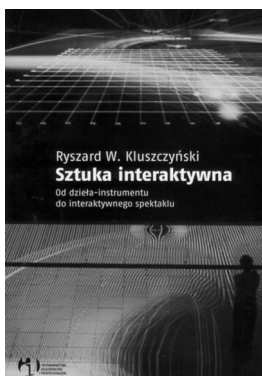


Sztuka interaktywna według Ryszarda Kluszczyńskiego



ANDRZEJ PITRUS

Przyznam, że na taką książkę czekałem od lat. Na świecie wydano już wiele pozycji na ten temat, ale polskiej literatury dotyczącej jednej z najważniejszych kategorii sztuki współczesnej po prostu nie było. Oczywiście sam autor konsekwentnie od lat propagował najnowsze zjawiska sztuki nowych mediów, ale jego wypowiedzi były najczęściej rozproszonymi artykułami, a w poprzednich książkach stanowiły jedynie jeden z elementów większej całości.

Od razu trzeba zaznaczyć, że *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu* jest pracą całkowicie oryginalną. Została napisana przez autora, który zna się na rzeczy, jak nikt inny w Polsce. Jego książka powstała jako wynik wieloletnich doświadczeń, a omawiane w niej prace znane są Ryszardowi Kluszczyńskiemu z pierwszej ręki. Czasem, gdy się czyta opracowania na ten temat, odnosi się wrażenie, że autorzy nadrabiają luki, posiłkując się omówieniami czy katalogami. W tym wypadku nie ma o czymś takim mowy. Dlatego też publikacji łódzkiego autora należą się brawa już na wstępie – takich książek nie pisze się „z dnia na dzień”, ale po wielu latach poszukiwań.

Sztuka interaktywna jest pierwszą książką tego rodzaju w Polsce. I już z tego faktu wynika konieczność podjęcia ważnych decyzji: jaką przyjąć strategię? Czy skupić się na rekonstrukcji historii zjawiska, czy raczej sproblematyzować je i ukazać w sposób achronologiczny, ale być może bardziej przystępny dla przyszłego czytelnika?

Autor książki zapewne zdawał sobie sprawę z możliwości przyjęcia kilku różnych perspektyw i w sposób bardzo efektowny połączył je ze sobą. By zrozumieć intencję Ryszarda Kluszczyńskiego, trzeba zapewne zadać sobie pytanie, kim jest autor. Wielu czytelników „Kwartalnika Filmowego” doskonale zna odpowiedź. Ale dla porządku przypomnijmy: za *Sztuką interaktywną* stoi profesor zajmujący się od lat artystyczną awangardą, niegdyś kinem, dziś przede wszystkim sztuką mediów. Ale autor jest nie tylko akademikiem kierującym Katedrą Mediów i Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego. Jest także krytykiem i – co bardzo ważne – aktywnym kuratorem. To bardzo cenne połączenie, zwłaszcza w wypadku opisywanych tu zjawisk. Sztuka nowych mediów, zanurzona w wielu wymiarach w konceptualizmie, bardzo często spotyka się z dyskursem naukowym. Co więcej: wielu artystów to także ludzie nauki i odwrotnie – coraz częściej naukowcy próbują weryfikować własne poszukiwania na gruncie działań z pogranicza sztuki czy wręcz poszukiwań o charakterze *stricte* artystycznym. Przykładem Lev Manovich – jeden z największych autorytetów w dziedzinie mediów elektronicznych, współ-

pracujący między innymi z Andreasem Kratkym, który nie tylko pisze, ale także tworzy elektroniczne realizacje przynoszące artystyczną egzemplifikację jego teoretycznych konceptów. Podobnie jest w wypadku Joha Maedy – niewątpliwego „celebryty” świata nowych mediów. Argumentów dostarczają także najważniejsze imprezy poświęcone temu kierunkowi. Odbywający się w Linzu festiwal Ars Electronica jest nie tylko świętem sztuki, ale także imprezą naukową, na którą zaprasza się największe autorytety naukowe; w ubiegłym roku gościem imprezy był m.in. uczeń Marshalla McLuhana – Derrick De Kerckhove.

Ale na szczęście Ryszard Kluszczyński jest nie tylko człowiekiem akademii, ale także sztuki. Choć sam nie zajmuje się działalnością artystyczną, ma z nią do czynienia na co dzień jako kurator. Zna więc ten świat, potrafi mówić językiem artystów. Dysponuje też technologiczną kompetencją, która jest często niezbędna, by rozpoznać sensy danego dzieła. Nie ma bowiem nic gorszego niż medioznawca, dla którego obsługa bezprzewodowego czajnika jest wyzwaniem ponad siły; mędrzec rozprawiający o wyzwaniach nowych technologii kapitulujący przez interfejsem toster. Kiedy czytałem książkę Ryszarda Kluszczyńskiego, miałem wrażenie swobody: jej autor bez kompleksów pisze o technologiach, zachowując jednocześnie język dostępny także dla czytelników dysponujących niższą kompetencją.

Sztuka interaktywna to także książka jak najbardziej naukowa. Autor miał zapewne świadomość, że pisze pracę, której zadaniem będzie popularyzacja sztuki interaktywnej w Polsce. Dla wielu czytelników to zapewne pierwsza, a być może przez długi czas jedyna publikacja na ten temat. Nie zrezygnował jednak z osobistych ambicji autorskich i obudował analizy i interpretacje dyskursem teoretycznym, który jest na tyle wyważony, że nie ciąży, lecz harmonijnie spleta się z narracją zbudowaną przede wszystkim z krytycznych omówień prac najważniejszych artystów sztuki nowych mediów z całego świata.

Wracając do koncepcji książki: czy *Sztuka interaktywna* może zostać uznana za historyczną prezentację zjawiska? Tak, ale z pewnym zastrzeżeniem. Ryszard Kluszczyński zatytułował drugi rozdział swojej pracy *Historie*. W liczbie mnogiej właśnie. To nie przypadek, bo zdaniem autora sztuka interaktywna nie ma jednej historii i jednego początku. Jest wielowymiarowym zjawiskiem, które lepiej jest ukazywać poprzez teorie, taktyki i strategie przyjmowane przez poszczególnych artystów. Temu obszarowi autor poświęca najwięcej uwagi. A jest o czym pisać, bo podobnie jak o „historiach” sztuki interaktywnej można by dyskutować nie o jednej kategorii interaktywności, ale o „interaktywnościach”. Bo przecież literatura medioznawcza pokazuje, że rozumienie tego pojęcia może być stopniowalne. Różnie rozumieją je także artyści, którzy są zresztą uwarunkowani stale zmieniającymi się technologiami: chętnie wykorzystują to, co nowe, ale także poszerzają granice naszego doświadczenia. Nie należy bowiem zapominać, że dokonania artystów mają często charakter innowacyjny także na poziomie czysto technologicznym. Dość przypomnieć, że realizacjami Stelarcza dość szybko zainteresowała się NASA, a niektóre ze stosowanych przez niego rozwiązań zostały zaadaptowane na gruncie medycyny.

Recenzja książki powinna wskazywać zalety i wady omawianej publikacji. O zaletach wyżej. Ale czy *Sztuka interaktywna* ma jakieś słabości? Odpowiedź może być – zgodnie ze zdrowym rozsądkiem – tylko twierdząca. Książki bez wad bowiem nie istnieją, zwłaszcza że wybory dokonane przez autora nie są w stanie zadowolić wszystkich.

Przyznam, że sam czytałem książkę Ryszarda Kluszczyńskiego z dużym zainteresowaniem i satysfakcją, mając wrażenie, że jest to publikacja „dla mnie”. Podobały mi się propozycje interpretacyjne, ale także interesowała mnie możliwość konfrontacji własnych poglądów na temat poszczególnych prac z propozycjami łódzkiego naukowca. Nie widziałem wszystkich dzieł omówionych w tomie, niektóre znam jedynie z dokumentacji, ale kiedy dokonałem „rachunku sumienia” w tym zakresie, uświadomiłem sobie, że jednak miałem okazję obejrzeć (jeśli sztukę interaktywną można w ogóle oglądać) mniej więcej osiemdziesiąt procent. Może nawet odrobinę więcej. To dużo, poczułem się więc ponownie „dobrym” czytelnikiem tej książki. Ale jednocześnie próbowałem postawić się w sytuacji odbiorcy, który ma mniejsze doświadczenia ze sztuką interaktywną. Może nawet nie ma ich w ogóle? Bo przecież takich będzie większość – dotrzymywanie kroku sztuce nowych mediów wymaga bowiem wytrwałości, pasji podróźniczej i pieniędzy. Wtedy uświadomiłem sobie, że *Sztuka interaktywna* to jednak przede wszystkim książka dla zaawansowanych. Czy to wada? Raczej cecha, ale może ona sprawić, że początkujący entuzjaści nowych tendencji czują się nieco zagubieni. Zastanawiałem się także, jak można było tej dezorientacji zaradzić. Ideałem byłoby dołączenie płyty z dokumentacjami. Ale to postulat trudny do spełnienia. Dokumentacje wielu prac istnieją, ale zapewne pozyskanie praw sprawiłoby, że książka kosztowałaby znacznie więcej niż 37 złotych. A jednak... marzy się taka publikacja, jak np. dysk edukacyjny wydawnictwa Hatje Cantz zatytułowany *Kunst in Bewegung (Sztuka w ruchu)* zawierający nie tylko zapisy sztuki interaktywnej, ale także ukazujący jej źródła – instalacje, video art, sztukę kinetyczną etc. Może to pomysł na drugie wydanie, jeśli znajdą się moi sponsorzy...

Książka Ryszarda Kluszczyńskiego stanowi publikację dla zaawansowanych także z innego powodu. Autor rzadko wartościuje, zakładając, że czytelnik wie, którzy twórcy są najważniejsi. Przyjmując określoną koncepcję, polegającą jednak przede wszystkim na problematyzacji materiału, często omawia obok siebie prace artystów o ustalonym dorobku oraz debiutantów. Czytelnik niemający własnych bogatych doświadczeń może się ponownie pogubić. Ale – z drugiej strony – być może nie jest to zła strategia. Często zdarza się bowiem, że autorzy powielają poglądy poprzedników, w sposób nieco sztuczny budując „kanon”. A może właśnie warto od czasu do czasu dać szansę młodym, którzy często zaskakują pracami znacznie bardziej przenikliwymi i oryginalnymi niż „późna twórczość” mistrzów.

Także w tym wypadku zastanawiałem się nad rozwiązaniem, które pozwoliłoby poprowadzić za rękę początkujących. Wielu wydawców wprowadza do tekstu ramki zawierające skrót najważniejszych informacji. Sam – jako konserwatysta – za ramkami nie przepadam, choć czasem dostrzegam ich użyteczność...

Podsumowując: *Sztuka interaktywna* Ryszarda Kluszczyńskiego to pozycja obowiązkowa dla wszystkich zainteresowanych sztuką współczesną. Napisana została po polsku, ale nie ustępuje poziomem dostępnym wcześniej uznanym publikacjom w języku angielskim i niemieckim.

ANDRZEJ PITRUS

Ryszard Waldemar Kluszczyński, *Sztuka interaktywna: od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010, 341 s.