

Czy przeżycie piękna da się zdigitalizować? Sztuka multimedialna a wybrane kategorie estetyki Romana Ingardena

Kultura współczesna, określana m.in. mianem cyberkultury – zatem kultury, w której swoistą wartość stanowi informacja, a komunikacja odbywa się przy zastosowaniu nowoczesnych środków technicznych – wygenerowała właściwe sobie dzieła sztuki. Dzieła te określa się najogólniej mianem dzieł sztuki multimedialnej, czasem zaś mianem dzieł sztuki interaktywnej. Multimedialność i interaktywność mają być zresztą nowymi i głównymi kategoriami sztuki współczesnej, wypierając czy też dezaktualizując takie pojęcia, jak piękno czy kontemplacja. Czy sytuacja estetyczna zachodząca w relacji artysta (autor) – dzieło – odbiorca uległa jednak w sztuce cyberkultury istotowej modyfikacji (w stosunku do sztuki ją poprzedzającej)? Czy odczucie piękna poddaje się digitalizacji, tzn. czy multimedialność i interaktywność – o ile, jak się wskazuje, stanowią główny rys dzieł sztuki XXI wieku – wykluczają możliwość przeżycia piękna? Odpowiedzi na te pytania będzie się tu poszukiwać, jako swoisty punkt odniesienia traktując klasyczną koncepcję estetyczną Romana Ingardena. Estetyka polskiego fenomenologa będzie stanowiła z jednej strony punkt wyjścia czy raczej czynnik ukierunkowujący (porządkujący, kształtujący) prowadzone analizy; z drugiej strony kwestie postawione wyżej – a zwłaszcza pierwszą – udałoby się, jak się zdaje, rozstrzygnąć dość jednoznacznie, jeśli dzieło sztuki multimedialnej dałoby się zadowalająco opisać w kategoriach estetyki Ingardenowskiej, ustalonych przecież na podstawie i dla analizy dzieł sztuki twórczość multimedialną poprzedzających.

1. Sprecyzowanie pojęcia dzieła sztuki multimedialnej

Określenie *dzieła sztuki multimedialnej* domaga się sprecyzowania, ponieważ pojęcie multimedialności stosowane do opisu działań artystycznych (rezultatów tych działań) ma – jak zauważa Ryszard Kluszczyński – dwa znaczenia¹. Można rozumieć pod pojęciem dzieła sztuki multimedialnej np. *performance*, łączący w sobie różnorodne komponenty audiowizualne, czy inaczej – takie dzieło, w którym artysta posłużył się równocześnie zasadniczo samodzielnymi środkami wyrazu artystycznego, zatem wieloma mediami. Dzieło tworzą wówczas np. takie środki, jak: projekcja świetlna, slajdy, film, muzyka, taniec, tekst. Można jednak – i to rozumienie będzie stanowiło podstawę prowadzonych dalej analiz – przez dzieło sztuki multimedialnej rozumieć taki wytwór artystyczny, którego powstanie wymagało zastosowania najnowszych technologii, ściślej – technologii komputerowych. Kluszczyński definiuje:

Nowe multimedia to emanacja kultury komputerowej – dzieła, które swoje istnienie i charakterystykę artystyczną zawdzięczają w dużej mierze tej swoistej, technologicznej podstawie bytowej. Jako swoją bezpośred-

1 Warto zaznaczyć, że już samo pojęcie medium w odniesieniu do sztuki trzeba definiować przynajmniej dwojako: jako coś, co odsyła do czegoś innego, coś, co pośredniczy w poznaniu, odtworzeniu, wyrażeniu świata – w tym sensie sztuka jako taka stanowi medium; zarazem pojęcie medium funkcjonuje też jako określenie środka wyrazu artystycznego, tj. po prostu tego, co artysta ma do dyspozycji, by świat, rzeczywistość (w najszerszym możliwym znaczeniu) odtwarzać, wyrażać *etc.* Analizując pojęcie medium, K. Wilkoszewska podaje przykłady takie jak: dźwięk, barwa, linia, kształt *itd.*; należy tu też wymienić materiały służące pracy artystycznej – w tym sensie farba, glina, materiały fotograficzne *etc.* stanowią media, środki służące wyrażaniu, przekazywaniu. Zob. K. Wilkoszewska, *Estetyki nowych mediów*, [w:] *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, red. K. Wilkoszewska, Kraków 1999, s. 8. Określenie sztuka multimedialna jako pojęcie ściśle określające to, a nie inne zjawisko w ramach sztuki można zbudować tylko na podstawie drugiego znaczenia terminu medium.

nią platformę wykorzystują na przykład CD-ROM, rzeczywistość wirtualną (VR), bądź sieć Internetu (na ogół obecnie system World Wide Web)².

Jako cechy charakterystyczne dzieła sztuki multimedialnej tego typu, które odróżniają je nie tylko od dzieł multimedialnych typu pierwszego, ale i od dzieł sztuki tradycyjnej w ogóle, wskazuje się specyfikę jego struktury i jego interaktywność. Jeśli chodzi o strukturę – a struktura oznacza tu zarówno budowę formalno-materialną dzieła, jak i jego, by tak się wyrazić, konstrukcję semantyczną – to mówi się w przypadku dzieła sztuki multimedialnej o jego „otwartości”. Oznacza to, że dzieło ma strukturę gotową na zmianę, przekształcenie i – jeśli chodzi o płaszczyznę znaczeń – wielopoziomową, przywołującą różnorodne skojarzenia, przygotowaną do funkcjonowania w różnych kontekstach, wszystko to w zależności od tego, jakie działania podejmie względem dzieła odbiorca. W przypadku dzieła sztuki multimedialnej (omawianego typu) działanie odbiorcy jest konieczne – ma charakter współtwórczy, co ostatecznie oznacza, że bez niego dzieło we właściwym sensie nie zaistnieje. Stąd też dzieło sztuki multimedialnej jako domagające się dopełnienia przez działania odbiorcy określa się jako interaktywne.

Ostatecznie: jako dzieło sztuki multimedialnej będzie się tu rozumieć wytwór artystyczny, dla którego powstania konieczne było zastosowanie technologii komputerowych i które można dodatkowo określić mianem interaktywnego.

2. Artysta – dzieło – odbiorca. Sytuacja estetyczna w sztuce cyberkultury – istotowa zmiana?

Sytuacja estetyczna, w sensie węższym, oznacza spotkanie odbiorcy z dziełem, jednak warunkiem możliwości zaistnienia tak zdefiniowanej sytuacji jest działanie artysty – autora. Stąd w sensie szerszym sytuacja estetyczna zachodzi w relacji artysta (autor) – dzieło – odbiorca. Analizy, zmierzające do ustalenia odpowiedzi na zawarte we wstępie pytania, warto, jak się wydaje, zacząć od określenia roli artysty (autora) jako jej kreatora (projektanta).

Studia poświęcone zjawisku sztuki multimedialnej zawierają niejednokrotnie pytanie dotyczące statusu artysty. W przypadku dzieła multimedialnego pozycja artysty w stosunku do jego pozycji w sztuce tradycyjnej ulega, jak zaznaczają niektórzy, osłabieniu. Osłabienie to ma polegać na tym, że podczas gdy w tradycji artysta jest jedynym autorem dzieła, decydującym o jego kształcie, nadającym mu strukturę zamkniętą, niepodatną na zmianę, określającym dość jednoznacznie kontekst znaczeniowy, do którego dzieło ma odsyłać, to w sztuce multimedialnej nie tylko przestaje być jedynym autorem dzieła sztuki, stając się raczej jego inicjatorem, ale także tworzy dzieło tak, by domagało się twórczych czy też współtwórczych działań odbiorcy, sugerując jedynie (a i to nie zawsze) konteksty znaczeniowe, w jakich wytwór miałby funkcjonować. Artysta, choć przygotowanie realizacji dzieła wymaga z reguły bardzo precyzyjnych, ściśle określonych działań (co jest determinowane przez charakter narzędzi – wykorzystywanych środków technicznych), dopuszcza, by odbiorca mógł podjąć „spontaniczne, nieprzewidywalne w rezultatach interakcje z wytworem jego pracy”³. Czy jednak dopiero dzieło sztuki multimedialnej czyni z artysty projektanta – inicjatora sytuacji, w której momentem istotnym jest przeżycie estetyczne związane z dziełem? Inaczej: czy rola artysty jako projektanta, inicjatora sytuacji estetycznej, dopuszczającego współtwórcze, spontaniczne działania odbiorcy sztuki, stanowi moment zupełnie nowy, który traktować można jako rys charakterystyczny dla sztuki XXI wieku – multimedialnej sztuki cyberkultury? Analiza pism estetycznych Ingardena pozwala odpowiedzieć na to pytanie przecząco.

Przedmioty, z którymi ma się do czynienia na gruncie estetyki, to – zgodnie z ustaleniami (intuicją) Ingardena – tzw. p r z e d m i o t y i n t e n c j o n a l n e , co oznacza w tym przypadku przedmioty współkonstituowane przez twórcze i przez odbiorcze akty świadomości (artysty i odbiorcy – perceptora).

2 R. W. Kluszczyński, *Sztuka multimedialna*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2002, s. 505.

3 Tamże, s. 519.

Innymi słowy: przedmioty pozostające w polu zainteresowania estetyki różnią się w zasadniczy sposób – tj. w tzw. sposobie dania – np. od przedmiotów realnych, ściślej – przedmiotów nieestetycznych. Podczas gdy pierwsze domagają się swoistego dopełnienia szczególnymi aktami świadomościowymi, drugie są dane – by tak rzecz ująć – jako gotowe, określone same w sobie całości⁴.

Wchodząc w problematykę nieco głębiej: dzieło sztuki w myśli Ingardenowskiej zostaje określone najogólniej (określenie dotyczy bowiem dowolnego rodzaju dzieła sztuki) jako twór schematyczny. Dzieło sztuki jako twór schematyczny powstaje w wyniku działań artysty; ściślej – jest wytworem intencyjnych czynności autora, tzn. powstaje dzięki twórczym aktom świadomości twórcy i pewnym jego czynnościom fizycznym, które zmierzają do przetworzenia określonego przedmiotu fizycznego – materiału – tak że stanowi tzw. podstawę bytową dzieła sztuki. Dzieło sztuki jako twór schematyczny zawiera, jak zaznacza Ingarden, „charakterystyczne luki”, pewne miejsca niedookreślenia i momenty potencjalności. W wyniku działań artysty powstaje zatem twór domagający się dopełnienia (wypełnienia luk), dookreślenia, aktualizacji momentów potencjalnych zawartych w dziele. Zadanie to należy do odbiorcy (perceptora). Ingarden pisze:

Dzieło sztuki domaga się przeto pewnego czynnika istniejącego poza nim samym, mianowicie perceptora, który – jak się wyrażam – je „konkretyzuje”. Znaczy to, że dzięki swej współtwórczej akcji przy odbiorze dzieła perceptor stara się przede wszystkim – jak się to zwykle mówi – „odczytać”, lub lepiej powiedziawszy: zrekonstruować dzieło [...], dopełnia jego schematyczną budowę, usuwając przynajmniej częściowo luki w określeniu dzieła, a równocześnie aktualizując niektóre jego momenty będące w stanie potencjalności⁵.

W ten sposób powstaje tzw. konkretyzacja dzieła, inaczej – przedmiot estetyczny. Co istotne: jedno dzieło sztuki dopuszcza (umożliwia) wiele konkretyzacji, ponieważ miejsca niedookreślenia mogą być wypełniane przez perceptora zasadniczo dowolnie⁶. Tym samym analiza Ingardenowska, nieodnosząca się przecież do dzieł sztuki multimedialnej, ale do dzieł sztuki tradycyjnej, pozwala określić artystę jako projektanta czy raczej inicjatora sytuacji estetycznej. Działanie artysty dopuszcza przecież ostatecznie mnogość konkretyzacji, z których wiele (a być może żadna) nie zostało przez artystę zamierzonych czy przewidzianych, a które mają swoje źródło we współtwórczych, intencjonalnych aktach świadomości odbiorcy sztuki, a zatem w działaniu perceptora.

Rozstrzygnięcia Ingardena pozwalają także, jak się wydaje, na przypisanie własności interaktywności dziełom sztuki, które poprzedzają sztukę multimedialną. Kluszczyński, analizujący zagadnienia dotyczące sztuki multimedialnej w licznych publikacjach, pisze: „Dzieło prawdziwie interaktywne nie poprzedza swym istnieniem procesu jego doświadczenia. Powstaje ono w procesie odbioru – interakcji i trwa tak długo, jak długo ta interakcja się rozwija”⁷. Mimo zastrzeżeń Kluszczyńskiego co do wartości rozstrzygnięć klasyka polskiej estetyki w odniesieniu do sztuki multimedialnej⁸ – trudno nie zauważyć, że właśnie u Ingardena sprawa przedmiotu przeżycia estetycznego przedstawia się podobnie. Przed-

4 Sięgając do przykładu: rzeźba np. to nie tylko tak a tak uformowana glina, ale glina ukształtowana zgodnie z jakimś zamysłem artysty, np. wolą ukazania jakiejś emocji przez zastosowanie określonych środków formalnych, określonych środków wyrazu; jest tu zatem swoiste „coś więcej” niż tylko materialny, dany jako realny przedmiot – mianowicie szczególny, twórczy akt świadomości, akt czyniący z gliny dzieło sztuki właśnie – najogólniej: akt decyzji artysty; po stronie odbiorcy pojawia się natomiast w odniesieniu do rzeźby inny akt świadomościowy, który szeroko – i niezbyt precyzyjnie, ale na potrzeby przykładu wystarczająco jasno – można nazwać interpretacją. Natomiast przedmiot nieestetyczny, np. stół, to stół tylko – nie jest manifestacją twórczej woli artysty, nie jest „czymś więcej” poza byciem tym, czym jest jako przedmiot materialny, i w żadnym razie nie domaga się interpretacji.

5 R. Ingarden, *Studia z estetyki*, t. 3, Warszawa 1970, s. 267.

6 Zasadniczo dowolnie, ponieważ analizy Ingardena sugerują, jak się wydaje, że jest możliwe – by tak się wyrazić – dopełnienie optymalne. Dzieło niejako samo wyznacza możliwość takiego dopełnienia – dopełnieniem optymalnym byłoby takie, które „zgadzałyby się” z tzw. efektywnymi momentami dzieła. Inaczej rzecz ujmując: dzieło sztuki pozwala na „rozmaite wypełnienie miejsc niedookreślenia, przy czym jedne z nich mogą lepiej, inne gorzej współgrać z określonymi momentami dzieła i z pozostałymi wypełnieniami miejsc niedookreślenia”. Tamże, s. 269.

7 R. Kluszczyński, *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Kraków 2001, s. 98.

8 Kluszczyński stwierdza, że kategorie Ingardenowskie są dla opisu sztuki multimedialnej ostatecznie niewystarczające. Zob. tenże, *Od konceptualizmu do sztuki multimediów*, [w:] *Piękno w sieci...*, s. 79–86.

miot estetyczny jako przedmiot intencjonalny konstytuuje się dopiero w aktach doświadczenia odbiorcy. Kluszczyński dodaje ponadto: „Tylko wówczas [...], kiedy dzieło jest różne i od artefaktu, i od interfejsu, kiedy nie jest w całości wytworem artysty, może ono osiągnąć interaktywny charakter”⁹. Także tutaj zdaje się zachodzić swoista analogia między intuicją filozoficzną polskiego fenomenologa a rezultatami analiz współczesnego badacza. Dzieło sztuki jako przedmiot estetyczny nie jest, według Ingardena – o czym była już mowa – w całości wytworem artysty, co więcej – jest jako przedmiot estetyczny czymś różnym od artefaktu – dzieła jako tworu schematycznego ukształtowanego przez artystę¹⁰. Ingarden w swojej koncepcji estetycznej odróżnia również w sposób jednoznaczny przedmiot estetyczny (a także dzieło sztuki jako twór schematyczny – rezultat działania artysty) od tzw. materialnej podstawy bytowej dzieła. Jeżeli zatem interfejs potraktuje się jako część materialnej podstawy bytowej dzieła – a wydaje się, że jest to uzasadnione – to także w tej części definicje współczesną i Ingardenowską można potraktować jako analogiczne.

Kluszczyński, definiując kategorię interaktywności, czyni zastrzeżenie: jeśli każdy przejaw aktywności odbiorczej – w tym aktywność odbiorczą na płaszczyźnie semantycznej (interpretację) – wywołany przez dzieło pozwala zakwalifikować je jako dzieło sztuki interaktywnej, to interaktywność należałoby uznać za uniwersalną właściwość sztuki¹¹. Tymczasem samo to pojęcie – jego genezę – wiązać trzeba z rozwojem nowoczesnych technologii. Stosując je wstecz, rozszerza się jego zakres, zmienia się jego pierwotne, powiązane z technologią znaczenie – tymczasem jest to kategoria historycznie determinowana i jako taka pozwala wyróżnić pewną klasę dzieł „różniących się pod pewnymi względami od pozostałych”. Tym samym interaktywność w sensie ścisłym musiałaby oznaczać współkreowanie dzieła sztuki przez zastosowanie nowoczesnych technologii.

Uwzględniając tę uwagę, warto postawić pytanie: Czy wprowadzenie elementu *high-tech* do schematu sytuacji estetycznej wystarczy, by mówić o jej istotowej zmianie?

Nowy kształt sytuacji estetycznej, charakterystycznej dla sztuki multimedialnej (interaktywnej), ma obejmować: artefakt, interaktora (interaktorów), interfejs, a także sam proces interakcji, który ma spełniać rolę czynnika zespalającego wszystkie elementy¹². Stąd przeżycie estetyczne ma charakter dynamiczny (kształtuje się w procesie interakcji), a czynnik technologiczny zdaje się mieć w niej fundamentalne znaczenie (jeśli bowiem odbiorca – interaktor poprzez odbywającą się dzięki użyciu interfejsu interakcję z artefaktem powołuje dzieło do istnienia, to trzeba zauważyć, że dzieło nie zaistnieje bez interakcji, co więcej – sama interakcja nie zaistnieje bez interfejsu). Wydaje się, że mimo to koncepcja Ingardenowska nadaje się do opisu zjawiska sztuki multimedialnej. Należy tu jednak zaznaczyć, że związek zachodzący między pojęciami tej klasycznej koncepcji a pojęciami charakteryzującymi dzieło cyberkultury trzeba traktować raczej jako analogię, a nie relację ścisłego odpowiadania sobie.

9 Tenże, *Spółczesność informacyjna...*, s. 99.

10 Artefakt, który Kluszczyński określa jako obiekt materialny, wynik działań artysty, zdaje się – mimo zastrzeżeń współczesnego autora – wykazywać istotne podobieństwo do kategorii dzieła rozumianego jako twór schematyczny. Kluszczyński podkreśla, że definiowany przez niego „artefakt” i Ingardenowski przedmiot artystyczny różnią się statusem bytowym: pierwszy jest po prostu „obiektem materialnym”, drugi – przedmiotem intencjonalnym (tj. takim, który powstaje dzięki świadomościowym aktom artysty). O artefakcie pisze Kluszczyński, że „jest tworzony przez rozmaite materialne elementy zaaranżowane w pewien znaczący układ przez artystę [...]”. Tenże, *Od konceptualizmu...*, s. 80. Wydaje się, że tak definiowany artefakt można jednak interpretować także jako przedmiot intencjonalny – Ingardenowski schemat – chociażby ze względu na jego genezę jako wytworu artysty, na co zwraca uwagę np. Michał Ostrowicki. Zob. tenże, *Kategorie estetyki w sztuce multimedialnej*, [w:] *Piękno w sieci...*, s. 89.

11 Na pierwszy rzut oka ta krytyczna uwaga wydaje się odnosić do koncepcji Ingardenowskiej, gdzie aktywność – konkretyzowanie dzieła sztuki – odbywa się, jak się zdaje, przede wszystkim (jeśli nie wyłącznie) na płaszczyźnie semantycznej. Trzeba tu jednak uczynić pewne zastrzeżenia: „aktywność na płaszczyźnie semantycznej” można interpretować jako pewne subiektywne przeżycia psychiczne (tak, zdaje się, rozumie ją w brany tu pod uwagę tekście Kluszczyński). Tymczasem w myśli polskiego fenomenologa konkretyzacja, choć przeżycie psychiczne stanowi jedną z podstaw jej istnienia, nie jest w żadnym razie subiektywnym tworem psychicznym. To struktura dzieła odgrywa decydującą rolę w ukształtowaniu się (każdej możliwej) konkretyzacji. Innymi słowy: konkretyzacja w sensie Ingardenowskim to nie interpretacja w znaczeniu zindywidualizowanego przeżycia wyrastającego „ze zróżnicowanych uprzednich doświadczeń, wiedzy bądź wrażliwości” odbiorcy. R. Kluszczyński, *Spółczesność informacyjna...*, s. 98. Por. A. Szczepańska, *Estetyka Romana Ingardena*, Warszawa 1989, s. 64.

12 Por. R. Kluszczyński, *Spółczesność informacyjna...*, s. 98.

Jeśli chodzi o czynnik technologiczny, warunkujący istnienie multimedialnego dzieła sztuki, to wydaje się, że podpada on pod Ingardenowską kategorię materialnej podstawy bytowej dzieła. Sięgnijmy do przykładu: w przypadku sztuki tradycyjnej, np. w przypadku rzeźby *Wenus z Milo*, materialną podstawę bytową stanowi marmur (podczas gdy rzeźba tak a tak ukształtowana przez artystę, przy użyciu określonych narzędzi, według pewnego twórczego zamysłu, to dzieło sztuki – schemat; natomiast *Wenus z Milo* oglądana to przedmiot estetyczny – konkretyzacja schematu dokonująca się dzięki współwzajemnym aktom świadomości odbiorcy). Materialna podstawa bytowa spełnia – jak zaznacza Ingarden – w przypadku dzieła sztuki (w sensie zarówno tworu schematycznego, jak i przedmiotu estetycznego) rolę podtrzymującą – tj. umożliwia dziełu trwanie (zaistnienie, bycie). Wydaje się, że interfejsy – sterowniki umożliwiające interakcję z dziełem, np. ekrany reagujące na dotyk, wejścia audio i wideo, joysticki, sensory, kaski i rękawice sensoryczne etc. – stanowią współczesne odpowiedniki marmuru, umożliwiając ukształtowanie (czy zainicjowanie) dzieła artyście i reakcję odbiorcy, tj. warunkując po prostu zaistnienie dzieła i jego trwanie.

Jeśli chodzi natomiast o dynamizm, procesualność wskazywane jako charakteryzujące przeżycie estetyczne (szerzej – sytuację estetyczną) dotyczące sztuki multimedialnej, to trzeba zaznaczyć, że i fenomenologiczne analizy doprowadziły Ingardena do przekonania, iż sytuacja estetyczna ma charakter dynamiczny: wielofazowy, procesualny. Ujmując rzecz skrótowo: według ustaleń Ingardena przeżycie estetyczne rozwija się od fazy emocji wstępnej, przez proces percepcji jakościowej struktury dzieła, który przebiega równocześnie z uzupełnianiem jego schematycznej postaci (faza ta prowadzi do wytworzenia wartościowanego pozytywnie lub negatywnie przedmiotu estetycznego), po fazę „przeżycia wartości estetycznej wytworzonego przedmiotu w formie emocjonalnej «odpowiedzi na wartość» i jej ewentualne pojęciowe ujęcie”¹³.

Możliwość wskazania pewnych podobieństw między intuicjami Ingardenowskimi a określeniami dotyczącymi dzieł sztuki multimedialnej nie oznacza bynajmniej, że dzieła sztuki tradycyjne i multimedialne są fenomenami z sobą tożsamymi. Kluczem do ich odróżnienia wydaje się pojęcie interaktywności, które zarówno w przypadku dzieła sztuki w rozumieniu Ingardenowskim, jak i w przypadku dzieła sztuki multimedialnej oznaczać może – i w takim znaczeniu scharakteryzowane zostało wcześniej – współkreowanie, równocześnie jednak – na co należy w tym momencie zwrócić uwagę – interaktywność oznacza także formę komunikacji.

Komunikacja to najogólniej relacja przynajmniej dwóch elementów, między którymi rozwija się określona reakcja. Może ona przebiegać na co najmniej dwa sposoby: w pierwszym przypadku coś jest komunikowane – zachodzi pewna akcja, która jednak nie wywołuje akcji zwrotnej adresata – wyraźnej reakcji skierowanej „na zewnątrz” (reakcja może być jednak, jak się wydaje, skierowana „do wewnątrz” – polegałaby wówczas na wywołaniu zmiany w adresacie komunikatu, na jego – by tak się wyrazić – przekształceniu; jeśli po stronie adresata nie byłoby żadnej reakcji, to trudno, jak się wydaje, mówić o komunikacji); w przypadku drugim akcji komunikującego odpowiada wyraźna zwrotna reakcja adresata komunikatu (która może z kolei stanowić nowy komunikat, wywołujący nową reakcję itd.).

Relacja, jaka zachodzi między dziełem sztuki a odbiorcą w rozumieniu Ingardena, zdaje się specyficznym procesem komunikacyjnym. Komunikacja przebiega tu, jak się wydaje, według następującego schematu: przedmiot artystyczny stanowi swoisty komunikat, „domagający się” reakcji odbiorcy. Reakcja odbiorcy polega na ukonstytuowaniu przedmiotu estetycznego; komunikacja dzieło – odbiorca znajduje finał w wygaszeniu reakcji, ponieważ w ostatniej fazie przeżycia estetycznego, jak zauważa polski fenomenolog, odbiorca dokonuje „spokojnego oglądu” (aktu kontemplacji) tzw. zestroju jakościowego. Równocześnie rozgrywa się to, co Ingarden nazywa emocjonalną odpowiedzią na zestrój jakościowy:

13 A. Szczepańska, dz. cyt., s. 133.

„To właśnie odczuciowe uznanie wartości przedmiotu estetycznego stanowi «godną», właściwą naszą odpowiedź na wartość [...], którą mamy daną w kontemplowaniu ukonstytuowanego przedmiotu estetycznego”¹⁴. Inicjatorem sytuacji komunikacyjnej jest w tym przypadku artysta – nadawca komunikatu, a główną rolę odgrywa w tej relacji odbiorca – kształtując jej przebieg i odpowiadając ostatecznie za jej rezultat.

Jeśli chodzi o interakcję – komunikację zachodzącą między dziełem sztuki multimedialnej a odbiorcą, to – jak się wydaje – komunikowanie nie zmierza tu do żadnej „finalizacji”, stanowiąc poniekąd cel sam w sobie. Innymi słowy: o ile można by metaforycznie określić dzieło w rozumieniu Ingardena jako zmierzanie do „zakomunikowania czegoś” (komunikat dotyczy tu ostatecznie wartości) – procesu zamkniętego, o tyle dzieło sztuki multimedialnej trzeba by określić po prostu jako „komunikowanie się”. Także w przypadku dzieła sztuki multimedialnej inicjatorem sytuacji komunikacyjnej jest w sensie ścisłym artysta. Jeśli jednak chodzi o określenie ostatecznego jej charakteru – kształtu, to zależy on w równym stopniu od działań odbiorcy i reakcji samego dzieła (która to reakcja prowokuje najczęściej nowe działania odbiorcy).

Chociaż, jak przekonuje Kluszczyński, wartość dzieła sztuki multimedialnej nie ogranicza się do interaktywności – zdolności „komunikowania się”, ponieważ dobre dzieło to – by się tak wyrazić – komunikat mający znaczenie, czy ściślej – odsłaniający całe bogactwo kontekstów i znaczeń, to jednak owo „komunikowanie się” rozumiane jako otwarty (tj. niezmierny z natury do finalizacji) proces stanowi, jak się wydaje, swoistą wartość dzieła sztuki multimedialnej i ostatecznie określa je istotowo¹⁵.

Konkludując: Czy sytuacja estetyczna zachodząca w relacji artysta (autor) – dzieło – odbiorca uległa w sztuce cyberkultury istotowej modyfikacji (w stosunku do sztuki ją poprzedzającej)? Innymi słowy: Czy sytuacja estetyczna zachodząca w ramach sztuki cyberkultury jest czymś tak odmiennym od sytuacji estetycznej osadzonej w ramach sztuki tradycyjnej, że wymaga wprowadzenia zupełnie nowych kategorii i definicji, aby móc ją zrozumieć?

W ramach sztuki multimedialnej:

- a) autor okazuje się inicjatorem sytuacji estetycznej;
- b) dzieło ma charakter przedmiotu domagającego się twórczej ingerencji odbiorcy (tylko dzięki tej ingerencji we właściwym sensie zaistnieje);
- c) przez współtwórczą aktywność odbiorca staje się odpowiedzialny za ostateczny kształt dzieła.

Podobnie przedstawia się rzecz na gruncie estetyki Ingardenowskiej: autor inicjuje dzieło. Tworzy schemat domagający się dopełnienia współtwórczymi aktami świadomościowymi odbiorcy. Odbiorca staje się odpowiedzialny za konkretyzację – powstanie dzieła sztuki jako przedmiotu estetycznego.

Choć w przypadku dzieła sztuki multimedialnej aktywność odbiorcy, współkreowanie dzieła wymaga najczęściej jego fizycznej ingerencji, „udziału w tworzonej dziele”¹⁶, za pomocą interfejsu, to jednak jest to w zestawieniu z koncepcją Ingardena raczej różnica – by wyrazić się metaforycznie – nasycenia, czy inaczej – raczej różnica stopnia niż różnica istotna.

Jeśli zatem wziąć pod uwagę przywołane wyżej określenia, to między analizowanymi elementami relacji opisanej schematem autor (artysta) – dzieło – odbiorca zachodzi analogia. W odniesieniu do dzieła sztuki multimedialnej można zastosować takie określenia Ingardenowskie, jak: przedmiot intencjonalny, materialna podstawa bytowa, twór schematyczny, przedmiot estetyczny, konkretyzacja – jeśli nie jako elementy ścisłego opisu, to przynajmniej jako pojęcia pozwalające przeprowadzić rozpoznanie dzieła sztuki multimedialnej jako odrębnego fenomenu. Równocześnie sytuacja estetyczna zachodząca w ramach sztuki cyberkultury wymaga wprowadzenia pewnych nowych kategorii (pojęć) i definicji: jednym

14 R. Ingarden, *Studia z estetyki*, t. 1, Warszawa 1966, s. 132.

15 Por. R. Kluszczyński, *Od konceptualizmu...*, s. 85.

16 Wyrażenie Leszka Sosnowskiego. Zob. tenże, *Roman Ingarden wobec sztuki multimedialnej*, [w:] *Piękno w sieci...*, s. 107–108.

z najistotniejszych będzie pojęcie interakcji jako komunikacji dwustronnej. Chociaż relację, jaka zachodzi między dziełem sztuki a odbiorcą analizowaną przez Ingardena można określić mianem komunikacji, to dopiero w przypadku sztuki multimedialnej komunikacja ma charakter relacji w pełni dwustronnej (przebiegając między człowiekiem a sztuczną inteligencją) – interakcji w najściślejszym znaczeniu tego słowa.

Już te uwagi wystarczą, by stwierdzić, że ostatecznie relacja autor (artysta) – dzieło – odbiorca uległa w ramach sztuki multimedialnej zmianie, jednak trzeba tu mówić raczej o zmianie *i s t o t n e j* niż o zmianie *i s t o t o w e j*.

3. Kontemplacja i przeżycie piękna w sztuce multimedialnej – pytanie o możliwość

Jeśli „komunikowanie się” (komunikacja, komunikacyjność) stanowi istotę dzieła sztuki multimedialnej, to czy może ono podlegać kontemplacji? Czy z istotą dzieła sztuki multimedialnej określoną jako „komunikacyjność” można powiązać kategorię piękna – inaczej: czy przeżycie piękna jest możliwe w odniesieniu do dzieła sztuki multimedialnej?

Kontemplację (łacińskie *contemplatio* znaczy tyle, co oglądanie, przypatrywanie się, a także rozważanie, poznawanie czegoś¹⁷) definiuje się jako „głębokie rozmyślanie, rozpamiętywanie, [...] bierne przyglądanie się czemuś, bezczynne przemyślanie nad czymś”¹⁸ bądź „skupienie i utrzymanie uwagi na przedmiocie poznawalnym umysłowo, mające na celu jedynie jego doskonalsze poznanie [...]”¹⁹. Kategoria ta pojawia się także na gruncie estetyki Ingardenowskiej. Proces przeżycia estetycznego charakteryzuje wprawdzie „szczególny niepokój poszukiwawczy” i „pełna dynamiki zmienność”. Ostatecznie zamyka je jednak kontemplacyjny ogląd: „[...] w końcowej fazie przeżycia estetycznego następuje pewne uspokojenie w tym sensie, że z jednej strony dochodzi do raczej spokojnego zapatrzenia się (kontemplacji) w zestrój jakościowy ukonstytuowanego już przedmiotu estetycznego i «chłonięcia» tych jakości [...]”²⁰.

Istotowym warunkiem kontemplacji, definiowanej jako oglądanie czy przypatrywanie się czemuś, jest dystans między tym, co oglądane, a oglądającym. Tymczasem w przypadku sztuki multimedialnej dystans między dziełem a odbiorcą zostaje całkowicie zniesiony: dzieło buduje się w działaniu odbiorcy (ściślej – powstaje we współdziałaniu z odbiorcą). Odbiorca często wręcz fizycznie „uczestniczy w dziele”. Więcej nawet: dzieło sztuki multimedialnej jako budujące się w interakcji (inaczej – w relacji komunikacji) z odbiorcą jest – by tak rzecz ująć – ze swej natury działaniem. Stąd sposobem odnoszenia się odbiorcy do dzieła nie może być kontemplacja jako bierne oglądanie. Działanie odbiorcy nie zmierza także do utrzymania uwagi na przedmiocie celem wyłącznie jego doskonalszego poznania – odbiorca-interaktor realnie przekształca dzieło.

Reasumując: właściwym sposobem odniesienia się odbiorcy do dzieła sztuki multimedialnej nie jest kontemplacja, jest nim natomiast przeżywanie, tj. – by rzecz dookreślić – doświadczanie dzieła przez uczestniczenie w nim²¹.

Pojęcie kontemplacji stosuje się często do opisu relacji zachodzącej między podmiotem postrzegającym a wartością estetyczną, jaką jest piękno. Skoro natura dzieła sztuki multimedialnej, jego interaktywność – komunikacyjność wyklucza możliwość kontemplacji, to czy może to jednocześnie oznaczać, że dzieł tego rodzaju nie może charakteryzować piękno? Byłoby tak tylko wtedy, gdyby między pięknem a kontemplacją zachodził ścisły, konieczny i nierozzerwalny związek. Tymczasem, jak się wydaje,

17 Zob. *Słownik łacińsko-polski*, według słownika H. Hinza i H. Kopii opracował K. Kumaniecki, Warszawa 2001, s. 105. Zob. także: A. Podsiad, *Słownik terminów i pojęć filozoficznych*, Warszawa 2000, s. 456.

18 W. Kopaliński, *Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych*, Warszawa 1980, s. 384.

19 A. Podsiad, dz. cyt., s. 456–457.

20 R. Ingarden, *Studia...*, t. 2, s. 137. Kontemplacji towarzyszy także emocjonalna odpowiedź na „zestrój jakościowy” – „występują uczucia, w których dokonywa się uznanie wartości ukonstytuowanego przedmiotu estetycznego”. Tamże.

21 Nie można wprawdzie kontemplować dzieła sztuki multimedialnej „wprost”, wydaje się jednak, że można spełnić akt kontemplacji jako akt odnoszący się do przeżycia (treści przeżycia), które realizowało się w kontakcie z dziełem – zatem że jest tu możliwa kontemplacja jako rodzaj aktu wtórnego – refleksyjnego.

piękno można nie tylko kontemlować, ale także przeżywać. Nie próbując formułować definicji piękna, a zdając się na intuicyjne jego rozumienie, proponuje się tutaj przeprowadzenie pewnego myślowego eksperymentu, który unaoczni postawioną tezę. Sięgając do wspomnień (albo do zasobów wyobraźni), nie sposób nie dostrzec, że piękno napotkane (w świecie czy galerii sztuki) raczej przeżywamy, niż kontemplujemy. Kontemplacja zdaje się mieć charakter intelektualnego zdystansowania – kontemlowany pejzaż cieszy, ale radość jest tu wynikiem pewnych intelektualnych operacji, analiz, dostrzeżenia harmonii – „przypatrzenia się z dystansu”. Przeżyciu piękna towarzyszy natomiast charakterystyczny zachwyty – kiedy się przeżywa piękno (np. pejzażu), „nie ma czasu” na analizy, piękno niejako uderza tu „w całości”, jednorazowo, natychmiast. Przeżywaniu piękna towarzyszy swoiste poczucie braku dystansu, poczucie „uczestniczenia w”, bycia przez piękno „objętym”, a nie wobec piękna postawionym.

Jak się wydaje, jest możliwe zaaranżowanie dzieła sztuki multimedialnej tak, aby stanowiło ono swoisty pretekst do przeżywania piękna, samo z natury (istoty) stanowiąc, jako dzieło komunikujące się, pretekst przeżywania. Można wprawdzie zauważyć, że w sztuce multimedialnej następuje swego rodzaju detronizacja wartości estetycznych na rzecz komunikacyjności dzieła, tj. komunikacyjność sama urasta do rangi jedynej bądź przynajmniej głównej wartości dzieła, jednak ani sama definicja dzieła sztuki multimedialnej (samo jego pojęcie), ani jego specyficzna struktura, tj. struktura dzieła interaktywnego, nie wykluczają możliwości uczynienia go nośnikiem i źródłem przeżywania piękna²².

22 Można postawić jeszcze nieco inaczej sformułowane pytanie: Czy nie wykluczają możliwości uczynienia go nośnikiem, a tym samym źródłem przeżywania piękna same środki technologiczne stosowane przy tworzeniu dzieł sztuki multimedialnej? Wartość (np. piękno) pojawia się w dziele sztuki dzięki działaniu artysty narzędziem (definiowanym w tym miejscu bardzo szeroko) i dzięki stosowanym przez niego, tworzącym strukturę formalno-materialną dzieła, środkom wyrazu, takim np. jak plama, kreska, bryła, kompozycja itd., których charakter jest zresztą przez narzędzie determinowany. Technologia komputerowa pozwala na tworzenie dzieł o zupełnie nowej strukturze formalno-materialnej. Co więcej, w przypadku dzieł sztuki multimedialnej *high-tech* stanowi na ogół zarówno narzędzie (to, czym artysta działał), jak i środek wyrazu artystycznego (to, co buduje dzieło, jego materialno-formalną strukturę) – innymi słowy: pełni często równocześnie funkcję pędzla i plamy pędzlem namalowanej – co odróżnia je od dzieł sztuki tradycyjnej. Mimo tej różnicy wydaje się, że komputer (technologię komputerową) należy traktować po prostu jako nowe narzędzie pozwalające w nowy sposób wyrazić wartość (wartości) od zawsze w sztuce wyrażane. Możliwość przeżycia piękna wiązana z obecnością wartości w dziele sztuki jest – jak się wydaje – zależna raczej od woli artysty (a w przypadku dzieła sztuki multimedialnej także od działań odbiorcy jako interaktora), aby pewną wartość oddać, w dziele odsonić czy też zrealizować, niż od samych środków technicznych przez niego stosowanych (a przez interaktora używanych).

Streszczenie/Summary

Czy przeżycie piękna da się zdigitalizować?

Sztuka multimedialna a wybrane kategorie estetyki Romana Ingardena.

Współczesna kultura określana między innymi mianem cyberkultury – zatem kultury, w której swoistą wartość stanowi informacja, a komunikacja odbywa się przy zastosowaniu nowoczesnych środków technicznych – wygenerowała właściwe sobie dzieła sztuki. Nazywa się je ogólnie dziełami multimedialnymi lub interaktywnymi. Multimedialność i interaktywność wydają się być nowymi i głównymi kategoriami sztuki nowoczesnej zastępującymi lub wypierającymi takie pojęcia jak piękno lub kontemplacja. Czy sytuacja estetyczna zachodząca w relacji artysta (autor) – dzieło – odbiorca uległa jednak w sztuce cyberkultury istotowej modyfikacji (w stosunku do sztuki ją poprzedzającej)? Czy doświadczenie piękna może być zdigitalizowane, to znaczy czy multimedialność i interaktywność, o ile, jak się wskazuje, stanowią główny rys XXI wiecznych dzieł sztuki wykluczają możliwość doświadczenia piękna? W odpowiedzi na te pytania pomocne będzie odwołanie się do klasycznej estetyki Romana Ingardena jako właściwego punktu odniesienia. Stanowić ona będzie, po pierwsze, punkt wyjścia lub raczej kryterium dalszych poszukiwań. Z drugiej strony kwestie postawione wyżej – a zwłaszcza pierwszą – udałoby się, jak się zdaje, rozstrzygnąć dość jednoznacznie, jeśli dzieło sztuki multimedialnej dałoby się zadowalająco opisać w kategoriach estetyki Ingardenowskiej ustalonych na podstawie i dla analizy dzieł sztuki twórczość multimedialną poprzedzających.

Słowa kluczowe: przeżycie piękna, sztuka multimedialna, estetyka, Roman Ingarden.

Can be beauty experience digitalized?

Multimedial art and chosen categories of Roman Ingarden's aesthetics.

Modern culture called among others cyberculture – which means culture where information is special value and communication runs thanks to high technology devices – produced it's own works of art. These (works) bear geneneral name of multimadial or interactive artworks. Multimediality and interactivity suppose to be new and main kategories of modern art displacing or expiring such conceptions as beauty or contemplation. But has really in cyberculture's art an aesthetic situation, taking it's place between artist (author), work of art and art reciver, changed in it's essence? Can be beauty experience digitalized i.e. do multimediality and interactivity, if they – which some pointing – are in fact the main characteristics of XXI century works of art, *exclude possibility of beauty experience*? These questions answers will be here seeking as peculiar point of reference treating classical aesthetics of Roman Ingarden. It will be used firstly as starting point or rather some control factor for conducting analysis. Secondly questions asked here – especially first one – could be unambiguous settled if it would be possible to describe multimedial work of art in kategories of Ingardens's aesthetics which were made on base and for analysis of so-called traditional works of art, for works which have multimedial creations preceded.

Key words: beauty experience, multimedial art, aesthetics, Roman Ingarden.