

Ryszard W. Kluszczyński

Trzecia kultura. O współczesnych związkach sztuki, nauk i technologii

Hybrydyczne przestrzenie współczesności

Współczesna rzeczywistość społeczna nie ma jednorodnego charakteru; jest w zamian wszechstronnie hybrydyczna. Obecność tej właściwości możemy skonstatować w wielu, jeśli nie wszystkich, składających się nań przestrzeniach. Odnajdujemy w nich, z jednej strony, pogłębiające się zróżnicowanie elementów, czynników i aspektów, z których są one zbudowane, z drugiej natomiast – tendencję do grupowania tych wielorakich składników w swoiste mozaikowe bądź kolażowe zestawy, skłonność do poszukiwania nowych wzorów organizacji, a nawet – co jednak stale wydaje się formą najbardziej radykalną – także i pociąg do budowania wieloelementowych całości ufundowanych na akceptowanej lub propagowanej różnorodności, do budowania nowych wspólnot pozbawionych istoty, pozbawionych tożsamości, składających się jedynie z przykładów¹.

Hybrydyzacja rozwija się w sposób najbardziej chyba widoczny i wyrazisty, żeby nie powiedzieć: najbardziej spektakularny, w przestrzeni kulturowej. Powstanie i rozpowszechnienie globalnych mediów stworzyło platformę sprzyjającą dyfuzji porządków symbolicznych. Stale odtąd generowane mieszane formy kulturowe – rezultaty tego procesu – dołączają do konsekwencji wynikających z równoległego pogłębiania się procesów globalnych migracji, drugiego, obok globalizacji mediów i systemów komunikacyjnych, podstawowego procesu kształtującego współczesną rzeczywistość społeczną². Postępująca w efekcie tej dwuwymiarowej globalizacji wszechobecna deterytorializacja kultur wyznaczyła planetarną perspektywę, w ramach której rozwijająca się różnorodność jest czynnikiem o podstawowym znaczeniu. W obrębie tej planetarnej, wielorakiej, stale przeobrażającej się kultury występują ponadto różnego rodzaju procesy kulturowej konwergencji³, które pogłębiają i nadają dodatkowy wymiar wszechobecnej hybrydyczności.

Nie inaczej rzeczy się mają ze sztuką. We współczesnych praktykach artystycznych (a proces ten rozpoczął się już w latach pięćdziesiątych XX wieku) ani czystość rodzajowa, ani tym bardziej pielęgnowanie i eksplorowanie w działaniach artystycznych jedynie tych właściwości, które są charakterystyczne dla wykorzystywanych w tych działaniach mediów, nie określają obecnie tworzonych dzieł. Do rangi reprezentatywnych,

¹ Zob. G. Agamben, *Wspólnota, która nadchodzi*, przeł. S. Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2008.

² A. Appadurai, *Anxieties of Tradition in the Artscapes of Globalization*, „Art Magazine” 1999, nr 3.

³ H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, WAIp, Warszawa 2007.

a zarazem w dużej mierze dominujących atrybutów współczesności natomiast urastają współcześnie w zamian różnorodności postaci transgresyjności oraz kształtowanej przez nią hybrydyczności. Inter-, multi- oraz hipermedialność tworzą oblicza obecnej sztuki, a transkulturowość wyznacza format środowiska jej działania. Doświadczenie proponowane przez współczesną sztukę staje się więc coraz częściej i w coraz większym stopniu obcowaniem ze strukturami heterogenicznymi, zróżnicowanymi wewnątrznie zarówno na poziomie strukturalnym, jak i materiałowym. Transmedialność określa charakter najnowszych praktyk artystycznych, nadając jednocześnie hybrydyczny charakter zarówno poszczególnym dziełom, jak i całym programom sztuki.

Rola mediów, a współcześnie przede wszystkim cyfrowych nowych mediów, nie ogranicza się jednak do wspomaganie procesów hybrydyzacji kulturowej i analogicznego przekształcania oblicza sztuki. One same bowiem generują również procesy, może nie tak łatwo obserwowalne jak transformacje kulturowe, lecz nie mniej (jeśli wręcz nie bardziej) istotne czy spektakularne, jeśli mówimy o ich konsekwencjach dla kształtujących się porządków rzeczywistości. Oto bowiem nowe media, które same w sobie ulegają procesom konwergencji, tworząc hybrydyczne struktury informatyczno-medialne, zaczynają jednocześnie funkcjonować jako multiplikatory nowych światów, wytwarzając liczne środowiska wirtualne, które swoją obecnością w naszym otoczeniu rozbudowują spektrum doświadczanej rzeczywistości. Niektórzy badacze, tacy jak Jean Baudrillard, Paul Virilio, a w pewnym sensie nawet nieulegający, jak można by sądzić, skłonnościom katastroficznym Wolfgang Welsch, dostrzegają w tym źródło procesów wirtualizacji rzeczywistości, która zaczyna być społecznie konstruowana na wzór wirtualnych światów i staje się jak one: płynna, ulotna, niestała. Ja sam natomiast jestem raczej skłonny uznać, że sytuacja ta jest źródłem hybrydyzacji rzeczywistości, a nie jej nowego typu homogenizacji.

Ta zróżnicowana, wieloskładnikowa rzeczywistość w coraz większym stopniu przybiera postać sieci. W coraz też większym stopniu rolę generatora usieciowienia odgrywają współcześnie informatyczno-komunikacyjne techniki cyfrowe. Od ekranu naszego komputera czy telefonu komórkowego, poprzez narzędzia geolokacyjne, aż po wirtualne środowiska, takie jak Second Life, rozwijają się sieci między- bądź transśrodowiskowych powiązań. Rozwijają się systemy interaktywnych połączeń.

Sztuka nowych mediów spełnia w tym polu wydarzeń zróżnicowane funkcje. Z jednej strony bowiem jest jednym z najbardziej wyrafinowanych instrumentów procesów usieciowienia, z drugiej strony – także narzędziem weryfikacji tych procesów, krytycznie, choć bez uprzedzeń, oceniającym ich rozwój, uważnie obserwującym przyjmowane przez nie formy oraz realne bądź możliwe ich rezultaty. W każdym natomiast wypadku sztuka nowych mediów jest aktywnym tych procesów uczestnikiem, w pełni korzystającym z oferowanych przez sieciowy system możliwości. Coraz częściej też w tych działaniach łączy się ona bądź krzyżuje z procesami należącymi do świata nauki, tworząc wraz z nimi nowy paradygmat kulturowy.

Trzecia kultura

Współczesny kształt relacji pomiędzy sztuką a nauką, ten niezwykle istotny aspekt procesów budujących cyberkulturę⁴, można postrzegać i interpretować w kontekście dwudziestowiecznych dyskusji na temat przeobrażeń kultury, które nabrały dynamiki i zarazem rozgłosu za sprawą wystąpienia C.P. Snowa w 1959 roku⁵. Snow w swym słynnym Rede wykładzie i towarzyszącej mu publikacji – *The Two Cultures and the Scientific Revolution* (zawarte w nich poglądy Snow zarysował już wcześniej, w artykule opublikowanym w roku 1956⁶) – zwrócił uwagę na pogłębiający się dystans, który w jego ujęciu miał charakter konfliktowy, pomiędzy światem tradycyjnej kultury ufundowanej na wartościach humanistycznych a światem nauki wysuwającym na pierwszy plan wartości poznawcze. Wskazywany brak współpracy, zainteresowania, a nawet komunikacji pomiędzy obiema tymi sferami praktyk społecznych miał, zdaniem Snowa, negatywny skutek nie tylko dla jakości obowiązującego paradygmatu kulturowego; przede wszystkim wpływał on ujemnie na jakość życia licznych grup społecznych, ograniczał możliwości rozwiązywania wielu problemów i bolączek, z ubóstwem na czele.

Postulowana droga przewyciężenia dostrzeganego konfliktu uzyskała ostatecznie w dyskursie Snowa nazwę „trzeciej kultury”. Określenie to pojawiło się w 1964 roku, w rozszerzonej publikacji *Dwóch kultur*, nawiązującej do dyskusji, z jakimi spotkało się jego wystąpienie⁷. Miało ono jeszcze charakter dość abstrakcyjny, niewypełniony wyraźnymi treściami. Snow, pod presją dyskusji, którą wywołał swoim wykładem, wskazał jedynie nieokreśloną bliżej grupę badaczy z kręgu nauk społecznych, którzy mieliby stanowić zapowiedź kształtującej się formacji trzeciej kultury, stwarzając nadzieję na przewyciężenie obcości oddzielającej humanistykę i nauki ścisłe. Można więc stwierdzić, że Snow nie zaproponował wówczas jeszcze pojęcia trzeciej kultury, a jedynie jej termin i bardzo ogólne ramy koncepcyjne, otwierając w ten sposób pole dla dalszej refleksji na ten temat. Zaproponował też – co uznaję za niezwykle ważne – perspektywę dialogu międzykulturowego jako platformy, na której miałyby się uformować trzecia kultura.

Problematykę trzeciej kultury i – tym razem – również jej pojęcie wprowadził natomiast na powrót do dyskusji John Brockman⁸. Przedstawił on jednak koncepcję, która daleko odchodziła od idei dialogu jako źródła nowej formacji kulturowej. Zdaniem Brockmana, trzecia kultura to „uczeni, myśliciele i badacze świata empirycznego, którzy dzięki swym pracom i piarstwu przejmują rolę tradycyjnej elity intelektualnej”⁹. Wykorzystując termin Snowa, Brockman nadał mu nowy charakter. Pożegnał definitywnie świat tradycyjnych wartości humanistycznych, który dla tego pierwszego zdawał się stanowić ciągle jeszcze

⁴ Por. P. Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia nauki, sztuki i technologii*, Poltext, Warszawa 2010.

⁵ C.P. Snow, *Dwie kultury*, Prószyński i S-ka, Warszawa 1999.

⁶ *Idem*, *The Two Cultures*, „New Statesman”, 6 października 1956.

⁷ C.P. Snow, *The Two Cultures and a Second Look: An Expanded Version of the Two Cultures and the Scientific Revolution*, The Cambridge University Press, Cambridge 1964.

⁸ J. Brockman (red.), *Trzecia kultura*, przeł. P. Amsterdamski *et al.*, Wydawnictwo CiS, Warszawa 1996.

⁹ *Ibidem*, s. 15.

istotny wymiar kultury (jego diagnozowaną przez Snowa wadą było jedynie absolutyzowanie własnej perspektywy i niezdolność do dialogu ze światem nauki). W ujęciu Brockmana natomiast świat nauki z kolei staje się jedynym źródłem nowego paradygmatu kulturowego, a hierarchie życia intelektualnego konstruowane w środowiskach naukowych mają stanowić wzorzec nowych relacji społecznych. W ten sposób jednak krytykowane przez Snowa dominacyjne uproszczenia świata humanistycznego, jego niechęć do podjęcia dialogu ze światem nauk ścisłych zostają zastąpione w teorii Brockmana przez analogiczną, lecz tym razem przyjmowaną z aprobatą wizję dominacji świata nauki. Podstawowa dla dyskursu Snowa idea dialogu i współpracy zostaje zagubiona.

Koncepcja Johna Brockmana i jego działalność (publikacje książkowe, czasopismo, a później portal internetowy pod tą samą nazwą „Edge”) nie zamknęły oczywiście dyskusji na temat roli nauki we współczesnych porządkach kulturowych. Przeobrażenia Internetu, stale rosnące znaczenie komputera i technik informacyjno-komunikacyjnych, dynamiczny rozwój genetyki oraz nauk bio- i nanotechnologicznych, robotyki i badań nad sztuczną inteligencją budują wspólnie środowisko społeczne, w którym ciągle na nowo pojawiają się głosy kwestionujące gotowość i zdolność współczesnych elit intelektualnych do radzenia sobie z płynącymi z tej strony wyzwaniem (zob. np. *Manifest* Jarona Laniera czy też *Obudź się, Europo, w rzeczywistości Tech* Franka Schirrmachera). Istotnym aspektem najnowszej sytuacji jest dominująca rola technologii cyfrowych, służących nie tylko jako niezbędne instrumentarium badań naukowych, ale także wyznaczających horyzont współczesnego świata (zob. np. koncepcję interfejsów kulturowych Lva Manovicha).

Kategoria trzeciej kultury jest więc w dalszym ciągu istotnym impulsem i ramą najnowszych debat intelektualnych (np. przywołuje się ją w kontekście manifestu Schirrmachera), jednocześnie jednak wydaje się brzmieć archaicznie. Przeobrażenia współczesnego świata zmierzają bowiem nie od dziś w stronę hybrydyzacji wszelkich porządków, także kulturowych, a w konsekwencji także i do ich pluralizacji. Żyjemy więc w świecie niezliczonej ilości kultur. Co w takim świecie ma znaczyć kategoria trzeciej kultury?

Odpowiedzi sankcjonującej jej użyteczność i *sui generis* aktualność można udzielać na dwa przynajmniej sposoby. Po pierwsze, można akcentować jej symboliczny status. Przywołuje ona bowiem kontekst oraz historię debat na temat relacji nauki i kultury humanistycznej. Po drugie, można nadawać jej charakter paradygmatyczny. W ujęciu takim pojęcie trzeciej kultury kieruje uwagę na określony charakter wybranych współczesnych kultur, licznych i zróżnicowanych, których wspólną właściwością jest dążenie do przewyciężenia tradycyjnych opozycji pomiędzy porządkami wartości symbolicznych (humanistycznych) i poznawczych (naukowych). Kultury takie wchłaniają i na swój sposób przetwarzają nie tylko paradygmaty humanistyczne, naukowe i technologiczne, ale także koncepcje i struktury społeczeństwa informacyjnego i sieciowego oraz wyznaczniki porządków partycypacyjnych.

Rozwój i transformacja takich kultur nie zachodzą, rzecz jasna, pod bezpośrednim wpływem przywoływanych tu filozoficzno-społecznych i teoretyczno-kulturowych koncepcji i debat. Uczestnicy tych ostatnich starają się jedynie zdawać sobie sprawę z postępujących procesów, nadawać im postać dyskursywną oraz, co najwyżej, budować sprzyjającą dla

nich atmosferę intelektualną. Kształtowanie się porządków „nowokulturowych” zachodzi w rzeczywistości za sprawą niezliczonych wydarzeń, nurtów, tendencji, postaw, które niepostrzeżenie, pod wpływem rozmaitych czynników, budują i uspołecniają nowe sposoby negocjowania reprezentacji rzeczywistości. Pośród zjawisk takich zauważalną rolę spełniają jednocześnie również praktyki artystyczne.

W przeciwieństwie do koncepcji Johna Brockmana, nurty twórcze łączące w sobie aspekty artystyczne i naukowe nie reprezentują postawy, w ramach której nauka odgrywa dominującą rolę i wyznacza obowiązujące standardy. Przeciwnie, mamy tu niekiedy do czynienia z tendencjami, które bardzo podejrzliwie odnoszą się do prymatu naukowej racjonalności, usiłując poprzez jej konfrontację ze światem wartości humanistycznych wydobyc złowrogie aspekty świata podporządkowanego określonym wizjom nauki (zob. np. instalacje interaktywne angielskiego artysty Simona Robertshawa, podejmujące problematykę eugeniki, inżynierii genetycznej oraz panoptyzmu, transgeniczne prace Eduarda Kaca, bioartowe projekty australijskiej grupy SymbioticA). Także i ta postawa jednak nie określa w zasadniczy sposób charakteru zjawisk artystycznych należących do współczesnego nurtu zjawisk łączących sztukę i naukę. Zaletą tego nurtu jako całości jest bowiem właśnie dialogiczność, budowanie dzieł poprzez wprowadzanie w różnego rodzaju wzajemne relacje, niekiedy kontrowersyjne, innym razem płodne poznawczo, porządków tradycyjnie artystycznych oraz naukowo-badawczych. W pewnym sensie praktyki takie powracają do idei dialogu sformułowanej przez C.P. Snowa, ze sfery teorii przenosząc ją jednak w sferę realnych działań i czyniąc etyczny postulat praktykowaną rzeczywistością społeczną.

Warto przy tym zauważyć, że praktyki twórcze w nowoczesny sposób łączące w sobie sferę tradycyjnych wartości artystycznych z naukami ścisłymi były obecne w świecie sztuki już wtedy, kiedy C.P. Snow dopiero przygotowywał swój wykład. Twórczość takich artystów, jak choćby György Kepes, Frank Malina, Nicolas Schöffer w latach pięćdziesiątych XX wieku, a następnie Edward Ihnatowicz, Bruce Lacey czy Tom Shannon w kolejnej dekadzie tegoż stulecia, dowodzi (a przykłady można by jeszcze mnożyć), że idee budowania związków ze światem nauki były wyraźnie obecne w sztuce już co najmniej od połowy minionego stulecia. Związek ten – w przywołanych przykładach – możemy także określić mianem dialogu. W sztuce takiej nie mamy bowiem do czynienia z dominacją wartości humanistycznych ani też z prymatem nauk ścisłych. Inicjowana przez twórców konwersacja między tymi sferami tworzy dzieła, które doskonale reprezentują świat symbolizowany przez kategorię trzeciej kultury.

W dalszej części tej rozprawy przedstawię dwa współczesne przykłady twórczości artystycznej, która doskonale realizuje opisany tu model koegzystencji i współpracy sztuki z nauką.

Żyjąc pomiędzy rzeczywistością a wirtualnością: twórczość Moniki Fleischmann i Wolfganga Straussa

Monika Fleischmann i Wolfgang Strauss podjęli wspólne twórcze działania na połączonych polach sztuki i nauki w późnych latach osiemdziesiątych ubiegłego stulecia. Był to moment szczególnie, wręcz przełomowy dla formowania się charakteru współczesnej cywilizacji. Wypełniające go wydarzenia, należące do sfery zjawisk generowanych przez nauki informatyczno-komunikacyjne, miały ogromny wpływ na proces kształtowania się nowej formacji kulturowej – cyberkultury, a tym samym również na nasz sposób postrzegania rzeczywistości i na metody działania w niej. W tym właśnie czasie Tim Berners-Lee kończył opracowywać nową, rewolucyjną koncepcję Internetu, proponując w niej innowacyjną wizję architektury świata informacji oraz nowe zasady dostępu i wykorzystania danych. Koncepcja ta stworzyła solidne podstawy dla dalszego rozwoju cyberrzeczywistości, wyznaczając zarazem kierunki jej przeobrażeń. To, co wydarzyło się w tym zakresie w ciągu następnych 20 lat, poczynając od wynalazków samego Bernersa-Lee, czyli języka HTML, środowiska World Wide Web, przeglądarki internetowej, a dalej poprzez stworzenie narzędzi wyszukiwania informacji, ułożenie języka VRML, powołanie do życia systemu Web 2.0, portali społecznościowych i sieci społecznych, aż po najnowsze koncepcje chmur informacyjnych, Semantic Web czy też Web 3.0 – wszystko to stworzyło bezpośredni kontekst dla wielorakich działań twórczych rozwijanych z wykorzystaniem technologii cyfrowych. Stworzyło więc także środowisko dla twórczości Fleischmann i Straussa. W nim właśnie, od początku wspólnej pracy, odnajdowali oni narzędzia służące realizacji ich dzieł, z niego wyłaniały się podejmowane przez nich dyskursy czy dyskutowane zagadnienia. W nim także my sami z kolei powinniśmy szukać zarówno schematów i wzorców określających reguły negocjowania znaczeń tych dzieł, jak i kryteriów, za pomocą których moglibyśmy próbować określać ich wartość. Opisana zależność posiada, rzecz jasna, charakter zwrotny, albowiem artyści nie tylko ze środowiska tego czerpią, ale i dla niego też pracują, rozwijając jego zasoby i potencjały, doskonaląc jego instrumenty, pogłębiając i upowszechniając jego problematykę.

Można powiedzieć, że sztuka Fleischmann i Straussa rozwijała się paralelnie do rozwoju środowiska komputerowego i internetowego, odwzorowując jego sieciową dynamikę oraz wpisując się podejmowanymi zagadnieniami w krąg problemów generowanych przez rozwój i przeobrażenia towarzyszących mu koncepcji cyberkulturowych. Warto jednak przy tym zarazem zaznaczyć, że struktura i problematyka tworzonych przez nich dzieł, pod pewnymi, często istotnymi względami, wyprzedzała niekiedy równoległe kształtowane przez świat nauki teoretyczne konstatacje. Dotyczy to w szczególności stopniu charakteru i statusu pola ich interwencji – cyberprzestrzeni. David Silver, na przykład, szkicując zarys historii teoretycznej refleksji na temat cyberkultury i analizując jej fazy rozwojowe, zauważył, że w ramach pierwszej z nich, którą ulokował na początku lat dziewięćdziesiątych (a nawet, do pewnego stopnia, jeszcze także i w drugiej, sięgającej poza połowę tej dekady), cyfrowe, wirtualne środowiska tworzące się wokół Internetu były postrzegane jako odrębne i autonomiczne, rządzące się własnymi regułami, że były uznawane za obszary, których doświad-

czenie miało być całkowicie niezależne od rzeczywistości realnej¹⁰. Realizowane natomiast w tym samym okresie interaktywne instalacje Fleischmann i Straussa nie proponowały bynajmniej swym odbiorcom zanurzenia w głębinach alternatywnych, osobnych światów, lecz oferowały interaktywne doświadczenie bycia pomiędzy światami połączonymi, doświadczenie łączące w hybrydyczną całość środowiska realne i wirtualne. Dzieła te prefigurowały w ten sposób późniejsze, bardziej zaawansowane fazy teorii cyberkulturowych.

Te pierwsze wspólne realizacje Fleischmann i Straussa: *Berlin – Cyber City* (1989–1991), *Home of the Brain* (1990–1992) oraz *Liquid Views* (1992–1993), jak również nieco późniejsza instalacja *Murmuring Fields* (1997–1999), pomimo tego, że były wykonane i ulokowane poza Internetem, również posiadają swego rodzaju sieciową strukturę. Zawdzięczają ją rozbudowanemu układowi interaktywnych połączeń, występujących pomiędzy doświadczającymi owe dzieła odbiorcami–użytkownikami a rozbudowanymi, wielowymiarowymi zasobami materiałów (także wirtualnych), składających się na te dzieła. Hipertekstowa organizacja dostępu do tych materiałów nadaje doświadczeniu odbiorczemu tych prac podobny do doświadczenia internetowego nawigacyjny charakter.

Interaktywność jawi się tu jako bardzo istotna, a zarazem niezwykle charakterystyczna właściwość nie tylko tych wczesnych, obecnie omawianych realizacji, ale i wszystkich innych prac stworzonych przez artystyczny duet Fleischmann–Strauss. Cecha ta, przez Lva Manovicha postrzegana jako oczywisty atrybut mediów cyfrowych¹¹, w ujęciu Fleischmann i Straussa występuje jednak nie tylko (i nie przede wszystkim nawet) jako właściwość medium, lecz jako strukturalny wyznacznik tworzonych przez nich dzieł, jako wyraz głębokiej tych dzieł logiki, jako wreszcie podstawowy układ determinujący doświadczenie odbiorcze. Drugim natomiast, nie mniej istotnym niż interaktywność atrybutem twórczości obojga artystów jest wspominane już rozpięcie i oscylowanie ich dzieł pomiędzy rzeczywistością realną a wirtualną. Obie te cechy: oscylacja realno-wirtualna wraz z interaktywnością kształtującą jej rytm i dynamikę, wspólnie nadają większości dzieł Fleischmann i Straussa opisywany już uprzednio hybrydyczny charakter, wspólnie przypisują im postać określaną mianem rzeczywistości mieszanej (Mixed Reality) bądź rzeczywistości poszerzonej (Augmented Reality). W takim też środowisku Fleischmann i Strauss lokują nieuchronnie również odbiorców swoich prac. Ci ostatni stają się w ten sposób integralnymi czynnikami tych dzieł, ich inteligentnie działającymi składnikami. W rezultacie odbiorcze doświadczenie instalacji Fleischmann i Straussa przyjmuje postać transgresyjną; jest ono działaniem podejmowanym w jednym środowisku, ale przynoszącym skutki w innym, przy czym skutki te zwrotnie powracają do działających interaktorów, budując rozwijający się kontekst interakcji, motywując ich kolejne zachowania i współtworząc w ten sposób zarazem strukturę interaktywnego dzieła-wydarzenia¹².

¹⁰ D. Silver, *Looking Backwards, Looking Forward. Cyberculture Studies 1990–2000*, w: *Web.Studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age*, red. D. Gauntlett, Arnold, London 2000.

¹¹ L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, WAIp, Warszawa 2006.

¹² Zob. R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, WAIp, Warszawa 2010.

Już pierwsza przedstawiona przez Fleischmann i Straussa ich wspólna realizacja: *Berlin – Cyber City* posiada w bardzo zdecydowanym stopniu te właśnie znamiona. Jej odbiorcy, manipulując zaproponowanym im interfejsem i korzystając przy tym z mapy przestrzeni miasta – sensor zainstalowany na palcu pozwala im przy tym bezpośrednio, w sposób cielesny i zmysłowy, doświadczyć (przeżyć) teoretyczną koncepcję Marshalla McLuhana mówiącą o technologii jako przedłużeniu ludzkich zmysłów – przemieszczają się zarówno przez jego przestrzeń, jak i przez historię, odsłaniając różne warstwy czasowe budujące charakter poszczególnych miejsc. Berlin, po zburzeniu dzielących go murów, stał się przestrzenią nieskończonej potencjalności, otwarciem generowanym przez determinację teraźniejszości, choć zarazem warunkowanym czy ograniczanym przez pozostałości przeszłości. Instalacja *Berlin – Cyber City* proponuje więc swym odbiorcom hybrydyczne doświadczenie poszerzonej rzeczywistości, interaktywną peregrynację przez miejsca i czasy.

Instalacja *Home of the Brain* przynosi publiczności nieco inne doświadczenie. Jej odbiorcy bowiem, zaopatrzeni w wyświetlacze wypełniające całe pole widzenia (Head Mounted Display) oraz rękawice pozwalające nawigować w cyberprzestrzeni (Data Glove), zostają zanurzeni w wirtualnym, cyfrowym środowisku, w całości generowanym przez system komputerowy. Charakterystyczna dla poprzednio omawianej instalacji, hybrydyczna, realno-wirtualna rzeczywistość transgresyjnych interakcji zostaje tu zastąpiona przez rzeczywistość wirtualną (interaktywność pozostaje oczywiście atrybutem także i tej pracy). Jednak nawet i w tym wypadku artyści zdołali w pewnym stopniu zakłócić czystość, jednorodność środowiska dzieła. I to nie tylko za sprawą użytej technologii, która w sposób typowy dla aktualnych możliwości technicznych, angażując jedynie niektóre spośród zmysłów odbiorców (choć najważniejsze z punktu widzenia procesu pozyskiwania informacji o otoczeniu), ustanawia w rezultacie i przeprowadza granicę przebiegającą przez jego czy jej ciało, granicę niepozwalającą im ani na chwilę zapomnieć o ich hybrydycznej w istocie chwilowej kondycji. Ważniejszą jednak, bo całkiem świadomie, z premedytacją przez artystów wybraną hybrydującą właściwością tej instalacji jest organizacja jej wirtualnego świata wokół myśli czterech filozofów (Viléma Flussera, Marvinina Minsky'ego, Paula Virilio oraz Josepha Weizenbauma), których koncepcje na temat współczesnej kultury wyznaczają mapę jej interaktywnych doświadczeń. Wirtualne środowisko dzieła staje się w ten sposób przestrzenią refleksji filozoficznej, a jej swego rodzaju synaptyczny charakter (publiczność odwiedzająca wirtualne przestworza instalacji, która modeluje przestrzeń umysłową, poprzez podejmowane interakcje nadaje jej swoistą formę neuronalną, stwarzającą możliwość dialogu pomiędzy różnymi koncepcjami, spełniając w tym dialogu właśnie rolę synaptycznych połączeń) nadaje mu równocześnie metaartystyczny wymiar metafory życia w sieci – kultury Internetu, w której zdeterytoralizowane i zdekontekstualizowane okruchy wielu różnych porządków symbolicznych zakotwiczą się w nowym, wspólnym otoczeniu, tworząc hybrydyczny porządek globalnych kultur. Jest to także, jak podkreślają sami artyści, metafora przestrzeni wirtualnej jako sceny, na której zachodzą omawiane procesy, sceny, na której tworzona jest i odgrywana cyberkultura.

Wraz z instalacją *Liquid Views* Fleischmann i Strauss powracają do koncepcji rzeczywistości poszerzonej jako środowiska dzieła, a zarazem jako przestrzeni interaktywnych,

transgresyjnych doświadczeń odbiorczych. Tym razem interakcja realizowana poprzez kontakt z ekranem dotykowym zostaje przedłużona o telematyczny związek z projektowanym obrazem. Oba (dotykowy ekran i projektowany ruchomy obraz przedstawiający zawartość ekranu) pełnią równocześnie funkcję interfejsu oraz zwierciadła odbijającego portret widza (problemalizując przy tym oba te pojęcia). Portret ten jest systematycznie zakłócany, rozmywany przez efekty dotykowej interakcji z ekranem, gdyż interakcja z fizyczną materialnością ekranu jest równocześnie interakcją z wirtualnością przedstawienia (powierzchnia ekranu przedstawia i zarazem utożsamia się z taflą wody, która jednocześnie odbija i zakłóca nasze wizerunki). Bezczasowość ekranu i jego zasobów jest konfrontowana z temporalnością interakcji, a ich gra buduje narcystyczny wymiar reprezentacji. Możliwość oddziaływania przez odbiorcę na własne przedstawienie nadaje stworzonemu przez instalację portretowi cechy interaktywnego autoportretu. Ta gra pomiędzy dwiema postaciami reprezentacji – portretu i autoportretu – krzyżuje zarazem dwie perspektywy oglądu podmiotu – od wewnątrz i od zewnątrz.

Opisana struktura doświadczenia uwidacznia znaczenie i rolę cielesności w pracach Fleischmann i Straussa. Ciała odbiorców-interaktorów odgrywają w nich rolę interfejsów, a zarazem także instrumentów hybrydyzacji. Pojawiają się w przestrzeniach każdej z instalacji zarówno w postaci realnej, jak i wirtualnej. Ta dwoistość ich obecności współwyznacza hybrydyczny wymiar prac – działania interaktorów podejmowane są bowiem i realizowane w obu wymiarach jednocześnie (w czasie rzeczywistym), przez co środowiska dzieł wymykają się możliwości jednoznacznej identyfikacji. Wskazana właściwość pogłębia się w twórczości Fleischmann i Straussa z pracy na pracę, przybierając coraz to nową postać i odgrywając coraz to nową rolę. Na przykład w kolejnej zrealizowanej przez nich instalacji – *Murmuring Fields* – ruch ciał widzów staje się poniekąd źródłem dźwięków wyzwalanych w środowisku dzieł. W pracy tej artykułowane dźwięki wypełniające wirtualnie przestrzeń interakcji są bowiem aktualizowane i formowane w działaniach odbiorców-interaktorów. Ci ostatni przyjmują w ten sposób odpowiedzialność za kształtowany dyskurs, a wchodząc w interakcje z oczekującymi na ich działania słowami i wypowiedziami, nadają równocześnie swoim gestom charakter swoistej refleksji. Interakcja staje się w tym wypadku formą emocjonalnego myślenia. Z podobnymi sposobami wykorzystania cielesności odbiorców mamy także do czynienia w całej serii prac zrealizowanych w latach 1997–2005, wykorzystujących interfejs EFS (Electro Field Sensing). Aktywność cielesna interaktorów staje się tam materia ich performance'ów, w ramach których energia elektryczna ciał odgrywa zarazem rolę interfejsu oraz inspiratora interaktywnego wydarzenia.

Prezentowana w przestrzeni publicznej instalacja *Energie-Passagen* (2004) rozpoczęła najnowszy, rozwijany do dziś okres twórczości Fleischmann i Straussa. Była ona poprzedzona przez liczne projekty-wynalazki (narzędzia analizy danych bądź relacji między nimi, interfejsy). W pracach należących do tego okresu, na przykład *Digital Sparks Matrix* (2006), *Medienfluss* (2006) czy też *Performing the Archive* (2007), artyści zanurzają swoich odbiorców w przepływach chmur informacyjnych. One to bowiem, wypełniając i poszerzając realne przestrzenie naszej obecnej egzystencji, współtworzą wszechobecne, hybrydyczne otoczenie wszelkich aktywności ludzkich. Niekiedy, jak w *Energie-Passagen*, ciała in-

teraktorów zachowują w tej nowej sytuacji i rozwijają swoją dotąd suwerennie wypełnianą funkcję interfejsu. Jednak w wypadku większości dzieł z tego okresu nacisk przesuwają się już na aktywność mentalną, eksplorującą na różne sposoby zasoby informacyjnych środowisk. Dzieła Fleischmann i Straussa przybierają w tym okresie postać wirtualnych archiwów, zarazem odgrywając też znaczące role edukacyjne.

Pod tym względem najnowsze prace Fleischmann i Straussa spełniają wobec współczesnej kultury cyfrowych sieci Web 3.0 funkcję podobną do tej, jaką wobec kultury elektronicznej lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych XX wieku spełniały prace wideo Woody'ego i Steiny Vasulków, realizowane przy użyciu analogowych i cyfrowych syntezatorów. Funkcję, którą można określać, jak już wspomniałem, mianem edukacyjnej bądź też, podążając śladem niegdysiejszych analiz Lászla Moholy-Nagya, mianem adaptacyjnej. Moholy-Nagy funkcję tę w latach dwudziestych minionego wieku przypisywał przede wszystkim filmowi, uważając, że jego dynamika, wielokierunkowo rozwijające się struktury, adaptowała, przygotowywała do życia w świecie rewolucji technicznych, rozwoju wielkich miast i przyspieszającego tempa życia. Moholy-Nagy, Vasulka oraz Fleischmann i Strauss swymi pracami artystycznymi i koncepcjami teoretycznymi budowali bądź budują wizję sztuki, która w swym rozwoju sięga po najbardziej zaawansowane narzędzia swej epoki, wchodzi w związku z dziedzinami, które w największym stopniu kształtują oblicze współczesności, stając się zarazem specyficznym doń wprowadzeniem. W wypadku tej ostatniej pary artystów dziedzinami tymi są nauki informatyczno-komunikacyjne oraz technologie, które wyłaniają się z rozwoju tych nauk. Najnowsza twórczość Moniki Fleischmann i Wolfganga Straussa wprowadza swych odbiorców do życia w realno-wirtualnym, hybrydycznym świecie, uczy, jak łączyć doświadczenia estetyczne z poznawczymi, twórczość artystyczną z nauką. Pomaga mądrze i twórczo żyć pomiędzy realnością a wirtualnością, w hybrydycznym świecie współczesnej rzeczywistości.

Od cyfrowej tożsamości do architektury nanoświata: twórczość Victorii Vesny

Victoria Vesna należy do elitarnego, choć rozrastającego się coraz dynamiczniej, międzynarodowego środowiska artystów, którzy kształtują jeden z najciekawszych obecnie i najbardziej progresywnych nurtów współczesnej sztuki. W ramach tego nurtu dochodzi do budowy i eksploracji bardzo istotnych dla współczesnego świata powiązań między twórczością artystyczną a sferą nauki. Tworzone tam dzieła wchodzi w integralne związki z wieloma dyscyplinami naukowymi, podejmując przy tej okazji problematykę, która rzadko dotąd stawała się obszarem eksperymentów artystycznych. Aktywni na tym polu artyści dołączają tym samym do grona badaczy, którzy w swej pracy tworzą znaczącą, wartościową wiedzę dotyczącą rzeczywistości i jej różnych przejawów. Artystyczne prace stają się w ten sposób zarazem częścią intelektualnych dyskursów, w ramach których dyskutowane są najważniejsze zagadnienia współczesności oraz projektowane i analizowane są różne scenariusze przyszłości. Dzieła te, należące do różnych odmian rozpatrywanego tu nurtu, takich jak

na przykład bioart, sztuka transgeniczna czy sztuka robotyczna, swym złożonym kształtem odwzorowują skomplikowanie współczesnego świata, stając się zarazem instrumentami, za pomocą których świat ten zostaje poddany analizie i problematyzacji. Instalacje Victorii Vesny należą do najważniejszych, najbardziej rozpoznawalnych manifestacji tego nurtu.

W trwającej od wczesnych lat osiemdziesiątych XX wieku pracy twórczej Vesny stonkowo wczesnie, bo już w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych, uwidoczniła się stale narastająca dominacja wątków, które demonstrowały jej zainteresowanie wielopostaciowymi i wielowymiarowymi środowiskami – obszarami powiązań między różnymi dziedzinami praktyk społecznych i różnymi sferami rzeczywistości. W początkowym okresie jej twórczości złożoność dzieł manifestowała się przede wszystkim na płaszczyźnie relacji multikulturowych. W kolejnych latach jej transmedialne prace stawały się coraz bardziej skomplikowane materiałowo, konstrukcyjnie i technologicznie, tworząc obraz równie złożonej rzeczywistości. Wówczas właśnie podstawowe miejsce w instrumentarium sztuki Vesny zaczęły zajmować cyfrowe techniki informacyjne i komunikacyjne. W bezpośrednim rezultacie ich zastosowania pierwsza faza procesu postępującej hybrydyzacji, która to właściwość stawała się niezwykle istotna i ważna (jeśli nie najważniejsza) dla jej sztuki, została zdominowana przez technicznie warunkowaną konwergencję realnego świata materii oraz świata wirtualnych bytów cyfrowych. Artystka w tworzonych wówczas pracach zbudowanych z zastosowaniem strategii archiwum, oferujących zarazem odbiorcom możliwość współkształtowania jego zawartości, takich jak *Bodies© INCorporated* (1993) oraz *Virtual Concrete* (1995), kładła nacisk na uwikłane w problematykę tożsamości relacje pomiędzy cielesnością a ich cyfrową reprezentacją. Dzieła realizowane w tym okresie łączą fizyczną, materialną przestrzeń galerii z wirtualnością Internetu i powstają we współpracy z licznymi grupami uczestników, co oznacza także wielowymiarową rozciągłość tych dzieł w czasie oraz ich zdolność do organizacji wokół siebie wspólnot uczestników. Mają one charakter interaktywny oraz telematyczny, pozwalając odbiorcom-uczestnikom doświadczać przeżyć o charakterze transgresyjnym, przeżyć przekraczania granic, doznań równoczesnej obecności w różnych przestrzeniach, rzeczywistych i wirtualnych.

Zastępowanie realnych ciał przez ich cyfrowe duplikaty, budowanie cyfrowych tożsamości to w twórczości Victorii Vesny nie tylko składniki procesu, w ramach którego nasze otoczenie nabiera charakteru rzeczywistości poszerzonej (Augmented Reality), powstają nowe hybrydyczne przestrzenie, w tym przestrzenie informacyjne, nowe formy wspólnotowości oraz nowe formy komunikacji i partycypacji kulturowej. To również kluczowe aspekty innych jeszcze procesów społeczno-technologiczno-kulturowych, które pojawiają się wówczas w polu zainteresowania Vesny, na przykład rozwijające się systemy kontroli i nadzoru sprawowanego zarówno nad jednostkami, jak i nad całymi zbiorowościami. Wskazuje na to choćby instalacja *Another Day in Paradise* (1993). Ostatnia dekada minionego stulecia była sceną bardzo istotnej w tym zakresie transformacji, czyli przeobrażenia struktury kontroli upostaciowionej w obrazie społeczeństwa panoptycznego, w którym nadzór wykonywany jest przy użyciu środków optycznych, w strukturę społeczeństwa postpanoptycznego, w którym środki optyczne są zastępowane przez informatyczne, a nadzorowi podlegają nasze informacyjne sobowtóry czy też awatary. W twórczości Vesny transfor-

macja ta jest w interesujący sposób zobrazowana przez porównawcze odniesienie *Another Day in Paradise* do późniejszego (różnica między nimi to niemal dekada) jej dzieła – *Cell Ghosts* (2001).

Cały ten złożony kompleks zagadnień związanych z digitalizacją ciała i tożsamości ludzkich jest niezmiennie obecny w pracach Vesny, przybierając stale nowe formy artystyczne i wydobywając ciągle nowe aspekty problemowe. Świadczą o tym takie na przykład dzieła, jak *Datamining Bodies* (2001–2002/2004) czy *Mood Swings* (2006). Obok nich w jej twórczości pojawiają się również nowe wątki, z pola genetyki, jak w interaktywnym projekcie *Hox Zodiac* (2009–), czy mechaniki kwantowej, jak w *Quantum Tunneling* (2008). Powraca też paradygmat multikulturowy, łącząc się tym razem i przenikając z paradygmatem naukowym (*Nanomandala*, 2004). Ten ostatni przykład wskazuje już jednak na najbardziej obecnie charakterystyczny dla postawy Vesny nurt jej sztuki – nanoart.

Nurt ten rozwijał się w jej pracach od początku XXI wieku. Istotne znaczenie dla jego ukształtowania się, jak podkreśla sama Vesna, ma rozwijająca się od 2001 roku współpraca z Jamesem Gimzewskim, wybitnym specjalistą w dziedzinie nanonauki. Współpraca ta zaowocowała, między innymi, szeregiem wspólnie zrealizowanych projektów: wspominanych już wcześniej *Cell Ghosts*, *Nanomandala*, *Quantum Tunneling*, jak również *Sinapse* (2001), *Zero@wavefunction* (2002), *Nano* (2004) oraz *Blue Morph* (2007–).

Współpraca sztuki nowych technologii z nanonauką wydaje się wyrastać wprost z wzajemnej bliskości obu tych dyscyplin. Wizja rzeczywistości, oferowana z perspektywy nanonauki, nie odwołuje się do metafory konfliktu, nie jest ugruntowana na przeciwstawieniu natury i kultury, rezygnuje też z opozycji solidnych obiektów i pustych przestrzeni. Proponuje w zamian koncepcję dynamicznego środowiska powiązanych z sobą pól energetycznych, bezgranicznego pola sieci organizowanych na różne sposoby elementarnych składników. Znakomicie koresponduje w ten sposób z programem nowomediów sztuki partycypacyjnej, odwołującej się do idei rozproszonego autorstwa, łączącej poprzez interakcję wszystkie składniki pola artystycznego w jeden dynamiczny układ odniesień, niestabilny, ciągle gotowy do przeobrażeń. Nanosztuka, łącząc nową perspektywę poznawczą z programem sztuki cyfrowej, staje się w ten sposób swoistą inicjacją, wprowadzeniem w nowy porządek reprezentacji świata, który Pierre Lévy nazywa kosmopedią. Światem tym, jak dowodzi Erik Davis, rządzą tendencje prowadzące w stronę transmutacyjnej integracji, dokonującej się na fundamencie nowego ładu komunikacyjnego.

Ryszard W. Kluszczyński

The Third Culture. On contemporary relations among art, science and technology

Contemporary cultures undergo the process of deep and diverse hybridization. Among numerous elements and factors of this process, relations between art and science play nowadays very important role. I analyse this concept in the framework of the theory of the third culture, C.P. Snow put forward in his Rede lecture and publication in 1959. The third culture concept has been subsequently discussed and reinterpreted by John Brockman. In my analyse I return to Snow's idea of dialog as a basic form of the agency of merging arts and sciences. To explain how such processes have developed in the fields of contemporary artistic practices I present two case studies: the analyse of interactive Augmented Reality installations of Monika Fleischmann and Wolfgang Strauss in the context of ICT science; and the analyse of nanoart works of Victoria Vesna.