

GRZEGORZ DZIAMSKI

OD SYNTEZY SZTUK DO SZTUKI POST-MEDIALNEJ

We are multisensory beings

Znany romantyczny pogląd, dotyczący syntezy sztuk, został zakwestionowany przez współczesne wyeksponowanie użycia nowych mediów. Rozpoczęto analizę takich terminów, jak „intermedia” i „multimedia”, oraz różnicy między różnorodnymi środkami mediów i wyrażaniem wspólnego horyzontu poznawczego różnych dziedzin. W multimedialnych przedstawieniach artysta uczestniczył w rzeczywistości współtworzonej przez nowe technologie. Z drugiej jednak strony, odbiór komunikatu był efektem świadomego i aktywnego zaangażowania odbiorcy. Kolejnym krokiem w tworzeniu pełnej jedności świata tworzonego przez twórcę i odbiorcę są instalacje, pojawiające się w rzeczywistości wirtualnej „wnętrza komputera” lub w wyniku teleobecności. Złudzenie kontaktu z wielowymiarową, dynamiczną rzeczywistością może stanowić przykład współczesnego dzieła totalnego. Równocześnie wybór przez artystę środka wykorzystanego do takiego procesu komunikacji prowadzi zazwyczaj do zaangażowania innego środka. Nie chodzi tu jedynie o przykład dzieła intermedialnego, lecz raczej o sytuację post-medialną; badanie artystycznego charakteru całej komunikacji, procesu intermedialnego.

Wszystkie pojęcia teoretyczne mają charakter historyczny. Nie inaczej jest z syntezą sztuk. Pojęcie to należy do romantycznej teorii sztuki. W Internecie pod hasłem „synteza sztuk” znajdujemy prawie wyłącznie odniesienia do romantyzmu. „Naczelnym postulatem sztuki romantycznej była synteza sztuk, więź muzyki z innymi sztukami, zwłaszcza z literaturą. Wyrazem tego była pierwszoplanowa rola liryki wokalne (...) oraz zrealizowanie romantycznego ideału sztuki w dramacie muzycznym

(R. Wagner)¹. Przykładem syntezy sztuk jest koncert Jankiela: „Do opisu koncertu Jankiela Mickiewicz użył dużej ilości środków stylistycznych mających na celu oddanie melodii i tempa granych utworów”. Innym przykładem syntezy sztuk jest *Wesele*: „Dramat ten łączył w synkretycznym zamyśle różne rodzaje sztuk (słowo, muzykę, kompozycje plastyczne, taniec)²”.

Termin „synteza sztuk” ma tu kilka znaczeń. Łączenie różnych sztuk w jednym dziele – pieśni Franciszka Schuberta, Stanisława Moniuszki. Odnajdywanie w jednej sztuce ekwiwalentów innej sztuki – poezja naśladująca muzykę, malarstwo wzorujące się na poezji, a więc romantyczna korespondencja (*correspondance des arts*), a może lepiej powiedzieć braterstwo sztuk (*la fraternite des arts*). Poszukiwanie dzieła totalnego (*Gesamtkunstwerk*), integrującego wszystkie sztuki w jakiejś nadsztuce – teatr, opera, Wagnerowski dramat muzyczny. Jest tu jeszcze jedno rozumienie syntezy sztuk – artysta jako twórca „polimedialny”, wypowiadający się za pomocą różnych sztuk, poezji, malarstwa, teatru, muzyki (Wyspiański, Čiurlionis).

Umieszczone w Internecie teksty na temat syntezy sztuk, adresowane głównie do licealistów, odwołują się do starej książki Juliusza Starzyńskiego *O romantycznej syntezie sztuk. Delacroix, Chopin, Baudelaire* (1965 rok). Idea syntezy sztuk, przekonanie o wewnętrznym pokrewieństwie malarstwa, muzyki i poezji było silnie zakorzenione w romantycznym myśleniu o sztuce. Miało też solidne wsparcie w filozofii Hegła, dla którego sztuka była ekspresją ducha – ducha czasu (*Zeitgeist*), ducha narodu (*Volksgeist*), ducha genialnej jednostki, przy czym genialną jednostką (geniuszem) była taka jednostka, która potrafiła najlepiej wyczuć i wyrazić ducha czasu lub ducha narodu. Hegłowska filozofia, którą przyswoiła sobie większość ukształtowanych przez XIX stulecie historyków sztuki, wymuszała wręcz poszukiwanie stylowej jedności sztuk – w stylowym podobieństwie sztuk miał się bowiem wyrażać duch czasu. Jakub Burchardt zachęcał młodych adeptów historii sztuki, żeby zadawali sobie pytanie: jak dany wiek *wyraża się* w malarstwie? Heinrich Wölfflin uważał, że wyjaśnić jakiś styl malarski to wpisać go w ogólną historię danego okresu i pokazać, że jego ekspresyjne cechy zgodne są z innymi, zrodzonymi w tym samym czasie formami ekspresji. Wilhelm Dilthey wiązał różne sztuki z dominującym w danym okresie światopoglądem (*Weltanschauung*), a Erwin Panofsky z panującym sposobem

¹ Por. *Sztuka romantyczna* http://www.sciaga.pl/tekst/18311-19-sztuka_romantyczna (24.09.2008).

² Por. *Synteza sztuk i historyczne wartości koncertu Jankiela* http://sciaga.nauka.pl/index.php/id=index/dept=54/cath=221/sc_id=12568/title=Synteza_sztuk_i_historyczne_wartosci_koncerty_Jankiela (02.10.2008).

myślenia (*mental habit*)³. Ikonologia Panofsky'ego jest wciąż najlepszym dowodem na podporządkowanie obrazów literaturze.

W XX wieku idea syntezy sztuk straciła swoją atrakcyjność. Stało się tak z trzech powodów. 1) Osłabły wpływy romantycznej teorii sztuki, a modernistyczna teoria sztuki podjęła walkę z „upiorami romantyzmu”, czyli anegdotą w malarstwie, podkreślając swoistość i specyfikę poszczególnych sztuk, nawet tych, które – jak teatr – traktowane były dotąd jako modelowy przykład syntezy sztuk. 2) Pojawiła się nowa dziedzina sztuki spełniająca postulat syntezy sztuk – film, szczególnie po udźwiękowieniu i wprowadzeniu koloru. Nie była to synteza dotychczasowych sztuk, lecz całkowicie nowe, syntetyczne medium zbliżające się do realizacji odwiecznego – jak uważał André Bazin – marzenia o wiernym i prawdziwym odtwarzaniu rzeczywistości w sztuce⁴. 3) Od czasu wygłoszenia przez Waltera Gropiusa odczytu „Sztuka i technika: nowa jedność” (1923) uwagę artystów bardziej przyciągała nowa synteza: sztuki, nauki i techniki⁵.

W estetyce drugiej połowy XX wieku nieaktualny już, postromantyczny termin „synteza sztuk” zastąpiony został terminami „intermedia” i „multimedia”.

Termin intermedia wprowadził w połowie lat sześćdziesiątych Dick Higgins⁶. Dla Higginsa działaniem intermedialnym było każde działanie sytuujące się pomiędzy sztuką i życiem, pomiędzy mediami sztuki i mediami życia⁷. Intermediami były *ready mades* Marcela Duchampa, sytuujące się pomiędzy rzeźbą i kołem rowerowym, rzeźbą i suszarką do butelek, rzeźbą i pisuarem. Na *ready mades* można patrzeć jak na rzeźbę lub jak na zwykły, banalny przedmiot codziennego użytku, ale chodzi o to, żeby zobaczyć w nich i jedno, i drugie, a tym samym dostrzec, jak sztuka wnika w życie, a życie w sztukę. Innymi, bardziej współczesnym Higginsowi przykładami intermediów były *combine paintings* Roberta Rauschenberga, łączące malarstwo z różnymi, znajdowanymi przez artystę na ulicy przedmiotami; prace Claesa Oldenbura sytuujące się

³ Zob. E. Gombrich „In Search of Cultural History” (1967) w: R. Woodfield (ed.) *The Essential Gombrich* Phaidon, London 1996.

⁴ Najdawniejsze rytuały miały charakter audiowizualny, dlatego film zdawał się spełniać odwieczne marzenia ludzkości. Zob. G. Dziamski „Aspekt antropologiczny w symulowanej rzeczywistości” w: M. Hopfinger (red.) *Od fotografii do rzeczywistości wirtualnej* IBL, Warszawa 1997.

⁵ Ciekawe, że po wpisaniu hasła *synthesis of arts* internetowe wyszukiwarki wynajdują właśnie ten rodzaj syntezy.

⁶ Zob. D. Higgins „Intermedia” w: P. Rypson (red.) *Intermedia i inne eseje* Wydawnictwo Akademii Ruchu, Warszawa 1985.

⁷ Higgins nawiązuje tu do słynnego sformułowania Rauschenberga, który mówił, że chce działać w szczelinie między sztuką i życiem (*in the gap between art and life*).

pomiędzy rzeźbą i hamburgerem, rzeźbą i szminką do ust, rzeźbą i odsłoniętymi przez mini spódniczki damskimi kolanami (*London Knees*, 1966); happeningi. W pisanym kilkanaście lat później komentarzu Higgins dołączył do intermedii sztukę performance (*performance art*), poczynił też bardzo istotną uwagę. Żaden artysta nie może być przez dłuższy czas artystą intermedii, ponieważ w sztuce intermedii, jak w każdej sztuce, liczy się otwierany przez dzieło horyzont poznawczy, a nie stosowane przez artystę środki.

Termin „multimedia” odnosił się pierwotnie, w latach sześćdziesiątych, do prezentacji korzystających z różnych środków przekazu, do tzw. *mixed-means presentations*. Czym różniły się te prezentacje od klasycznego teatru, który również łączył różne media – słowo, muzykę, scenografię, ruch i gest sceniczny? Przede wszystkim tym, że unikały słowa, unikały dominacji literatury. Multimedialne prezentacje zastępowały słowo innymi, przede wszystkim wizualnymi środkami, światłem, obrazem, muzyką, ruchem, projekcją slajdową i filmową; był to rodzaj teatru plastycznego⁸. Inną wyróżniającą cechą multimedialnych prezentacji lat sześćdziesiątych był ich związek z nowymi technologiami, filmem, video, elektronicznie sterowanymi urządzeniami dźwiękowymi i świetlnymi. Wielkim entuzjastą przerzucania pomostów między sztuką i techniką był Billy Kluver (1927–2004), szwedzki inżynier, od 1958 roku zatrudniony w laboratoriach Bella, od początku lat sześćdziesiątych współpracujący z artystami, między innymi z Jeanem Tinguely, przy konstrukcji jego samoniszczącej się maszyny (*Hommage a New York*, 1960). Kluver wspólnie z Rauschenbergiem doprowadził do realizacji jednego z największych wydarzeń multimedialnych w sztuce lat sześćdziesiątych, projektu *Nine Evenings; Theatre and Engineering* (1966). W ramach tego projektu dziewięciu artystów, muzyków, plastyków, tancerzy przedstawiło swoje multimedialne spektakle (m.in. John Cage, Robert Whitman, Yvonne Rainer, Öyvind Fahlstrom, David Tudor). Fahlstrom widział w tych prezentacjach narodziny nowego medium – teatru totalnego (*Total Theatre*). Robert Rauschenberg pokazał podczas *Nine Evenings... Open Score* – na zainstalowanym w sali korcie tenisowym dwóch graczy odbijało piłkę tenisową, a każdemu odbiciu towarzyszył wzmocniony przez zamontowane w tenisowych raketach mikrofony dźwięk oraz wywołane uderzeniami piłki zmiany oświetlenia; na trzech wielkich ekranach widzowie oglądali wykonany w ciemnościach balet zarejestrowany kamerami na podczerwień; śpiewaczka przeistaczała się w ekran, na który rzutowano wybrane przez artystę obrazy itd. Pokaz Rauschenberga nie opowiadał żadnej historii, składał się z oderwanych, nachodzących na siebie obra-

⁸ Zob. R. Kostelanetz *The Theatre of Mixed Means* The Dial Press Inc., New York 1968.

zów, jak jego malarstwo i grafika. Pewną podpowiedzią mógł być tytuł: „otwarty zapis” lub „otwarty wynik gry”. Współpracujący z Rauschenbergiem Kluver mówił: społeczeństwo lekceważy artystów, nikt nie mówi naukowcom, czym mają się zajmować, natomiast każdy wie, czym jest sztuka i kto jest „prawdziwym” artystą, jest to oburzające⁹. Współpraca z inżynierami miała wyrwać sztukę z tego stereotypowego oglądu, ponieważ publiczność nie potrafiła ocenić tego, co oglądała, nie wiedziała nawet – śmiał się Kluver – czy zastosowana w pokazach technologia zadziałała, czy też nie, stąd wynik meczu artysty z publicznością nie mógł przynieść rozstrzygnięcia, pozostawał otwarty.

Nine Evenings... i zapoczątkowany rok później program EAT (*Experiments in Art and Technology*)¹⁰ zmieniły rozumienie multimedialnych spektakli (*multimedia performances*) zaczęto teraz nazywać widowiska tworzone za pomocą nowych technologii; jeśli pojawiał się w nich człowiek, to nie jako aktor odtwarzający jakąś rolę, lecz element widowiska wykonujący zwykle, codzienne czynności, nie wymagające specjalnego przygotowania lub występujący w swojej zawodowej roli, na przykład śpiewaka. Było to dziedzictwo happeningu. Takie ujęcie bliskie jest dzisiejszemu rozumieniu multimedialnych spektakli, gdzie komputer staje się metanarzędziem, uniwersalnym medium wytwarzającym multimedialne obiekty; spektakl multimedialny to spektakl zrealizowany za pomocą komputerowej (cyfrowej) technologii, w której obrazy rzeczywiste i symulowane tworzą nową całość.

Spektakle multimedialne mogą być zamkniętymi całościami, przygotowanymi wcześniej i odtworzonymi dla publiczności, np. rozbudowane, wieloe ekranowe projekcje Billa Viola, instalowane często w zabytkowych wnętrzach, *Nantes Triptych* (1993), *Stations* (1994), *The Messenger* (1996), niektóre prace Gary Hilla, np. *Tall Ships* (1992)¹¹ czy ostatnia realizacja Izabelli Gustowskiej *She – Media Story* (2008). Za pomocą elektronicznych środków można też tworzyć spektakle o bardziej otwartej strukturze, otwarte na zewnętrzną rzeczywistość i współdziałanie widza, bliższe zatem strukturze happeningu niż teatralnego spektaklu. Takie podejście oznacza radykalną zmianę w stosunku do wcześniejszej sztuki, wiąże się bowiem z odejściem od dzieła jako idealnego przedmiotu (*perfect object*) na rzecz komunikacji i interaktywności. Jest to podejście bliskie Rauschenbergowi. Na czym ma jednak polegać interaktywność

⁹ B. Kluver „The Engineer as a Work of Art” w: D. Davis *Art and the Future. A History/Prophecy of the Collaboration between Science, Technology and Art* Praeger, New York 1973 s. 140.

¹⁰ Zakończeniem tego programu była wystawa *Art and Technology* w *Los Angeles County Museum* w 1971 roku.

¹¹ Na temat innych prac Billa Viola i Gary Hilla zob. G. Dziamski *Sztuka u progu XXI wieku* Humaniora, Poznań 2002 s. 40–42.

dzieła? Na tym, żeby dzieło reagowało na obecność lub dotyk widza, jak w *Soundings* (1968) Rauschenberga?

Lev Manovich przestrzega przed mitologizowaniem interaktywności. W odniesieniu do komputera pojęcie interaktywności jest czymś trywialnym, jak powiada Manovich – musimy się jakoś komunikować z komputerem, w związku z czym nawet odnalezienie w zasobach światowej sieci i dokładne obejrzenie interesującego nas obrazu Rembrandta jest zawsze interaktywne, albo czymś groźnym, kiedy interaktywność oznacza zaprogramowaną reakcję na dzieło, a interaktywne dzieło nakłania nas do utożsamienia się z czymś sposobem myślenia¹². Zwolennicy interaktywności nie przyjmują tych zarzutów, twierdząc, że struktura interaktywnego dzieła ma inny charakter niż struktura gry komputerowej, która rzeczywiście podpadać może pod krytykę Manovicha¹³; struktura dzieła interaktywnego opiera się na komunikacji, odbiorcy coś wnoszą, dodają do dzieła, a nie jedynie poruszają się w zaprojektowany dla nich sposób. Dzieła interaktywne mają wytwarzać to, co Pierre Levy nazywa „kolektywną inteligencją”¹⁴, mają być bardziej projektami dzieł niż skończonymi dziełami¹⁵, ale wśród badaczy nowych mediów utrwaliła się konwencja nazywania „dziełem interaktywnym” – „interaktywną instalacją” – każdej pracy wymagającej współpracy ze strony widza; widz nie jest tu tylko widzem, ale interaktorem, przechodzącym nieustannie od oglądania do działania, ponieważ to od niego zależy, jakie obrazy i w jakiej kolejności będzie oglądał i co będzie z nimi robił¹⁶.

Teoretycy nowych mediów przywiązują tak dużą wagę do interaktywności, ponieważ pozwala ona odróżnić sztukę multimedialną (*multimedia art*) od multimedialnych widowisk, przesuwanych w stronę kultury popularnej (koncerty rockowe, widowiska upamiętniające wydarzenia historyczne, ceremonie otwarcia wielkich imprez sportowych), wpisać sztukę multimedialną w tradycję awangardy lat dwudziestych,

¹² L. Manovich *The Language of New Media* MIT Press, Cambridge Mass. 2001 s. 61.

¹³ Problematyczny status gier jest przedmiotem badań wielu młodych teoretyków nowych mediów. Zob. M. Filiciak *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej* Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.

¹⁴ P. Levy *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace* Helix Books, New York 1994.

¹⁵ „Artysta sztuki interaktywnej zamiast skończonego dzieła tworzy środowisko, które interaktor będzie mógł użyć do tworzenia własnej całości” (A. Porczak „Medialna grota (instalacje interaktywne)” w: A. Gwóźdź, S. Krzemień-Ojak (red.) *Intermedialność w kulturze końca XX wieku* Trans Humana, Białystok 1998 s. 308.

¹⁶ Taką konwencję narzuciło ZKM – Zentrum für Kunst und Medientechnologie w Karlsruhe, tworząc kanon sztuki interaktywnej: Lynn Hershman (*Lorna*, 1979–1984), Jeffrey Shaw (*The Legible City*, 1988–1991), Luc Curchesne (*Portrait no 1*, 1990), Ken Feingold (*Surprising Spiral*, 1991), Agnes Hegedus (*The Fruit Machine*, 1991), Michael Naimark (*The Karlsruhe Movie*, 1991).

która również domagała się aktywnego, niepoddającego się artystycznej iluzji odbiorcy (chodzi tu o tzw. intelektualny odbiór dzieła sztuki znany także jako efekt wyobcowania, *Verfremdungseffekte* Bertolda Brechta), a jednocześnie oddzielić od filmu, bezpośredniego poprzednika sztuki multimedialnej.

W 1993 roku Muzeum Guggenheima zorganizowało wystawę *Virtual Reality: An Emerging Medium*, ogłaszając tryumfalne nadejście nowego medium artystycznego – rzeczywistości wirtualnej. Rzeczywistość wirtualna pozwalała tworzyć obrazy umożliwiające widzom wejście w wykreowany przez artystę świat i przebywanie w tym świecie. Problemem był dostęp do rzeczywistości wirtualnej, czyli *interfejs* łączący odbiorcę z wirtualnym światem. Na nowojorskiej wystawie rzeczywistość wirtualna była dostępna za pomocą komputera, wszystkie prace, np. realizację Jenny Holzer *Bośnia* (1993), można było oglądać na monitorach komputera, a tym samym wejście w stworzony przez artystę świat samo miało charakter wirtualny. Dopiero dwa lata później kanadyjska artystka Charlotte Davies pokazała pierwszą pracę pozwalającą widzom na cielesne przebywanie w wirtualnym świecie – *Osmose* (1995). Praca ta, dzięki systemowi CAVE, pozwalała widzom zanurzyć się w wykreowanym przez artystkę świecie. Widzowie tej pracy, komentowała Davies, doświadczali pozornie sprzecznych uczuć – intensywnego poczucia realności, a jednocześnie uczucia wyzwolenia spod dominacji rzeczywistości¹⁷.

Wirtualna rzeczywistość wywołała dyskusję na temat charakteru rzeczywistości, w którą wkracza widz. Czym jest doświadczana przez widza rzeczywistość? Czy jest to sztuczna, komputerowo wygenerowana rzeczywistość, czy też rzeczywistość realna, choć ulokowana w innym miejscu niż to, w którym znajduje się widz? Innymi słowy, czy jest to rzeczywistość wirtualna, czy „teleobecność”? I dalej, na czym ma polegać działanie widza w takiej rzeczywistości? Czy jest to działanie w świecie komputerowej fikcji, czy też teledziałanie (działanie na odległość), tak fascynujące twórców *Electronic Cafe* (1989), Kit Galloway i Sherrie Rabinowitz? Teleobecność, pisze Manovich, jest „znacznie bardziej radykalną technologią niż rzeczywistość wirtualna czy komputerowa symulacja”. Wirtualna rzeczywistość tworzy iluzję bycia w symulowanym świecie. Oczywiście wirtualna rzeczywistość wprowadza pewne dodatkowe możliwości – widz może dokonywać jakichś zmian w tym świecie, wchodzić w interakcje z elementami tego świata, ale wszystkie wpro-

¹⁷ Cyt. za: M. Lovejoy *Digital Currents: Art in the Electronic Age* Routledge, New York–London 2004 s. 207. Dysponujemy niewielką ilością opisów z przebywania w rzeczywistością wirtualnej. Jeden z takich opisów przytacza Robert Jabłoński „Wirtualna rzeczywistość – kreacja cyfrowych obrazów” w: S. Krzemień-Ojak (red.) *Kultura i sztuka u progu XXI wieku* Trans Humana, Białystok 1997.

wadzone przez niego zmiany dotyczą fikcyjnej, iluzyjnej rzeczywistości, istniejącej jedynie w komputerze (*inside a computer*). Teleobecność pozwala natomiast wpływać na oddaloną od nas rzeczywistość w sposób realny, a nie jedynie fikcyjny czy iluzyjny, dokonywać realnych zmian w realnym czasie¹⁸.

W połowie lat dziewięćdziesiątych te dwa rodzaje rzeczywistości czy obecności – obecność w świecie wirtualnym i teleobecność – nie były rozdzielane¹⁹. Młody polski badacz, pisząc o praktycznych zastosowaniach rzeczywistości wirtualnej podawał przykłady telekonferencji i telepracy (w tym telechirurgii), ćwiczeń na symulatorach lotu i projektowania w przemyśle i architekturze²⁰, łączył więc to, co dzisiaj skłonni jesteśmy rozdzielać, chociaż z drugiej strony, coraz popularniejszy dziś *Second Life* zdaje się świadomie łączyć rzeczywistość wirtualną z teleobecnością – teleobecnością w „elektronicznym *realis*”²¹. Rodzi się tu pytanie o rolę artysty; czy artysta tylko projektuje świat, w którym inni działają, czy też wytwarza swój własny świat, w którym zanurza się widz? Ta druga sytuacja jest trudniejsza z uwagi na przypisaną komputerowi interaktywność. Jeżeli chcemy bowiem stworzyć całkowicie iluzyjną przestrzeń wizualną, umożliwiającą pełną imersję, to musimy wyeliminować różnicę między przekazem i medium, nie możemy widzieć środków wytwarzających iluzję. Możemy to uzyskać na dwa sposoby, pisze Oliver Grau: albo uczynimy nasze ciało elementem iluzyjnej przestrzeni (panoramy, kinoramy, CAVE), albo umieścimy obraz bezpośrednio przed naszymi oczyma (*peep show*, stereoskop, *head-mounted display*)²².

W idei multimediiów przechowało się coś z tradycji Wagnerowskiego dzieła totalnego (*Gesamtkunstwerk*). Świadczy o tym artystyczna fascynacja rzeczywistością wirtualną²³. Rzeczywistość wirtualna miała spełniać marzenia artystów o dziele pochłaniającym widza, oddziałującym na wszystkie jego zmysły, pozwalającym mu czasowo przebywać i działać w stworzonym przez artystę świecie. Rzeczywistość wirtualna, pomimo swej technologicznej nowości, została wpisana w długą tradycję artystyczną. Sztuka zawsze starała się przenieść widza w inny świat – świat wirtualny; teraz próbuje go do niego zaprosić. Po co? Żeby widz

¹⁸ L. Manovich *The Language of New Media*... wyd. cyt. s. 166.

¹⁹ M. Heim *The Metaphysics of Virtual Reality* Oxford University Press 1993.

²⁰ R. Jabłoński *Wirtualna rzeczywistość – kreacja cyfrowych obrazów*... wyd. cyt.

²¹ M. Ostrowicki „Człowiek w rzeczywistości elektronicznego *realis*, zanurzenie” w: *Wizje i rewizje. Wielka księga estetyki polskiej* K. Wilkoszewska (red.) Universitas, Kraków 2007.

²² O. Grau *Virtual Art: From Illusion to Immersion* MIT Press, Cambridge Mass. 2004.

²³ Zob. R. Packer, K. Jordan (eds.) *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* W.W. Norton & Co., New York 2001. Na związki rzeczywistości wirtualnej z Wagnerem wskazuje również M. Heim *The Metaphysics of Virtual Reality*... wyd. cyt.

mógł płatać się, jak amerykańscy turyści w filmie Zbigniewa Rybczyńskiego (*Steps*, 1987), pośród filmowych zdarzeń, przyglądać się z bliska masakrowanemu na odeskich schodach tłumowi? Ryszard Kluszczyński, znawca twórczości Rybczyńskiego, widzi w tym filmie niechęć artysty „do trywialności rzeczywistego świata (tym razem także i społecznego) skonstrastowaną z fascynacją żywioną dla «wirtualnego» świata sztuki”²⁴. Do podobnych wniosków dochodzi Scott Rosenberg, omawiając multimedialny CD-ROM Laurie Anderson *Puppet Motel* (1995). Laurie Anderson wykorzystuje w tej pracy rozmaite interaktywne strategie, ale „główną formą interaktywności jest ta, która naprawdę się liczy, ta, która pozwala zobaczyć jak wygląda świat oczyma artysty”²⁵.

Dzisiejsi teoretycy multimedii, inaczej niż ich poprzednicy w latach sześćdziesiątych, wyprowadzają sztukę multimedialną nie z teatru, lecz z filmu, sięgając, jak Manovich czy Grau, do proto-filmowych środków, takich jak *zootrop*, *fonoskop*, *tachoskop* czy *kinetoskop*, by przededefiniować czy też poszerzyć dotychczasowe rozumienie filmu – istotą filmu nie jest audiowizualna narracja, bo to wpisuje film w tradycję literacką, lecz ruch, a ściślej iluzja obcowania z dynamiczną rzeczywistością²⁶. Multimedia wyprowadzają kinematograficzną wyobraźnię poza film, jak głosił tytuł wystawy Jeffrey Shawa i Petera Weibla *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film* (Karlsruhe 2002). Obserwowane na wielu dzisiejszych wystawach wypieranie modernistycznych *white cubes* przez postmodernistyczne *dark rooms* zdaje się potwierdzać tę tendencję.

Sztuka nowoczesna dążyła do odkrycia swoistości poszczególnych sztuk, czyli specyficznego dla każdej z nich medium, ale cały czas była w niej również obecna tendencja przeciwna – do ponownego zintegrowania wszystkich sztuk, zespolenia ich w jednym dziele, dziele totalnym²⁷. Dziełem totalnym nie miał być dramat muzyczny ani katedra gotycka, lecz film, nie bez powodu bardzo szybko uznany za najważniejszą ze sztuk. Film miał łączyć sztukę ze społeczeństwem, miał być sztuką komunalną, adresowaną do zbiorowości. Nie miał odwoływać się do religii, lecz do ideologii i technologii i, jak cała nowoczesność, wybiegać w przyszłość. Film najlepiej ujawniał sprzeczności nowoczesnego myśle-

²⁴ R.R. Kluszczyński *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej* Instytut Kultury, Warszawa 1999 s. 172.

²⁵ S. Rosenberg „Laurie Anderson's Heartbreak Motel” *Digital Culture* 10.05.1995. Praca Anderson została zrealizowana we współpracy z Hsin-Chien Huang.

²⁶ L. Manovich *The Language of New Media...* wyd. cyt. s. 296–297; O. Grau *Virtual Art: From Illusion to Immersion...* wyd. cyt.; R. Kluszczyński *Film, wideo, multimedia...* wyd. cyt.; A. Gwóźdź *Obrazy i rzeczy. Film między mediami* Universitas, Kraków 1997.

²⁷ Na ten aspekt sztuki nowoczesnej wskazywała wystawa Haralda Szeemanna *Der Hang zum Gesamtkunstwerk*, Wiedeń 1983. Por. *Der Hang zum Gesamtkunstwerk. Europäische Utopien seit 1800-* katalog, Verlag Sauerländer, Frankfurt/Arau 1983.

nia o sztuce – był nowym medium i multimedium jednocześnie. Z jednej strony szukano specyfiki filmu (czysty film, film-jako-film, film-jako-sztuka, film artystyczny), z drugiej strony widziano w nim skomercjalizowany *Gesamtkunstwerk*, kombinację różnych bodźców, montaż atrakcji, iluzję świata bardziej realnego niż rzeczywisty świat²⁸. Sprzeczność ta dotyczyła nie tylko filmu, ale wszystkich nowoczesnych mediów – fotografii, wideo – które były nowymi środkami technicznymi, a nie artystycznymi. Ich artystyczne wykorzystanie mogło być zatem argumentem na rzecz propagowanej przez Waltera Gropiusa syntezy sztuki i techniki, i tak też było traktowane w Bauhausie²⁹.

W odniesieniu do nowych, technologicznych mediów modernistyczny nakaz rozpoznawania specyfiki artystycznego medium tracił sens; artyści nie rozpoznawali bowiem historycznie ukształtowanych środków artystycznych, takich jak malarstwo, muzyka czy literatura, lecz nowe technologie, o których funkcjonowaniu i możliwościach mieli niewielkie lub bardzo ograniczone pojęcie, skazani więc byli na współpracę z technikami i inżynierami, jak Robert Rauschenberg czy Laurie Anderson. Nowe technologiczne media nie były czysto artystycznymi mediami, miały zatem, niejako z definicji, intermedialny charakter, w sensie, jaki temu pojęciu nadał Higgins, sytuowały się pomiędzy sztuką i „nieszuką”. Multimedialność trudno więc uważać za nową wersję syntezy sztuk. Synteza sztuk polega na łączeniu różnych sztuk w jednym dziele, multimedialność natomiast na wykorzystywaniu różnych środków, które nie muszą być środkami artystycznymi – użyty w multimedialnym spektaklu film nie musi być filmem artystycznym, może być zwykłą rejestracją rzeczywistości, wykorzystaną przez artystę tak, jak Marcel Duchamp wykorzystywał przedmioty gotowe. Komputer, a ściślej technologia cyfrowa, z jednej strony radykalizuje tę tendencję, z drugiej wprowadza istotne zmiany. Radykalizuje, ponieważ wszystkie środki przekształca w materiał poddawany tym samym operacjom; bez względu na to, czy artysta pracuje z wizualnym, tekstowym czy dźwiękowym materiałem, zawsze stosuje te same operacje – *copy, cut, paste, search, composite, transform, filter*³⁰. Wprowadza zmiany, ponieważ na etapie produkcji znosi fizyczne różnice między mediami; różnice te powracają na etapie prezentacji. Dzieło może być zaprezentowane węższemu gronu w galerii, jako interaktywna instalacja lub zapisane na CD-ROM trafić do szerszej grupy odbiorców.

²⁸ S. Lutticken „Undead media” *Afterimage* 2004 Jan-Feb.

²⁹ Zob. programową pod tym względem książkę L. Moholy-Nagy’ego *Malerei, Photographie, Film* Albert Langen, Munich 1925.

³⁰ L. Manovich *The Language of New Media...* wyd. cyt. s. 118.

Czy jest w tej sytuacji jeszcze sens mówić o mediach i multimedialności? Czy fascynacja kolejnymi mediami, takimi jak Internet, wirtualna rzeczywistość, GPS, *Second Life*, nie jest kontynuacją modernistycznego myślenia o sztuce? Nie jest pozostałością modernistycznej wiary w to, że zadaniem sztuki jest odkrywanie specyfiki mediów, a specyfika i swoistość mediów ujawnia się najpełniej wtedy, kiedy używamy ich w sposób całkowicie wyzwolony z wszelkiej celowości? Czy o modernistyczności entuzjastów nowych mediów nie świadczy ich fascynacja postępem technologicznym, skłonność do mówienia raczej o tym, co będzie niż o tym, co jest, o przyszłych możliwościach nowych mediów niż o aktualnych dokonaniach?³¹ Należałoby się zastanowić, czy nie powinniśmy się już rozstać z tymi pozostałościami nowoczesnego myślenia o sztuce, a przynajmniej poddać je krytycznej ocenie? Pogodzić się z multimedialnością dzisiejszej kultury, zaakceptować fakt, że sztuka w czasach komputera, w skomputeryzowanej kulturze, ma charakter multimedialny i wyzwolić się z myślenia o sztuce w kategoriach medialnych, uznać, że dzisiejsze technologie wprowadzają sztukę w epokę post-medialną. Co miałyby to oznaczać?

Na pewno nie to, że sztuka post-medialna jest pozbawiona medium; każde dzieło, jeśli chce zaistnieć, być dostępne dla odbiorcy, musi przybrać jakąś medialną postać, medium jest fizycznym nośnikiem sztuki. Nie chodzi zatem o odrzucenie mediów. Nie chodzi też o odrzucenie medialnej typologii sztuki. Trudno bowiem w szkolnictwie artystycznym, muzeach i innych instytucjach kultury zastąpić medialną typologię jakąś inną klasyfikacją. Nadal będą istniały szkoły filmowe, teatralne, a w akademiach sztuk pięknych wydziały czy katedry malarstwa, rysunku, fotografii, video. Nie chodzi także o to, żeby zastąpić, co proponuje Lev Manovich, estetykę fizycznych mediów, mediów oddziałujących na nasze zmysły, „estetyką *software'u*”, czyli programów organizujących dane (wizualne, tekstowe, dźwiękowe informacje) i sposoby używania tych danych przez odbiorcę³². O co zatem chodzi? O to, że artysta posługuje się różnymi mediami, ale to nie media decydują o ocenie jego pracy, lecz stosunek do medium, wykorzystanie medium, rozpoznanie medium itd. Brzmi to banalnie, ale banalne nie jest, chodzi bowiem o wyzwolenie myślenia o sztuce z formalizmu i jego technologicznej wersji, głoszącej, że to medium decyduje o tym, co mówi artysta, zgodnie z formułą McLuhana: *the medium is a message*. Tymczasem rzecz ma się dokładnie odwrotnie; to artysta, wybierając media, decyduje o tym, co chce powie-

³¹ Nicholas Mirzoeff zauważa, że w reklamach zamieszczanych w czasopismach komputerowych dominuje czas przyszły, opisy tego, jak nowe wynalazki zmienią świat. Por. N. Mirzoeff *An Introduction to Visual Culture* Routledge, London–New York 1999 s. 103.

³² L. Manovich *Post-media Aesthetics* www.manovich.net (z dn. 24.09.2008).

dzieć. Jednocześnie w wyborze lub nawiązaniu do określonego medium wyraża się stosunek artysty do konkretnych praktyk społecznych, w ramach których dane medium występuje, a więc nie tylko stosunek do tego, co materialne, co fizycznie składa się na dane medium, ale także, czy nawet przede wszystkim, stosunek do tego, co niematerialne, co kulturowe, co decyduje o funkcjonowaniu danego medium w przestrzeni społecznej. Zamiast więc poszerzać medialną typologię sztuki przez dodawanie kolejnych sztuk – sztuka cyfrowa, interaktywna, internetowa, wirtualna – powinniśmy się skoncentrować na tym, co artyści robią z mediami. Oczywiście, medialność, jak duch, będzie jeszcze przez lata nawiedzać nasze myślenie o sztuce, ale chodzi to, żeby w myśleniu nad współczesną praktyką artystyczną wyjść poza medialną perspektywę. Dwa przykłady przybliżą proponowany tu punkt widzenia.

Pierwszy przykład to obraz Gerharda Richtera *Faltbarer Trockner* (*Składana suszarka*, 1962). Obraz jest malowany z fotografii, czego artysta nie ukrywa. Przedstawia młodą (nowoczesną!) panią domu w białej bluzce i szarej, rozkloszowanej spódnicy. Kobieta rozwiesza pranie na składanym wieszaku do suszenia bielizny – nie musi już chodzić do suszarni, może suszyć pranie, gdzie chce! Postać kobiety jest lekko rozmazana, twarz przypomina białą plamę okoloną burzą czarnych włosów. Na pierwszym planie znajduje się składana suszarka, ona jest główną bohaterką obrazu, jak suszarka do butelek Duchampa, co podkreśla jeszcze umieszczony pod obrazem fachowy opis: „5,60 m linki do suszenia”. Obraz Richtera wygląda jak przemalowana z gazety reklama, reklama ze starej gazety, ponieważ artysta obramował obraz pani domu demonstrującej składaną suszarkę żółtawym *passe-partout*. Obraz Richtera pozostaje obrazem, choć wchodzi w bardzo bliskie relacje z innymi mediami, fotografią, gazetą, reklamą. Jest multimedialny, ale w sposób nienatrzęty. Malarstwo zdaje się przegrywać z fotografią, usuwać się na drugi plan wobec reklamy, a więc akceptować hierarchię nowoczesnego, konsumpcyjnego społeczeństwa, ale artysta wie, że to pozór – stare reklamy będą nas za kilka lat śmieszyć lub wywoływać nostalgiczne wspomnienia, dostarczać tematów do rozmów i nie będą to rozmowy o sztuce. Obraz Richtera jest aluzyjny, mówi o fotografii, reklamie, gazetach, o mediach kreujących obraz świata, o kruchości, zmienności i śmieszności tego obrazu i o naszej potrzebie odnajdywania się w tym obrazie³³. Podobne podejście do malarstwa odnajdujemy u Luca Tuymansa.

Drugim przykładem jest praca amerykańskiego artysty Roberta Barry'ego. W 1969 roku Barry umieścił na drzwiach amsterdamskiej galerii *Art & Project* kartkę z napisem „W czasie trwania wystawy galeria

³³ Na temat malarstwa Gerharda Richtera G. Dziamski „Malarstwo w czasach pluralizmu (przykład Richtera)” *Format* 2006 nr 4 (51).

będzie zamknięta”. Co tu jest sztuką? Zapisane na kartce zdanie? Zamknięta przed publicznością galeria? Gest artysty? A może nie ma tu w ogóle sztuki? Jest tylko komentarz na temat sztuki? Odpowiedź na tak postawione pytanie jest trudna, być może łatwiejsza będzie odpowiedź na pytanie, jakim medium posłużył się artysta? Czy jest to praca multimedialna? W pewnym sensie tak, chociaż głównym medium jest tutaj galeria. Galeria jako medium sztuki. „Galerie, z całą pewnością mają wpływ na to, jak wygląda sztuka, nie ma co do tego wątpliwości. Myślę, że staje się to coraz bardziej oczywiste”, mówił Barry w rozmowie z Patricią Norvell³⁴. Wykorzystując galerię jako medium sztuki, artysta może posłużyć się różnymi środkami, zmieniając przestrzeń galerii w dowolne miejsce – salę muzealną, biblioteczną, biuro, miejsce do mieszkania, spania, plac zabaw, stajnię itd.

Artyści mają dziś do dyspozycji różne media, stare i nowe. Technologia cyfrowa umożliwia łatwy transfer obrazów, tekstów, dźwięków z jednego medium w inne medium. Nie oznacza to likwidacji mediów i medialnej specyfiki, ale stwarza możliwość swobodnego łączenia i przenikania się różnych mediów, które inspirują się wzajemnymi zapożyczeniami. Największym osiągnięciem (*pivotal success*) nowych mediów technologicznych, takich jak video czy komputer, pisze Peter Weibel, nie jest stworzenie nowych kierunków artystycznych – sztuki wideo czy sztuki komputerowej (cyfrowej) – lecz ich wpływ na całą sztukę, na zmianę charakteru sztuki współczesnej, na jej multimedialny charakter. Dzisiaj cała sztuka jest sztuką mediów wzajemnie na siebie wpływających i oddziałujących, cała sztuka ma charakter inter- i multimedialny, a to prowadzi nas, powiada Weibel, do epoki post-medialnej, w której nie ma już dominujących mediów, bo każde medium korzysta z innych mediów, żywi się innymi mediami: video łączy się z filmem w wieloekranowych projekcjach; fotografia wytwarza wirtualne obrazy; video zmienia się w przestrzenną, rzeźbiarską instalację; a teksty na tablicach świetlnych (LED) przekształcają się w malarstwo, film, literaturę³⁵. Przepisywanie tych prac do jakiegoś konkretnego medium mija się z celem, ponieważ ich istotny sens zawiera się w wykorzystywaniu specyfiki wielu mediów, jak w malarstwie Richtera czy Tuymansa.

Rosalind Krauss, która najprawdopodobniej wprowadziła do dyskusji o sztuce pojęcie epoki post-medialnej, twierdzi, że specyfika dzisiejszej

³⁴ R. Barry *May 30, 1969* w: A. Alberro, P. Norvell (eds) *Recording Conceptual Art* California University Press, Berkeley 2001 s. 93.

³⁵ P. Weibel *Synthetic Times* <http://mediartchina.org/essays>. Zob. również E. Fiedler, Ch. Steinle, P. Weibel (eds) *The Post-Media Condition* Neue Galerie, Graz 2005. Katalog towarzyszący wystawie *Postmediale Kondition* w Grazu (2005) oraz *Condition Postmedia* w Madrycie, przy okazji ARCO (2006).

sztuki nie powinna być lokowana w materiałach ani mediach, lecz w istocie sztuki. Sztuka post-medialna powinna reflektować nad swoją własną praktyką, aby uniknąć absorpcji przez współczesny przemysł kulturowy, powinna reflektować nad tym, jakie jest miejsce, rola i zadania sztuki, aby nie stać się częścią kapitalistycznego społeczeństwa spektaklu³⁶.

FROM SYNTHESIS OF ARTS TO POST-MEDIA ART

Popular romantic vision of the synthesis of arts had been questioned by the modern concentration on the use of new media. The terms „intermedia” and „multimedia”, as well as the differences between mixed means media and the expression of the common cognitive horizon of various domains started to be analyzed. In multimedia performances artist participated in the reality co-created by the new technologies. On the other hand, the perception of the communication was to result in the conscious and active involvement of the recipient. The next steps to create the full unity of the reality invented by the artist and the participant are the installations emerging in the virtual reality „inside the computer” or by the telepresence. Illusion of the contact with the multidimensional, dynamic reality may be the example of contemporary total work. At the same time the artists' choice of the medium to be used in such a communication process usually lead to involvement of other media. It is not only the example of intermedia work but rather the post-media situation, where the artistic character of the whole communication, intermedia process is intended to be studied.

Grzegorz Dziamski – e-mail: dziamski@amu.edu.pl

³⁶ R. Krauss *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Media Condition* Thames & Hudson, New York 1999.