

Współczesna sztuka ruchomego obrazu



MARYLA HOPFINGER

Książka Ryszarda Kluszczyńskiego *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej* łączy nowatorstwo tematu i ujęcia z przekonaniem o ciągłości kultury i sztuki. Autor pracuje nad stworzeniem wizerunku współczesnej sztuki audiowizualnej. Zalicza do niej pewne zjawiska w filmie, które nazywa kinem transgresyjnym oraz kinem elektronicznym, wybrane fragmenty telewizji niekomercyjnej, sztukę wideo, sztukę instalacji, obiekty, rzeźbę, rozmaite odmiany multimediiów. W takim ujęciu nowe zjawiska w twórczości medialnej i multimedialnej okazują się swoistą kontynuacją wcześniejszej sztuki awangardowej. Ponad oczywistymi różnicami łączy je przede wszystkim alternatywny rodowód – sprzeciw wobec zastanych kanonów, komercyjnej łatwizny, nastawienie na eksperymenty medialne, szukanie nowych jakości komunikacyjnych. Poza zasięgiem zainteresowań Autora pozostają zjawiska głównego nurtu, wszystko to, co jest przedmiotem odbioru szerokiej publiczności, ale nie aspiruje do przełamywania uznanych kanonów. Z lektury omawianej pracy można odnieść wrażenie, że szeroka, zróżnicowana działalność audiowizualna została zdominowana, przynajmniej od lat sześćdziesiątych, przez kameralne eksperymenty medialne.

Dla Ryszarda Kluszczyńskiego układem odniesienia w badaniach sztuki ruchomego obrazu jest kinowy film fotograficzny. Jest tak niezależnie od tego, że widzi ostro różnice między obrazem fotograficznym i cyfrowym (mają nie tylko różne ontologie, ale także odmienne metafizyki). Docenia też zmiany samego kina, mieszanie się dyspozytywów, ingerencję nowych technik w struktury filmowe. Ale przede wszystkim podkreśla zmiany kontekstu medialnego i komunikacyjnego funkcjonowania kina. Kody filmowe – obrazowe, montażowe, fabularne, narracyjne, dramaturgiczne – uznaje za fundamentalne dla przekazów audiowizualnych i odnajduje je w wideo, grach komputerowych, w wielopostaciowej sztuce multimedialnej. W ten sposób jego opis zauważa i podkreśla ciągłość sztuki i kultury XX wieku.

Czym jest „cyberprzestrzeń”, jak rozszyfrować „cyberkulturę”? Pełną odpowiedź na te pytania Autor obiecuje dać w planowanej pracy o sztuce w wirtualnych przestworzach. Omawiana teraz książka jest swoistym przygotowaniem do planowanej. Zarysowane są w niej dwa modelowe paradygmaty: modernistyczny i postmodernistyczny. Pierwszy obejmuje głównie stare sztuki, rezerwuje funkcje autorskie dla artysty, oferuje skończone, zamknięte struktury dzieł w porządku linearnym, prowadzi odbiorcę przez gotowy tekst, a tekst w swoich przedstawieniach odnosi się do rzeczywistości pozatekstowej; odbiór

wieńczy lektura sensu, odczytanie przez odbiorcę treści zasugerowanych przez autora. Drugi, postmodernistyczny, anektuje przede wszystkim nowe media, w których rola autorska jest podzielona między artystę a odbiorcę; odbiorca staje się współkreatorem dzieła; gotowy tekst jest zastąpiony przez otwartą oraz alinearną strukturę hipertekstu, porzucona zostaje idea przedstawiania, a także skończonej kreacji na rzecz projektowania przez artystę zaledwie kontekstów dzieła. Kreatywny odbiorca-współtwórca (interaktor) wędruje przez hipertekst według własnego rozeznania i uznania, konstruuje w ten sposób swój wariant dzieła.

Warto, jak myślę, podkreślić, że Kluszczyński ma pełną świadomość problematyczności analizy i interpretacji tak powstałego dzieła, które staje się subiektywną, jednorazową konstrukcją, doświadczeniem indywidualnym, z założenia niekomunikowalnym intersubiektywnie. Badanie dzieła zawierającego się wyłącznie w doświadczeniu kreatywno-odbiorczym nie jest zatem możliwe. W paradygmacie postmodernistycznym przedmiotem namysłu badacza staje się pole interaktywnej komunikacji artystycznej. (Nawiasem dodam, że również w tradycyjnej lekturze tekstu gotowego, której głównym celem ma być odczytanie intencji znaczeniowych autora-demiurga, mamy do czynienia z indywidualnym aktem odbioru, subiektywnym, uwarunkowanym zmiennymi okolicznościami komunikacyjnymi oraz specyficznymi właściwościami samego odbiorcy. W tym przypadku także nie mamy bezpośredniego dostępu do indywidualnego doświadczenia lekturowego. Jednak i tu zauważono rolę zmiennych sytuacji komunikacyjnych w odbiorze i pisano o zjawisku tak zwanej twórczej zdrady.)

Współczesna sztuka audiowizualna – zdaniem Autora – należy zarówno do układu modernistycznego, jak i do układu postmodernistycznego. Kluszczyński zauważa i docenia wielokształtność dzisiejszych przejawów artystycznych. Więcej, deklaruje chęć niewartościowania ich. Ale sztukę przyszłości widzi zdecydowanie w tych zjawiskach, które dają się przyporządkować układowi postmodernistycznemu. Obok nich interesuje się tymi oznakami przemian tradycji modernistycznej – w kinie, wideo, hybrydach medialnych – które prowadzą do rozwoju nowych form sztuki ruchomego obrazu.

Paradygmat postmodernistyczny kształtuje się, według Autora, pod wpływem zmian technologicznych. To one stwarzają artystom możliwości nowych wypowiedzi; one formują infrastrukturę dla nowych relacji komunikacyjnych – w nowym kinie, sztukach wideo, instalacjach, grach komputerowych, rzeczywistości wirtualnej, Internecie, multimedialnych. Jednakże dopiero przeobrażenia w samej sztuce, zwłaszcza powstanie i rozwój konceptualizmu, pozwalają mówić pełnym głosem o awansie zjawisk postmodernistycznych. Audiowizualna sztuka multimedialna kształtuje się w dialogu pomiędzy koncepcjami o charakterze teoretycznym a technologicznymi nowościami. W tym podejściu do przemian sztuki w XX wieku znowu widać wyraźnie dążenie do uchwycenia wspólnych linii ewolucyjnych.

Tak więc fundament kultury hipermediów współtworzą technologie multimedialne oraz idee konceptualizmu. Z takiego fundamentu wyrastają określone cechy nowej sztuki. Po pierwsze, jej dematerializacja, zatem występowanie głównie praktyk tekstualnych operujących znakami i znaczeniami, a nie działaniami formotwórczymi. A ściślej, o ile artysta może aranżować materialne elementy kontekstu dzieła, które składają się na „artefakt”, o tyle interaktor konstruuje

„dzieło artystyczne” w wymiarze semantycznym, o niematerialnym charakterze. Po drugie, zniesione zostają granice pomiędzy różnymi dziedzinami sztuki, a ponadto zacierają się granice między sztuką a niesztuką. Po trzecie, dominuje zasada interaktywności określająca wewnętrzną konstrukcję twórczości artystycznej oraz swoiste konkretyzacje odbiorcze; relacje między uczestnikami komunikacji artystycznej wyznaczają pole interaktywnych napięć.

Z pewnych sugestii można wnosić, że interaktywna sztuka hipermedialna należy już do cyberkultury i że w tym kierunku będzie ewoluować sztuka ruchomego obrazu.

Natomiast to, co budzi mój niepokój zarówno w pewnych silnych tendencjach sztuki dwudziestowiecznej, jak i w koncepcji Ryszarda Kluszczyńskiego, to świadoma rezygnacja ze swoistości sztuki, z jej odrębności w stosunku do innych sfer kultury. Jeśli zgodzimy się z tym trendem, to musimy przyjąć, że utożsamienie sztuki i niesztuki likwiduje szczególny status sztuki i komunikacji artystycznej, a w to miejsce wprowadza komunikację społeczną. Nie ma sztuki bez odrębności jej materii i reguł jej konstrukcji. Nie ma sztuki bez swoistych jej funkcji artystycznych i społecznych. Czy zatem cyberkultura obejdzie się bez sztuki? Czy też cała będzie uważana za domenę sztuki?

Odtwarzany przeze mnie kościec myślowy książki służy Autorowi do budowy opisu bogatej, interesującej empirii. Z wielką kompetencją potrafi on przedstawić drogi i ścieżki rozwoju sztuki audiowizualnej od filmu strukturalnego, analitycznego i kina rozszerzonego do kina nazywanego elektronicznym, które wykorzystuje technikę opartą na wideo w twórczości Godarda, Rybczyńskiego i Greenawaya; od intermedialnych właściwości sztuki wideo przez sztukę instalacji medialnych i multimedialnych do działalności hipermedialnej. Opis wspomnianych dokonań empirycznych pozwolił Autorowi zrekonstruować początki, podstawy oraz procesy kształtowania się paradygmatu postmodernistycznego, zwłaszcza w dziedzinie hipermediów, preferującego relacje interaktywne i budującego kulturę partycypacji.

Ta wybitna, atrakcyjna i pożyteczna publikacja zasługuje na wnikliwą lekturę.

MARYLA HOPFINGER

Ryszard Kluszczyński, *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Instytut Kultury, Warszawa 1999, ss. 263.