

Ewelina Twardoch

Interaktywność w kulturze partycypacji

Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010, ss. 344

Pojęcia, które starają się opisywać erę nowych mediów, nastroczają zarówno teoretykom, jak i zwykłym ich użytkownikom wielu problemów. Już sama kategoria „nowych mediów” jest na tyle nieostra, że wśród badaczy nie ma zgody, czy należy nazywać tak wszystkie media elektroniczne, czy tylko digitalne. Trudności kategoryzacyjne wynikają przede wszystkim z natury nowej medialności, której cechy immanentne to – jak dość zgodnie podają teoretycy – immaterialność (pewnego rodzaju), efemeryczność, hybrydyczność, subwersywność i ciągła zmienność, za którą teorii trudno nadażyć. Co więcej, warto zauważyć, że jej faktyczne oblicze kształtuje się na styku działań artystycznych i inicjatyw praktycznych podejmowanych przez użytkowników tych mediów (zwłaszcza sieci), a niekoniecznie w podręcznikach, które niezwykle szybko tracą na aktualności. Pomimo tego krótkiego wstępu, który sugeruje moje pesymistyczne stanowisko w stosunku do teoretycznych zmagania z medialnością, uważam jednak, iż kompleksowe i szczegółowe próby opisu nowej rzeczywistości prawie zawsze są niezwykle cenne. Niektóre z opracowań, starające się objąć całość zjawisk związanych z przeobrażeniami kultury – jak na przykład *Język nowych mediów*

Lva Manovicha czy *Kultura konwergencji* Henry’ego Jenkinsa – to wręcz kamienie milowe teorii, bez znajomości których trudno sobie wyobrazić poruszanie się w przestrzeni nowomediowej. Myślę, że najnowsza książka Ryszarda W. Kluszczyńskiego, która jest przedmiotem niniejszego omówienia, ma szansę dołączyć do grona takich właśnie studiów.

Jak zauważa sam autor, kategoria interaktywności we współczesnej refleksji teoretycznej zyskała sobie dość paradoksalny status. Staje się ona bowiem coraz istotniejszym (i coraz bardziej koniecznym!) składnikiem twórczości artystycznej, coraz częściej ludzie posługują się tą kategorią, a jednak wciąż nie udało się ustalić jej faktycznego znaczenia i obszaru funkcjonowania. Jak wiadomo, jednym z najbardziej stanowczych krytyków, negujących wartość teoretyczną pojęcia interaktywności, jest wspomniany Lev Manovich, który uważa, iż mówienie o interaktywności jako o cesze nowej medialności jest tworzeniem tautologii – media cyfrowe bowiem z samego założenia są interaktywne¹. Kluszczyński już we wprowadzeniu do książki stawia się w opozycji do po-

¹ Zob. L. Manovich, *Język nowych mediów*, WAIp, Warszawa 2006, s. 128–129.

glądów Manovicha oraz innego teoretyka, Espena J. Aarsetha, tłumacząc nieścisłości też stawianych przez autorów. Kluszczyński zarzuca teoretykom przede wszystkim posługiwanie się pobieżnym i nieadekwatnym w stosunku do rzeczywistości obrazem interaktywności oraz sztuki interaktywnej. Pomocne w tym względzie staje się dla autora rozróżnienie Erica Zimmermana, który w swojej książce z 2004 roku wymienia cztery rodzaje interaktywności (poznawcza, funkcjonalna, eksplicytna, metainteraktywność), pełniące różne funkcje w przestrzeni nowomediów². Zamierzeniem Kluszczyńskiego jest natomiast jak najpełniejsze ujęcie kategorii interaktywności, które pokaże rozmaite aspekty jej funkcjonowania. W tym celu autor umieszcza zjawisko interaktywności w szerszym kontekście kultury partycypacyjnej, a analizuje jego praktyczne zastosowanie w odniesieniu do twórczości artystycznej. Kluczową częścią rozważań teoretyka jest omówienie wyróżnionych przez niego ośmiu modeli strategii interaktywnych, które odnaleźć można we współczesnych praktykach artystycznych, jednakże wiele miejsca poświęca też Kluszczyński przedstawieniu obszaru, na którym wyrosła nowoczesna formuła interaktywności. Dzieliąc swoje rozważania na sześć rozdziałów, autor omawia więc teorie literackie, estetyczne, filozoficzne, kulturowe oraz socjologiczne, które, jego zdaniem, przygotowały grunt dla funkcjonowania interaktywności właściwej, jak również zastanawia się, na ile można postrzegać twórczość interaktywną jako nurt awangardowy oraz w jakim stopniu przekształca ona sferę publiczną i instytucje kultury. Cenny

jest fakt, iż Kluszczyński nie pozostawia stawianych przez siebie tez w próżni, każdorazowo problematyzując i klasyfikując zagadnienia w odniesieniu do obserwowanych działań artystycznych.

Kluszczyński – bardzo słusznie – rozpoczyna swoją teoretyczną opowieść o interaktywności od *Przygotowania*, mającego na celu nakreślenie najbardziej podstawowego fundamentu, na którym, zdaniem autora, została ufundowana interaktywność. Teoretyk zastanawia się więc przede wszystkim nad pojęciem medium (także w kontekście technologicznym) oraz nad jego różnymi wariantami czy dopełnieniami (hipermedium, intermedium, multimedia) w sztuce. Wielość teorii próbująca opisywać każde z problematycznych pojęć jest współcześnie ogromna, dlatego trudno oczekiwać od autora, by przywoływał choćby najważniejsze tezy z tego zakresu (na gruncie polskim na przykład poglądy Andrzeja Gwoźdźcia i Konrada Chmieleckiego). Kluszczyński wybiera interesujące wyjście z tego teoretycznego chaosu: odwołuje się mianowicie głównie do rozważań ojca teorii poświęconej intermedium i hipermediom – Dicka Higginsa, artysty związanego z grupą Fluxus. Wskazuje też, w jaki sposób zmieniło się rozumienie intermedialności przez te kilkadziesiąt lat, które minęły od pierwszych publikacji Higginsa na ten temat, i wyprowadzone w ten sposób wnioski konfrontuje z własnym rozumieniem intermediów. „Ich intermedialność nie wynika bowiem z trwałego powiązania w ich obrębie różnych dyscyplin artystycznych, lecz z ich zdolności do łączenia się z każdym praktycznie medium sztuki”³ – pisze autor, zaznaczając jednakże, iż ewolucja form intermedialnych nie wyklucza istnienia

² Zob. R. W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, WAIp, Warszawa 2010, s. 162–163.

³ *Ibidem*, s. 23.

intermediów i hipermediów w ich „pierwotnej formie”, opisywanej przez Higginsa. Relacja między interaktywnością oraz intermedialnością (a także jej wariantami) nie jest jednoznaczna. Jak trafnie zauważa autor, formuły multimedialne niekoniecznie muszą zapewniać odbiorcy możliwość interakcji, choć jest to zjawisko coraz powszechniejsze. Hipermedia natomiast są przez Kluszczyńskiego rozumiane już jako „interaktywne multimedia”, stanowiące podstawę twórczości interaktywnej.

Udział technologii w kształtowaniu sztuki nowych mediów bez wątpienia jest ogromny, a autor zwraca uwagę na jego dwojakie znaczenie – takie rozróżnienie, w moim odczuciu, we współczesnej sztuce coraz częściej się zaciera. Kluszczyński pisze mianowicie po pierwsze o ingerencji technologii w klasyczne dziedziny sztuki, a po drugie o nowoczesnych formułach artystycznych, które wynikają bezpośrednio z rozwoju technologii – o animacji komputerowej, *net art* i rzeczywistości wirtualnej. Wyjaśnia też w tym miejscu jedną z powracających w książce tez, która mówi o utożsamieniu sztuki nowych mediów ze sztuką cyfrową (Kluszczyński wybiera więc węższe rozumienie tej kategorii, w opozycji do zwolenników uznawania nowych mediów za media elektroniczne). Za podstawę takiego utożsamienia uznaje natomiast fakt, iż w obu przypadkach odbiorcom proponuje się udział w partycypacyjnym rodzaju doświadczenia, które oczywiście zwiększa wpływ widza na kształt i funkcjonowanie dzieła sztuki.

W tym kontekście interesująco wygląda też zmiana funkcji ekranu i perspektywy patrzenia we współczesnej sztuce interaktywnej. Teoretycy wielokrotnie podkreślali, iż ekran w kinie tradycyjnym jest płaszczyzną,

która stanowi pewien kontekst dla przedstawianego obrazu, oraz ramą, ustanawiającą konkretną (dominującą) perspektywę patrzenia na dzieło ekranowe (który to fakt stał się zresztą przedmiotem szerokich analiz feministycznych i psychoanalitycznych). Jak dowodzi Kluszczyński – a są to w moim odczuciu wnioski, które, choć logicznie wynikają z paradygmatu interaktywności, warte są prześledzenia i zapamiętania – zmiany funkcjonowania tradycyjnego ekranu i wprowadzenie interfejsu wpływają też na przekształcenie jego relacji ze światem, obrazem i odbiorcą. Inaczej mówiąc, ekran, który przestaje już być pewną odgórną instancją, narzucającą sposób percepcji, implikuje możliwość ustanowienia własnej perspektywy widzenia obrazu przez odbiorcę. Autor twierdzi, że dzięki temu widz zyskuje możliwość bezpośredniej percepcji oglądanego świata, choć – jak na szczęście dodaje teoretyk – taka percepcja jest osiągalna jedynie wówczas, gdy interfejs daje możliwość pełnej interakcji z obrazem.

Przyznam, że jest to teza, która budzi we mnie największy niepokój, a to z uwagi na rozważania Collina McGinna zawarte w jego książce poświęconej magii kina⁴. Teoretyk ten, zajmując się szczegółowo rolą mediów i obrazów w procesie ludzkiej percepcji, zauważa, iż nawet tzw. *absent medium* (czyli na przykład szyba i właśnie ekran) nie wywołuje w widzu pełnego złudzenia obecności w świecie przedstawionym dzieła⁵. Inaczej mówiąc, zawsze choć w niewielkim stopniu jesteśmy świadomi istnienia ramy dla oglądanego przedstawienia. Należy dodać, że McGinn nie zajmuje się interfejsem, nie analizuje jego funkcji interaktywnych,

⁴ C. McGinn, *The Power of Movies. How Screen and Mind Interact*, Vintage, New York 2005.

⁵ Zob. *ibidem*, s. 100–131.

myślę jednak, że wątek ten na gruncie nauk neurobiologicznych mógłby doczekać się osobnego rozpatrzenia. W kontekście też McGinna ujęcie przez Kluszczyńskiego przeobrażeń statusu ramy ekranu (od wyznaczania granicy do jej zaniku) oraz relacji między obrazem a obrazowanym światem (od różnicy do identyczności) wydaje się dyskusyjne. Warto natomiast zauważyć, że autor omawianej książki interesująco pokazuje przekształcenia w funkcjonowaniu ekranu także na przykładzie dzieł sztuki, których daty powstania dzieł duży rozpiętość czasowa (od *Karabinierów* Godarda po *Molecular Informatics* Seiko Mikami).

Rozważania zawarte w tym rozdziale wieńczy Kluszczyński zarysowaniem swojego rozumienia rzeczywistości wirtualnej (światów możliwych), która to rzeczywistość umożliwia podmiotowi nowe doświadczanie zjawisk czasoprzestrzennych.

Kolejne dwie części książki (*Historie i Konteksty*) dają bardzo cenną możliwość uporządkowania sobie pewnych faktów z teorii literatury, sztuki i mediów oraz filozofii – dziedzin te, wprowadzając nowe dyskursy, często wywracały ustalony porządek kulturowy do góry nogami.

Pisząc o działaniach artystów, autor stawia tezę, iż sztuka interaktywna została naznaczona przez właściwości pięciu nurtów dwudziestowiecznej twórczości artystycznej, a są to: sztuka kinetyczna, sztuka działania, sztuka instalacji, sztuka mediów elektronicznych i sztuka conceptualna. Poza wpływem na ukształtowanie się sztuki interaktywnej, nurty analizowane przez Kluszczyńskiego mają jeszcze jedną „cechę wspólną”, co zresztą zauważa sam autor – powstały na przełomie lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych, wówczas gdy gwałtowne i symptomatyczne zmiany dotyczyły statusu

dzieła sztuki i roli odbiorcy. Teoretyk, posługując się wieloma przykładami działań artystycznych (pojawia się tu John Cage, akcjonista wiedeński, Stelarc, Nam June Paik i wielu innych), zarysowuje procesy kształtowania się świadomości autonomii dzieła sztuki i stopniowego zmniejszania się roli autora dzieła na rzecz jego odbiorcy (ewolucja w stronę narodzin kultury partycypacji). W tym celu w rozdziale następnym odwołuje się zresztą Kluszczyński do słynnej teorii Rolanda Barthes'a, która była pierwszym poważnym ogłoszeniem dokonujących się zmian, a która zyskała jeszcze inne, w większym stopniu dalekosiężne rozwinięcie w postaci poglądów Jacques'a Derridy.

Warto też wspomnieć, że autor, szukając swoistych częściowych antycypacji sztuki interaktywnej, przypomina o pracy grupy „Glowflow”, która oscylowała między audiowizualnym spektaklem a reaktywnym dialogiem z odbiorcami⁶. Cenne i celne są też uwagi teoretyka na temat *environmentu* (Kluszczyński widzi ten nurt na styku sztuki działania i instalacji), i wreszcie godne odnotowania pozostaje też twierdzenie autora, iż instalacje nie są sztuką w pełni interaktywną. Teoretyk mówi o niej jako o prointeraktywności, czyli pewnego rodzaju preludium do mediów interaktywnych właściwych. Choć w większości polskich artykułów poświęconych instalacjom zazwyczaj w ich charakterystyce na pierwszym miejscu pojawia się interaktywność, rozumowanie autora książki pozwala uporządkować chaos terminologiczny związany z tym zagadnieniem. Instalacja, zdaniem autora, przez długi czas stanowiła „podstawowy środek wyrazowy sztuki interaktywnej”⁷, jednak-

⁶ Zob. R.W. Kluszczyński, *op. cit.*, s. 93.

⁷ *Ibidem*, s. 103.

że dopiero wprowadzenie na szeroką skalę w jej obręb technologii medialnych spowodowało przekształcanie się instalacji w kierunku pełnej interaktywności.

Tym, co zdaniem autora w sposób szczególnie wpłynęło na kształt sztuki interaktywnej, jest graniczność omawianych przez niego nurtów artystycznych – ich hybrydyczność, niejednoznaczność, wielopostaciowość – często cechy te utrudniają precyzyjną klasyfikację.

Teoretycy, których poglądy najszerzej omawia Kluszczyński w tych rozdziałach, szukając podwalin teoretycznych dla interaktywności, to wspomniany już Roland Barthes i Michel de Certeau. Teza Barthes'a, mówiąca o śmierci autora, a co za tym idzie – o narodzinach odbiorcy, pojawia się również w kontekście hipertekstu i rozważań Teda Nelsona, który uważany jest za ojca teorii hipertekstowej. Autor widzi pokrewieństwo między twierdzeniami obu teoretyków, ze względu na fakt, iż obaj przyznali tekstom inny status niż ten dotychczas im przypisywany. Obaj również dostrzegli zmianę w roli autora i odbiorcy tekstów, a ich poglądy stanowią ważny kontekst dla rozpatrywania tych kategorii w sztuce interaktywnej. O statusie autora pisze Kluszczyński następująco: „(...) sztuka interaktywna odmitologizowała rolę artysty-demiurga, przypisując mu funkcję designera kontekstów dla odbiorczej kreacji. W sztuce interaktywnej idea autora jest zastępowana przez koncepcję rozproszonego, dzielonego autorstwa”⁸. Jest to stwierdzenie godne uwagi, gdyż nie eliminuje całkowicie roli autora w przedsięwzięciach interaktywnych. Warto wszak pamiętać, niezależnie od ogromnego zamieszania wywołanego w tej

kwestii przez Derridę, iż w większości dzieł interaktywnych status autora zostaje podtrzymany – mimo iż odbiorcy je dopełniają lub dokańczają, twórca pozostaje obecny. Koncepcja „dzielonego autorstwa” wydaje się więc w tym miejscu bardzo trafna.

Na tezy Michela de Certeau z kolei Kluszczyński zwraca uwagę ze względu na fakt, iż – jego zdaniem – stanowią one doskonałą podstawę teoretyczną dla rozważań związanych z kontrolą i emancypacją w „nowej sztuce”, zwłaszcza tej bazującej na interaktywności. Przywoływana „teoria sztuk działania” de Certeau miała na celu wyjaśnianie codziennych zachowań i interakcji społecznych, które nieustannie balansują między koniecznością kontroli i pewnym obszarem pozostawionej ludziom wolności. Autor, jak sądzę, uznaje ją za pewnego rodzaju fundament ideologiczny (bez pejoratywnego nacechowania tej kategorii) dla istnienia sztuki interaktywnej we wszystkich jej odmianach (przywoływana już koncepcja Zimmermana). Kluszczyński twierdzi: „Sztuka interaktywna przynosi nam bowiem doświadczenie, w którym koegzystencja kontroli i emancypacji jest zarazem wyzwaniem, jak i faktem”⁹. To niewątpliwie ciekawy kontekst dla rozważań poświęconych interaktywności, gdyż dotyczy sfery wykraczającej poza samą działalność artystyczną – dotyka zagadnień komunikacji społecznej i czynności codziennych, wykonywanych przez zwykłych ludzi. De Certeau postrzegał praktyki konsumenckie jako specyficzny rodzaj „kłusowniczej” twórczości, która stanowi rodzaj działań subwersywnych. Autor omawianej książki dostrzegł w nich działania, które wykorzystując mechanizmy narzucanej dy-

⁸ *Ibidem*, s. 143.

⁹ *Ibidem*, s. 190.

scypłiny (o której pisał Foucault), w rezultacie je obalają. Podobieństwo tych działań do przedsięwzięć interaktywnych, według Kluszczyńskiego, bazuje na tej właśnie dialektycznej relacji między kontrolą i – konieczną do wypracowania sobie przez artystów – emancypacją.

Jako przykład działań artystycznych realizujących tę ideę autor przedstawia prace między innymi dwójki niezwykle interesujących artystów, znanych z pewnością osobom, które interesują się sztuką interaktywną – Lynn Hershman oraz Luca Courchesne’a. Podczas gdy Hershman w instalacjach i cyklach fotografii zajmuje się przede wszystkim złożoną kwestią indywidualnej tożsamości uwikłanej w normy kulturowo-społeczne, Courchesne w swoich najbardziej znanych dziełach zastanawia się nad istotą interakcji między odbiorcą i bohaterem (czy raczej bohaterką Marie) zanurzonym w Augmented Reality. Twórców, którzy podejmują podobną problematykę w swoich przedsięwzięciach i pracach, jest znacznie więcej (Kluszczyński wymienia jeszcze Grahame’a Weinbre na oraz Davida Rokeby’ego), tym bardziej więc wybór autora należy uznać za znaczący dla całości rozważań. Hershman i Courchesne realizują swoje projekty za pomocą różnych technologii, pracują w odmiennych mediach, dlatego ich zestawienie może potwierdzać tezę o dużym zróżnicowaniu w obrębie sztuki interaktywnej, które czyni ją zjawiskiem niejednorodnym i trudnym do klasyfikacji.

Jak zaznaczałam na początku niniejszego omówienia, Kluszczyński w swojej książce dokonuje takiej kategoryzacji, wyróżniając osiem strategii sztuki interaktywnej, które modelowo ujmują działania artystyczne oraz warunkowane nimi do-

świadczenia odbiorcze. Każda ze strategii opisana została przez autora szczegółowo, każda jest poparta wieloma przykładami działań artystycznych, dlatego w omówieniu trudno przywołać wszystkie niuanse rozumowania Kluszczyńskiego. Warto dodać, że wszystkie skupiają się przede wszystkim na roli odbiorcy, bez którego, jak wiadomo, sztuka interaktywna nie miałaby racji bytu.

Pierwsza z nich to strategia instrumentu, przedstawiająca publiczności swoisty performance, którego najważniejszym elementem (ze strony dzieła sztuki) jest interfejs, służący generowaniu zdarzeń. Najbardziej znanym i reprezentatywnym przedsięwzięciem artystycznym z przywoływanych przez autora jest instalacja Toshio Iwai *Piano as Image Media*.

Kolejna ze strategii opiera się na systemie gry. Autor za cechę, która odróżnia ją od innych strategii, uznaje fakt, iż jej celem jest „zadanie do wykonania”. Teoretyk słusznie zauważa jednak, że tak skonstruowane dzieło interaktywne nie jest równoznaczne z grą *sensu stricto*. Wzbogacone bowiem zostało ono o wymiar metadyskursywny, który zwraca uwagę na architekturę gry, jej zasady, przebieg interakcji. Najbardziej charakterystycznym przykładem wydaje się praca grupy Blast Theory *Can You See Me Now?*, która łączy świat realny i wirtualny. Zgodnie z jej zasadami, uczestnicy gry za pomocą odpowiedniego sprzętu, poruszając się w świecie realnym, mają za zadanie ścigać bohaterów świata internetowego. Zakres interakcji pozostaje więc wielowymiarowy i złożony, wpisując się jednocześnie w schemat gry.

Trzeciej strategii nadał Kluszczyński nazwę „archiwum”, z uwagi na fakt, iż „interakcja przybiera w wypadku strategii archiwum formę eksploracji odbywającej

się z użyciem przedstawionej mapy oraz narzędzi dostarczonych w ramach dyspozytywu pracy”¹⁰. Prace, które zdaniem autora dobrze reprezentują tę strategię, to dzieła George’a Legrady’ego, z których najciekawsze wydaje się *Pockets Full of Memories* – kolekcja zdjęć skanowanych przedmiotów, pochodzących z zasobów użytkowników/odbiorców.

Czwarta strategia sztuki interaktywnej wykorzystuje zasadę działania labiryntu, opierającą się na strukturze hipertekstowej. Jest ona najczęściej wykorzystywana przez artystów, dlatego przybiera rozmaite formy. Przyznam szczerze, iż mimo licznych przykładów, które mają za zadanie zobrazować zasadność tej kategorii, wydaje mi się, iż strategia labiryntu została przez autora opisana w sposób niejasny. Kluszczyński pisze głównie, czym ona nie jest, zbyt mało uwagi poświęcając jej konkretnym cechom pozytywnym, które dodatkowo wyróżniałyby ją spośród innych strategii.

Piąta mówi o wykorzystywaniu przez autorów dzieł interaktywnych schematu kłacza, pochodzącego ze znanej teorii Gilles’a Deleuze’a i Félix’a Guattariego. W różnicy między hipertekstem i kłaczem upatruje autor cechę różniącą strategię czwartą i piątą. Kłacze jest otwarte na tworzenie nowych wymiarów dzieła. Prace zawierające się w tej strategii są więc w najmniejszym stopniu przewidywalne i dają najwięcej możliwości twórczych (czy wręcz stwórczych) użytkownikowi.

Strategia kolejna, szósta, jak przyznaje sam autor książki, jest najbardziej kontrowersyjna w kontekście sztuki interaktywnej. Opisuje ona bowiem przedsięwzięcia, które nie realizują pełnej interaktywności,

ale opierają się na „interaktywności wewnętrznej” (określenie zaczerpnięte z teorii Derricka de Kerckhove’a i Jeana-Louisa Boissiera), która stanowi rezultat autonomizowania się cyfrowych systemów komputerowych. Opiera się więc ona na zamkniętym układzie technologicznym o charakterze wydarzenia, która wykorzystuje aktywność siecią odbiorców, nie dając im jednak możliwości interakcji.

Kolejne dwie strategie są chyba najważniejszymi i z perspektywy współczesnych działań interaktywnych, i w odniesieniu do założeń książki. Metafora sieci, wokół której autor organizuje siódmą strategię, jest jedną z najczęściej eksploatowanych w teorii mediów i jednocześnie tą w największym stopniu użyteczną do opisu wielu zjawisk zachodzących w kulturze partycypacji. Tak też – w szerokim kontekście społeczno-kulturowym – ujmuje ją Kluszczyński. Działania związane ze strategią sieci najczęściej angażują przestrzeń publiczną, znajdując swoją platformę w mediach lokacyjnych oraz taktycznych. Co ważne, uczestnicy tych zdarzeń porzucają rolę zwykłego odbiorcy na rzecz pozycji kreatora interakcji. W ósmej strategii spektaklu z kolei odbiorca staje się „uczestniczącym obserwatorem”, co oznacza, że jego możliwości są ograniczone, dzieło natomiast przyjmuje charakter wydarzenia – spektaklu.

Dwa obszary, które są szczególnie eksponowane w modelowych ujęciach interaktywności zaproponowanych przez autora, dotyczą wspomianej pozycji odbiorcy-uczestnika oraz wzajemnego kształtowania się przestrzeni publicznej i sztuki interaktywnej. Ostatniemu z wymienionych zagadnień poświęca zresztą Kluszczyński osobny rozdział, w którym zastanawia się nad dysonansem zachodzącym między charakterem

¹⁰ *Ibidem*, s. 236.

współczesnych działań artystycznych a przestrzenią instytucjonalną nieprzystosowaną zazwyczaj do jej przedstawiania. Jak bardzo ogólnie zaznacza autor (a jest to niewątpliwie temat na osobne studium), jedna z przyczyn takiego stanu rzeczy tkwi w zmiennej i hybrydycznej postaci nowej sztuki (zwłaszcza interaktywnej), która coraz rzadziej stanowi „eksperyment artystyczny dla samego eksperymentu”, a coraz częściej wiąże się z działaniami społecznymi.

W swoich rozważaniach teoretyk kilkakrotnie wraca też do idei postrzegania sztuki interaktywnej jako formuły nowoczesnej awangardy, wywodzącej się z tradycji sztuki lat dwudziestych XX wieku oraz tzw. Wielkiej Awangardy. Argumentom Kluszczyńskiego, który jedną ze swoich książek poświęcił temu zjawisku, trudno odmówić słuszności. Nie jestem jednak pewna, na ile wprowadzanie tej kategorii ma wpływ na postrzeganie sztuki interaktywnej. Pomijając fakt, iż pojęcie samo w sobie na gruncie teoretycznym jest mocno kontrowersyjne, ale wydaje mi się, że biorąc pod uwagę prędkość, z jaką zachodzą zmiany w charakterze działań artystycznych ostatnich lat, kategoria awangardy w dużym stopniu straciła na znaczeniu, choćby w stosunku do sztuki tworzonej na przełomie lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych. Inaczej mówiąc, w moim odczuciu niewiele nowego wnosi ona do charakterystyki sztuki interaktywnej i autorowi książki nie udało się mnie przekonać, iż jest inaczej.

Książkę Ryszarda Kluszczyńskiego trudno byłoby omówić na zasadzie prezentacji wybranych zagadnień. Została ona bowiem skonstruowana tak, że odzwierciedla proces kształtowania się sztuki interaktywnej i jego – często jeszcze wcale nieoczywiste – konsekwencje. Dzięki temu potencjalny

czytelnik nie rozpoczyna swojej „przypadki” ze sztuką interaktywną w próżni. Nie musi też przyjmować wypowiedzianych w książce twierdzeń na wiarę, gdyż każde z nich zostało osadzone w kontekście teoretycznym i odpowiednio wyjaśnione. Strategie przedstawione przez autora, stanowiące swoisty „punkt kulminacyjny” studium, są propozycjami modelowymi, mającymi na celu pewną kodyfikację różnorodnych działań artystycznych wykorzystujących interaktywność. Jak zaznacza sam teoretyk, nie są to kategorie ostateczne, ale tworzące pewien punkt odniesienia dla późniejszych uzupełnień. Warto też dodać, że duża część dzieł interaktywnych, również tych przedstawianych przez Kluszczyńskiego, sytuuje się na granicy kilku strategii albo realizuje ich wyznaczniki jedynie w większym lub mniejszym stopniu. Autor jest oczywiście świadomy takiego stanu rzeczy, dlatego wielokrotnie podkreśla złożoność oraz wieloaspektowość zjawiska interaktywności i jasno przedstawia zasadniczy cel swoich rozważań.

Niezależnie od sporności pewnych twierdzeń obecnych w książce teoretyka (w tym miejscu można zapytać, w którym opracowaniu teoretycznym takowych nie ma), trudno nie dostrzec w niej ogromnej wartości dla współczesnej teorii sztuki i mediów. Stanowi ona z jednej strony doskonałe uzupełnienie opracowań Grzegorza Działkowskiego, Krystyny Wilkoszewskiej czy Andrzeja Gwoźdźcia, a z drugiej jest godnym podziwu, samodzielnym studium, wprowadzającym nowe, porządkujące kategorie i pojęcia w obszar współczesnej myśli kulturoznawczo-estetycznej. Trud włożony w jej napisanie niewątpliwie zostanie doceniony przez osoby zainteresowane sztukami audiowizualnymi.