

RYSZARD W. KLUSZCZYŃSKI

POMIĘDZY ADAPTACJĄ A EDUKACJĄ

SZTUKA MEDIÓW JAKO WPROWADZENIE DO TECHNOKULTURY

RYSZARD W. KLUSZCZYŃSKI

Profesor dr hab. nauk humanistycznych. Na Uniwersytecie Łódzkim kieruje Zakładem Mediów Elektronicznych. Profesor w Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi, wykłada też w PWSFTviT. Zajmuje się problematyką sztuki nowych mediów oraz zagadnieniami cyberkultury, filmem i wideo, jak również teorią sztuki oraz jej najnowszymi tendencjami ze szczególnym zwróceniem uwagi na problematykę relacji między sztuką, nauką, technologią i polityką. Od 2011 dyrektor artystyczny międzynarodowego projektu Art & Science Meeting w Centrum Sztuki Współczesnej w Gdańsku oraz kurator licznych wystaw pokazywanych w ramach projektu.

Rozważania nad problematyką adaptacyjnych Rzdolności sztuki należy, według Josepha Carrolla, wpisać w ramy dyskusji między badaczami zajmującymi stanowisko ewolucjonistyczne i konstruktywistyczne. W pierwszej koncepcji Carroll dostrzega nieuzasadnioną skłonność do absolutyzowania wpływu genów na zachowanie człowieka, prowadzącą niekiedy do sprowadzenia sztuki do rangi zjawiska całkowicie wtórnego, jednoznacznie podporządkowanego podstawowym procesom życiowym. Konstruktywiści kulturowi uznają z kolei, że „ludzkie doświadczenie jest kształtowane przez kulturę, która znajduje swoje urzeczywistnienie w sztuce”¹. Carroll zasadnie kwestionuje obie skłonności absolutystyczne, poszukując między obiema teoriami równowagi. Stanowisko takie dostrzega w poglądach Edwarda O. Wilsona, który uznaje, że „dziedzictwo genetyczne nie nadążyło za mnogością nowych możliwości poznawczych, jakie otwierały się przed inteligentnym umysłem [...] I właśnie sztuka wypełniła tę lukę”². Jak pisze Carroll: „Sztuka nadaje wyszukany kształt doświadczeniom,

1 J. Carroll, *Adaptacyjna funkcja sztuki – alternatywne hipotezy ewolucyjne*, tłum. P. Zajadacz, „Dialogi o Kulturze i Edukacji” 1(1)/2012, s. 14.

2 E.O. Wilson, *Konsiliencja. Jedność wiedzy*, tłum. J. Mikos, Zysk i S-ka, Poznań 2002, s. 339–340.

które są możliwe w obrębie danej kultury, odzwierciedlając występujące w tej kulturze napięcia i konflikty, a także źródła przyjemności”³.

Carroll wydobywa istotne znaczenie sztuki dla procesów adaptacji do rzeczywistości kulturowej. Podobnie jak Wilson uznaje, że sztuka zajmuje częściowo miejsce instynktów, „stanowi płaszczyznę porozumienia między złożonymi strukturami mentalnymi, genetycznie dziedzicznymi dyspozycjami behawioralnymi oraz zachowaniem”⁴. Podkreśla zarazem wykreowany wymiar rzeczywistości: „Ludzie zamieszkują światy wykreowane przez ich wyobraźnię. Obrazy przedstawiane za pomocą dzieł sztuki trafiają do ich wyobraźni i w ten sposób pomagają im kontrolować własne zachowanie”⁵. W ujęciu Carrolla dotyczy to wszelkich form sztuki. Ma to jednak szczególne znaczenie przy rozważaniach dotyczących twórczości dwudziestowiecznych historycznych awangard i niektórych neoawangardowych tendencji w sztuce współczesnej, takich jak sztuka nowych mediów czy SciArt. Wszystkie one bowiem w ogromnym stopniu wpływają zarówno na kształt rzeczywistości, jak i na jej mentalne reprezentacje⁶.

Jak już wspomniałem, interesujące odzwierciedlenie nakreślonych dylematów odnaleźć można w awangardowej twórczości artystycznej. Niekiedy nawet w dziele i poglądach tego samego artysty. W wydanej w 1925 roku książce *Malerei, Photographie, Film* (Malarstwo, fotografia, film) László Moholy-Nagy, rozważając przeobrażenia dwudziestowiecznej twórczości artystycznej, przedstawił znaczące powiązania między awangardowymi dziełami fotograficznymi i filmowymi a nowoczesną rzeczywistością, której dynamika była, jego zdaniem, wyznaczana przez rozwijającą się cywilizację przemysłową i rozwój wielkich aglomeracji. Zastanawiając się nad eksperymentalnymi formami filmowymi: polikinem i projekcjami symultanicznymi, opisał wyłaniające się z nich nowego typu doświadczenia artystyczne. Wskazał też szersze ramy, w których mieściły się podejmowane przez niego filmowe eksperymenty i nowe doświadczenia.

Realizacja takich planów stwarza nowe wyzwania tak dla naszego organu percepcji – oka, jak i dla centrum percepcji – mózgu. Szeroki rozwój zarówno techniki, jak i wielkich miast powiększył zdolności naszych organów percepcyjnych w zakresie równoległej aktywności dźwiękowej i optycznej. Życie codzienne dostarcza wielu tego przykładów: berlińczycy przechodzą przez plac Poczdamski. Rozmawiają, słysząc równocześnie [podkreślenie LM-N]: klaksony samochodów, dzwonki tramwajów, trąbienie autobusów, nawoływania kierowców, hałas kolei podziemnej, krzyki gazeciarzy, dźwięki z głośników etc. I są w stanie te różne bodźce akustyczne rozdzielać, słyszeć je równolegle. Tymczasem prowincjusz, który znalazł się zagubiony na tym samym placu, był tak bardzo zdezorientowany wielością wrażeń, że stanął jak wrośnięty na trasie nadjeżdżającego tramwaju. Można oczywiście skonstruować analogiczną sytuację z doświadczeniami optycznymi. Analogicznie nowoczesna optyka i akustyka, wykorzystywane jako środki kreacji artystycznej, mogą

3 J. Carroll, *Adaptacyjna funkcja sztuki...*, dz. cyt., s. 24.

4 Tamże, s. 18.

5 Tamże, s. 19.

6 R.W. Kluszczyński, *Avant-garde against avant-garde*, „Art Inquiry” 19/2017, s. 33–43.

zostać zaakceptowane i mogą wzbogacić tych jedynie, którzy są gotowi zaakceptować czas, w którym żyją⁷.

Dostrzegając zasadnicze związki między nowoczesną terażniejszością a tworzoną nową sztuką, Moholy-Nagy był skłonny uznać, że ta ostatnia wymaga od swojej publiczności rozumiejącego i akceptującego stosunku do technologiczno-urbanistycznej rzeczywistości. W ramach tej koncepcji osadzenie w rzeczywistości dostarcza kryteriów i wzorców, które mogą następnie być wykorzystywane w doświadczeniu artystycznym technologicznej, wielopłaszczyznowej, dynamicznej, polifonicznej, pełnej kontrastów sztuki. Nowoczesna rzeczywistość jest w tym ujęciu wsparciem czy propagatorem sztuki awangardowej. Nie inaczej sądzili włoscy futuryści czy rosyjscy konstruktywiści. Zastanówmy się jednak, czy można mówić o takim działaniu także w drugim kierunku, tj. czy eksperymentalna sztuka mediów może dać coś w zamian rzeczywistości i jej doświadczeniu, a jeśli tak – to co?

W posłowniu do angielskiego wydania książki Moholy-Nagya Otto Stelzer przywołał stwierdzenie artysty, przypomniane przez Sibyl Moholy-Nagy⁸, wypowiedziane przez niego na krótko przed śmiercią: „Jest obowiązkiem współczesnego artysty penetrowanie ciągle nierozpoznanych ułomności naszych funkcji biologicznych, aby eksplorować nowe pola industrialnego społeczeństwa i przekształcać nowe odkrycia w strumień naszych emocji”⁹.

Można więc sądzić, że Moholy-Nagy w ostatnim okresie swej pracy uznał za właściwe przyjąć, że sztuka nie tylko odwzorowuje wzorce terażniejszości, ale także znacząco je wzmacnia, rozwija bądź nawet stwarza. Pośredniczy w istotny sposób między rzeczywistością a ludźmi, którzy w niej żyją, ale z rozmaitych powodów nie zdołali wykształcić w sobie zdolności radzenia sobie z wyzwaniami płynącymi ze strony modernizującego się świata. W ten sposób w swojej refleksji Moholy-Nagy zbliżył się do adaptacyjnej teorii sztuki, dopuszczając inną niż dotąd preferowana koncepcję rozumienia relacji między sztuką a nowoczesną rzeczywistością społeczną. W tej nowej koncepcji sztuka osadza jednostki i grupy społeczne w kontekście kulturowym, może też stać się wsparciem czy promotorem dla tych, którzy próbują nadażyć za umykającym im światem. W takim ujęciu wypełnia istotną rolę w procesie kształtowania społecznego odbioru rzeczywistości. W poglądach Moholy-Nagya dotyczących relacji między sztuką a jej otoczeniem obserwujemy więc przejście od początkowej koncepcji sztuki pasywnej¹⁰, pozostającej jednak w znaczących relacjach z otoczeniem i kierującej się do kompetentnego odbiorcy, uformowanego przez to otoczenie w podobny do niej sposób, do koncepcji sztuki aktywnej, w której przejmuje ona funkcję dostosowania odbiorcy do otoczenia.

7 L. Moholy-Nagy, *Painting, Photography, Film*, Lund Humphries, London 1969, s. 43. W tłumaczeniu autora artykułu.

8 S. Moholy-Nagy, *Experiment in Totality*, Harper, New York 1950.

9 L. Moholy-Nagy, *Painting, Photography, Film*, dz. cyt., s. 149.

10 Sztuka jest tu w całości wytworem swojego otoczenia, a nie jego (współ)twórczynią.

Przykładem takiej niedostosowanej osoby jest wspomniany w poprzednim cytacie z książki Moholy-Nagya „prowincjusz” zagubiony w dynamicznej przeszerzeni placu Poczdamskiego. W ramach pierwszej koncepcji jest on osobą, która nie radzi sobie we współczesnej rzeczywistości i z tego powodu nie jest w stanie docenić doświadczeń technologicznej sztuki ani z nich korzystać. Musi najpierw oswoić rzeczywistość, aby zyskać szansę zbliżenia się do wyrażającej jej idee sztuki. W drugiej koncepcji jest kimś, komu sztuka mogłaby pomóc w nawiązaniu rozumiejącego kontaktu z otoczeniem.

Oczywiście sztuka taka nie może być prostym, dyskursywnym przełożeniem logiki nowoczesnej rzeczywistości na estetykę twórczą. Nie może być jedynie wyrazem idei nowoczesności. Musi zawierać w swej strukturze składniki czy aspekty, które pozwolą jej wykonywać zadania adaptacyjne. Nie istnieje jednak gotowa lista takich elementów czy właściwości, z której artysta mógłby dokonywać wyboru, aby nadać swojemu dziełu pożądany potencjał adaptacyjny. Jak wszystko inne w dziele, także one są przedmiotem kreacji artystycznej. Zapewne możemy jedynie mówić o nastawieniu, które na przykład każe zrezygnować z pełnej autonomii struktury dzieła na rzecz zanurzenia go w strumieniu obrazów rozpoznawalnych dla odbiorców, osadzenia w sąsiedztwie bliskich im tematów. W kontekście eksperymentalnego kina, do którego odwoływał się w swoich rozważaniach Moholy-Nagy, za przykład mogą służyć filmy *Berlin, symfonia wielkiego miasta* Waltera Ruttmanna (1927) oraz *Człowiek z kamerą* (1929) Dzigi Wiertowa. Oba proponują doświadczenie dyskursu wizualnego, w ramach którego dochodzi do integracji nowatorskiej struktury filmowej ze strukturą prezentacji nowoczesnego miasta. Zarazem jednak filmy te opowiadają o życiu miasta, o jego mieszkańcach. Struktura tematyczna (życie mieszkańców metropolii), nakładając się na dwie wcześniej wskazane: strukturę filmową i strukturę architektoniczną, stwarza możliwość doświadczenia adaptacyjnego. Zachodzi ono poza świadomością odbiorców, którzy skupiają się na rozpoznawalnych dla siebie składnikach filmu, zyskując jednocześnie możliwość równoległego oswojenia pozostałych jego elementów i właściwości. Sądzę, że taka konstrukcja filmu nie musi (choć może) wyłaniać się ze świadomie przyjętego programu adaptacyjnego twórcy, lecz jest ona przede wszystkim efektem przyjętej postawy artystycznej, która okazuje się zarazem mimowolnym źródłem zdolności adaptacyjnych. Dzieło może więc zyskać potencjał adaptacyjny nie tylko w trybie intencjonalnym, choć oczywiście, kiedy tak się dzieje, proces ten zachodzi w sposób kontrolowany i wielopłaszczyznowy (co niekoniecznie prowadzi do wyższej efektywności).

Moholy-Nagy w swoich rozważaniach dotyczących odniesień sztuki do otaczającej ją rzeczywistości w procesie przemian zapoczątkował postawę, która odąd będzie stale obecna w polu najnowszej twórczości artystycznej. Jej kontynuację możemy dostrzec między innymi u Woody’ego i Steiny Vasulka.

Woody i Steina Vasulka to artyści, którzy w ogromnym stopniu przyczynili się do rozwoju sztuki wideo, przeobrażając ją w dziedzinę, w której obraz jest nie tylko rejestrowany przy użyciu kamery, ale także generowany przez narzędzia elektroniczne. Zarazem uczynili ze swojej twórczości pole swoście rozumianych praktyk edukacyjnych. Swoim przykładem zainspirowali też innych

artystów epoki, jak na przykład Dana Sandina, do podobnych działań twórczo-edukacyjnych.

Ich dzieła mają status swoistych obiektów – elektronicznych artefaktów, wytworów twórczej pracy artystycznej, ale również narzędzi instruujących odbiorców w zakresie ich używania oraz, co ważniejsze, rozumienia konsekwencji wykorzystywania tej technologii. Przygotowana przez nich retrospektywna wystawa *Eigenwelt der Apparatewelt. Pioniere der Elektronischen Kunst* (Ars Electronica 1992) nie tylko pokazała liczne urządzenia służące artystom w pracy nad dziełami powstającymi z syntezy obrazu i dźwięku, ale także pozwoliła publiczności posłużyć się nimi we własnych eksperymentach.

Woody i Steina Vasulka bardzo wnikliwie analizowali w swoich pracach medium, jakim jest wideo, i jego związki z innymi środkami wyrazu, w szczególności wzajemne relacje między wideo a filmem oraz muzyką¹¹. Prowadzili rozważania na temat różnych typów wideo, aby pokazać jego ewolucję od obrazu-przedstawienia do obrazu-przedmiotu, transformację dokonującą się w szczególności za sprawą technik elektronicznej syntezy obrazu. W ten sposób artyści powiązali poznawczą funkcję sztuki z jej potencjałem edukacyjnym. Poznawczy wymiar ich prac miał przede wszystkim charakter metadyskursywny. Proponując doświadczenia *stricte* estetyczne, dzieła te kierowały uwagę odbiorców w stronę ich własnej charakterystyki medialnej. Pod tym względem dobrze mieściły się one w kontekście dotychczasowych dokonań awangardowych. Zarazem jednak wykraczały poza to spektrum, poszukując innych, poszerzonych odniesień.

Bardzo interesującą pod tym względem pracą ich autorstwa jest wideo *Art of Memory* (1987), w którym Woody Vasulka podejmuje dyskurs na temat zmieniających się funkcji pamięci, zanikających możliwości refleksji nad przeszłością, w miarę jak media wykorzystujące reprezentację (fotografia czy film) są zastępowane przez media operujące strukturami symulakrycznymi. Te nowe media, zdaniem artysty, głęboko przekształcają naszą świadomość i jej funkcje poznawcze, proponując zupełnie inny stosunek do przeszłości.

Steina i Woody Vasulka pokazują swoją twórczością, że już wówczas rodził się inny sposób pojmowania i uprawiania metadyskursywności w obszarze sztuki. Obok charakterystycznej dla historycznych awangard, z konceptualizmem na czele, metadyskursywności pojmowanej jako teoretyczna refleksja nad technikami artystycznymi, wyznacznikami medialnymi, charakterystyką instytucji artystycznych, pojawia się w ich dziele typ metadyskursywności właściwy nowym mediom, który zbliża się do refleksji teoretycznokulturowej. Obok metadyskursywności będącej skupieniem na medium wypowiedzi artystycznej pojawia się metadyskursywność jako nakierowanie na społeczno-kulturowe konteksty funkcjonowania sztuki. Można więc mówić, że przejściu od mediów do nowych mediów towarzyszy transformacja artystycznej metadyskursywności: od teoretycznomedialnego do teoretycznokulturowego, od badania mediów do badania

11 M. Sturken, *Exploring the phenomenology of the electronic image*, [w:] Steina e Woody Vasulka. *Video, media e nuove immagini nell'arte contemporanea*, red. M.M. Gazzano, Fahrenheit 451, Roma 1995, s. 27–29.

kultury. Jedną z ważniejszych konsekwencji tego procesu jest włączenie odbiorców sztuki w dyskurs poznawczo-adaptacyjny, który wykracza poza eksplorację przestrzeni sztuki, proponując uczestnikom refleksywne doświadczenie świata przeobrażanego przez te same media, które określają charakterystykę eksplorowanej twórczości artystycznej¹².

Dalszy rozwój sztuki nowych mediów, wprowadzanie do niej nowych technologii, takich jak na przykład rzeczywistość wirtualna oraz technologie geolokacyjne, wyłonił kolejne obszary, które stały się przestrzenią praktyk poznawczo-edukacyjno-adaptacyjnych. Jako przykład posłuży mi tym razem twórczość angielskiej grupy Blast Theory. Została ona założona w 1991 roku, ale w samym końcu XX stulecia w znaczący sposób zmieniała charakter tworzonych dzieł, podejmując zarazem współpracę z Mixed Reality Lab, grupą badawczą z Nottingham University. Artyści podkreślają w wypowiedziach programowych, że zasadniczym celem ich prac, strukturalnie i estetycznie hybrydycznych, zwykle zacierających granice między realnością a fikcją, jest eksplorowanie społecznych i politycznych aspektów technologii¹³.

Środowiskiem pracy Blast Theory, przestrzenią, w której pojawiają się obecnie wszystkie dzieła, jest Mixed Reality – rzeczywistość mieszana, hybrydyczny świat realno-wirtualny. Twórczość grupy ulokowała się w złożonym, wielopostaciowym polu, wyznaczanym przez wzajemne oddziaływania sztuki, nauki oraz technologii, stając się w ten sposób częścią paradygmatu art & science.

W wypadku dzieł tworzonych przez Blast Theory w rzeczywistości mieszanej nie da się być jedynie obserwatorem wydarzeń. Można ich doświadczać wyłącznie jako uczestnik. Dzieło przyjmuje bowiem postać partycypacyjną. Odbiorca staje się uczestnikiem, współwykonawcą i performerem; doświadcza dzieła odśrodkowo, zanurzając się w wirtualnym świecie, ale pozostając zarazem w materialnej rzeczywistości. Przede wszystkim jednak podejmuje wyzwanie powiązania obu tych sfer doświadczenia w jedną hybrydyczną całość.

Doskonałym przykładem twórczości Blast Theory jest praca *Can You See Me Now?* (2001)¹⁴. Doświadczenie dzieła prowadzi odbiorcę-uczestnika do rozważań dotyczących problematyki miejsca, oddalenia i bliskości w świecie nowych mediów. Skłania do pytania, co to znaczy być blisko kogoś bądź czegoś w hybrydycznym świecie zdominowanym przez nowe media, w którym bity wypierają i zastępują atomy. Zachęca do definiowania na nowo nie tylko takich pojęć, jak wspomniane już miejsce i odległość, ale także wielu innych, pokrewnych kategorii, jak spotkanie, dotyk czy bezpośredniość. Pozwala doświadczyć i proponuje przemyśleć, jak zmienia się rzeczywistość i nasza w niej obecność za sprawą rozwoju i upowszechniania nowych technologii¹⁵.

12 Zob. na ten temat R.W. Kluszczyński, *Metadyskursy w sztuce nowych mediów*, [w:] *Interfejsy sztuki*, red. A. Porczak, Wydawnictwo ASP w Krakowie, Kraków 2008, s. 77–85.

13 Zob. Blast Theory, *Our history & approach*, <http://www.blasttheory.co.uk/our-history-approach/> (15 marca 2019).

14 Zob. R.W. Kluszczyński, *Can You See Me Now?*, [w:] *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, red. P. Zawojski, Instytucja Kultury Katowice – Miasto Ogrodów, Katowice 2015, s. 132–138.

15 Tamże, s. 137.

Dzieła Blast Theory oraz wielu innych współczesnych artystów, takich na przykład, jak: Ágnes Hegedűs, George Legrady, Julian Oliver, Luz María Sánchez, Paul Sermon, Sandy Stone czy Camille Utterback, proponują doświadczenia hybrydyczne i immersyjne, w których odbiorcy są konfrontowani z wyzwaniami dotyczącymi zarówno ontologicznych porządków eksplorowanych światów, jak i podejmowanych tam problemów. Doświadczenia te uruchamiają zachowania poznawcze, a także refleksję nad własną pozycją odbiorców wobec wyzwań niesionych przez dzieła. Refleksje te niekiedy przynoszą wiedzę, a niekiedy inicjują zachowania adaptacyjne wobec odkrywanych światów albo wobec rzeczywistości, którą należy dopiero stworzyć.

Wraz z twórczością Blast Theory pojawiają się w polu naszych rozważań zjawiska z kręgu SciArt czy też art & science (uznają te pojęcia za synonimiczne), które stanowią najbardziej współczesny krąg odniesień dla podjętej tu problematyki. I najbardziej rozbudowany. Mamy tu bowiem do czynienia:

Po pierwsze, ze sztuką, która traktuje wiedzę jako estetyczny przedmiot doświadczenia odbiorców (*artistic research*).

Po drugie, z organizowaniem partycypacyjnego doświadczenia odbiorczego; wiedza oferowana w tym trybie ma charakter rozproszony, wymaga aktywności poznawczej ze strony publiczności.

Po trzecie, z propozycją edukacyjną: SciArt, oferując doświadczenie świata kształtowanego dogłębnie przez naukę, nie staje się formą jej popularyzacji, lecz zanurza odbiorców w doświadczeniu tego świata, oferując pewien rodzaj spotkania z nim, doświadczeniowy kontakt edukacyjny.

Po czwarte, z formą krytycznej, refleksywnej adaptacji. Organizując partycypację odbiorców w poznawczo-edukacyjnym doświadczeniu świata tworzonego przez naukę, ich interakcję z bio-techno-info-rzeczywistością, art & science proponuje krytyczną, rozumiejącą adaptację do świata, którego nieusuwalność wydaje się dziś oczywista. Sytuując odbiorców na przecięciu interdyscyplinarnych tendencji posthumanistycznych i transhumanistycznych, proponuje doświadczenie stawiające ich wobec konieczności rozumnej, krytycznej i pełnej troski adaptacji do świata, który wymaga tyleż zrozumienia, co opieki (wizje antropocenu).

W polu SciArt pracuje współcześnie bardzo wielu artystów. W polu sztuki biotechnologicznej na przykład ważną pozycję zajęła twórczość Orona Cattsa i Ionat Zurr. Charakterystyczne dla współczesnej sztuki skłonności metaartystyczne i metamedialne w tym szczególnym wypadku kierują ich uwagę ku samemu życiu – głębokiej naturze używanych przez nich mediów (*wet media*). Życie więc jest tu jednocześnie przedmiotem kreacji i refleksji. Zarazem jednak – ze względu na fakt, że jest ono laboratoryjnie konstruowane – przedmiotem dyskusji stają się również kwestie dotyczące relacji między naturą a kulturą, filozoficzna problematyka kreacji życia i żywych istot. W kontekście prowadzonych praktyk bioartystycznych pracownia artystyczna nieuchronnie przeobraża się w laboratorium badawcze, narzędzia pracy twórczej w aparaturę naukową, artefakt natomiast staje się uprawianą, półżyjącą formą tkankową. W ten sposób tradycyjna sfera artystyczna nieuchronnie łączy się w działaniach Cattsa i Zurr z problematyką naukową oraz z zagadnieniami etycznymi.

Sztuka Cattsa i Zurr wyłania się ze złożonych, transdyscyplinarnych motywacji i działań. Łączy w sobie dążenia twórcze i poznawcze, artystyczne i naukowe, przynosząc w efekcie dzieła hybrydyczne, nietrwałe, półżyjące, wymagające troskliwej opieki. Inicjuje ona także, jak również sama podejmuje, co jest w tym wypadku w pełni zrozumiałe, nowatorsko ujęte dyskursy etyczne i bioetyczne. Twórczość artystyczna okazuje się w wypadku Cattsa i Zurr etyczną refleksją nad światem ludzkiego poznania, wiedzy, umiejętności, światem społecznych wartości. Z połączenia sztuki, nauki i etyki wyłania się estetyka rozumnej troski. Cały ten program jest też oferowany odbiorcom jako przestrzeń ich refleksji oraz działania.

Szczególnie istotnym aspektem okazuje się tu partycypacyjność. Prace wspomnianych artystów wymagają od odbiorców różnorodnego zaangażowania. Czasami zbliżają się do estetyki interaktywnej, jak w wypadku *Semi-Living Worry Dolls* (2000). Czasami wciągają w performatywność czy happeningowość, jak *Disembodied Cuisine* (2003). Najczęściej jednak oczekują przede wszystkim zaangażowania dyskursywnego, podjęcia debaty na temat zmieniających się form i parametrów życia oraz jego możliwych przyszłych scenariuszy¹⁶.

Kontynuacją bio-artu jest współcześnie między innymi sztuka biorobotyczna, rozwijana przez takich artystów, jak Guy Ben-Ary¹⁷. Przenoszą oni wyhodowane w laboratorium badawczym formy neuronalne do sfery kulturowej jako projekty artystyczne, zapraszając publiczność do doświadczenia i rozważania kształtującej się obecnie postbiologicznej rzeczywistości. Proponują nową postać sztuki, tyleż tworzonej, co hodowanej, tyleż autorskiej, co kolektywnej, tyleż ludzkiej, co generowanej przez pozaludzkie, autonomiczne podmioty sprawcze.

Tu także metaartystyczne aspekty wyłaniają się z interakcji między artystycznymi i naukowymi komponentami. Ich efektem staje się refleksja o charakterze teoretycznym i estetycznym, dotycząca podstawowych składników doświadczenia estetycznego: dzieła, autorstwa, kreacji, odbioru. Dekonstrukcja tych podstawowych pojęć – przejaw konceptualnego charakteru dzieł – dołącza do podstawowych właściwości analizowanej twórczości.

Na zakończenie rozważań na temat wybranych tendencji artystycznych XX i XXI wieku, w których dostrzegam – znaczący dla ich estetycznego charakteru – splot funkcji społecznych: poznawczej, edukacyjnej i adaptacyjnej, chciałbym jeszcze zauważyć, że sztuka tego rodzaju doczekała się również sposobów prezentacji właściwych dla jej charakteru. Jednym z nich jest tryb prezentacji SciArt, w którym wystawa staje się projektem artystyczno-badawczym, co oznacza, że poznawcze nastawienie cechuje nie tylko przedstawianą sztukę, ale także organizację programu, strukturę samej wystawy oraz postawę kuratorską¹⁸. Drugim jest tryb prezentacji, w ramach którego obok sztuki pojawiają się inne formy

¹⁶ Zob. R.W. Kluszczyński, *Estetyka rozumnej troski*, [w:] *Crude Life. The Tissue Culture & Art Project. Oron Catts & Ionat Zurr*, red. R.W. Kluszczyński, CSW, Gdańsk 2012, s. 72–91.

¹⁷ *Guy Ben-Ary: Nervoplastica. Sztuka bio-robotyczna i jej konteksty kulturowe*, red. R.W. Kluszczyński, CSW, Gdańsk 2015.

¹⁸ R.W. Kluszczyński, *Sztuka spotyka naukę*, [w:] *CSW Łaźnia jako dzieło sztuki publicznej*, red. P. Leszkowicz, CSW, Gdańsk 2018, s. 76–95.

manifestacji tych samych zagadnień: naukowe, społeczne, polityczne. Przykładem takiego typu wystawy jest prezentowany w Centrum Sztuki i Mediów (ZKM) w Karlsruhe projekt *Open Codes. The World as a Field of Data* (1 września 2018 – 7 kwietnia 2019). Struktura wystawy jest tu przyporządkowana wybranym zagadnieniom teoretycznym, a dzieła sztuki stanowią jedynie część ekspozycji. Sąsiedztwo, w jakie dzieła są wprowadzane, jest zarówno sposobem ich kontekstualnej interpretacji, jak i używania do interpretacji pozaartystycznych aspektów rzeczywistości. W tym wypadku sama konstrukcja wystawy pełni omawianą tu potrójną funkcję: poznawczą, edukacyjną i adaptacyjną.

BIBLIOGRAFIA

- Blast Theory. *Our history & approach*. <http://www.blasttheory.co.uk/our-history-approach/>.
- Carroll, Joseph. „Adaptacyjna funkcja sztuki – alternatywne hipotezy ewolucyjne”. Tłum. Paweł Zajadacz. *Dialogi o Kulturze i Edukacji* 1 (2012).
- Kluszczyński, Ryszard W. „Avant-garde against avant-garde”. *Art Inquiry* 19 (2017).
- Kluszczyński, Ryszard W. „Can You See Me Now?”. W: *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, red. Piotr Zawojski. Katowice: Instytucja Kultury Katowice – Miasto Ogrodów, 2015.
- Kluszczyński, Ryszard W. „Estetyka rozumnej troski”. W: *Crude Life. The Tissue Culture & Art Project*. Oron Catts & Ionat Zurr, red. Ryszard W. Kluszczyński. Gdańsk: CSW, 2012.
- Kluszczyński, Ryszard W. „Metadyskursy w sztuce nowych mediów”. W: *Interfejsy sztuki*, red. Antoni Porczak. Kraków: Wydawnictwo ASP w Krakowie, 2008.
- Kluszczyński, Ryszard W. „Sztuka spotyka naukę”. W: *CSW Łaźnia jako dzieło sztuki publicznej*, red. Paweł Leszkowicz. Gdańsk: CSW, 2018.
- Kluszczyński, Ryszard W., red., *Guy Ben-Ary: Nervoplastica. Sztuka bio-robotyczna i jej konteksty kulturowe*. Gdańsk: CSW, 2015.
- Moholy-Nagy, Laszlo. *Painting, Photography, Film*. London: Lund Humphries, 1969.
- Porczak, Antoni, red., *Interfejsy sztuki*. Kraków: Wydawnictwo ASP w Krakowie, 2008.
- Sturken, Marita. „Exploring the phenomenology of the electronic image”. W: *Steina e Woody Vasulka. Video, media e nuove immagini nell'arte contemporanea*, red. Marco Maria Gazzano. Roma: Fahrenheit 451, 1995.
- Wilson, Edward O. *Konsiliencja. Jedność wiedzy*. Tłum. Jarosław Mikos. Poznań: Zysk i S-ka, 2002.

Data wpłynięcia: 20 marca 2019 r. Data zatwierdzenia do druku: 30 maja 2019 r.

BETWEEN ADAPTATION AND EDUCATION. MEDIA ART AS AN INTRODUCTION TO TECHNOCULTURE

Next to its fundamental artistic and aesthetic properties and functions, perceived as entirely intrinsic and thus developed only through experience that it itself calls into existence, art also serves multiple social purposes. Among the latter, a set of interconnected cognitive, educational and adaptive roles seems to come to the

foreground. This article discusses forms in which these functions manifest themselves along with their mutual relationships that may be observed in the field of progressive avant-garde art. It focuses on selected phenomena in the art of experimental cinema, analogue and digital synthesis, as well as contemporary artistic forms that use the techniques of augmented reality and biotechnology, producing a myriad of diversified hybrid constructs.

SŁOWA KLUCZOWE: sztuka mediów, sztuka nowych mediów, art & science, adaptacyjna funkcja sztuki, poznawcza funkcja sztuki, edukacyjna funkcja sztuki

KEY WORDS: media art, new media art, art & science, adaptive function of art, cognitive function of art, educational function of art

