital Art*, dz. cyt., s. 8.
- <sup>27</sup> L. Manovich, *Język nowych mediów*, dz. cyt., s. 82-83.
- <sup>28</sup> M. Tribe, R. Jana, dz. cyt., s. 6-7.
- <sup>29</sup> E.A. Shanken, *Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art*, „Leonardo” 2002, nr 4, s. 433-438. Ja sam zwracałem wcześniej uwagę na relacje zachodzące między nurtem konceptualnym a sztuką hipermedialną, zob. R. W. Kluszczyński, *Od konceptualizmu do sztuki hipermediów. Rozważania na temat modelu sytuacji estetycznej w sztuce multimedialnej w: Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, red. K. Wilkoszewska, Universitas, Kraków 1999, s. 77-86.
- <sup>30</sup> D. Quaranta, dz. cyt., s. 47-80.