



UMCS

UNIWERSYTET MARII CURIE-SKŁODOWSKIEJ
W LUBLINIE

Wydział Filozofii i Socjologii

Kierunek: Filozofia

Liliana Kozak

Doświadczenie estetyczne sztuki w relacji z nauką

Praca doktorska
napisana w Katedrze Estetyki i Filozofii Kultury
pod kierunkiem prof. dr hab. Teresy Pękali

LUBLIN 2023

Spis treści

Wstęp	5
Część I	
1. Doświadczenie	
1.1. Etymologiczne znaczenie doświadczenia i ujęcie historyczne	16
1.2. Doświadczenie w czasach Oświecenia	20
1.3. Rozwój doświadczenia jako empirii	23
1.4. Rola doświadczenia apriorycznego	27
2. Fenomenologiczne doświadczenie estetyczne	30
2.1. Quasi-sujet, ekspresja dzieła sztuki	35
2.2. Hyperfenomen egzystencji	37
2.3. Aspekty doświadczenia estetycznego w filozofii Merleau-Pontyego	40
2.3.1. Czasowość doświadczenia w cielesności	40
2.3.2. Twórczość jako intencjonalność	42
2.3.3. Byt-rdzeń rzeczy	43
2.3.4. Uwarunkowania świadomości	46
2.3.5. Gra ustaleń	47
Podsumowanie	49
3. Doświadczenie estetyczne w hermeneutyce	54
3.1. Główne założenia i kategorie hermeneutyki	54
3.2. Doświadczenie hermeneutyczne	63
3.3. Hermeneutyczne doświadczenie estetyczne	66
3.4. Funkcja sztuki w ujęciu hermeneutycznym	70
3.5. Kreacja w ujęciu hermeneutycznym	71
3.6. Poznanie hermeneutyczne	73
Podsumowanie	78
4. Pragmatyczne doświadczenie estetyczne	80
4.1. Główne założenia pragmatyzmu	80
4.2. O estetyce pragmatycznej	86
4.3. Doświadczenie pragmatyczne	88
4.4. Filozofia sztuki Johna Dewey'a	96
4.5. Estetyka pragmatyczna Richarda Shustermana	98
4.6. Wyjście z dualizmu	100

4. 7. Struktura procesu	101
4. 8. Ekspresja, rytm, forma	106
Podsumowanie	116
5. Doświadczenie estetyczne w obszarze neuroestetyki	120
5.1. Koncepcja wyobraźni	126
5.2. Empatia w doświadczeniu estetycznym	128
5.3. Doświadczenie sztuki w teorii ośmiu reguł	130
5.4. Dwa szlaki przetwarzania informacji wzrokowej Margaret Livingstone	134
5.5. Doświadczenie sztuki Semira Zekiego	135
5.6. Artystycznie spreparowane bodźce w ujęciu Piotra Markiewicza i Piotra Przybysza	138
Podsumowanie	143
6. Sytuacja estetyczna	145
6.1. Sytuacja estetyczna w relacji z doświadczeniem	148
6.2. Sytuacja estetyczna współczesnej sztuki w relacji z nauką	153
Część II	
1. Sztuka w relacji z nauką	158
1.1. W poszukiwaniu specyfiki umysłu artysty i naukowca w kontekście teorii „trzeciej kultury”	158
1.2. W poszukiwaniu specyfiki wyobraźni artysty i naukowca według Gastona Bachelarda	159
1.3. Obszar kreatywności	165
1.4. Second Life	168
1.5. Sztuka w obszarze nanotechnologii	171
1.6. Awatar w <i>augmented reality</i>	172
1.7. Podmiotowość, umiejscowienie, tożsamość	173
1.8. Doświadczenie sztuki robotycznej (w obrębie iluzji egzystencji)	174
1.9. Zagadnienie emocji w cybersztuce	177
1.10. Bill Vorn w pytaniu o empatię	183
1.11. Wewnątrz bio-kodu	190
1.12. Guy Ben-Ary w obrębie biologicznego medium	191
1.13. MEART	193
1.14. Zagadnienie intermedialności	196
1.15. Przestrzeń cyfrowego miasta	199
1.16. Wirtualność	202

1.17.W kręgu transmedialnej rzeczywistości	209
1.18.Kondycja postmedialna. Estetyka Lva Manovicha	213
1.19.Sztuka śladem umysłu	216
1.20. <i>Ajolos</i> Andriy Link	219
1.21.C. Dullart, <i>A letter to Jennifer Knoll</i>	221
Część III	
1. Wykorzystanie osiągnięć nauki w sztuce	225
1.1. Początki rewolucji naukowo-technologicznej w sztuce	225
1.2. György Kepes i Frank J. Malina – sztuka światła	231
1.3. Ars Electronica	243
1.3.1. <i>Ars Electronica</i> miejsce rozwoju nurtu art@science	243
1.3.2.Ars Electronica 1987-1995	253
1.3.3.Przełom lat 90	261
1.3.4. <i>Ars Electronica Center</i>	266
1.3.5.CAVE	266
1.3.6. <i>Futurelab</i>	270
1.3.7. Sztuka transgeniczna	272
1.3.8.Społeczności cyfrowe i przestrzenie elektroniczne początku XXI wieku	273
1.3.9.Rozwój robotyki	276
1.3.10.Drony i POSTCITY	277
1.3.11. <i>Ars Electronica</i> , CERN, ESA	278
Podsumowanie	281
2.Filozoficzno-artystyczne rekapitulacje	
2.1 <i>Ping Body Stellarca</i>	282
2.2. Odpowiedź fenomenologii	284
2.3 Odpowiedź hermeneutyki	284
2.4. Odpowiedź pragmatyzmu	290
2.5. Odpowiedź neuroestetyki	294
Podsumowanie	297
Zakończenie	298
Bibliografia	310

Wstęp

Jak uchwycić bogactwo przemian w sztuce, jak przekazać siłę oddziaływania towarzyszącej człowiekowi na co dzień reakcji estetycznej na otoczenie? Jesteśmy nieustannie w dialogu estetycznym, wykraczającym daleko poza sztukę, zmieniającym coraz bardziej przestrzeń codziennego bytowania i nas samych. Bycie wewnątrz zmiany oznacza, że nie można od niej uciec, ale można na nią wpływać, czyniąc ją przedmiotem namysłu i stawając się tym samym częścią wspólnego głosu, który artykułuje formy, design oraz stopnie przemian.

Zastanawiając się nad pojęciem, poprzez które potrafiłabym wyrazić sedno tego, co jest momentem wydarzenia się sztuki, jej kształtowania, wybrałam doświadczenie estetyczne. Pod wpływem teorii Johna Deweya jestem skłonna zgodzić się z przekonaniem, że zmysł estetyczny towarzyszy każdemu w codziennym bytowaniu, różnią się natomiast stopnie wrażliwości poszczególnych kreatorów i odbiorców otoczenia. Zaczęło mnie zastanawiać, co poszczególne gałęzie estetyk, które zawsze przywiązywały wagę do pojęcia doświadczenia i je analizowały, mogą wnieść do wiedzy na temat przemian w sztuce współczesnej. Czy wypracowane na ich gruncie kategorie badawcze mogą być pomocne w interpretacji sztuki, wykorzystującej najnowsze osiągnięcia nauki i korzystającej z rozwijającej się technologii? Te procesy mogą być rozumiane jako świadectwo adaptacji, ale też powinny skłaniać do namysłu co może być niebezpiecznym krokiem na drodze podążającej do połączenia sztuki z nowoczesnymi technologiami. Dostrzeżenie tego problemu otwiera możliwość ujrzenia szerokiego spektrum terażniejszych dążeń człowieka, w którym pole sztuki w relacji z nauką pełni rolę trudnego do pominięcia kontekstu, a innym razem przejmuje inicjatywę i kieruje tymi dążeniami.

Uważam, że ogólny namysł filozoficzny jest nieodzowny w podejmowaniu prób całościowego spojrzenia na zmiany zachodzące w nowoczesności. Staram się przyjmować taką postawę badawczą w niniejszej rozprawie. Podstawową kategorią badawczą uczyniłam pojęcie doświadczenia estetycznego, traktowanego jako stały element relacji człowieka z otoczeniem. Przy pomocy tej kategorii konfrontuję wiedzę z zakresu teorii sztuki i swoje doświadczenie uczestniczki świata sztuki z teoriami estetycznymi. Temu celowi podporządkowana została struktura pracy, którą podzieliłam na dwie główne części. Pierwsza poświęcona jest rozważaniom teoretycznym z obszaru estetyki, skupionym wokół kategorii doświadczenia. Druga część rozprawy jest próbą rekonstrukcji i uporządkowania złożonego obrazu najnowszej sztuki, która wchodzi w różnorakie relacje z nowoczesnymi technologiami, wykorzystuje

osiągnięcia nauki w budowaniu przestrzeni transmedialnych i zmienia otoczenie człowieka oraz rozumienie pojęcia kreacji.

W początkowym fragmencie rozdziału pierwszego analizuję kwestie terminologiczne i historyczne podążając za szczegółowymi rozważaniami na temat znaczeń i użycia pojęcia doświadczenia przez Martina Jay'a¹.

Następnie podjęłam się próby rekonstrukcji rozumienia doświadczenia estetycznego na podstawie koncepcji wybranych pod kątem ich ewentualnej przydatności w interpretacji nowych nurtów sztuki. Analizuję kolejno ujęcie doświadczenia estetycznego w fenomenologii, hermeneutyce, pragmatyzmie i neuroestetyce.

Punktem wyjścia uczyniłam ujęcie fenomenologiczne doświadczenia estetycznego, które w moim przekonaniu jest źródłem analizy całego procesu przeżycia i doświadczenia estetycznego. Przejmuję z tej koncepcji tak fundamentalne założenia jak to, że przedmiot estetyczny nie jest artefaktem, z czego wynika, że skoro relacja wielu odbiorców z dziełem decyduje o mnogości przedmiotów estetycznych, to dopiero na tej podstawie można teoretycznie dociekać co składa się na dzieło sztuki. To, co zostało ugruntowane w wyniku przemian i obecnie funkcjonuje jako sztuka, potwierdza, że najwyżej cenimy wartość wspólnoty. Takie założenie nie zaprzecza oryginalności działań artystycznych i nie przesądza o tym, że nie istnieją dzieła sztuki, które realizują wartości, które nie znajdują uznania. W tym znaczeniu mówimy, że ocena aktualnych krytyków sztuki kształtuje jedynie potrzebę estetyczną danej grupy, danego czasu. Być może są wybitne dzieła sztuki, które poruszają jedynie jednostkę i czekają na właściwy czas. W myśleniu o sztuce, tak jak w myśleniu naukowym, nieustająco potrzebny jest dystans i krytyczne podejście do tego, co dotychczas było uznawane za kryterium wartości i oceny oraz otwartość na ulepszenie dotychczasowych wypracowań.

W pierwszej kolejności zaprezentowane zostało pojęcie doświadczenia estetycznego w oparciu o koncepcję Romana Ingardena². Ważne dla dalszych rozważań było ujęcie dzieła sztuki jako *quasi-sujet*, niby podmiotu przez Mikela Dufrenne'a³. Kolejnym krokiem była refleksja nad przejawianiem się bytu jako *Dasein* Martina Heideggera, najpełniej przedstawionego w jego *Drogach lasu*.⁴ Kierunki badań percepcji pozawerbalnej wyznaczyła w głównej mierze fenomenologia francuska. Stanowisko Maurice Merleau-Ponty'ego,

¹ M. Jay, *Pieśni doświadczenia: nowoczesne i europejskie wariacje na uniwersalny temat*, Universitas, Kraków 2008.

² R. Ingarden, *Studia z estetyki*, tom III, *O estetyce fenomenologicznej*, PWN, Warszawa 1970.

³ M. Gołaszewska, *Mikel Dufrenne- filozof doświadczenia estetycznego*, w: „Studia filozoficzne” 1966, nr 3-4.

⁴ M. Heidegger, *Drogi lasu*, Fundacja Aletheia, Warszawa 1997.

analizowane tu na podstawie jego pracy *Widzialne i niewidzialne*⁵, ma szczególnie doniosłe znaczenie w perspektywie badań procesualnych lub wręcz hybrydowych form sztuki. Każę pamiętać o percypującym podmiocie, o uwarunkowaniach świadomości, które są jednocześnie uwarunkowaniami ciała. Trzeba nieustająco mieć je na uwadze, aby móc, chociaż w niewielkim stopniu, je przekraczać. W tym kierunku podąża też ścieżka badań wytyczona przez Johna Deweya procesualnym rozumieniem doświadczenia sztuki. Dostrzeżenie w przebiegu procesu punktów przemiany, momentów zerwania, braków, na które zwracał uwagę również autor *Fenomenologii percepcji*, jest wartą podjęcia próbą teoretycznego odniesienia do analizy przebiegu i struktury procesu myślowego. Wśród koncepcji fenomenologicznych szczególnie zainteresowało mnie pojęcie *hyperfenomenu*, które wnikliwie opracował Piotr Schollenberger⁶. Jest to próba ujęcia fenomenu na samej granicy jego postrzegania, dążenie do sprawdzenia, jak daleko możemy sięgnąć w określaniu tego stanu, gdzie język określeń zaczyna się kończyć. Język środków estetycznych, w tym mediów sztuki sięga właśnie w te obszary odczuć trudnych, lub niemożliwych do określenia słowem, a jednak możliwych w pewnym stopniu do przekazania.

Kolejnym krokiem badawczym było zapytanie o możliwość i warunki przejścia od przeżycia i rozumienia do interpretacji. W tym zadaniu najbardziej przydatnym tropem okazała się hermeneutyka. Ujęcie hermeneutyczne przedstawiam głównie w rozumieniu Hansa Georga Gadamera korzystając z jego najbardziej obszernej pracy, poświęconej kategorii doświadczenia *Prawda i metoda* oraz na podstawie jej analizy przeprowadzonej przez Andrzeja Bronka⁷. Specyfika ujęcia hermeneutycznego polega na podkreślaniu ciągłego uwarunkowania przekazu i odbioru sztuki przez osobiste przeżycia, wskazaniu na niemożliwość przyjęcia w pełni obiektywnych założeń, ale też na konieczność podejmowania takich prób, przy rozumieniu ich nieostateczności. Ujęcie indywidualne w odbiorze sztuki, tak jak subiektywne uwarunkowania tworzenia, jest ważne także w interpretacji dzieła i powinno być uwzględniane. Nie tylko oczywiste uwarunkowania kulturowe i historyczne należy brać pod uwagę, ale trzeba mieć świadomość wszelkich, nie zawsze dających się wprost odkryć, ulotnych okoliczności,

⁵ P. Schollenberger, *Świadomość, zjawisko, dzieło*, [w:] *Fenomen i przedstawienie Francuska estetyka fenomenologiczna. Założenia, zastosowania, konteksty*, red. I. Lorenc, M. Salwa, P. Schollenberger, Wyd. IFiS PAN, Warszawa 2012,.; M. Merleau-Ponty, *Widzialne i niewidzialne*, Fundacja Aletheia, Warszawa 1996.

⁶ P. Schollenberger, *Świadomość, zjawisko, dzieło*, dz. cyt., s. 183.

⁷ H. G. Gadamer, *Prawda i metoda : zarys hermeneutyki filozoficznej*, PWN, Warszawa 2004; A. Bronk, *Doświadczenie hermeneutyczne i estetyczne w filozoficznej hermeneutyce Hansa-Georga Gadamera*, [w:] *Estetyka a Hermeneutyka : materiały XVI Ogólnopolskiego Seminarium Estetycznego*, red. F. Chmielowski, Uniwersytet Jagielloński, Kraków 1990.

mogących wpływać na właściwą interpretację pracy twórczej, która dzięki sile przekazu zawartych w niej znaczeń przetrada się w dzieło sztuki.

Estetykę i doświadczenie pragmatyczne omawiam odwołując się do monografii Johna Deweya *Sztuka jako doświadczenie*, szczególnie ważnej w realizacji celów badawczych.⁸ Zaprezentowana tam koncepcja doświadczenia estetycznego była inspiracją do zainteresowania problematyką doświadczenia i skłoniła mnie do podjęcia dalszych badań. W podążaniu za myślą Deweya niezwykle pomocna okazała się interpretacja Krystyny Wilkoszewskiej, która w moim przekonaniu, jest nie tylko omówieniem doświadczenia pragmatycznego w określonym ujęciu. Autorka przeanalizowała kategorię doświadczenia estetycznego Deweya nie unikając pokazywania w jego filozofii kwestii niejednoznacznych i polemicznych. *Sztuka jako rytm życia: rekonstrukcja filozofii sztuki Johna Deweya* to modelowy sposób podążania drogą myślenia, polegającą na tym, że filozof nie stara się za wszelką cenę kategoryzować zjawisk, lecz próbuje budować dialog między ich strukturą a procesem poznawczym, przy świadomości tego, że struktura również jest procesualna. Jest to pokazanie sposobu rozumienia różnych stanowisk jako porozumienia dwóch ścieżek teorii estetycznych⁹. W tym duchu wypowiada się też cytowany przeze mnie Sebastian Stankiewicz, który szczegółowo zestawia ze sobą podstawowe różnice w ujęciach estetyków pragmatycznych i neopragmatycznych¹⁰. Głównym źródłem wiedzy o neopragmatycznym doświadczeniu estetycznym są w niniejszym opracowaniu prace Richarda Shustermana, przede wszystkim jego *Estetyka pragmatyczna*¹¹. Warto dodać, że ujęcie człowieka jako czującej *somy* widoczne również w niektórych nurtach fenomenologii potwierdza trafność wyboru tych właśnie stanowisk w badaniach nad złożonymi postaciami doświadczeń sztuki w relacjach z nauką i nowymi technologiami.

Następnym ujęciem z zakresu estetyki, które stało się ważne w tłumaczeniu specyfiki doświadczenia estetycznego jest neuroestetyka. Posługuje się ona kategoriami i językiem z pogranicza filozofii i medycyny, dzięki czemu możliwe już są badania części mózgu reagujących na konceptualizowane kategorie, a tym samym realizuje się połączenie dziedzin wiedzy takich jak filozofia i neuronauka¹². Neuroestetycy rozpoczęli od badania sugestywnych cech postrzeganego przez nas obrazu, starając się określić schemat tego, co przyciąga w

⁸ J. Dewey, *Sztuka jako doświadczenie*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich Wyd. PAN, Wrocław 1975.

⁹ K. Wilkoszewska, *Sztuka jako rytm życia: rekonstrukcja filozofii sztuki Johna Dewey'a*, Uniwersytet Jagielloński, Kraków 1988.

¹⁰ S. Stankiewicz, *Estetyka pragmatyczna - projekt otwarty*, Universitas, Kraków 2012.

¹¹ R. Shusterman, *Estetyka pragmatyczna: żywe piękno i refleksja nad sztuką*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 1998.

¹² S. Zeki, *Blaski i cienie pracy mózgu. O miłości, sztuce i pogoni za szczęściem*, Uniwersytet Warszawski, Warszawa 2012.

percepcji artystę i odbiorcę. Szczególnie cenne jest wyjaśnienie zjawiska i opracowanie przez światowej sławy neurofizjologa, Semira Zekiego, terminu na syntetyczne pojęcie mózgowie. Opisuje ono proces kreacji, który powstaje w mózgu, ciągle ulega przekształceniu i artysta stara się uzwnętrzyć ten proces w jego dynamicznych przejawach. Jest to świat dzieła sztuki, który zaczyna kreować twórca i który przekształca się szybciej niż praca nad artefaktem. Istotne z punktu widzenia mojej pracy było dostrzeżenie możliwości neuroestetyki w opisie procesu twórczego pokazujące, że budowanie artefaktu nie powinno być obliczone na jego wierne odwzorowanie, ponieważ nie jest to możliwe. Samo tworzenie artefaktu wpływa na inspirujący obraz wewnętrzny i przekształca go. Siła ujęcia neuroestetycznego polega na możliwości obserwacji aktywnych obszarów mózgu, które pokazują, gdzie plasują się aktywne części układu neuronowego, kiedy percypujemy sztukę i staramy się używać specyficznie z nią powiązanych określeń, takich jak piękno. Ujęcie doświadczenia wypracowane przez neuroestetykę przedstawiłam w głównie w oparciu o rozróżnienia Semira Zekiego oraz charakterystykę założeń neuroestetyki przedstawioną przez Piotra Markiewicza i Piotra Przybysza¹³. Istotne dla tego ujęcia były również *Studia nad percepcją i wyobraźnią* pod redakcją Piotra Francuza, rozważania dotyczące ośmiu cech doświadczenia estetycznego w tekście Vilayanura Ramandrana i Williama Hirsteina, oraz badania z zakresu neurohistorii sztuki Łukasza Kędziory¹⁴.

Cztery rozdziały dotyczące odmiennych koncepcji estetycznych estetyki mają za zadanie pokazać, co w tych ujęciach jest wspólne w rozumieniu doświadczenia estetycznego. Interesowało mnie to bardziej niż podkreślanie odmienności, ponieważ zakładam, że różne nurty podejmujące problematykę doświadczenia estetycznego nie będą się wykluczać i mogą się uzupełniać, jeśli zostaną ujęte w szerszym kontekście niż dotychczas uwzględniane uwarunkowania pojęć estetycznych. Ważny jest tu punkt wyjścia w badaniach respektujący specyfikę i uwarunkowania historyczne, ale jednocześnie uwzględniający w większym zakresie osiągnięcia nauki, technologii i nowe pytania z nimi powiązane. W teoriach nowej sztuki, powstającej w relacjach z nauką i mediami daje się zauważyć różnorodność pojęć i kategorii, a jeśli one powstają to rodzi się pytanie, na ile są odziedziczone po koncepcjach wcześniejszych?

¹³ S. Zeki, *Blaski i cienie pracy mózgu*, dz. cyt.; P. Markiewicz, P. Przybysz, *Neuroestetyczne aspekty komunikacji wizualnej i wyobraźni*, [w:] *Obrazy w umyśle. Studia nad percepcją i wyobraźnią*, red. P. Francuz, Scholar, Warszawa 2007.

¹⁴ V. S. Ramandran, W. Hirstein, *Nauka wobec zagadnienia sztuki. Neurologiczna teoria doświadczenia estetycznego*, [w:] *Mózg i jego umysł*, red. W. Dziarnowska, A. Klawiter, Wyd. Zysk i S-ka, Poznań 2006; Ł. Kędziora, *Wizualność dzieła sztuki : ocena potencjału w badaniach historyczno-artystycznych*, Wyd. Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2016; Ł. Kędziora, *Sztuka i mózg : W stronę percepcyjnie zorientowanej historii sztuki*, Wyd. Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2022.

Publikacją, która podpowiedziała mi metodę prezentacji różnych ujęć doświadczenia estetycznego były *Estetyki filozoficzne XX wieku*, uzupełnione w moich rozważaniach o neuroestetykę¹⁵. Również z tego źródła pochodzi inspiracja do rozważenia *sytuacji estetycznej*, której opis i strukturę poddałam analizie zgodnie z założeniami Marii Gołaszewskiej. Kategoria sytuacji estetycznej jest dla mnie najpełniejszym określeniem odsyłającym do tego, co wpływa na sztukę i ją otacza i co ważne, jest pojęciem przekraczającym doświadczenie estetyczne. Z tego powodu podsumowaniem rozważań na temat różnych koncepcji doświadczenia estetycznego uczyniłam zagadnienie sytuacji estetycznej, rozwijając założenia Marii Gołaszewskiej o opracowanie Sideya Myoo (Michała Ostrowickiego). Kategoria sytuacji estetycznej, w ujęciu obydwójga autorów, dobrze oddaje jedno z wiodących założeń tej rozprawy odwołującego się do potrzeby całościowego ujęcia różnych czynników warunkujących aktywność ludzką i towarzyszącą jej sytuację aksjologiczną. Zarówno w tej części pracy, jak i w kolejnych bliskie mi jest przekonanie, że człowiek jest „ukształtowany przez zdarzenia, że rozwija swoje istnienie w działaniu i sytuacjach, jakie napotyka w świecie, które go kształtują, choć zarazem sam jest ich twórcą. W tym kontekście rodzi się opis wzajemnych współzależności pomiędzy artystą, procesem twórczym, dziełem sztuki, procesem poznania estetycznego i wartościami estetycznymi”¹⁶.

W dalszej części pracy starałam się opisać koncepcje pokazujące wpływ rewolucji technologicznej w latach 50. XX wieku na relacje sztuki z nauką w obecnym czasie. Czy jesteśmy teraz w sferze postmedialnej, tak jak sądzi Lev Manovich? Czy czas mediów cyfrowych już przeniknął do każdej sfery ludzkiej aktywności, a sfera *post* raczej oznacza sferę transformacji, interdyscyplinarności, w której dokonały się już uporządkowania teoretyczne? W ciągu ostatnich dziesięciu lat sztuka nowych mediów zaczęła wyznaczać nurt sztuki, który w tej chwili posiada różne, nie zawsze spójne w założeniach i formach, kontynuacje. Prześledzenie tego zjawiska pokazuje rozdział *Sztuka w relacji z nauką*.

W poszukiwaniu specyfiki umysłu artysty i naukowca jako zaplecze teoretyczne uczyniłam szczególne ujęcie czasowości myślenia Gastona Bachelarda w *Poetyce marzenia*¹⁷. W analizie umysłowości naukowca i artysty pomocne też były rozważania Pawła Bytniewskiego¹⁸.

¹⁵ *Estetyki filozoficzne XX wieku*, red. K. Wilkoszewska, Universitas, Kraków 2000.

¹⁶ S. Myoo (M. Ostrowicki) *Teoria sytuacji estetycznej M. Gołaszewskiej jako fundament estetyki*, <www.sideymyoo.art.pl/Teoria_sytuacji_estetycznej.pdf>, s.3 [dostęp: 22.06.2023]; M. Gołaszewska, *Świadomość piękna*, PWN, Warszawa 1970; M. Gołaszewska, *Zarys estetyki : problematyka, metody, teorie*, PWN, Warszawa 1984.

¹⁷ G. Bachelard, *Poetyka marzenia*, tłum. L. Brogowski, Wyd. Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 1998.

¹⁸ P. Bytniewski, *Francuska filozofia nauk : szkice epistemologiczne*, Wyd. IFIS PAN, Warszawa 2017.

Na szczególny aspekt relacji sztuki z nauką, jakim w rozwoju człowieka jest potencjał przyszłości, a więc tego co można przewidzieć lub zaprojektować poprzez wykorzystanie w sztuce rozwiązań i technologii, nakierowała mnie konferencja naukowa w *Stronę trzeciej kultury*. Konferencja oraz wystawa były początkiem projektu *Art+Science Meeting*, zrealizowanym przez Centrum Sztuki Współczesnej *Łaźnia*, którego dyrektorem artystycznym był profesor Ryszard W. Kluszczyński. W przeciągu kilku lat udało się zaprosić do Polski wybitnych artystów i zaprezentować ich prace. Efektem projektu stały się publikacje, do których się odwołuję, takie jak *W stronę trzeciej kultury* w szczególności tekst Jasi Reinhardt, *Zapowiedzi lat sześćdziesiątych*, który uwzględnia początki rewolucji naukowo-technicznej w sztuce¹⁹. Kolejna z tego cyklu publikacja *PERFORMING DATA* jest poświęcona prekursorskim działaniom duetu artystów w zakresie sztuki nowych - jeszcze wtedy - mediów, używanych do interaktywnych instalacji, wychodzących poza przestrzeń galerii, w przestrzeń ulicy, w stronę odbiorcy. Monica Fleischmann i Wolfgang Strauss stworzyli również jako kreację artystyczną bibliotekę tekstów i obrazów działających jako wyszukiwarka internetowa²⁰.

Kolejnym ważnym źródłem w analizie coraz ściślejszych związków między pracami artystów i naukowców było opracowanie *The Pleasure of Light: Gyorgy Kepes i Frank Malina na skrzyżowaniu nauki i sztuki*, które przedstawia sylwetki dwóch wybitnych artystów i naukowców będących inicjatorami upowszechniania się sztuki w relacji a nauką²¹. Gyorgy Kepes przyczynił się do otworzenia wydziału poświęconego tej szczególnej sztuce przy MIT, zaś Frank Malina utworzył czasopismo i fundację *Leonardo* zrzeszającą międzynarodową społeczność, którą obecnie rozwija jego syn Roger Malina²².

Bill Vorn oraz Patrick Tresset są twórcami sztuki robotycznej, w ramach której robot nie jest traktowany jedynie jako narzędzie, ale swoją konstrukcją wywołuje reakcje empatyczne, staje się wyrazem nadziei na spotkanie świadomego podmiotu w miejscu, gdzie jeszcze go nie ma, ale które rozwija marzenia o człowieku projektującym innego, świadomego kreatora²³. Nie znajdujemy tutaj jeszcze świadomego podmiotu, ale odbiorca reaguje

¹⁹ J. Reinhardt, *Zapowiedzi lat sześćdziesiątych*, [w:] *W stronę trzeciej kultury*, red. R. W. Kluszczyński, Łaźnia, Gdańsk 2011.

²⁰ M. Fleischmann & W. Strauss *PERFORMING DATA*, red. K. Miękus i K. Koriat, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2011.

²¹ *The Pleasure of Light: Gyorgy Kepes i Frank Malina na skrzyżowaniu nauki i sztuki*, red. N. Czegledy, R. Kopeczky, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2011.

²² R. Malina site: <<https://diatropes.com>>, [dostęp: 22.06.2023]

²³ *Sztuka i kultura robotów. Bill Vorn i jego Historyczne Maszyny*, red. R. W. Kluszczyński, CSW Łaźnia, Gdańsk 2015, *Patrick. Tresset. Rysy ludzkie i sztuka kreatywnych maszyn*, red. R. W. Kluszczyński, CSW Łaźnia, Gdańsk 2014.

emfatycznie na zachowania antropomorficznej maszyny. Robot przywołuje różne archetypiczne marzenia sięgające jeszcze do mitologii, do golema, lalki która przywołuje czas dzieciństwa, zabawy w czas dorosłości, który dopiero nadejdzie. Od czasu kiedy nauka pozwala realizować wizjonerskie projekty i otwiera przed człowiekiem możliwości kreacji czegoś bardzo trudnego, wręcz niemożliwego, coraz bardziej zasadne wydaje się rozważenie powstania ewentualnej sztucznej AI, bardzo bliskiej człowiekowi. Jest to równie ważne jak położenie nacisku na ewolucję etyczną człowieka wobec innych żywych organizmów, ponieważ wtedy pozostaje nadzieja, że zapanujemy nad tworamii technologii, które nie będą naśladować naszej najbardziej niepokojącej strony.

Prace Stelarcza oraz Guya Ben Ary'ego sięgają jeszcze dalej niż sztuka robotyczna, w stronę działań biorobotycznych, gdzie żywa tkanka staje się medium sztuki²⁴. Rozwojowi sztuki *bio art* poświęcone są również badania Moniki Bakke, która rozpoczęła w Polsce dyskurs nad możliwościami i konsekwencjami takiej sztuki, możliwością ujęcia przemian, w których człowiek nie jest centralnym organizmem, a świat nie musi być przedstawiany jedynie w ujęciu antropocentrycznym²⁵. Rozważam te problemy, ponieważ mam nadzieję, że rzeczywiście takie ujęcie jest możliwe, co nie oznacza, że nie mam wątpliwości, czy człowiek jest w stanie ujrzeć siebie w świecie, w którym nie jest najważniejszy a jest tylko elementem ekosystemu i czy jest w stanie żyć w świecie równoważnych bytów? W filozofii zaistniała możliwość opisanie takiego świata, walczą o niego badacze posthumanizmu, który mimo zróżnicowanych opinii jest cennym świadectwem, że jedna z ludzkich ścieżek wciąż biegnie w stronę humanitarną.

W rozprawie korzystałam nie tylko z publikacji naukowych, ale też z relacji z debat i konferencji. W 2011 roku w Lublinie zrealizowano projekt *Mindware - technologie dialogu*, w ramach którego zaproszono artystów. Ich działaniom towarzyszyła konferencja naukowa, powstała też publikacja pod tym samym tytułem pod redakcją Piotra Celińskiego, do której się odwołuję, i która, co ciekawe od początku była dostępna oraz możliwa do nawigacji online²⁶. Z tego projektu przedstawiam prace *Aiolos* Andrija Linka i *Avatar* Martina Bricelja Baragi.

²⁴ *Stelarc: mięso, metal i kod/rozchwiane chimery*, red. R. W. Kluszczyński, CSW Łąźnia. Gdańsk 2014; *Guy Ben-Ary Nervoplastica : sztuka biorobotyczna i jej konteksty kulturowe*, red. R. W. Kluszczyński, CSW Łąźnia, Gdańsk 2015.

²⁵ M. Bakke, *Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu*, Wyd. Nauk. im A. Mickiewicza, Poznań 2010.

²⁶ *Mindware - technologie dialogu*, red. P. Celiński, Warsztaty Kultury – Filia Centrum Kultury w Lublinie, Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie, Lublin 2012; E. Kulczycki, *Interaktywna publikacja naukowa : Mindware. Technologie dialogu. Warto?*, 2012, <https://ekulczycki.pl/teoria_komunikacji/interaktywna-publikacja-naukowa-mindware-technologie-dialogu-warto/>, [dostęp: 22.06.2023]; A. Maj, *Mindware: technologie umysłu i umysł techno-logiczny w perspektywie antropologii mediów i badań nad komunikacją*, [w:] *Mindware - technologie dialogu*, dz. cyt.

Pierwsza jest interesującym ujęciem angażującym przestrzeń i sferę *sacrum* w obecności dzieła sztuki nowych mediów, które w tym miejscu zostaje harmonijnie wkomponowane, druga umiejętnie pokazuje zależność i przemieszanie przestrzeni wirtualnej i niewirtualnej.

Rozdział dotyczący festiwalu *Ars Electronica* jest oparty głównie na publikacji Andreeasa J. Hirsch'a, który jako jeden z organizatorów festiwalu omawia jego historię²⁷. *Ars Electronica* jako festiwal sztuki użytkującej najnowsze technologie, od początku był połączony z konferencjami, sympozjami, i tym samym włączył się aktywnie w budowanie teorii i rozumienie nowo powstających gałęzi sztuki, a w konsekwencji stał się ważnym Centrum Sztuki Współczesnej. Zapoczątkowane w Linz w Austrii działania z czasem powiększyły swoje oddziaływanie o wydarzenia międzynarodowe. Zostały zaprezentowane w *The practice of art and science* i stały się przedmiotem analizy w publikacji dyrektorów artystycznych Gerfrieda Stocker'a i Andreeasa J. Hirsch'a, gdzie przedstawiona jest współpraca z takimi ośrodkami naukowymi jak CERN oraz organizacjami jak ESA i ESO zajmujących się badaniem kosmosu²⁸. Obserwacja *Ars Electronica* to obserwacja tego, jak od lat 70. formowały się specyficzne rodzaje sztuki wykorzystującej technologię, jak była rozumiana przez jej prekursorów, jak nadal aktualne są jej prace, choćby pokazany w 1996 roku hełm z konstrukcją *Humpfrey*, gdzie użytkownik zwieszony w powietrzu mógł patrzeć na wyświetlający się wewnątrz obraz mając wrażenie lotu w przestrzeni wirtualnej. Dopiero teraz wirtualne gogle typu *Oculus*, udoskonalone, dające obraz o wiele bardziej złożony, są możliwe do kupienia przez przeciętnego użytkownika. Mimo to, jest to nadal luksusowy zakup. To pokazuje, że prace z *Ars Electronica* mimo, że ich prototypy pochodzą sprzed lat 20., nadal prezentują technologię, która dopiero się upowszechnia. Twórcy i teoretycy działający przez kolejne dziesięciolecia w obszarze mediów elektronicznych mają bardzo rozległe doświadczenie i kompetencje, które pozwalają sądzić, że potrafią również przewidzieć to, co niedługo w obszarze sztuki i technologii może się wydarzyć.

Powrót w końcowej partii pracy do założeń czterech nurtów estetyki, przedstawionych przeze mnie w pierwszej części, ma za cel odpowiedzieć na pytanie, czy wobec tak daleko idących zmian w obszarze sztuki i pojawienia się nowych mediów, pozwalających na odmienny od tradycyjnego sposób przekazu i odbioru oraz interaktywność, zachowują aktualność

²⁷ A. J. Hirsch, *Creating the Future A Brief History of Ars Electronica 1979–2019*, Hatje Cantz Verlag, Berlin 2019.

²⁸ *The Practice of Art and Science – Experiences and Lesson from the European Digital Art and Science Network*, red. G. Stocker, A. J. Hirsh, Hatje Cantz Verlag, Berlin 2017.

wypracowane wcześniej kategorie oraz teorie przeżycia i doświadczenia estetycznego? Czy niezależnie, jak bardzo inna jest sytuacja sztuki, ważne pozostaje wypracowane w ujęciu fenomenologicznym przekonanie, że dziełem sztuki nie jest artefakt, tylko przedmiot estetyczny, który odbiorca wytwarza w umyśle? Na ile jest to pomocne w odbiorze i interpretacji prac, które nie są skończonym dziełem o określonym sposobie istnienia, lecz są wydarzeniem, które stara się przekraczać utrwalone schematy? Czy zawsze w relacji z dziełem sztuki wychytujemy jakości, które niosą wartości artystyczne i estetyczne? Czy zarówno pragmatyzm jak i ujęcie hermeneutyczne, które kładą nacisk na znaczenie interpretacji rzeczywiście zachowują moc wyjaśniającą w stosunku do dzieł powstających w ścisłej współpracy z osiągnięciami nowych technologii? Staram się uzasadnić, że ujęcie hermeneutyczne podkreśla unikalność tego, co subiektywne, zarówno to co unikalne w jednostkowym odbiorze, jaki w tym, co ukształtowało artystę, aby jego prace miały szczególną wymowę. Pragmatyzm podkreśla uwikłanie w proces egzystencji, gdzie to, co jest doświadczeniem estetycznym łączy się z tym, co poza nie wykracza. W ten sposób sztuka jest łącznikiem, nie wydzielonym polem, gdzie przeżycia z nią związane stają się dodatkowym wymiarem bycia oraz integracji całości doświadczenia. Neuroestetyka odkrywa uwarunkowania wizualne, które kierują naszym zachowaniem, a to jak porządkujemy poprzez sztukę sygnały wizualne pokazuje proces integracji aktu odbioru. Rozumienie neuroestetycznych oddziaływań uświadamia jednocześnie, jak niebezpieczne może się stać budowanie otoczenia z pominięciem praw estetyki. Stawiam tutaj pytanie o dowolność kształtowania estetycznego miasta, design, granicę sztuki użytkowej, przeżywania sztuki, a zachodzeniem przeżyć estetycznych niegenerowanych przez dzieła sztuki. Kierujemy się porządkiem budowanego przez nas otoczenia, ten porządek wyznaczają prawa estetyki. Jeżeli dojdzie do zagubienia znaczenia sztuki, tego co jest z nią powiązane, zaistnieje potrzeba budowania na nowo tożsamości kulturowej danego czasu. Nastąpi proces przywracania lub odkrywania na nowo tego, czego potrzebuje człowiek, nieustannie przeżywając estetycznie, nawet jeśli nie zdaje sobie z tego sprawy. Co się dzieje, kiedy przestajemy rozumieć to, w jakim chcemy znaleźć się otoczeniu, kiedy zmieniająca się szybko technologia budzi poczucie obcości? Czy sztuka powstająca poprzez asymilację człowieka z jego artefaktami powinna być krytykowana? Czy istnieje świadome planowanie ścieżek rozwoju ewolucji doświadczenia estetycznego społeczności? Czy ono powstaje nieświadomie i czy są tacy twórcy i krytycy, którzy starają się poprzez prawa estetyki nie tylko rozpoznać, ale również utworzyć prawa

ważne dla człowieka i czym są takie prawa? Czy dystynkcje estetyczne wyróżniają czy wykluczają?²⁹

Ujęcie doświadczenia jako elementu sytuacji estetycznej pozwala zastanowić się wewnątrz jakiej społeczności, jakiej wspólnoty się znajdujemy i jak ją należy rozumieć. Historia sztuki w relacji z nauką została opowiedziana przez odwołanie do koncepcji znaczących dla współczesnej estetyki. Chodziło w tym zamierzeniu o to, by zapytać, jak estetyczne doświadczenie pozwala weryfikować założenia estetyki uznane za uniwersalne, bądź ogólnie respektowane. W swojej pracy staram się zorientować jaki jest obecnie główny rys sztuki stechnologizowanej, która kształtuje doświadczenie odbiorcy. Praca *Ping Body* jest przykładem realizacji, którą przyjął jako model w takiego procesu weryfikacji czterech sposobów analizy estetycznej. Przemiany w środowisku sztuki w zestawieniu z tym, co uniwersalne w rozumieniu estetycznym, mogą zasugerować powiązania. Nasuwa się pytanie czy rzeczywiście procesy zmian są zaskakujące, a połączenia obce i hybrydowe, jeśli kierunki, w których zmierzają przekształcenia w sztuce posiadają tak długą historię i są specyficzne dla człowieka, archetypowe? To, co potrafi przekazać twórca prowadzi dialog z naszą nieświadomością i odwołuje się do pamięci ciała i zmysłów dlatego warto sobie zadać pytanie, czy jest to przeżycie estetyczne i doświadczenie, które może stać się dyskursywne.

²⁹ Por. *Dystynkcje estetyczne- wyróżnienie i wykluczenie*, red. T. Pękala, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2020.

Część I

1. Doświadczenie

1.1. Etymologiczne znaczenie doświadczenia i ujęcie historyczne

Doświadczenie jest punktem, gdzie styka się język, rozumienie subiektywne, z tym co dzielone społecznie. Znaczenie doświadczenia, jakie niesie ze sobą język buduje wiedzę o historii użycia tego słowa. Znaczenia przypisywane temu terminowi są od siebie tak bardzo różne, że odmienne rozumienie tak szerokiego pojęcia może prowadzić do paradoksów.

- experiri (łac.) – próbować, doświadczać,
- experientia (łac.) – doświadczenie, próba, dowód, eksperyment,
- experimentum (łac.) – eksperyment, doświadczenie, badanie,
- eksperiencja – staropolski – biegłość w czymś, doświadczenie,
- empeiria (gr.) - doświadczenie, Empiriki – jedna z greckich starożytnych szkół medycyny przedkładająca obserwację nad teorię, opozycyjna do szkół Dogmatiki i Methodiki,
- Erlebnis (niem.) – doświadczenie oparte na osobistym przeżyciu, doświadczenie życia, osobiste, niemożliwe w pełni do przekazania, przekraczające świadomość podmiotu, Leben (niem.) – życie,
- Erfahrung (niem.) – doświadczenie świadome, zewnętrzne, kojarzone z wrażeniem zmysłowym, sądem poznawczym odnoszącym się do niego, również doświadczenie związane z nauką, możliwe do przekazania, trwaniem w czasie, Fahrt (niem.) – podróż,
- experientia łac. – expérience ang.- doświadczenie, ale również eksperyment,
- expérience fr., esperienza wł. – doświadczenie, eksperyment naukowy (rzeczownik w formie nieokreślonej),
- per – wspólny człon z periculum łac. – niebezpieczeństwo,
- αἰσθητικός, gr – aisthetikos, czyli estetyczny, wrażliwy, czujący,
- Ästhetik (niem.), esthétique (fr.),
- ästhetische Erfahrung – doświadczenie estetyczne, termin pojawia się po raz pierwszy w *Vorschule der Ästhetik (Przed szkole estetyki)*, Gustaw Fechner 1876 .

Badacz zazwyczaj wybiera pewne znaczenie doświadczenia, kosztem innych, lub stara się odszukać jego pierwotne znaczenie³⁰. Doświadczenie w swoim znaczeniu językowym jest procesem bardzo bogatym i złożonym, co jest wskazówką, że nie może posiadać prostego znaczenia. Z badań Wittgensteina wynika, że znaczenie pojawia się w sposobie użycia. Doświadczenie jako katachrezę, czyli rodzaj przenośni (z gr. κατάχρησις *katáchrēsis* –

³⁰ M. Jay, dz. cyt., s. 26.

"nadużycie"), należy rozumieć dekonstruktywistycznie. Etymologia wpływa na wieloznaczność słów, poprzez poprzednie wersje ich użycia w językach oraz historie znaczeń.

Łaciński zwrot *experientia* znaczy „próbę, dowód, eksperyment”³¹. Francuskie *expérience* i włoskie *esperienza* to również eksperyment naukowy, jeżeli użyjemy nieokreślonej formy rzeczownika. Próbować *expereri* posiada ten sam rdzeń jak *periculum*, niebezpieczeństwo, oznacza to połączenie doświadczenia z zagrożeniem. Doświadczenie jest skutkiem przejścia przez coś, wyjścia, co sugeruje przedrostek *ex*. Jay zestawia doświadczenie z niewinnością, człowiek doświadczony jest obyty w świecie, zmierzył się z jego wyzwaniami³².

Grecki wyraz *emepiria* jeszcze przed łaciną zapoczątkował słowo empirical, empiryczny. Historia tego słowa to nazwy greckich szkół medycyny. Empiriki oparta była przede wszystkim na obserwacji, bardziej niż teorii i autorytetach, pozostałe nazywały się Dogmatiki i Methodiki. Doświadczenie jest powiązane z nierefleksyjnymi wrażeniami, bezpośrednią obserwacją. W znaczeniu doświadczenia kryje się jego powiązanie z obecnymi, konkretnymi rzeczami, które poznaje podmiot, subiektywnie.

Pathos, greckie słowo powiązane jest z doświadczeniem, mimo innej etymologii. Jest to coś co się przydarza komuś, kto może znosić je z trudem, cierpieniem. Doświadczenie w znaczeniu eksperymentu jest aktywne, praktyczne. W znaczeniu *pathos* jest pasywne, nie jest czymś czego się docieka, poszukuje, jak badanie w laboratorium, ale coś co następuje niespodziewanie.

Niemieckie *Erlebnis* i *Erfahrung* badali Wilhelm Dilthey, Martin Buber, Walter Benjamin. *Erlebnis* zawiera w sobie wyraz *Leben* (życie), rozumiane jako doświadczenie przeżywane, w polskich tłumaczeniach jest to przeżycie. *Erleben* jest doświadczeniem czegoś, jest to czasownik przechodni; *Erlebnis* jako rzeczownik będzie się odnosił również do określenia stanu „pierwotnej jedności” sprzed stanu obiektywizacji, zróżnicowania. W świecie przeżywanym *Lebenswelt*, wypełnionym codziennymi praktykami, bardziej niż teoretycznymi uogólnieniami pojawia się *Erlebnis*, przeżycie przerywające rutynę. Życie *Leben* wypełnia zarówno przeżycie *Erlebnis* jak i *Erfahrung*, pewien sposób przeżycia, który przekształca się w doświadczenia rozumowe, refleksyjne. *Erfahrung* może również oznaczać proces doświadczenia rozciągnięty w czasie. Sądy poznawcze obecne w doświadczeniu badane były szczególnie przez Immanuela Kanta i spadkobierców jego myśli. *Erfahrung* jako

³¹ Ibidem.

³² Ibidem, s. 26.

doświadczenie rozciągnięte w czasie będzie procesem uczenia się, podczas którego poszczególne oderwane od siebie doświadczenia zostają połączone w całość, narrację.

Martin Jay w *Pieśniach doświadczenia* przedstawił skrupulatnie znaczeniowe i językowe tło tego pojęcia, starając się następnie dociec jak najpełniejszego bogactwa jego znaczeń, pokazać tą kategorię w historii ludzkiej myśli. Odwołuję się w tym rozdziale głównie do jego pracy, ponieważ początek *Pieśni doświadczenia* jest dobrym wprowadzeniem do analizy tej kategorii. Później szukam odpowiedzi na doświadczenie *teraz* w sztuce, która obecnie wymyka się definicji, ale wciąż pozwala doświadczać estetycznie.

Aspekty doświadczenia:

- przeżyciowy jako fundamentalny (przekazywanie doświadczenia drugiej osobie zawsze jest jedynie częściowe),
- jednostkowy i społeczny, w tym nie przekazywalne wspólne doświadczenie grup, narodowości, poszczególnych cywilizacji, świadomość społeczności,
- tożsamościowy: doświadczenie siebie, doświadczenie świadomości,
- świadomy i nieświadomy, świadomość jako żywa część tożsamości, zapis w człowieku który wpływa na jego działanie, nieświadomość jest obszarem większym równie fundamentalnym, także miejscem zapisów, możliwym do badań naukowych
- historia doświadczenia jako pojęcia (historia tego pojęcia jest jednocześnie historią ludzkiego rozumowania),
- doświadczenie związane z kluczowymi obszarami aktywności człowieka:
- doświadczenie naukowe (skupienie się na zbudowaniu języka doświadczenia aby je przekazać w poszczególnych dziedzinach, badać, budowa metod badawczych, budowa postawy naukowca który ma dystans do konstruowanej wiedzy),
- doświadczenie duchowe, religijne powiązane z doświadczeniem etycznym,
- doświadczenie polityczne i prawnicze,
- doświadczenie estetyczne.

Przeżycie jest fundamentem doświadczenia. Przeżyciowy aspekt doświadczenia, powstaje z osobiście gromadzonej, przeżytej wiedzy, której nie można w pełni zdobyć z drugiej ręki. O doświadczeniu mówi się też w sensie uogólnionym, kiedy zbiorowości ludzi przeżywają coś, co buduje ich tożsamość. Powstają społeczności, które mogą opowiadać sobie wzajemnie o tym, co ich spotkało, ale trzeba pamiętać, że te doświadczenia jedynie częściowo są możliwe do przekazania innym, ponieważ wynikają z przeżyć. To jest sfera subiektywności podmiotu, do której należy też tak kształtowany język, aby przeżycia w jakimś stopniu były możliwe do przekazania. Procesy te podlegają również uwarunkowaniu biologicznemu. Przyjmuje się, że

wymiana doświadczeń zwiększa szanse przetrwania, więc wykształcamy sposoby, aby była bardziej efektywna.

Doświadczenie posiada odmiany będące konstrukcjami różnych kultur. Słowo to służyło do określenia złożonej mądrości, którą trudno wyrazić słowami. Dotyczy również sytuacji osobistych, których nie możemy doświadczać z perspektywy innego człowieka³³.

Zwrot językowy w dwudziestowiecznej filozofii wskazywał, że niemożliwe jest traktowanie pojęć poza obrębem języka, ponieważ zawsze jest obecny kontekst semantyczny³⁴. Z drugiej strony nie oznacza to, że nie jest możliwa obiektywna teoria, pod warunkiem, że nie jest ona sztywną wytyczną. Jay opowiada się za poglądem Joan Scott, która podkreśla pozytywną jakość dyskursu, w miejsce znaczeń językowych doświadczenia³⁵. Scott przywiązuje dużą wagę do determinacji właściwego przedstawiania historii doświadczenia, aby nie zamieniła się ona, na jej bazie, w przedstawianie naszej własnej historii³⁶. Scott zwraca również uwagę, że nie należy podważać znaczenia samowystarczalnemu podmiotu, będącego podstawą doświadczenia. Uczona przytaczając słowa Michela de Certeau twierdzi, że jest to widoczne zwłaszcza kiedy jest przedstawiana historia osób wykluczanych, mniejszości kulturowych, kiedy była kwestionowana ich wiedza i doświadczenie³⁷. Michel Foucault mówi o podmiocie, który staje się fundamentem powstającej ciągle historii przekazywanej wiedzy, ale mimo to jest zależny. W jego mniemaniu jest to podmiot, który żywi nadzieję, że można jego niedoskonałą relację odtworzyć we właściwy sposób a upływ czasu nie zagubi najważniejszego sensu³⁸. Doświadczenie życiowe jest osobiste, trzeba je „przeżyć lub przecierpieć”, jest nie do zastąpienia, nie do przejęcia³⁹. Takie doświadczenie można opowiadać, część z niego można przekazać, zmienić je w narrację, uzyskując część niepełną, z której doświadczenie osobiste czerpie wiedzę.

Pojęcie doświadczenia należy rozumieć zawsze w obrębie danej kultury. Wspólne budowanie i opowiadanie, odtwarzanie doświadczeń nie poznanych bezpośrednio, tworzy tożsamość grup. Jest to również proces pokonywania poprzez wsparcie grupy doświadczeń traumatycznych, niewypowiedzianych⁴⁰.

³³ Ibidem, s. 19.

³⁴ Ibidem, s. 20.

³⁵ Ibidem, s. 20.

³⁶ J. Scott, *The evidence of experience*, *Critical Inquiry* 17, University of Chicago Press, Chicago 1991, <lucian.uchicago.edu>, [dostęp: 23.06.2023].

³⁷ J. Scott, dz. cyt., s. 789, M. De Certeau, *History: Science and Fiction*, [w:] *Heterologies: Discourse on the other*, Minneapolis, 1986, s. 217-218.

³⁸ J. Scott, dz. cyt., s. 790, M. Foucault, *Archeology of knowledge*, New York 1972, s. 12.

³⁹ M. Jay, dz. cyt., s. 20.

⁴⁰ Ibidem, s. 21.

Doświadczenie jest przekształcaniem, transfuzją, procesem, w którym coś ulega zmianie. Proces codziennych, subiektywnych doznań, dziejących się z niepowtarzalnego punktu widzenia, przez wspólność percepcji i wspólnego dla ludzi rozumowania, pozwala na dzielenie się wieloma elementami, ale nigdy całością⁴¹. Foucault'a określa się jako pisarz książek doświadczenia, ukazującego prawdę lub dowody, pamiętając o tym, że jedyne, za co może ręczyć, to, że są to jego doświadczenia⁴².

Już w IV w. n. e. Augustyn rozważa postawę określaną później jako doświadczenie wewnętrzne, spojrzenie wewnątrz siebie jako osobistą drogę duchową⁴³. Augustyn starał się poszukiwać prawdy poprzez samodoskonalenie, sięgnięcie poprzez własne wnętrze do najważniejszych wartości przekazywanych przez Boga⁴⁴. Filozof podchodzi do tego procesu używając celowo narracji w pierwszej osobie. Jest to inna postać doświadczenia, nieskupiania się na odbiorze zmysłów, lecz wnętrza, poszukiwaniu w ten sposób sfery sacrum. Doświadczenie staje się zagadnieniem obecnym w podziale średniowiecznego kościoła. W XIII w. Tomasz z Akwinu używa również terminu doświadczenie, w kontekście poznania Boga, w szczególnym, mistycznym rodzaju religijności⁴⁵. Mistycyzm tłumaczony przez Gershona Scholema jest przywróceniem odczucia jedności świata sacrum i profanum⁴⁶. To szczególne odczucie lub doświadczenie jest możliwe jedynie dla jednostek, często więc jest kwestionowane i trudno powiedzieć, czy badacze przedstawiają je właściwie, być może jedynie wtedy kiedy sami są jednocześnie mistykami. W XV w. Marcin Luter stwarza teologię doświadczenia, gdzie człowiek poprzez istnienie doświadcza Boga, powtarzając na nowo, ale w inny sposób zasady wiary chrześcijan⁴⁷

1.2. Doświadczenie w czasach Oświecenia

Michel de Montaigne pod koniec XVI w. w eseju o doświadczeniu za równie istotne wobec wiecznych, fundamentalnych prawd, uważa to, co ulotne, umykające⁴⁸. A więc doświadczenie tego, co może w sposób dokonany zostać zapisane przez pamięć. To już

⁴¹ Ibidem, s. 20.

⁴² Ibidem, s. 22; M. Foucault, „*How an experience is born*” [w:] M. Foucault, *Remarks on Marks. Conversations with Duccio Trombadori*, Semiotext(e), New York 1991, <https://monoskop.org/images/0/0d/Foucault_Michel_Remarks_on_Marx.pdf>, [dostęp: 23.06.2023], s. 33-34

⁴³ M. Jay, dz. cyt., s. 38.

⁴⁴ Św. Augustyn, *O prawdziwej wierze*, [w:] Św. Augustyn, *Dialogi filozoficzne*, tłum. A. Świderkówna et al., Społeczny Instytut Wydawniczy Znak, Kraków 1999, s.788, Św. Augustyn, *Wyznania*, tłum. J. Kubiak, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 1987, s. 53.

⁴⁵ M. Jay, dz. cyt., s. 42.

⁴⁶ Ibidem, s. 42.

⁴⁷ Ibidem, s. 41.

⁴⁸ M. Montaigne, *O doświadczeniu*, [w:] M. Montaigne, *Próby*, t. III, tłum. T. Boy-Żeleński, PIW, Warszawa 1957, s. 562-667.

zapowiada myśl epoki Baroku, zwrot w stronę delikatnych, efemerycznych zjawisk⁴⁹. Montaigne podkreślał, że ważne jest „żyć dobrym życiem”, co wydaje się dobrym celem w miejsce poszukiwania prawdy absolutnej⁵⁰. Świadomość ograniczeń wiedzy, zawodności zmysłów nie przeradza się w zwątpienie, możliwości umysłu mogą dać, według Montaigne’a, większą satysfakcję niż przyjemności zmysłowego świata. Poznawanie bycia w ciele, doświadczanie świata nie zachodzi z punktu filozoficznego dystansu, jest bezpośrednie. Filozofia ma pomóc w obawie przed śmiercią, jako ostateczną granicą doświadczenia, twierdzi Montaigne. Zebranie całości życiowego doświadczenia, weryfikacja siebie w tym ostatnim momencie życia, staje się według niego najważniejszym czekającym zadaniem⁵¹.

Montaigne był sceptyczny wobec wiarygodności doświadczenia, nie widział możliwości postępu w poznaniu naukowym nieustannie narażonym na porażki. O nieufności wobec nauki wypowiadał się na przykładzie teorii Kopernika, pokazującej, że nie ma ostatecznej pewności. Jay podkreśla kierunek myśli Francis Bacona i René Descartes jako bardziej śmiało poruszanie się po fundamencie badanym przez naukę, wyznaczającym tradycję „poszukiwania pewności”, tak jak to określił John Dewey⁵².

Bacon rozumiał jak kłopotliwa jest droga niewypracowanej metody badań, jak niewłaściwe informacje wprowadzają w błąd. Potrzebny jest dobry kierunkowskaz, podjęcie ryzyka, przyjęcia odkrywanej wiedzy, zbytnia sceptyczność kończy się brakiem poszukiwań. Doświadczenie opiera się na percepcji, również percepcji wewnętrznej. Właściwy porządek doświadczenia porównywał Bacon do światła, które poprzez właściwe uporządkowanie kolejno zdobywanych informacji wskazuje, rozjaśnia kierunek następnych weryfikacji, eksperymentów w pracy naukowca⁵³. Zasadniczym elementem jest gromadzenie wiedzy możliwej do zapisania i odczytania, *experimentia literata*⁵⁴. Utrwalane doświadczenia posłużą za fakty, są niezbędne. Poszukiwanie sposobu do obrania właściwej drogi dla doświadczenia naukowego, tego jak je przeprowadzać i jakie teorie dzięki niemu weryfikować jest bardzo złożone.

Walter Ong przegląda sposoby weryfikowania wiedzy rozpoczynając od *methodus*, czyli sposobu dążenia do poznania, który rozwinął w II wieku grecki retor Hermogenes.

⁴⁹ M. Jay, dz. cyt., s. 46.

⁵⁰ M. Jay, dz. cyt., s. 47, M. Montaigne, dz. cyt., s. 667.

⁵¹ M. Jay, dz. cyt., s. 50, M. Montaigne, dz. cyt., s. 540.

⁵² M. Jay, dz. cyt., s. 55; J. Dewey, *The Quest for Certainty: A Study of the Relation of Knowledge and Action*, <https://www.giffordlectures.org/books/quest-certainty-study-relation-knowledge-and-action-0> [dostęp: 23.06.2023].

⁵³ M. Jay, dz. cyt., s. 55.

⁵⁴ Ibidem, s. 55.

Rewolucja naukowa przynosi nacisk na poszukiwanie właściwej metody, która zaczyna pełnić wyjątkową rolę.

Bacon prezentował drogę indukcji, wraz ze stwarzaniem hipotez, przedstawianiem się poprzez serię nieudanych, niewystarczających wniosków, odpowiedzi. Jest to droga która zyskała większe poparcie w czasach rewolucji naukowej, między innymi u Isaaca Newtona⁵⁵.

Kartezjusz zakładał istnienie idei wrodzonych, Montaigne wyrażał zastrzeżenia co do możliwości wyprowadzenia ogólności rzeczy. Podejście Bacona bardziej pozwalało na rozwój nauki.

Trzeba było zakwestionować wiele dotychczasowych ustaleń. Wypracować zdolność abstrahowania, stosowania właściwych uogólnień. Zaczęto wierzyć w skuteczność właściwej metody w postępowaniach badawczych, zasadność w powtarzalnym doświadczeniu, eksperymencie.

Montaigne przyjął prawdę w podejściu sceptycznym, ciągle podważającego *ja*, Kartezjusz przyjął dane zmysłowe które czasem są zwodnicze, trzeba się jednak nimi kierować. To, co powstaje w wyniku właściwego uogólniania, pewne własności rzeczy, to powinny być właśnie idee wrodzone. Kartezjusz, uważał, że są one dostępne i poznawalne dla wszystkich. Bacon zamiast doświadczenia wewnętrznego, subiektywnego, niedyskursywnego i indywidualnego wybrał wiedzę możliwą do przekazywania na polu nauki, sprawdzalną eksperymentami, możliwą do kontrolowania dzięki znalezieniu właściwej metody badawczej. W miejsce tajemnicy, intuicji widział konieczność wytlumaczalnych wytycznych, jasnych wskazówek, którymi można się podzielić. Miała zapanować „zasada analizy i dowodu”, po to aby rozpocząć projekt encyklopedii wiedzy.

W 1662 roku powstaje Royal Society, a wkrótce następne Akademie Nauk⁵⁶. Wtedy też zostały wypracowane zasady, którymi należy się kierować kształtując doświadczenie naukowe. Wiarygodność, pewność doświadczenia, oznacza sprawdzalny eksperyment, doświadczenie jest publiczne, czyli niesubiektywne, powtarzalne, stanowi źródło poznania. Doświadczenie jest dostępne dla wszystkich, zauważalne i komunikowalne. Nacisk w kierunku obiektywizacji, spowodował wypracowanie obiektywnego modelu doświadczenia naukowego, powtarzalnego wzoru, z którego zabrano specyfikę indywidualnego podejścia. Wtedy, jak sądzi Martin Jay, powstało doświadczenie jako przedmiot, wyrastając z potrzeby wypracowania dystansu do gromadzonej wiedzy. To stało się później źródłem krytyki, ponieważ doświadczenie

⁵⁵ Ibidem, s. 57.

⁵⁶ Ibidem, s. 59.

subiektywne jest równie ważne. Podmiot u Montaigne'a dzieli się doświadczeniem z innymi, ale pozostaje jego subiektywny margines. Kartezjusz i Bacon kładą nacisk na obiektywną perspektywę, to co w podmiocie jest osobiste, życiorys, meandry charakteru, psychiki badacza muszą zostać pominięte.

Czasy powstania podmiotu epistemologicznego, oddzielenia go od podmiotu psychologicznego pozwalają na tworzenie wiedzy przekraczającej czas życia pojedynczego człowieka. To był moment przywrócenia istotności tego procesu, kiedy Montaigne uznał, że kres wiedzy człowieka jest wraz z jego śmiercią, Bacon i Kartezjusz zauważają, że obiektywna, wyekstrahowana wiedza podmiotu trwa o wiele dłużej, proces kształtowania wiedzy z założeniu może być wieczny. Montaigne pamięta w swoim pojęciu doświadczenia o nieudanych próbach, błędach, w metodzie naukowej i doświadczeniu naukowym. Wiele lat później o obiektywnej, ahistorycznej metodzie badań mówi również Gadamer, podkreślając, że eliminuje ona specyfikę czasów w których powstała dana wiedza. Historia pojęcia, droga w trakcie której postawało oraz to, że czas danego działania i epoka posiadają wpływ niemożliwy do wyeliminowania mogły być badane znacznie później. Nie bez znaczenia jest także fakt, że pojawiły się narzędzia wiedzy mogące w sposób bardziej obiektywny rejestrować dane na sposób istnienia rzeczy niecielesnych i precyzyjnych liczb.

W doświadczeniu tego czasu szczególnie ważny staje się zmysł wzroku. Dzięki teleskopowi i mikroskopowi można było odkrywać właściwości makro i mikroświata. Nastąpiły czasy wzrokowej obserwacji i kontrolowanego eksperymentu.

Nowoczesność to rosnąca specjalizacja znaczeń, pogłębiający się podział dziedzin wiedzy, którą coraz trudniej powiązać w całość. Doświadczenie subiektywne, życiowe osobiste oraz doświadczenie obiektywne, w dużym stopniu oparte na zmyśle wzroku, rozumiane również jako eksperyment, pokazują bogactwo znaczeń pojęcia doświadczenia.

1.3. Rozwój doświadczenia jako empirii

Doświadczenie w postaci idealnego *Cogito* jest obiektywnym narzędziem poznania⁵⁷. Ta faza doświadczenia jest potrzebna, należy przyjąć konieczne założenia, traktować je jako narzędzie. Wypracowany został fundament teorii doświadczenia, jego podział na doświadczenie naukowe, budowane i weryfikowane informacje, oraz to czego doświadczamy, nie potrafiąc tego przekazać. Zdobywana wiedza o świecie daje władzę i pozwala prowadzić wojny. Kolejne pokolenia wykorzystują zdobytą z trudem mądrość cywilizacji do walki o terytorium, po czym następuje okres zwątpienia, że najwidoczniej ustalenia były niedobre,

⁵⁷ Ibidem, s. 70.

ponieważ przyczyniły się do tragedii. Czasy powojennej nowoczesności to czas zaprzeczenia wielu teorii filozoficznym oraz przedwojennym ustaleniom. Nadal żyje pokolenie, które doświadczyło wojen światowych i zna konsekwencje budowania wiedzy z pominięciem etyki⁵⁸. Można zaprzeczać istnieniu sztuki lub filozofii, dzięki temu właśnie, że wiele w ich obszarze zostało określone, możemy się poruszać po ich fundamencie i badać jego granice. Postawa naukowca musi być jednak nieustannie czujna, aby nie budować dogmatów.

Konsekwencją sceptycznego podejścia w nowożytnym rozumieniu doświadczenia było przyjęcie prawdopodobieństwa w miejsce pewności. Baruch Spinoza, Nicolas Malebranche szli drogą racjonalistycznej metafizyki. John Locke i David Hume badali pojęcie doświadczenia w epistemologii. Immanuel Kant uwzględnił pojęcie doświadczenia zgodnie z zasadami filozofii idealizmu. Rozwój empiryzmu postulowany przez Bacona i Locke'a pozwolił wprowadzić metodę rozwoju nauki opartą na percepcji zmysłowej. Nie przypadkiem Bacon został nazwany przez Hegla ojcem empiryzmu. Określił on bowiem szereg złudzeń, które napotyka badacz. Można powiedzieć, że są one oczywiste, jednakże fakt ich funkcjonowania przez kolejne wieki pozwala przyznać, że obowiązują. Współcześnie naukowcy nadal poszukują celowości zdarzeń, kosmicznego porządku, tym samym antropomorfizując świat⁵⁹. Opierają się na właściwościach materii dostępnych za pomocą percepcji, również rozszerzonej za pomocą urządzeń naukowych, nadal jeszcze czasem zbyt pewnie, zapominając, że jest ona ograniczona. Rozwój nauki w wielu miejscach musi opierać się na założeniach, po, to aby rozwijać sprawdzalne fakty.

Należy pamiętać, że Locke nie pojmował doświadczenia czysto sensualistycznie⁶⁰. Jay prowadzi linię myśli Locke'a przez Condillaca, Wilhelma von Humbolta do Ferdinanda Sausure'a, lingwistycznego konwencjonalisty. Empiryzm wykształcił najbardziej podstawowe twierdzenia na temat tego, co może a co nie może być doświadczone⁶¹. Idee proste i złożone Locke'a są podstawą wiedzy budowanej na empirii. Jego przekonanie o ideach prostych budowanych w umyśle na podstawie percepcji i wrażeń zmysłowych, które następnie służy do formułowania idei złożonych, stało się podstawą prawidłowych zasad rozumowania. Locke jako realista był przekonany o istnieniu rzeczy zewnętrznych, czyli postrzeganych poza

⁵⁸ Także nowe pokolenia doświadczają okrucieństw wojny na skale trudną do wyobrażenia. Wtedy powracają wypracowane wartości, filozofia oraz sztuka, ten ich szczególny rodzaj który nie jest wyrazem buntu, ale spuścizną która pozwala przetrwać, przypomina o człowieczeństwie.

⁵⁹ F. Bacon, *Novum organum*, Księga II, Aforyzm 41, PWN, Warszawa 1955; A. Kelly, *Zniszczenie idoli: Aleksander Hercen i Franciszek Bacon*, *Przegląd Filozoficzny – Nowa Seria* R. 29: 2020, Nr 1 (113), źródło <https://pf.uw.edu.pl/images/NUMERY_PDF/113/2020-01-PFIL-11-Kelly.pdf>, [dostęp: 23.06.2023]

⁶⁰ M. Jay, dz. cyt., s. 88.

⁶¹ *Ibidem*, s. 89.

świadomości odbiorcy. Uznawał, że percepcja zmysłów dzieje się mimowolnie. Idee Locke'a, rzeczy i byty będące w umyśle, były tym, co człowiek zapisuje i tworzy myśląc, zarówno przedmiotami wyobraźni, jak i zapisami obrazu zmysłów, abstrahowaniem rozumu⁶². Według Locke'a ostatecznych prawd tradycyjna nauka (*scientia*) nie może poznać, poznaje *istoty nominalne* a nie *realne*.⁶³ Zrezygnował z poszukiwania ostatecznych przyczyn. Jego wykształcenie medyczne pozwoliło mu skupić się na praktycznym użyciu wiedzy, poszukiwaniu skutecznych metod działania w konkretnych sytuacjach.

Brytyjscy empiryści Locke, Berkeley, Hume w doświadczeniu znajdują fundament budowanej wiedzy. W takim rozumieniu czysta karta umysłu dzięki percepcji tworzy pierwsze idee i rozbudowuje je, tak uważa również William James, podkreślający, że podejście empiryczne jest zgodne z metodą pragmatyczną. Inne czynniki takie jak osobowość, były brane pod uwagę, lecz nie były dominujące. Hume brał pod uwagę emocje i uczucia, których, uważał, jesteśmy niewolnikami.

W doświadczeniu ciągle występuje językowe zapośredniczenie i temu zagadnieniu Locke poświęcił III księgę *Rozważań*. Dlatego też Charles Sanders Peirce nazywa Locke'a jednym z ojców semiotyki.

Jeszcze dalej będzie podążać Wittgenstein, dla którego punktem wyjścia byłby kontekst użytego słowa, bardziej istotny niż ono samo i jego desygnat. Według niego, jeśli cofnęlibyśmy się do źródeł słów, odkrylibyśmy, że we wszystkich językach nazwy rzeczy powstały z idei zmysłowych. Czyli inaczej niż u Locke'a, który był nominalistą i uważał, że abstrakcyjne pojęcia nie są przedmiotami ze świata zmysłowego. Gdyby doświadczenie obejmowało każdy akt umysłu, wtedy byłoby oznaką treści umysłu. Trudno zaakceptować takie wyjaśnienie, ponieważ nie można traktować elementów doświadczenia jako równoważnych całej treści umysłu.

W tym właśnie kontekście Wilfrid Sellars mówi o micie tego, co dane⁶⁴. Nie zawsze obowiązuje porządek myślenia od percepcji przez refleksję, pamięć, aż po wyobraźnię⁶⁵.

Przypomnijmy, że u Hume'a pamięć w kategorii doświadczenia odzyskuje centralne znaczenie, podobnie jak u Montaigne'a⁶⁶. Czasowość, narracja staje się podstawowym wymiarem tej kategorii. Hume rozumiał odmienną tożsamość powtarzanych w czasie zjawisk,

⁶² Ibidem, s. 84.

⁶³ Ibidem, s. 87.

⁶⁴ Ibidem, s. 102; Cyt. za M. Jay, dz. cyt.: W. Sellars, *Empiricism and the Philosophy of Mind*, Cambridge, Mass., 1967.

⁶⁵ M. Jay, dz. cyt., s. 102.

⁶⁶ Ibidem, s. 97.

to znaczy ludzkich doświadczeń i zachowań⁶⁷. W takim ujęciu epistemologia staje się psychologią przekonań, uwarunkowań kulturowych opartych na konwencjach⁶⁸

Czy poznanie umysłowe w adekwatny i wyczerpujący sposób obejmuje treści doświadczenia, zapisy pamięci i idee, czy wpadamy w pewną pułapkę? Czy te powtórzenia, wspomnienia to wariacje tych samych elementów, czy znaczne przekształcenia⁶⁹. Budowanie doświadczenia jest jego ciągłą rewizją. Wyobraźnia staje się istotna kiedy potwierdza wcześniejsze doświadczenia, wzmacnia poczucie realności świata, jeżeli jest podległa procesom decyzyjnym. Pozwala kształtować idee i uczucia, ale jeśli wymyka się spod kontroli, równie skutecznie może zniekształcać obraz świata i rozwijać scenariusze niekoniecznie pozytywnych uczuć i przemyśleń. To w tym znaczeniu Hume mówi o wyobraźni wymykającej się ujęciu rozumu i wskazuje na potrzebę dystansu do treści umysłu.

Przypomnijmy, że dla Hume'a dwie najważniejsze zasady to percepcja, która stanowi wszystko co jest obecne dla umysłu oraz idee, które są poprzedzane wrażeniami i stają się ich odbiciem⁷⁰. Trzeba pamiętać, że Hume jeszcze nie wiedział jak wyodrębnić konkretne władze umysłu, które porównują lub pamiętają i kojarzą. Dostarczył wiele pytań. Coraz trudniej przychodziło wytłumaczyć, że wrażenia zmysłowe stanowią podstawę do racjonalnych twierdzeń, przekonań. W tych czasach zaczął się rozdzwiek między indukcyjnymi spostrzeżeniami a przedmiotami poznania skonstruowanymi matematycznie. Istniała niewspółmierność pomiędzy potoczną, a rozwijającą się intensywnie, naukową wizją rzeczywistości.

John W. Yolton trafnie napisał, że „nauka o człowieku” jest próbą instrospektywnego poszukiwania, metafizyką doświadczenia, która potwierdza wnioski nie oparte na obserwacji i doświadczeniu⁷¹. Podejście fenomenalne było sceptyczne, konserwatywny konwencjonalizm nie wystarczał, aby budować teorię doświadczenia, tak jak naturalistyczna, socjalizująca i psychologizująca alternatywa. W tym miejscu pojawiła się myśl Immanuela Kanta i filozofia *Erfahrung* jako podróż czasie, a nie *Erlebnis* czyli „przedrefleksyjnego, holistycznego i bezpośredniego” doświadczenia. Metoda również oznacza bycie w drodze według Charles'a P. Biggera.⁷²

⁶⁷ Ibidem, s. 98.

⁶⁸ Ibidem, s. 99.

⁶⁹ Ibidem, s. 102.

⁷⁰ Ibidem, s. 103; Cyt. Za M. Jay, dz. cyt.: J. W. Yolton, *The Concepts of Experience in Locke and Hume*, „Journal of the History of Philosophy”, 1 (1), 1963, s. 69.

⁷¹ M. Jay, dz. cyt., s. 103.

⁷² Ibidem, s. 104; Ch. P. Bigger, *Kant's methodology: An Essay in philosophical Archeology*, Ohio University Press, 1996, s. 1.

1.4. Rola doświadczenia apriorycznego

Immanuel Kant, podobnie jak wcześniej Kartezjusz i Spinoza zgadzali się co do ego, uważali, że umysł nie jest substancją lecz aktywnością.⁷³ Doświadczenie zaś jest aktywną ingerencją w świat. Obecnie można powiedzieć, że umysł jest jednym i drugim, materia myśli, ich elektrochemiczna struktura daje się uchwycić w działaniu. Mimo, że według Kanta nie można poznać istoty rzeczy, nawet istoty siebie, ponieważ „ja” należy do noumenów, to doświadczenie pozwala na zbudowanie ładu, prawidłowości w strumieniu świadomości, dzięki zdolnościom aktywnego umysłu⁷⁴. Kant zakłada, że człowiek posiada jednorodny umysł, czyli jest „transcendentalną jednością apercpepcji”, gdzie *ja* jest substratem wszelkiego doświadczenia oraz *locus* moralnej autonomii, co dodał później w *Krytyce czystego rozumu*⁷⁵.

Jan P. Hudzik tłumaczy rozumienie doświadczenia przez Kanta, jako „wyostrzające” władzę sądenia, co pozwala odsłaniać istotę bytu człowieka⁷⁶. W takim ujęciu człowiek jest tutaj unikalnym bytem, który posiada świadomą sprawczość działania i rozwija ją w aktywnym doświadczeniu.

Kant traktował estetykę jako filozofię poznania empirycznego poświęconą nie tylko rozważaniom sztuki, odpowiedniczkę logiki, która odpowiadała za poznanie intelektualne i dlatego podzielił *Krytykę czystego rozumu* na estetykę i logikę⁷⁷. Z punktu widzenia dalszego rozwoju estetyki ważne jest traktowanie jej jako gałęzi wiedzy, która w najszerszym ujęciu łączy poznanie empiryczne i aprioryczne⁷⁸. W dalszej perspektywie, także dzięki koncepcji estetyki Aleksandra Baumgartena, *aisthesis* łączy się z poszukiwaniem w procesie percypowania świata tego, co najbardziej pierwotne i co pozwala wskazać na ten element bytowania w świecie, który dzieje się przed polem świadomej uwagi. Powtarzanie się procesów przedrefleksyjnych, wywołujących odpowiedzi intelektu jest zapamiętywane jako doświadczenie procesu i jednocześnie jest doświadczeniem w procesie.

Hudzik w analizie tego zagadnienia powołuje się na rozumienie przez Kanta roli sądu smaku, który pozwala wyrazić „przedrefleksyjną formę świadomości bytu”⁷⁹. Dzieje się tak dlatego, że odbiorca nie zawsze jest w stanie uzasadnić w pełni wszystkich warunków, które uformowały jego sąd smaku. Przeżycie estetyczne jest reakcją na bodźce materii sztuki,

⁷³ M. Jay, dz. cyt., s. 107.

⁷⁴ Ibidem, s. 114.

⁷⁵ Ibidem, s. 114, I. Kant, *Krytyka czystego rozumu*, tłum. M. Żelazny, Wyd. Nauk. UMK, Toruń 2013.

⁷⁶ J. P. Hudzik, *Koncepcja wyobraźni w filozofii Kanta*, „Sztuka i Filozofia”, nr 8, 1994, s. 93, I. Kant, *Krytyka władzy sądenia*, tłum. J. Gałęcki, Wyd. PWN, Warszawa 1986.

⁷⁷ K. Kaśkiewicz, M. Żelazny, *Dwoisty sens Kantowskiego pojmowania wartości estetycznych*, [w:] *Studia z historii filozofii*, 4(9) 2018, s. 166 <<http://dx.doi.org/10.12775/szhf.2018.056>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁷⁸ K. Kaśkiewicz, M. Żelazny, dz. cyt., s. 166.

⁷⁹ J. P. Hudzik, dz. cyt., s. 94, I. Kant, *Krytyka władzy sądenia*, tłum. J. Gałęcki, dz. cyt.

ponieważ za pomocą artefaktu odbiorca ulega sugestywności powstającego przedmiotu estetycznego. Pod wpływem wymowy dzieła sztuki, aktywnie w umyśle formuje wymowę artefaktu, będącą nie tylko odczytaniem i zauważeniem kunsztu jego wykonania, ale przede wszystkim spostrzeżeniem wartości, którym artysta nadał przekazywalną formę. Przy czym proces twórczy nie polega w swojej istocie na zaplanowaniu działania, tylko na odczuciu pewnej inspiracji, połączenia odczuć i form, które artysta chce pełniej zauważyć, nadając im możliwą do percypowania na zewnątrz formę. Można powiedzieć, że zachodzi tu podobne zjawisko jak w działaniu Jacksona Pollocka. Artysta zapraszając w trakcie performansu innych do odczucia bycia z nim w procesie tworzenia, (co było dla niego równie, a być może nawet bardziej istotne) i uczestnictwo w procesie kreacji dzieli się tym odczuciem i jest to ważniejsze niż uzyskanie określonego efektu końcowego. „To co miało trafić na płótno nie było obrazem, ale wydarzeniem”, tak w 1952 roku określił działania ówczesnych amerykańskich malarzy wykonujących *action painting* Harold Rosenberg⁸⁰.

W procesie twórczym ważna jest zdolność przekazania w jakimś stopniu tego, co zabsorbowało umysł twórcy. Oczywiście to artysta powinien ponosić odpowiedzialność za to, jakie przedstawia wartości, co wynika chociażby z samego faktu, że są one bardzo sugestywne a tym samym niekoniecznie muszą być pozytywne. Należy dodać, że sam problem wartości pozytywnych i negatywnych wymagałby rozległych studiów aksjologicznych, uwzględniających różne uwarunkowania kulturowe i historyczne, na co nie ma miejsca w niniejszej rozprawie. Sam wykaz kategorii estetycznych jest przykładem złożoności tego zagadnienia. Kant przedstawił sztukę jako realizującą potrzebę piękna i wzniosłości, których poszukuje człowiek. Obie te wartości estetyczne wciąż poszukiwane i nie tylko na polu sztuki potrzebują właściwego rozumienia. Piękno raczej wiąże się z wartościami i przeżyciami estetycznie harmonijnymi. Można je łączyć ze skłonnością do takiej adaptacji otoczenia, w którym człowiek czuje się dobrze. Trudno w tym miejscu rozważać wielokrotnie podejmowany problem różnicy między źródłami przeżyć i wartości piękna i wzniosłości. Poza historycznymi wyjaśnieniami istotny wydaje się dostrzeżenie potencjalności umysłu. W przypadku wzniosłości wykorzystanie w kreacji odczutej siły potrzebuje jeszcze moralnego ukierunkowania, inaczej podążanie za tym co wzniosłe może doprowadzić do fascynacji na przykład siłą grozy. Tak samo piękno, rozumiane jako zwodnicza uroda kształtów może spowodować rozczarowanie i spowodować szukanie „piękna” intelektualnego, czyli nadal i

⁸⁰ H. Rosenberg, *The american action painters*, 1952, ARTnews, <<https://www.csus.edu/indiv/o/obriene/art112/readings/rosenberg%20american%20action%20painters.pdf>>, [dostęp: 23.06.2023].

ciągle poszukiwać jakby miejsca w umyśle, gdzie chcemy pozostać. Pozostawanie w obecności tego, co uważamy za ważne jest przez mnie rozumiane właśnie jako otaczanie się pięknem, adaptowaniem do siebie środowiska, również wnętrza własnego umysłu.

Wypracowanie przez Kanta rozumienia sztuki dostarczającej wiedzy o przedświadomym jeszcze poznaniu i znaczeniu empirii jest niezwykle cennym ujęciem roli estetyki, w tym filozofii sztuki w początkach jej kształtowania. Rozumienie obszaru reagowania na świat poprzez pole sztuki jest badaniem tego co jest pierwotne i co nie podlega do końca świadomemu wyborowi, ponieważ reakcja zmysłów na układ, uporządkowanie otoczenia jest biologicznie uwarunkowana. Wedle takiej interpretacji człowiek w odczuciu wzniosłości uświadamia sobie, że może przekraczać do pewnego stopnia takie uwarunkowania i odczuwa jednocześnie obawę przed konsekwencjami swojej siły i utraty kontroli nad instynktami. Jest uwikłany między narzędziami kontroli, świadomością a chęciami, kiedy niejako zmusza do posłuszeństwa żywoły własnych emocji. W tym pomagają aktywne doświadczenie, kształtowana przez nie władza sądenia. Na podstawie obserwacji i wypowiedzi artystów można jedynie orzec o istnieniu zbioru odczuć, które przekraczają prostą przyczynowość. Artysta tworzący pod wpływem natchnienia nie docieka zasadności procesu twórczego, raczej czuje potrzebę zobaczenia tego, co stało się dla niego ważne, i co nie formuje się całościowo wcześniej w umyśle, ale również w procesie postawiania artefaktu i jest czymś na wzór syntetycznego pojęcia mózgowego Semira Zekiego⁸¹. W ten sposób poznajemy, oczywiście tylko w pewnym stopniu, wnętrza innych umysłów, bogactwo tego, co jest wspólne dla ludzi w swojej pełnej różnorodności i co pomaga orientować się pośród wzrastającego zróżnicowania ludzkich światów oraz znaleźć smak własnych upodobań, odcienie wybieranej specyfiki świata. Można zaryzykować stwierdzenie, że dzieje się to już w polu nieświadomości lub na innych pokładach świadomości przedrefleksyjnej.

W doświadczeniu estetycznym stajemy w obliczu świata znaczeń bez nacisku na ich praktyczne użycie, konfrontujemy w wyborze to, co decyduje o akceptacji takich wytworów, reagujemy obojętnością lub jej brakiem. Połączenie doświadczenia sztuki z nauką jest również potwierdzeniem samej ciekawości zaistnienia czegoś, co jest może dzięki wiedzy utworzyć nową formę istnienia. Pole sztuki uwalnia ten wytwór od bycia narzędziem i paradoksalnie zyskujemy jednak narzędzie badania tego, co w człowieku, twórcy i odbiorcy sztuki wymyka się uwarunkowaniu, jest jego zdolnością kreacji i możemy zmierzyć się jej konsekwencjami.

⁸¹ S. Zeki, *Blaski i cienie pracy mózgu*, dz. cyt., s. 65.

W ujęciu doświadczenia apriorycznego Immanuela Kanta wydaje się istotne, że to w doświadczeniu estetycznym pojawia się możliwość odwołania do tego, co wyprzedza świadomość i jest dialogiem świadomego i nieświadomego poziomu umysłu, warunkując w ten sposób działania.

2. Fenomenologiczne doświadczenie estetyczne

Przegląd koncepcji doświadczenia estetycznego rozpoczynam od estetyki fenomenologicznej ze względu na jej nowatorskie badania nad relacją między podmiotami a przedmiotami w przeżyciu estetycznym. Pod koniec rozważam, co takie ujęcie wnosi do rozumienia doświadczenia estetycznego w jego relacji z nauką. Doświadczenie estetyczne staje się na gruncie estetyki fenomenologicznej jednym z fenomenów którego istoty docieka się stosując redukcję estetyczną. Doświadczenie fenomenu jest fundamentem metody, w ramach której dąży się do oddzielenia bezpośredniego poznania od tego, co się na jego podstawie można domniemywać. Konstytuuje się przedmiot poznania będący istotą badanego przedmiotu, zawierający najważniejsze budujące go cechy, odmienny od początkowego doświadczenia faktu.

Moritz Geiger jako pierwszy uwzględnił metody fenomenologii w estetyce, biorąc pod uwagę odróżnienie przedmiotu *realnego* od przedmiotu estetycznego, czyli takiego, który jest nam dany jako fenomen. Estetyka fenomenologiczna opiera się na szczególnym oglądzie intelektualnym i w ten sposób przekracza ograniczenia zarówno tzw. estetyki *od dołu* – czysto empirycznej, otwartej, gdzie nie ma rozdzielenia na to co estetyczne i pozaestetyczne, jak i estetyki *z góry* opierającej się na apriorycznych założeniach, zamkniętą, o koniecznych do określenia granicach⁸².

W estetyce polskiej podstawy estetyki fenomenologicznej opracował Roman Ingarden. Zbadał on poszczególne etapy przeżywania dzieła sztuki, które przeradzają się w doświadczenie estetyczne, opracował poszczególne etapy przeżycia estetycznego, które pozwala na sąd wartościujący, i w tym momencie przeżycie staje się doświadczeniem. W tomie trzecim *Studiów z estetyki* Roman Ingarden napisał wprost o doświadczeniu estetycznym, mimo, że zajmował się przede wszystkim przeżyciem estetycznym. Przywołuję podstawowe

⁸² W. Stróżewski, *Estetyka fenomenologiczna*, [w:] *Estetyki filozoficzne XX wieku*, red. K. Wilkoszewska, Universitas, Kraków 2000, s.11; Adorno T., *Aesthetic Theory*, Wyd. Continuum, London NY 2002, s. 2-3, <<http://www.sfu.ca/~andrewf/aesthetictheory>>, [dostęp: 22.06.2023]; Pękala T., *Czy istnieje polski model uprawiania estetyki? : o estetyce Mieczysława Wallisa*, „Sztuka i Filozofia”, 11, 1996, s. 176; [w tekście pomyłone zostało imię Wallisa]; <https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Sztuka_i_Filozofia/Sztuka_i_Filozofia-r1996-t11/Sztuka_i_Filozofia-r1996-t11-s176-190/Sztuka_i_Filozofia-r1996-t11-s176-190.pdf>, [dostęp: 22.06.2023].

rozdzielenia tego filozofa, poniewaz uwazam, ze sa fundamentalne dla rozumienia tego czym jest doswiadczenie estetyczne.

Przeżycie estetyczne dzieli się na etapy, podczas których realizują się jego funkcje⁸³. Aby miało miejsce potrzebne jest dzieło sztuki oraz podmiot przeżywający, gdzie w wyniku interakcji powstaje przedmiot estetyczny. Początkowo podmiot reaguje na pewną jakość dzieła sztuki, kształtując przedmiot estetyczny, który zostaje uchwycony bezpośrednio oraz z wycuciem wartości, zostaje skumulowane uczucie będące emocjonalną odpowiedzią na wartość estetyczną, następuje sąd wartościujący, który wyprowadza wartość w pojęciowo określony sposób⁸⁴. Przeżycie estetyczne, aby było możliwe, wymaga odbiorcy wrażliwego na dane jakości konkretnego dzieła sztuki, potrafiącego zareagować na nie emocjonalnie, zdolnego do skonkretyzowania przedmiotu estetycznego. Przedmiot estetyczny, tak jak rozumie go Ingarden, posiada część schematyczną oraz miejsca, które potrzebują dookreślenia, aktualizacji, zależne od indywidualnego odbioru, a nawet jego pojedynczego, indywidualnego aktu, który generuje unikalne przeżycie i doświadczenie estetyczne. Dzieło sztuki przejawia się poprzez różne przedmioty estetyczne, będące jego unikalnymi odsłonami. Dookreślanie dzieła sztuki, aktualizacja jego momentów, jego interpretacja jest możliwa dzięki zawsze obecnym aktywnym jakościom. Dzieło sztuki posiada wartości artystyczne, dopiero w percepcji odbiorcy, podczas ukształtowania się przedmiotu estetycznego pojawiają się wartości estetyczne, od odbiorcy zależy jak uformują się one w przedmiocie estetycznym. Same momenty estetycznie wartościowe przedmiotu estetycznego są rekonstrukcjami odpowiadających im momentów w dziele sztuki, ważne jest aby został zachowany charakter danego dzieła sztuki, jego specyfika. Dlatego, jakości w miejscach niedookreślenia dzieła sztuki są zmienne w określonych granicach. Skomplikowany proces ich niestałego, adaptowalnego kreowania może być realizowany tylko przez ukształtowaną wrażliwość. Zaktualizowane momenty w przedmiocie estetycznym są aktywne w stopniu wystarczającym, aby wywołać emocję wstępną zapoczątkowującą doświadczenie estetyczne, pozwalając mu zaistnieć⁸⁵. Na etapie przekształcenia się przeżycia estetycznego w doświadczenie estetyczne konstytuują się wartościowe estetycznie jakości w przedmiocie estetycznym⁸⁶.

Wartości estetyczne są tymi, które są uchwytywane przez podmiot zmysłowo, wyczuwane percepcyjnie, biorą udział w powstawaniu przedmiotu estetycznego. Wielość

⁸³ R. Ingarden, *Studia z estetyki*, dz. cyt., s. 165.

⁸⁴ Ibidem.

⁸⁵ Ingarden R., *Przeżycie – dzieło – wartość*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1966, s. 13.

⁸⁶ Szczepańska A., *Estetyka Romana Ingardena*, PWN, Warszawa 1989, s. 144.

przeżyć estetycznych tworzących różne przedmioty estetyczne świadczy o jakości wartości estetycznych w dziele sztuki. Wartości estetyczne zależą od wartości artystycznych, czyli kunsztu, warsztatu technicznego, który nadaje kształt dzieła sztuki. Dzięki wielokrotnemu percypowaniu dzieła sztuki dostarczającego różnorodnych przeżyć estetycznych można ocenić bogactwo jakości, wartości artystycznych tego dzieła. Jeżeli odbiorca zrozumiał w pełni to, co chciał przekazać artysta rozwija wtedy przedmiot estetyczny tworzy dialog wewnętrzny z artefaktem sztuki, z artystą. Umiejętność odbioru zamysłu artysty pozwala odczytać, to zostało wykonane, zapisane w materii, wtedy można być najbliżej tego, co go poruszyło, co chciał przekazać. Czasem odbiorca może stworzyć na podstawie pracy artysty wyobrażenie, interpretację, konstrukcję znaczeń, wymowy dzieła sztuki daleko przekraczającą to, co zaplanował artysta. Wtedy odbiorca może przekazać artyście coś, co on może odkryć w swojej twórczości, dodatkowe wartości. Oceniając bierze się pod uwagę wartości funkcjonalne dzieła, artystyczne i estetyczne. Wartość może być realnie uwarunkowana jeżeli wynika z tworzącego się przedmiotu estetycznego, może być też jedynie uwarunkowana przez podmiot. Może się zdarzyć tak, że odpowiedź na wartość jest nieuwarunkowana jakością wartości ujętą przez odbiorcę, wtedy nie można przewidzieć odpowiedzi na nią, a wraz tym powstającego przedmiotu estetycznego. Mimo to odpowiedź na wartość podmiotu zawsze wynika z czegoś, nie jest przypadkowa, nawet jeśli przedmiot estetyczny nie warunkuje jej ostatecznie. Czy odpowiedź na wartość wynika jedynie z umysłu podmiotu, i w jaki stopniu jest warunkowana przez otoczenie? Charakter miejsca, czasu, postawy bliskich i dalszych rozmówców, to wszystko powoduje, że hierarchia wartości w odbiorcy sztuki jest wciąż żywym, rozwijającym się procesem.

Przeżycie estetyczne jest momentem, kiedy formułuje się dzieło sztuki, kiedy odbiorca odpowiada na jakości. Rozważając dzieło literackie Ingarden wskazuje na uporządkowanie wartościowych jakości, właśnie ono świadczy o, tym czy mamy do czynienia z dziełem sztuki, tworzą one polifoniczną harmonię. W warstwach dzieła sztuki literackiej, tego jak są ze sobą połączone można wyróżnić elementu harmonijnego układu, stają się one *głosami*, ich współbrzmienie świadczy o kunszcie dzieła⁸⁷. Analogicznie układ wartościowych jakości w pracy artystycznej muzycznej lub wizualnej będzie świadczył o tym, czy doświadczamy dzieła sztuki.

⁸⁷ R. Ingarden, *O dziele literackim: badania z pogranicza ontologii, teorii języka i filozofii literatury*, PWN, Warszawa 1988, s. 456; Z. Majewska, *Problemy doświadczania i istnienia wartości : w kręgu myśli Edmunda Husserla i Romana Ingardena*, Wyd. UMCS, Lublin 2010, s. 71

Zofia Majewska, analizując Ingardena, przekonuje, że jakości metafizyczne, są tym, za czym tęskni człowiek, wydobywają go one z codziennej egzystencji. Jakości te obecne w sztuce są możliwe do odczucia wprost, pozwalając na zobaczenie zakrytej postaci bytu, jego tajemnicy⁸⁸. To staje się możliwe, kiedy odbiorca ma kontakt z dziełem sztuki o właściwie zestrojonych jakościach.

Przeżycie estetyczne nie zawsze jest możliwe w pełni do zwerbalizowania. Język którym posługuje się artysta i odbiorca sztuki jest starszy niż język werbalny⁸⁹. W czasie przeżywania świata, obok percepcji zmysłowej, kształtuje się percepcja emocjonalna. Dane każdego ze zmysłów posiadają wymowę emocjonalną. Najbardziej abstrakcyjne formy i dźwięki zostają w odbiorcy zderzane z całością życiowego doświadczenia, które się z nimi wiąże. To co przypominają, wszystkie aspekty relacji dochodzą do nieświadomości, kiedy następuje błyskawiczna decyzja o wkroczeniu pola uwagi człowieka. Świadome przeżycie działa wolniej, emocja następuje szybciej niż analiza rozumu. Odbiorca nie zawsze zdaje sobie sprawę, jak szerokie pole powiązań, jego cech osobowości, znaczeń kulturowych, symboli, archetypów, mechanizmów reakcji w ułamku sekundy przetwarza jego umysł konfrontując się z dziełem sztuki.

Jeżeli sztuka jest kontaktem odbiorcy z artefaktem artysty, z zainicjowaną przez niego sytuacją, można powiedzieć że przeżycie estetyczne jest miejscem wydarzenia się sztuki. Sądzę, że z tego powodu Roman Ingarden analizował przeżycie estetyczne. To co interesowało go przede wszystkim to moment spotkania odbiorcy i dzieła sztuki, ich oddziaływanie na siebie⁹⁰. Przerodzenie się przeżycia w doświadczenie u Ingardena jest powiązane z sądem wartościującym dzieło sztuki. Jest to moment znalezienia dystansu wobec dzieła i znalezienie jego relacji wobec sztuki jakiej doświadczył wcześniej odbiorca. Natomiast znalezienie się wewnątrz świata dzieła sztuki jest miejscem siły jego oddziaływania, kiedy odbiorca przeżywając, poznaje ten świat, pozostając przede wszystkim w sferze emocji. Żeby przeżycie mogło być doświadczeniem, a nie źródłowym doznaniem, odbiorca robi krok w tył, buduje relację swojego przeżycia estetycznego z całokształtem życiowego doświadczenia. Romana

⁸⁸ Ibidem, s. 72.

⁸⁹ M. Brocki, *Krótką historią badań antropologicznych nad językiem ciała*, „Zeszyty Etnologii Wrocławskiej”, nr 1, 2000, s.47, <<https://depot.ceon.pl/handle/12346789/1862>>, [dostęp: 22.06.2023].

J. Migasiński, *Merleau-Ponty*, Wiedza Powszechna, Warszawa 1995, s. 52; E. Indreica, *Artistic language in non-verbal communications*, Bulletin of the Transilvania University of Brasov, 2009, vol. 2(51) -, Series VII: Social Sciences and Law, <https://www.researchgate.net/publication/46817956_Artistic_Language_in_Non-Verbal_Communication>, [dostęp: 22.06.2023].

⁹⁰ R. Ingarden, *O estetyce fenomenologicznej*, [w:] *Studia z estetyki*, t. III, PWN, Warszawa 1970, s 29; J. Ciszewska, *Ingardenowska koncepcja swoistości doświadczenia estetycznego*, [w:] *Spór o Ingardena*, Wyd. UMCS, Lublin 1994, s 153.

Ingardena interesował fenomen przeżycia estetycznego jako właściwy moment najpełniejszego bycia dzieła sztuki, jego dotknięcia odbiorcy. Przeżycie estetyczne stające się w końcowym etapie doświadczeniem estetycznym, pozwala zracjonalizować to, co odbiorca odczuł w kontakcie z dziełem sztuki, zostaje to ujęte w pojęcia i sądy⁹¹.

Istotne jest również, że twory kultury istnieją jak podaje Ingarden w *Księżeczce o człowieku* w aktach świadomości, to nadaje doświadczeniu szczególną rangę podtrzymywania tego, co zostało wypracowane w cywilizacji⁹².

Sztuka jest dla Ingardena możliwością przeżywania świata wspólnych wartości, tworzenie i odbiór sztuki możliwością wyjścia poza samotną egzystencję, dołączeniem do społeczności, w ten sposób doświadczenie estetyczne jako doświadczenie społeczności twórców i odbiorców sztuki, jest jednym z podstawowych budulców kultury⁹³. W doświadczeniu estetycznym tak jak w doświadczeniu naukowym jest istotne odkrycie, ale tylko w drugim przypadku następuje dociekanie jego prawdy⁹⁴. W przypadku dzieła sztuki samo zaistnienie przeżycia świadczy o jego prawdziwości, chęci doświadczania przedmiotu estetycznego takiego jaki się właśnie ukształtował, w szczególnym połączeniu percypowanych jakości. Sztuka, gdzie nauka staje się inspiracją i dostarcza narzędzi do powstawania dzieł sztuki w przeżyciu i doświadczeniu estetycznym jest odbierana na tej samej zasadzie. Doświadczenie naukowe przebiega w innym momencie, kiedy interesują użyte metody naukowe lub szczegóły techniczne elektronicznego medium sztuki. Tak zbudowane dzieło sztuki z elementami technicznymi powoduje dwa odmienne rodzaje doświadczeń. Wywoływanie przez niego doświadczeń estetycznych skłania do poznania jego warstwy technicznej, przybliża, angażuje myślenie i doświadczanie naukowe.

Wartości artystyczne dzieł sztuki zależą od używanego medium sztuki, zmieniają się. Sztuka robotyczna, bio-art, przestrzenie wirtualne wykorzystywane przez artystów wykorzystują nowe wartości artystyczne, ale przekazują dobrze znane wartości estetyczne, nawiązują do przeżyć wspólnoty odbiorców angażujących niezmiennie tych samych. Bycie na odległość w przestrzeni Internetu i opowiadanie sobie historii z archetypicznymi postaciami z bajek w pracy *La plissure du texte* Ascotta lub wspólne podlewanie przez robota na odległość roślin na festiwalu Ars Electronica pracy Kena Goldberg'a to jest wartość bycia we wspólnocie, uważam, że jest ona również wartością estetyczną, mimo odmiennych narzędzi, jest

⁹¹ R. Ingarden, *Wybór pism estetycznych*, red. A. Tyszczyk, Universitas, Kraków 2005, s. 218.

⁹² R. Ingarden, *Księżeczka o człowieku*, Wyd. Literackie, Kraków 1987, s. 17.

⁹³ Z. Majewska, dz. cyt. s. 73, R. Ingarden, *Spór o istnienie świata*, PWN, Warszawa 1987, s. 105.

⁹⁴ J. Ciszewska, dz. cyt., s. 158.

przywoływana w każdej epoce, to jest też szczególne odczuwanie ciągłości kulturowej przekraczającej skończony byt. Prace omawiam w dalszych rozdziałach. Ingarden uważał, że przeżycia estetyczne bardzo silnie działają na człowieka, odmieniają go, oraz nie mogą być sztucznie wywołane. W pracy *La Court des mircles* Bill Vorn przedstawia roboty jako cierpiące byty, które są nieporadne w swoich działaniach, tak jak ludzie, wywołując reakcje od empatycznych po chęć ucieczki, ale przede wszystkim przywołuje ponownie wartość estetyczną trudu egzystencji, mimo odmiennych nowych narzędzi, dobrze znane odczucia spoglądania na istoty istot mozolnie usiłujących uczynić coś, lub wycofanych. Prace Bill'a Vorn'a opisuję w rozdziale sztuka w relacji z nauką.

Egzystencja w zmieniającym się świecie nie wyklucza punktu zatrzymania, dopuszcza sytuację, kiedy znajdujemy się w procesie przeżywania pracy artysty o niezwyklej, nowatorskiej formie, oryginalnej materii, wywołującej znajome reakcje akceptacji, lub odrzucenia, smutku lub radości. Nawet interaktywność, która spowodowała, że doświadczenie estetyczne stało się współtworzeniem dzieła, odbiór stał się jednocześnie działaniem, nadal odwołuje się do stałego zestawu ludzkich uczuć i emocji, reakcji i ten zestaw właśnie ma umożliwiać odnalezienie się w niepowtarzalnym, przesuwającym się, dynamicznym, ale nieodmiennie odczuwanym w wymiarze ludzkiej umysłowości „tu i teraz”.

2.1. Quasi-sujet, ekspresja dzieła sztuki

Hierarchia jakości w dziele sztuki, wymykające się schematom aspekty doświadczenia estetycznego wydają się być żywym procesem. Stąd trafne porównanie Mikela Dufrenne'a przedmiotu estetycznego do niby- podmiotu, *quasi- sujet*, który wyraża osobowość twórcy, jest zdolny do ekspresji⁹⁵. Co więcej, rozpościera przed odbiorcą swój własny świat, będący światem przedmiotu estetycznego oraz fundującego go dzieła sztuki.

Podwójność przedmiotu estetycznego u Dufrenne'a poprzez skupienie się na właściwościach przestrzeni odbioru prowadzi do następnej podwójności, rozróżnienia tej przestrzeni na *świat przedstawiony* i *świat wyrażony*, gdzie pierwszy odnosi się do miejsc, rzeczy, osób a drugi zawiera sensy, prawdy, duchowy charakter dzieła. Dwa światy wytwarzają głębię przedmiotu estetycznego, stopniowaną mnogością odkrywanych sensów. Głębia przedmiotu estetycznego przemawia do podmiotu, generuje przeżycie i doświadczenie estetyczne. Aby miało to miejsce, podmiotem kieruje potrójne *a priori*: cielesne, przedstawieniowe i afektywne. Aprioryczność jest możliwa dzięki dotychczasowemu

⁹⁵ M. Gołaszewska, *Mikel Dufrenne*, dz.cyt.; M. Gołaszewska, *Świat sztuki w dziele człowieka- poglądy estetyczne Mikela Dufrenne'a*, [w:] *Sztuka i społeczeństwo*, red. A. Kuczyńska, PWN, Warszawa 1973.

zapasowi doświadczeń podmiotu, pozwalającemu sięgać do uprzedniej wiedzy aby ujmować przedmiot poprzez jego poszczególne aspekty, wyglądy.

A priori cielesne wskazuje na czynnik wyprzedzający doświadczenie, pozwalający mu zaistnieć poprzez kontakt z rzeczywistością. Na początku ciało nieświadomie doświadcza rzeczy, moment kiedy podmiot przechodzi od spostrzeżenia do przedstawienia jest momentem uświadomienia sobie ustosunkowania do przedmiotu. Postrzeganie świadome krytycznie podchodzi do odbieranej treści, ujmując to, co widzialne oraz to, co realne. Spostrzeżenie rzeczywistości nie wyczerpuje wszystkich realności, znaczenie zyskuje również to, co nie jest dane bezpośrednio.

A priori przedstawieniowe nasuwa refleksje rozwarstwiające aspekty życia, kwestionuje jego jednorodność wraz z działaniami człowieka w świecie. Doświadczenie estetyczne pozwala na odbudowanie poczucia spójności życia dzięki ponownemu przywróceniu miejsca metaforycznych znaczeń w egzystencji świata.

Dzięki *a priori* afektywnemu można odczytać przesłanie idei zawartych w dziele sztuki, operujących językiem uczuć odwołujących się do poczucia indywidualnej całości odbiorcy. Idee wzniosłości, pogodności czy tragiczności przywracają sens i formę, poprzez które dzieło sztuki jest zdolne wyrazić *odczucie* u Husserla „oblicze świata”, którego doznał artysta, zawiera *a priori* egzystencjonalne⁹⁶.

Odszukiwanie znaczeń przekazanych przez artystę zwraca odbiorcy jedność świata, miejsce żyjącego w nim człowieka poprzez przyjrzenie się wytworowi materii przystosowanemu do odbioru przez podobny aparat odbiorczy, poprzez właściwości ciała i generowanemu przez nie odbiorowi, poprzez charakter zawartych w dziele sztuki metafor zdolnych od odczytania w określonym zakresie odbioru, dzięki operującym właściwym im zbiorowi fundujących znaczenia uprzednich doświadczeń. Doświadczenia multiplikują się, odnosząc się do pokrewnych sobie sensów odsłaniających możliwości odczuwania świata. Fantazje, mentalne podróże wymagają powracania do źródeł odniesień, wskazują na właściwości inspirującego świata. Ten rodzaj wiedzy Dufrenne nazywa *sentiment*, który jest odczuwalny jako odpowiedź ludzkiego jestestwa, kiedy przedmiot estetyczny przyczynia się do udzielenia odpowiedzi angażującej całość podmiotowości potrzebnej do jej wytworzenia⁹⁷. Dzięki temu zostaje zrealizowana potrzeba człowieka odczucia własnej obecności w świecie, oraz pozostawania z nim w zgodzie. Odczuwanie świata sięga do pierwotności myślenia,

⁹⁶ P. Schollenberger, *Świadomość, zjawisko, dzieło*, dz. cyt., s. 166,167.

M. Gołaszewska, *Mikel Dufrenne*, dz. cyt.

⁹⁷ *Ibidem*.

niewerbalnego, zakorzenionego w cielesności zaledwie sugerującego pojęciową postać reagowania na uszeregowanie, powtarzalność, porządki schematyzujące wyobrażnię, pozwalające na powstanie języka. Sztuka jest elementem uzupełniającego ją świata kultury, potrzeba piękna jako naturalna pozwala szeregować porządki cielesnego odbioru według kulturowych uwarunkowań.

Wyłaniają się dwa aspekty twórczości artystycznej formy zmysłowej, odczuwanej, gdzie w potrzebie jej przekazania zawiera się forma logiczna, konieczność uszeregowania przekazu, aby był logiczny. Nawet jeśli część logiczna, operacyjna procesu twórczego wymaga podejścia naukowego, nie zawsze w pełni angażuje świadomość artysty, podążającego za potrzebą przekazania nurtującego go wrażenia, sensu. To jest pewnego rodzaju podążanie za wykreowaną w umyśle iluzją, która pozwala na *podążanie* za fenomenem. Obecny w zwykłym spostrzeżeniu przedrefleksyjny stosunek świadomości do świata, w spostrzeżeniu estetycznym jest wyraźniejszy do uchwycenia. Zwykle spostrzeżenie może odejść od fenomenu w świat fantazji lub sferę wiedzy pojęciowej.

Spostrzeżenie estetyczne pozwala na odrealnienie elementów zmysłowych dzieła, aby jego przedstawionemu światowi fikcji przesłonić rzeczywistość, dzięki sugestywności *quasi-sujet*. Przedmiot estetyczny powstaje ożywając dzięki pełni i konieczności sensów, odsłaniając immanentny świat, pozwoleńszy jednocześnie na weryfikację i ponowne uporządkowanie sensów świata wykraczającego poza przestrzeń utworzonego w umyśle przedmiotu.

2.2. Hyperfenomen egzystencji

W przedstawionym wyżej opisie dostrzec można wspólność z heideggerowskim *Dasein*⁹⁸. Doświadczenie staje się tym, czego doświadczamy, można mówić o próbie dotknięcia Heideggerowskiej prawdy bytu. Człowiek, odbiorca sztuki, zyskuje pamięć o sobie uświadamiając sobie swoje bycie, w kolejnych etapach procesu przekształcania istoty siebie, próbując nadażyć w ujmowaniu swojej istoty, w jej postrzeganiu. W momencie gdy zasadność tej istoty mieści się poza ramą ujęcia, jest wymykaniem się naprzód. *Czasowość nakładania się na siebie sensów* zyskuje szczególny wymiar, gdy w rzeczywistości sytuacji estetycznej następuje oscylacja między poziomami kontaktów, relacji wewnątrz umysłu. Niestalość, balans między pełnią nieokreślenia a następującymi po sobie próbami uchwytalności powoduje proces osadzania się prawdy w dziele sztuki. Dostęp do nieokreśloności obejmuje otworzenie się na szczególną wrażliwość. Heidegger widzi w ten sposób piękno dzieła sztuki,

⁹⁸ M. Gołaszewska, *Mikel Dufrenne*, dz. cyt.; M. Heidegger, *Źródło dzieła sztuki*, [w:] M. Heidegger, *Drogi lasu*, Wyd. Fundacja Aletheia, Warszawa 1997, s. 47-48.

które pokazuje zawartą w nim prawdę, ujawnia istotę bytu⁹⁹. Według Heideggera dzieło sztuki poprzez mowę stanowi o nazywaniu bycia, istoty rzeczy. Zgodnie z koncepcją Merleau-Ponty'ego, mowa wynika z intencjonalności ciała, to jest intencjonalność operacyjna, która tak zostaje wyrażona¹⁰⁰. Gest językowy rozumiany emocjonalnie staje się podstawowym systemem doświadczenia zmysłowego oraz refleksyjnej pracy świadomości.

Powstaje szczególnego rodzaju wspólnota człowieka i rzeczy ufundowana na bazie zmysłowości, która jest nietrwała, nieprzejrzysta oraz naprzemienna, i jest pierwszą figurą przewyciężenia dystansu, który zostaje zniesiony w doświadczeniu estetycznym¹⁰¹. Jest to rodzaj źródłowego doświadczenia, które ma uprzedmiotawiać to, co zmysłowe, ale też poddaje się prawom zmysłowości, oddając sprawiedliwość przedmiotowi. Tak można określić postulowane przez Merleau-Ponty'ego dotknięcie i bycie dotkniętym, oraz otwarcie się zmysłów jednych na drugie¹⁰². Malarz tworząc świat dzieła sztuki jest przezeń kierowany, potrzebująca dopełnienia wizja wyznacza ścieżki którymi podąża oka i ręka artysty. Jest to kierunek powstawania dzieła sztuki wykraczający daleko poza schemat naśladowania rzeczywistości, czy nawet oddawania jakiegoś sugestywnego wrażenia, jest to proces posiadający swoje własne tempo, niemożliwy do przewidzenia, nawet jeśli „prowadzący rozmowę” znają dobrze siebie nawzajem. Głębia dzieła sztuki sięga poza wymiary świadomego odbioru, jest poszukiwana przez artystę. Lyotard opisuje to tak, jak gdyby można było sięgnąć do obszaru roboczego rzeczywistości, niedyskursywnego świata będącego *rezerwą wizji*¹⁰³.

Wzajemny splot obrazu i języka niweluje poczucie subiektywności wrażeń podmiotu w doświadczeniu estetycznym. Dufrenne, zgodnie z Husserlem, opowiada się za *apriori* afektywnym, cielesnym i postrzeżeniowym, wynika to z ciągłej pamięci, o tym co warunkuje postrzeżenie i co jest treścią doświadczenia¹⁰⁴. Moment, który rozumiany jako zawieszenie egzystencji jest procesem przeplatających się impulsów, które tworzą odmienny od punktu wyjściowego obraz percepcji z powodu różnicy między budową świata a świadomości. Jednakże, to co powstaje w umyśle ma wpływ na doświadczenie i przeżycie estetyczne. Wnętrze świadomości, jako część świata, ma wpływ również na jego treści, jest to proces

⁹⁹ C. Woźniak, *Martina Heideggera myślenie sztuki*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2014; M. Heidegger, *Źródło dzieła sztuki*, dz. cyt., s. 50.

¹⁰⁰ P. Schollenberger, *Świadomość, zjawisko, dzieło*, dz. cyt., s.175.

¹⁰¹ A. Bandura, *Dystans w fenomenologii cielesności i nowych mediach*, [w:] *Fenomen i przedstawienie*, pod red. I. Lorenc, M. Salwa, P. Schollenberger, Wyd IFiS PAN, Warszawa 2012, s.401

¹⁰² P. Schollenberger, *Świadomość, zjawisko, dzieło* dz. cyt., s. 176.

¹⁰³ Ibidem, s. 183.

¹⁰⁴ M. Gołaszewska M., *Mikel Dufrenne*, dz. cyt..

ciągłej wymiany i przeplatających się etapów wyodrębniania poszczególnych fenomenów, oraz rozumienia jakimi częściami innych fenomenów mogą one być.

Świadomość zauważa lub nadaje sens światu, ważne jest zauważanie potrzeby sensu i odróżnienie procesu nadawania sensu od znajdowania go już zawartego w świecie. Ważne jest aby poruszać się po przestrzeni rozumianych znaczeń, fenomenów, nie przekraczać nieznanego horyzontu sensu. Rozumienie znaczeń sprawia, że stają się przejrzyste i prowadzą dalej. Piotr Schollenberger proponuje za Bernhardem Waldenfeldem szczególny rodzaj fenomenu zwanego *hyperfenomenem*, którego ukazywanie wymyka się uchwyceniu, jest częściowe, jest on czymś obcym, a mimo to się prowadzi dalej¹⁰⁵. Świat otwiera się w dziele sztuki, poszukując nowych form, symbolizujących rozumiane i powtarzane przez kolejne pokolenia artystów, sensory możliwe do odczytania, zauważenia i rozwijania przez odbiorcę. Fenomeny estetyczne są nieprzejrzyste tak jak każde inne fenomeny, nie tłumaczy się ich przez odsyłanie do bytu lub świadomości.

W takim sensie Lyotard przypomina o bezpojęciowości materii, fakcie niestałości konceptualizacji doświadczenia podmiotu¹⁰⁶. Pojęcia tworzy dopiero człowiek i one łączą się w żywym procesie doświadczenia, wciąż ulegającym doprecyzowywaniu, aktualizowaniu. Sztuka uwzględnia niedyskursywną część doświadczenia, dlatego jej obszar nie sposób ostatecznie ukierunkować, czy uschematyzować, jest on wciąż otwarty na nowe konteksty, interpretacje, zmienia się pod wpływem nowych społeczności artystów i odbiorców.

Z kolei Merleau-Ponty przypomina o kształtowaniu się dyskursu w doświadczeniu, ewoluowaniu znaczeń osadzonych w świecie kultury¹⁰⁷. Elastyczność dyskursu wpływa na powiększanie się obszaru świadomego rozumienia, jest to wkład, który dyskurs zwraca kulturze czerpiąc z obszaru sztuki doświadczenie estetyczne. Żywy proces estetycznego przeżywania i doświadczenia swoją specyfiką nie powala zatrzymać się na ograniczonym obszarze.

W obszarze kultury sztuka kreuje sytuację estetyczną. Natomiast elastyczny dyskurs jest materią tej sytuacji, nie jest to zbiór danych, tylko zbiór zmiennych, dynamiczny dialog stworzony przez społeczność. Doświadczenie estetyczne rozumiane jako elastyczny dyskurs pozwala zobaczyć charakter sztuki w polu kultury, oraz specyfikę samej kultury która jako fenomen jest jednocześnie procesem, żywą tkanką społeczności, nie tylko zapisem, elementem przekazywanym przed media. W myśl tej koncepcji medium przekazu jednocześnie

¹⁰⁵ P. Schollenberger, *Świadomość, zjawisko, dzieło*, dz. cyt., s. 169.

¹⁰⁶ Ibidem, s. 172; Cyt. za P. Schollenberger, *Świadomość, zjawisko, dzieło*, dz. cyt., s. 172; J.-F. Lyotard, *Peinture initiale*, Rue descartes, 1994, nr 10, s. 47.

¹⁰⁷ P. Schollenberger, *Świadomość, zjawisko, dzieło*, dz. cyt., s.176.

charakteryzuje przekaz, a najważniejszym medium przekazu w kulturze jest człowiek, społeczność. W dyskursie estetycznym istotny jest unikalny, subiektywny odbiór, oraz możliwość podzielenie się nim z innymi. Należy do tej sfery to, co człowiek w doświadczeniu estetycznym może wnieść jako komunikat, ale również to, co jest niewerbalne, to co odbiorca komunikuje poprzez zmianę siebie pod wpływem dzieła sztuki. Tożsamość jednostek oraz grup odbiorców sztuki w kontakcie z dziełem, tworzą dialog powiększający pole kultury, świadomego i nieświadomego kontaktu. Czy wobec niego można zastosować redukcję ejdetyczną, zobaczyć je bez uwarunkowań, w momencie kiedy taka właśnie postawa jest już pewnym uwarunkowaniem? Ponoć jeżeli o czymś można pomyśleć, ma się do czynienia już z ewentualnością pewnej rzeczywistości. Pojawienie się wewnątrz wydarzenia, retrospekcje, rozmowy, pytania o to kim teraz jesteśmy, po tym co się stało, to pytania również o sztukę, o przeżycie i doświadczenie estetyczne oraz jego fenomeny.

2.3.Aspekty doświadczenia estetycznego w filozofii Merleau-Ponty'ego.

2.3.1.Czasowość doświadczenia w cielesności

Filozofia Merleau-Ponty rozważa pojęcie relacji, która jest doświadczaniem rzeczywistości. Elementami relacji jest ciało, to jaką pełni rolę, jak funkcjonuje i istnieje w świecie. Z faktu istnienia ciała wynika percepcja, która z kolei staje się pojęciem, które, aby analizować, trzeba rozumieć funkcję cielesności. Ciało umiejscawia, a także jest rozumiane jako wyznaczające granice, dlatego obok ciała i percepcji w relacji ważna jest pojedynczość. Merleau-Ponty zastanawia się nad wartościowaniem, wiąże z tym pojedynczość jako pewien rodzaj sytuowania, popychający w kierunku hierarchizowania. W zamian pojawia się jednostkowość i różnorodność, która wyznacza otwartość budowy świata, jej różnorodną interpretację.

Artysta jest pośrednikiem, jako twórca potrafi kierować się cielesnym, niedyskursywnym impulsem. Ciało staje się tutaj narzędziem, medium sztuki, pomostem między światami ustaleń dokonywanego się procesu. Jest kimś, kto potrafi pracować z podświadomością, nieświadomością, intuicją, co pozwala podejmować konstruktywne działania, które dzieją się szybciej niż reakcja świadomego aparatu odbioru. Twórca działający pod *natchnieniem* czasem konfrontuje się w pełni ze swoją pracą dopiero po jej wykonaniu. Działania podejmowane nieświadomie, czyli wg neurobiologów, sterowane częścią mózgu, do której nie mamy pełnego dostępu, nie są chaotyczne, są to na przykład zwyczaje, nawyki, automatyzm w działaniu.

Doświadczenie, *dokonywanie się* jest związane z czasowością¹⁰⁸. Egzystencja jest trwaniem psychofizycznym, ciało zamieszkuje czasoprzestrzeń. Zaangażowanie w świat wyznacza sieć intencji, przecząca linearności momentów, które miałyby występować jeden po drugim. Zdarzenia zawierają w sobie elementy zarówno teraźniejszości, przeszłości i przyszłości.

Pierwotny, przedteoretyczny kontakt ze światem sytuuje człowieka jako element procesu doświadczenia, tak więc samo bycie, staje się doświadczeniem, obecnością, która nie ma dystansu do przeszłości. Ciało staje się miejscem, gdzie wydarza się bycie, kształtuje się umysł. Merleau-Ponty podkreślał, że nie można rozumieć ciała jako pewnego mechanizmu, ponieważ w nim właśnie znajduje się umysł i procesy w nim zachodzące. Tym bardziej psychika nie może być sprowadzona do rodzaju konstrukcji, która dobrze funkcjonuje w określonych warunkach. Ciało jest tym szczególnym podmiotem/przedmiotem, który uświadamia sobie swoją pozycję w świecie, pomiędzy bodźcami dochodzącymi ze zmysłów. Jest przejściem od otoczenia, do sfery kontemplacyjnej, postrzeganej jako wnętrze umysłu. Teraźniejszość staje się horyzontem czasowości, granicą osiągnięcia całościowości, zespalając następujące po sobie momenty trwania, wspomnienia z planami, które łączą się w odczuciu tożsamości. Poświęcenie uwagi teraźniejszości lub przeszłości, według Merleau-Ponty'ego, może stać się pułapką, przesłaniającą całość bytu. Również może stać się nią ciało, traktowane jako coś, co ma swoją historię, a więc *jest* należące do przeszłości.

Organiczne mechanizmy nawykowe sięgają źródeł doświadczenia zapisanego w kodzie genetycznym¹⁰⁹. Ciało staje się przestrzenią sytuacyjną, warunkiem zaistnienia zdarzenia. Poprzez ciało możemy percypować zdarzenie. Bycie w przestrzeni doświadczenia to istnienie w sposób świadomy, bycie częścią i twórcą powstawania form, dla których cielesność jest rodzajem tła, na którym pojawia działanie się.

Filozof rozróżnia ruch abstrakcyjny, intencjonalny, oraz rzeczywisty. Ciało jest dla niego elementem systemu podmiotu i świata, gdzie ruch obrazuje jego przestrzenność i to jak organizuje ono czasoprzestrzeń egzystencji. Ruch rzeczywisty jest łatwiejszy do wychwycenia, podjęte kroki zmierzające do realizacji celów, interakcje z otoczeniem, rezultaty preferencji, podczas gdy myśli przemieszczające się po wiązkach neuronów, są jeszcze bardzo trudną

¹⁰⁸ *Dokonywanie się* może być rozumiane jako proces w filozofii egzystencjalnej (Heidegger), jest elementem doświadczenia w ujęciu pragmatycznym (J. Dewey), u Merleau-Ponty'ego jest fenomenem.

¹⁰⁹ Na przykład strach przed pajakami, może przechodzić przez pokolenia, nawet od przodków z obszarów tropikalnych. Informacje przekazywane przez kod genetyczny: A. Bird, *DNA methylation patterns and epigenetic memory*, dostępny: <<http://genesdev.cshlp.org/content/16/1/6.full>>, [dostęp: 22.04.2023]
S. C. P. Williams, *DNA tape recorder stores a cell's memories*, <<http://news.sciencemag.org/biology/2014/11/dna-tape-recorder-stores-cells-memories>>, [dostęp: 22.06.2023].

materia do obserwacji. Najwyraźniej ruch wiązek neuronowych byłby ruchem intencjonalnym, abstrakcyjnym wg Merleau-Pontyego. Jego świadoma część, poprzez artykulację układów noumenów to historia myśli, związanej z dziedzinami niemal każdej ludzkiej aktywności. Działanie jest komunikatem, działanie rzeczywiste jest komunikatem wobec innych, można by przypuszczać, że działanie intencjonalne jest komunikatem przede wszystkim wobec samego siebie. Specyficznym przykładem działania intencjonalnego byłaby modlitwa, proces wewnętrzny, kiedy chcemy aby sięgał na zewnątrz.

2.3.2. Twórczość jako intencjonalność

Wielowątkowa twórczość Merleau-Pontyego inspirowała też do postawienia pytania, czy działanie artystyczne jest działaniem intencjonalnym, czy artysta celowo wypowiada się w przestrzeni sztuki? Małgorzata Kowalska podejmując ten temat przywołuje przykład performerera, który zaczynając akcję otwiera dla odbiorcy przestrzeń sztuki¹¹⁰. Wskutek tego przestrzeń zyskuje kilka znaczeń, powstaje kilka różnych przestrzeni: przestrzeń odbiorcy, artysty, fizyczna będąca odległością, przestrzeń kontaktu, oraz dziejącego się dzieła sztuki. Francuski myśliciel wyróżnia ruch odśrodkowy i dośrodkowy, który, jak wiadomo, sam w sobie uwzględnia nieograniczoną przestrzeń. Działania rzeczywiste są dośrodkowe, intencjonalne, myśli odśrodkowe, gdy jeden ruch jest aktywny, drugi jest potencjalny, to podkreśla procesualność świata, jego ciągłą zmienność.

Ciało jest punktem odniesienia świadomości, bazą projekcji. Czasowość i cielesność pozwala znaleźć specyfikę podmiotu, jego przyzwyczajień, funkcji cielesnych, uwarunkowań różnego rodzaju. To świadomość według Merleau-Pontyego jest intencjonalnością.

Pojawia się zagadnienie, czy najpierw istnieje przedmiot, który percypujemy, czy świadoma decyzja działania? Filozof uważa, że percepcja jest pierwsza, inicjuje ruch w kierunku przedmiotu. Jest to nazwane wyjściem przedmiotu do podmiotu, musi on zaistnieć dla ciała, w jego percepcji. W ten sposób ciało nie jest podrzędne wobec świadomości, jest źródłem informacji, bodźców, które determinują określone działania. Ciało poprzez percepcję konstruuje odbiór świata. Ruch abstrakcyjny pozwala na wykorzystanie ciała, indywidualny kierunek.

¹¹⁰ M. Kowalska, *Relacja cielesność – rzeczywistość jako rodzaj doświadczenia w filozofii Maurice'a Merleau-Ponty'ego i jego odniesienie do widzenia obrazu malarzkiego*, Humaniora. Czasopismo Internetowe, 2014, nr 1 (5), s. 53.

2.3.3. Byt-rdzeń rzeczy

Autor *Oka i umysłu* rozróżnia świat percypowany i świat, który percepcji zmysłowej się wymyka, jest to sfera niewidzialnego, która w połączeniu ze sferą widzialnego tworzy pełnię świata, stanowi o totalności rzeczy. Sfera niewidzialnego, to sfera do której nie sięga umysł człowieka, w związku z tym według filozofa nie ma na nią wpływu, jest reprezentacją nieosiągalnego.

To co widzialne, dostępne percepcji to pewna część bytu rzeczy, ale jedynie ta dostępna zmysłom w ich zakresie parametrów. Ogląd zmysłowy może przesłaniać całość rzeczy, fenomenolog stara się uchwycić ich istotę. Byt rzeczy jest konstruowany na podstawie obecności tej rzeczy w umysłach innych, każdy ogląd staje się elementem, jest ich wiele, nakładają się na siebie, niczym atmosfera konkretnego świata, warstwy znaczeń. Do całości istnienia rzeczy należą ich ludzkie oglądy. Jeżeli doświadczenie jest określonością, a byt się jej wymyka, to czy doświadczenie pomniejsza byt? Rdzeń rzeczy według filozofa należy do niewidzialnego.

Artysta w dziele sztuki, oddaje w swoich pracach to, jak postrzega rzeczy, to co znajduje się w jego umyśle, to co on sam chce zobaczyć w świecie zewnętrznym. Wizerunek świata, który naśladuje jest *mimesis* przekształconym przez jego cielesność, a więc jest to przedstawienie świata bardziej ludzkie, czyli powinno silniej oddziaływać na odbiorcę. Kolory, kształty zostają zauważone jako kompozycja, zyskują nacechowanie emocjonalne, a według Merlau- Ponty'ego zyskują swój transcendentny wymiar, który pojawia się w ich odbiorze, w odbiorze dzieła sztuki.

Filozof uważa, że malarz ma dostęp do szerszego wachlarza mediów niż pisarz. Medium pisarza jest słowa pisane. Obraz abstrakcyjny jest przykładem ewolucji formalnych, których interpretacja na nowo wpisuje go w otoczenie znaczeń, tak jak się to dzieje w ludzkim postrzeganiu i rozumieniu¹¹¹.

Dostajemy dostęp do sensów i umiejętności nadbudowań, ekspresji kształtów, która jest nakierowana na synestezję, aby zbudować wielozmysłową iluzję, przedmiot estetyczny. Dzieje się tak, kiedy widząc namalowany krajobraz, przypominamy sobie zapach łąki, dotyk słonecznego światła. Wizja świata dzieła sztuki otacza nas, osłabiając informacje ze zmysłów nie komponujące się z tworzonym przedmiotem estetycznym.

¹¹¹ Ewolucje formalne komunikatu wizualnego operują szerszym alfabetem form, niż alfabet – jako forma wizualne pisma oraz znaczenie- złożoność języka, które obrazuje pismo. Zarówno język jak i malarstwo, sztuki wizualne są otwartą, żywą materią, medium artysty.

Czy artysta musi tworzyć, bo jeśli nie to on i świat się unicestwią¹¹²? Raczej znikną, wskutek utraty udziału w bycie, celu, intencji. Istnienie świata jako obecność świadomości, postrzegających i twórczych jest tylko jednym z założeń. Artysta uwiecznia swój ogląd świata, również, tego który jest w nim i tego, który jest jego konstrukcją, dostarcza odbiorcy drugiego punktu widzenia. Sztuka i jej odbiór wytwarzają efekt luster, gdzie cenne jest nie tylko spojrzenie na rzeczy, naśladowanie, mimesis. Nie tylko pojawia się zauważenie, czy zostały uwiecznione, pokreślone te same elementy- czy posiadamy zgodność uwagi, ale też przyglądamy się całemu wachlarzowi znaczeń zawartych w przedstawieniu. Część znaczeń uchwytyjemy nieświadomie, część jest efektem wielu warstw odbioru i percepcji. Lepiej poznajemy świat będący właściwym dla człowieka, będący na styku biologicznej i kulturowej aktywności. Cechuje go przekraczanie aktualności, iluzoryczność, składające się na percepcję dzieła sztuki. Sztuka uzmysławia wyobrazeniowość rzeczywistości, nieskończoność uobecniania sensów¹¹³. Wspólny obszar konkretnego artysty i odbiorcy, to jest obszar reakcji i znaczeń, którego obydwójce mogą sobie nie uświadamiać, ale którym operują, na który reagują, zawarty w obszarze nieświadomości, niewidzialnego, jednakże ich angażujący.

Myślenie obrazowe jest obecne w myśleniu, tak jak patrząc, myślimy. Proces myślenia jest uwikłany przez cielesno-zmysłowe kształtowanie się myśli. Myśli posiadają swój cielesny fundament, mimo chęci przekroczenia go. Widzenie można analizować jako zjawiskowość, a nie źródło informacji. Logos podczas *epoche* odmawia bycia kształtującej się strukturze, aby ją zobaczyć na nowo. Podmiot w trakcie postrzegania nie skupia się na jego procesie, tylko na rezultacie. Czy świat zmysłowy, który postrzegamy jest podłożem tego co uważamy za prawdziwe, czy można znaleźć jakieś inne podłoże? Trudno jest uznać status bezrefleksyjności. Merleau-Ponty stara się przekroczyć dualistyczne myślenie, dualizm przedmiotowo-podmiotowy, czy też widzialnego i niewidzialnego. Zamiast bytu wyłaniającego się z nicości, pojawia się potencjalność nazwana *un champ d'apparences*, polem pojawów¹¹⁴. Filozof nie wyróżnia świata właściwego wszystkim, postuluje światy jednostkowe, jednocześnie poszukując uniwersalizmów. Byt należy do świata, który w nim z kolei się wypełnia.

Merleau-Ponty określa „egzystencję jako specyficzne-bycie-w-świecie, gdzie określenie świata jako przedmiotu poznania jest wtórne wobec pierwotnej dostępności świata,

¹¹² M. Merleau-Ponty, *Oko i umysł: szkice o malarstwie*, oprac. S. Cichowicz, Wyd. Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 1996, s. 64; M. Kowalska, dz. cyt., s. 62.

¹¹³ P. Mróz, *Sztuka jako projekt. Filozofia i estetyka Maurice'a Merleau-Pont'ego*, Księgarnia Akademicka, Kraków 2002, s.110

¹¹⁴ M. Merleau-Ponty, *Le visible et l'invisible*, Gallimard, Paris 1964, s. 119, za Marta Szabat, *Archeologia widzialnego i niewidzialnego*, Diametros, 2011, nr 28, s. 63-81, <Diametros-r2011-t-n28-s63-81.pdf,BazHum MuzHP>, [dostęp: 22.06.2023]

danej dzięki ciału i w przeżywaniu ciała. Ciało bowiem nie jest tu utożsamione ani z tym, co definiowano jako podmiot poznania, ani z tym, co miałyby być przedmiotem poznania, a jego status jest dwuznaczny i poznawczo i egzystencjalnie.”¹¹⁵ Dalej twierdzi „jestem jedynym doświadczeniem nieodłącznym od siebie”, (...) jedyną czasowością, która rozwija się od chwili narodzin, potwierdzając je w każdym momencie terażniejszości.”¹¹⁶

Elementy świata konceptualizowane poprzez byty umożliwiają jego odbiór w ludzkim postrzeganiu. W ten sposób świat realizuje się jako byty, wypełnia się nimi. Proces uświadamiania sobie aspektów świata jest nieskończony, tak jak trudno poznać jego właściwości aparatem ciała odbierającym go jedynie w pewnym zakresie. Bogactwo wytarzania pryzmatów, punktów odniesienia określających świat jest rozumiane przez mnie jako potencjalność. Przedustawna harmonia, w której doświadczenie posiada moc ontologiczną, konstytuuje podmiot. Pojawia się esencja, która jest inwariantem, a nie bytem. Nie możemy sięgać poza coś, co nie jest nami? To nurtuje Merleau-Pontyego. Zmysłowość każe uczestniczyć w byciu świata, być tym czego się doświadcza, bo tylko tak można doświadczać.

Podmiotowość rodzi się w akcie transcendencji uświadamiania sobie własnego bytu i bytu świata¹¹⁷.

Maria Gołębiowska za Theodorem F. Geraets'em uważa, że Merleau-Ponty *świadomość* traktuje właściwie równoznacznie z terminem *doświadczenie*, ponieważ doświadczenie umożliwia bycie w świecie, komunikowanie się z innymi, również jest to świadomość bycia we własnym ciele¹¹⁸.

Autor *Fenomenologii percepcji* postuluje nawet za brakiem, jako zmysłem postrzegania. Ale można przypuszczać, że jest to raczej moment w procesie myślowym, który można zauważyć, i który wskazuje na możliwą dalszą drogę rozumienia zagadnień.

Brak jako zmysł postrzegania jest próbą uchwycenia luki w procesie myślowym, dla Merleau-Ponty'ego jest czujnikiem wychwytywalności błędu, lub granic procesu; jest to próba spojrzenia poza proces, z którego nie można się wydostać, do którego nie można zbudować dystansu.

¹¹⁵ M. Gołębiowska, *Sensotwórcza rola ciała w samopoznaniu według Maurice'a Merleau-Ponty'ego*, Teksty Drugie, 2004, 1-2, s. 237-251, Centrum Humanistyki Cyfrowej, PAN, <https://rcin.org.pl/Content/52675/PDF/WA248_68618_P-I-2524_golebiew-senso.pdf>, [dostęp: 22.06.2023], s.241.

¹¹⁶Ibidem.

¹¹⁷ M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia percepcji*, Fundacja Aletheia, Warszawa 2001, s.399, P. Schollenberger, *Świadomość, zjawisko, dzieło*, dz. cyt. s.27.

¹¹⁸M. Gołębiowska, *Doświadczenie egzystencjalne* [w:] *Nowoczesność jako doświadczenie*, red. R. Nycz, A. Zeidler-Janiszewska, Universitas, Kraków 2006, s. 303.

Tutaj rodzi się pytanie, czy człowiek może nie kierować się procesem myślowym, czy jest zdolny do reakcji badawczej swojego aparatu myślowego za pomocą czegoś, czym zazwyczaj nie się kieruje, czy w ludzkim ciele jest funkcja, aktywność zdolna stać się na tyle konkurencyjną, aby stanowić pole odejścia wobec spuścizny, ale i pułapki myśli.

2.3.4. Uwarunkowania świadomości

W szczególowej, ponieważ ważnej dla realizacji celów pracy prezentacji poglądów Merleau-Ponty'ego należy przypomnieć także jego stanowisko na temat percepcji. Rozumie percepcję jako świadomość zróżnicowania, umiejętność wyodrębnienia elementów postrzeganego świata.

Świadomość jest cieleśnie uwarunkowana, ciało jako element świata utożsamia się z nim, refleksyjność intelektu szuka dystansu do świata. Ani pełny, samoświadomy dystans ani pełne utożsamienie nie jest możliwe, świadomość próbuje uchwycić siebie jako odczuwający podmiot, ale nie może się zdystansować do tego zjawiska¹¹⁹.

Użycie ciała, innymi słowy ucieleśnienie, nacechowuje jego wszelkie działania ekspresją. Odbiór zmysłowy ciała oraz nadawanie przez umysł temu odbiorowi znaczeń jest płynnym procesem. Podczas obserwacji wyodrębniane elementy zyskują treść wynikająca z ich ułożenia, relacji ze sobą. W odbiorze znajduje się aktywna reakcja¹²⁰.

Schollenberger odczytując Merleau-Ponty'ego tłumaczy dystans jako źródło ekspresji. Ciało i zmysłowy poprzez nie odbiór, są powiązane z procesem interpretacji, tak, że umysł wpływa na patrzenie, na to jak obserwujemy i co zauważamy, podobnie tak jak to, co zobaczymy, wywołuje treść postrzegania „wyrażaną przez samą wymowę układu i konfiguracji”, tego na co patrzymy¹²¹. Te procesy są ze sobą zmieszane tak, że nie można jednoznacznie wychwycić momentu zmysłowego postrzegania i pracy intelektu, rozumienia tego, na co patrzymy, obydwa są unikalne dla podmiotu, jednostki.

„Malarstwo staje się aktem refleksji nad własnymi nierefleksyjnymi uwarunkowaniami, jest nimi akt percepcji, który wprowadza do świata sens, nieobecny ani w rzeczach, ani w „nieuformowanym” życiu malarza. Proces kształtowania tego sensu jest równoczesny z procesem twórczości artystycznej.”¹²²

¹¹⁹ M. Merleau-Ponty, *Widzialne i niewidzialne*, s. 258; Cyt. za P. Schollenberger, *Świadomość, zjawisko, dzieło*, dz. cyt. s.29

¹²⁰ P. Schollenberger, *Świadomość, zjawisko, dzieło*, dz. cyt. s. 30, M. Merleau-Ponty, *Mowa pośrednia i głosy milczenia [w:] Oko i umysł*, dz. cyt., s. 156.

¹²¹ Cyt. za: P. Schollenberger, *Świadomość, zjawisko, dzieło*, dz. cyt., s. 30; M. Merleau-Ponty, *Mowa pośrednia i głosy milczenia*, dz. cyt., s. 156.

¹²² P. Schollenberger, *Doświadczenie estetyczne a fenomenologiczny problem bezpośredniości*, [w] *Wizje i rewizje*, red. K. Wilkoszewska, Universitas, Kraków 2007, s. 767.

W ten sposób pod wpływem sztuki zostaje kształtowana wrażliwość wpływająca na to jakie emocje, uczucia, sensory są możliwe do odczytania w artefakcie artysty. Wytworzone przedmioty estetyczne wpływają na kształt następnych w umyśle odbiorcy. Filozofia próbuje wyprowadzić rozumienie z tego co odczute, doświadczenie estetyczne jest dobrym drogowskazem¹²³.

2.3.5. Gra ustaleń

Wymienna rola powierzchni i podłoża, którą opisuje Merleau-Ponty w *Widzialnym i niewidzialnym*, nawiązuje, do dialektyki oddalenia i przyswojenia, jak to wyraziła Iwona Lorenc¹²⁴. Przy postrzeganiu jednocześnie tworzy się złudzenia, bliskość jest jednocześnie dystansem¹²⁵.

Widzialne i niewidzialne tworzy grę angażującą umysł, przeplatające się uporządkowania kategorii, pojęć oraz doświadczenie tych, którzy przekraczają schematy, nie pozwalają przestać wytwarzać nowych określeń, wykraczają poza ustalenia.

Warto w tym kontekście, za Iwoną Lorenc, odesłać do koncepcji Hansa Beltinga, podającego przykład weneckich malarzy, który stosowali grubo tkane płótno, aby podkreślić iluzoryczność przedstawień.¹²⁶ To może przypominać o dystansie do bycia wewnątrz obrazu zbudowanego przez zmysły, paradoksy będą przypominały wyraziste pociągnięcia pędzla widoczne na płótnie, świadczące o konstrukcji obrazu, będące jedynie postrzeganym wycinkiem otoczenia. Dystans do postrzegania, świadomość ustaleń, podkreślali m. in. Gadamer, Belting, Merleau-Ponty, jest to jedno z fundamentalnych zagadnień filozofii. Ten dystans oraz konieczność ustaleń, pozwala badać zetknięcie się z odbiorcy i malarza. Jest to odczucie następnego wycinka świata, które pozwala na prześwitywanie przez osobisty pryzmat specyfiki drugiej osoby¹²⁷. W odbiorze sztuki poprzez artefakt możemy odebrać przeżycia, specyfikę, upodobania artysty, możemy stanąć bliżej *innego*, możemy zweryfikować siłę przekazu danego tworu, która jeśli należy do obszaru sztuki wysyła komunikat o tym, że nie jesteśmy jednostką. Wspomniany kontakt nie jest iluzoryczny, ponieważ specyfika dzieła sztuki polega również na sile przekazu, nie mamy wtedy wątpliwości dotyczących istnienia drugiego człowieka, dotyka nas siła jego przeżyć, można powiedzieć prawdziwość świata,

¹²³ Ibidem, s. 770.

¹²⁴ I. Lorenc, *Obraz jako doświadczenie świata. Czy są powierzchnia i podłoże obrazu*, [w:] *Nieświadomość i transcendencja*, red. J. Michalik, Wyd. Enteteia, Warszawa 2011, s.127.

¹²⁵ Ibidem, s.127.

¹²⁶ *Nieświadomość i transcendencja*, dz. cyt., s. 30; Belting H., *Antropologia obrazu : szkice do nauki o obrazie*, Universitas, Kraków 2007.

¹²⁷ I. Lorenc, *Obraz jako doświadczenie świata*, dz. cyt., s.124, 131

człowiek będący odbiorcą może wyrwać się na chwilę ze specyfik własnych przeżyć, zbudować do siebie również dystans, poprzez właśnie kontakt z innym, czyli z sugestywnym przeżyciem.

Oko i umysł, ruch, widzenie i myślenie są sprzężone, dużo bardziej intuicyjne¹²⁸. *Artikulacje sensu* człowieka powstają tam, gdzie łączy się niewidzialne, to, co pojawia się pośród znaczeń budowanych w umyśle i widzialne, wtedy można otworzyć się na inność.¹²⁹ To sprzężenie można wyrazić określeniem, że kiedy postrzegamy zjawisko, nakierowujemy na nie uwagę, ono wtedy ujawnia się nam jako fenomen, przestawia się, tak jak tytułowe drzewo, w rozważaniu Iwony Lorenc.

Proces odbioru przez zmysły jest połączony z nieustannym udziałem umysłu, układającego, syntetyzującego informacje. Ciało-umysł są niemożliwym do rozgraniczenia tworem. Znaczenie ma wiara w istnienie rzeczy, rodzaj akceptacji tego, co zostanie zbudowane w rozumieniu, przyjmowanie i odrzucanie jednych lub drugich, wzajemne konstytuowanie się ja i świata¹³⁰. Wszystko, co zostanie wypracowane w spostrzeganiu i doświadczeniu, gdyby zostało nagle zakwestionowane przez odbiorcę, straciłby on wtedy kontakt ze światem. Nastawienie wobec rzeczy umożliwiające ich postrzeganie jest odmiennym, mniej radykalnym stanowiskiem niż redukcja Husserla¹³¹.

Przedstawienie artystyczne eksponuje przestrzeń pomiędzy, jest „ekspresją mojego cielesnego oddzielania się od rzeczy i rzeczy ode mnie”¹³². W ten sposób działają mechanizmy wyodrębniania się rzeczy ze związków malarza i świata, dzięki jego postrzeganiu i odwzorowywaniu tego procesu na płótnie. W sztuce następuje ujęcie przedpojęciowej istoty, ukazuje się „jak rzeczy stają się rzeczami, świat światem”¹³³. To się dzieje dzięki postrzeganiu, porządkowaniu na poziomie zmysłowości, z którego wynika w efekcie ukonstytuowanie się w umyśle faktu podmiotu i przedmiotu, samego postrzegania również¹³⁴. Rzeczywistość w każdym jej aspekcie (możliwym do odbioru przez człowieka) potrzebuje odwzorowania w ludzkim umyśle, od wtedy można mówić o świadomym istnieniu podmiotu. „Doświadczenie estetyczne jest pewnym sposobem udostępniania przedmiotu w jego ukazywaniu się, zarazem jednak dokonuje swoistej neutralizacji „rzeczywistości” przedmiotu, neutralizuje naturalne, („naiwne”) nastawienie, które towarzyszy zwykłemu postrzeganiu świata.”¹³⁵

¹²⁸ I. Lorenc, *Ja i drzewo przedstawiamy się sobie*, [w] *Rozprawy z filozofii kultury, sztuki i estetyki ofiarowane Pani Profesor Alicji Kuczyńskiej*, red. I. Lorenc, Wyd. WFiS UW, Warszawa 2001, s.391.

¹²⁹ artikulacja sensu- zwrot I. Lorenc, *Ja i drzewo przedstawiamy się sobie*, dz. cyt., s. 392.

¹³⁰ Ibidem, s. 393.

¹³¹ Ibidem.

¹³² Ibidem.

¹³³ Ibidem, s. 394.

¹³⁴ Ibidem, s. 393.

¹³⁵ Ibidem, s. 396.

Ten pogląd podzielają Merleau-Ponty, Marion, Escoubas i Heidegger, jest tym pierwszym doświadczeniem. Ostatni z filozofów nazywa to otwarciem się na świat, doświadczenie estetyczne jest według niego pierwotnym, fundamentalnym doświadczeniem świadomości świata.¹³⁶ Dufrenne twierdzi, że tak konstytuuje się natura¹³⁷. Byt i natura uobecniają się w doświadczeniu estetycznym Merleau-Pontyego i Dufrenne'a. U Mariona obraz staje się nadfenomenem, przesyca swoją sugestywnością umysł odbiorcy, bardziej niż otoczenie na które spoglądamy. Przedstawione na obrazie miejsca, osoby, rzeczy mogą zostać lepiej zapamiętane niż to, co ich powstanie zainspirowało, wpłynąć na postrzeganie otoczenia¹³⁸. Przedmiot estetyczny powstający w odbiorze dzieła sztuki staje się idolem, określa odbiorcę. Idol ma nasycać wzrok, tym co odbiorca jest w stanie dostrzec, a to buduje jego tożsamość. Dlatego, według Mariona trzeba być odpowiedzialnym za wymowę etyczną tworzonego dzieła¹³⁹. Obraz jeśli kieruje na siebie spojrzenie widza, przenosi w przestrzeń dzieła sztuki, powinna ona być warta poznania¹⁴⁰.

W ten sposób w doświadczeniu estetycznym umysł odczytuje konstrukcje, układy form podpowiadające jak rozumieć, porządkować zmysłowe bodźce, jakie budować metafory pozwalające je rozumieć. Postrzeganie artysty, jego przekonania w aspekcie, który zawiera w swojej pracy częściowo odbierane trafiają do odbiorcy. Forma przekazu odwołująca się do emocji działa sugestywniej niż naukowe idee, dlatego Platon obawiał się poetów, tego, jaką również dzięki nim, postrzega postać świata.

Podsumowanie

Poniżej staram się w największym skrócie podsumować fenomenologiczne doświadczenie estetyczne. Ujęcia, które przedstawiłam pokazują jak stało się ono istotne dla fenomenologów estetyków, wręcz fundamentalne dla odczucia samego siebie. Jest to jeden z czterech przedstawionych przez mnie sposobów, które pozwala zrozumieć znaczenie doświadczenia estetycznego sztuki w relacji z nauką.

Zgodnie z koncepcją Ingardena, dzieło sztuki przejawia się w przedmiotach estetycznych, każdy z nich staje się doświadczeniem estetycznym. To jak zostanie zbudowany taki przedmiot, jak zostaną ocenione wartości w nim dostrzeżone zależy od momentu życia odbiorcy, możliwości jego wrażliwości, wyobraźni, z jakimi dziełami sztuki i przeżyciami

¹³⁶ Ibidem, s. 394; P. Schollenberger, *Przestrzeń w doświadczeniu estetycznym dzieła sztuki*, [w:] *Czas przestrzeni*, red. K. Wilkoszewska, Universitas, Kraków 2008, s. 327.

¹³⁷ I. Lorenc, *Ja i drzewo przedstawiamy się sobie*, dz. cyt., s. 394.

¹³⁸ P. Schollenberger, *Granice poznania doświadczenia estetycznego*, Semper, Warszawa 2014, s. 152.

¹³⁹ Ibidem., s. 154.

¹⁴⁰ Ibidem.

konfrontował się do tej pory, od kultury w jakiej się wychował, dotychczasowymi wartościami z jakimi się zetknął. Przedmioty estetyczne tego samego dzieła sztuki mimo schematu różnią się od siebie, jest to moment kiedy odbiorca sztuki aktualizuje odczuwane przez siebie wartości, rozbudowuje świat swojego wnętrza.

W szczególności interesuje mnie moment, kiedy odbiorca swoje przeżycie dzieła sztuki zestawia z całością życiowego doświadczenia. Czy to, co odczuł współbrzmi z jego całościowym doświadczeniem, nadaje temu wartość oraz buduje swoją unikalną nie do końca dyskursywną odpowiedź na to, co napotkał?

W koncepcji Dufrenne'a przedmiot estetyczny staje się niby-podmiotem, ponieważ otacza odbiorcę światem dzieła sztuki, budzi silniejsze reakcje. Zgodnie z poglądami francuskiego filozofa doświadczenie estetyczne pozwala odbiorcy odczuć swoją obecność i miejsce w świecie, poprzez zbudowanie przedmiotu estetycznego odbiorca aktualizuje sensory, znaczenia i metafory kulturowe. Doświadczenie estetyczne, według Dufrenne'a można uznać za ten moment, w którym człowiek po raz pierwszy uświadomił sobie, że odbiera piękno natury, że jest świadomym odbiorcą. W tym spostrzeżeniu jest pokazany pełen potencjał jaki daje doświadczenie estetyczne. Nie chodzi o to, czy rzeczywiście tak się stało, że w przeżyciu estetycznym człowiek zdał sobie sprawę z własnego, świadomego odbioru świata. Największą korzyścią jaką czerpie odbiorca z doświadczenia estetycznego, jest to, że zyskuje wiedzę o specyfice własnej osobowości, odczuwania, rozbudowywania historii, której staje się w przeżyciu estetycznym narratorem.

Odbiorca w fenomenologicznym doświadczeniu estetycznym uświadamia sobie swoje bycie, na poszczególnych etapach jego przekształcania się. Dzieje się tak ponieważ buduje on miejsce wydarzenia się dzieła sztuki w swoim umyśle, swoją własną odpowiedź na nie poprzez to, co w nim odbiera, poprzez swoją ocenę. Jaką rolę w tym procesie odgrywa ciało przedstawiłam dokładnie na przykładzie koncepcji Merleau-Ponty'ego.

Czym będzie doświadczenie sztuki w relacji z nauką w ujęciu fenomenologicznym? Staje się ono uświadomieniem sobie swojego bycia w obecnym momencie rozwoju cywilizacji, kształtowanej przez naukę i technologię. Nowe media sztuki, dane naukowe uzyskane we współpracy z artystami stają się dodatkowymi narzędziami poszerzającymi rozumienie świata, kształtują doświadczenie naukowe. Kiedy ten sposób rozumienia zostaje przeniesiony na pole sztuki, można odczuć siebie, swoje nastawienie wobec nowych mediów, sposobów komunikacji, spojrzeć na nie według sposobu zasugerowanego przez artystę.

W przestrzeni elektronicznej udało się zrealizować marzenie o możliwości globalnej wymiany myśli. Prace artystów kilkanaście, kilkadziesiąt lat temu polegające na globalnej

wymianie danych, takich jak symbole graficzne, przypominają jak duże od początku związane były emocje z taką formą kontaktu. Nagroda dla twórcy stron WWW na festiwalu Ars Electronica w kategorii sztuka interaktywna zapowiadała nadchodzącą zmianę interakcji na całym świecie, której skutki w pełni być może odczuwamy dopiero teraz. Dzięki coraz bardziej złożonym powstającym robotom, które prezentują również artyści eksplorując granice tego co jest możliwe tylko dla człowieka, dowiadujemy się co jest specyficznie ludzkie, niezastępowane i czego się obawiamy w relacji człowiek-robot, co budzi największy niepokój. W twórcach bio-robotycznych śledzimy status życia, tego jak trudno określić czy narastająca tkanka jest już życiem czy tylko rodzajem biologicznego mechanizmu, czy jest jeszcze granica etyki, której nie wolno przekroczyć. Fenomenolog pyta o status bytu, jaki jest byt biologiczno-mechaniczny? Czy jest elementem bycia, czy jego istnienie zachodzi na tej samej zasadzie jak u twórców wyłącznie biologicznych, czy jest to rodzaj mechanicznego narzędzia, które zawiera biologiczne komponenty. Czy zmian sposobu interakcji w społeczeństwie informacyjnym pod wpływem szczególnego dzieła sztuki jakim są strony WWW odmieniła charakter doświadczenia estetycznego? Częściowo, zmieniły się warunki odbioru, w przestrzeni cyfrowej doświadczamy estetycznie w inny sposób, ale wciąż jest to reagowanie na jakości, formowanie przedmiotu estetycznego, sąd estetyczny, to co fundamentalne pozostało niezmiennie. W obecnych działaniach artyści zapraszają do interakcji, interaktywność działań artystycznych również ma związek z użytkownikiem sieci, który staje się na portalach społecznościowych dziennikarzem swojego życia. Sztuka interaktywna poprzedziła rozwój internetu, zapowiedziała rosnącą potrzebę uczestnictwa której jeszcze nie zapewniało rozpowszechnienie telewizji.

Rozwój nauki i technologii jest jednocześnie rozwojem kultury. Jeśli zgodnie z fenomenologicznym doświadczeniem estetycznym, mamy w nim uaktualniać siebie, odczuć charakter własnego bytu, wydaje się tym bardziej cenne jednoczesne zetknięcie z aspektem rozwoju technologii. Rozwój człowieka, jego adaptacja w świecie dzieje się dzięki nauce, poprzez sztukę połączoną z nauką. Osiągnięcia nauki inspirują artystów, a realizacje artystyczne pozwalają marzyć naukowcom i osiągać to, co w przeszłości mogło być jedynie realizacją artystyczną.

Właśnie w doświadczeniu sztuki w relacji z nauką odbiorca może zdać sobie sprawę z kierunku własnego rozwoju, z tego jaki charakter ma jego byt. Adaptujemy do siebie otoczenie, mamy potrzebę poznania i rozumienia, porządkowania i nazywania wszystkich możliwych aspektów rzeczywistości. Kiedy myślenie naukowe przechodzi w doświadczenie estetyczne, możemy rozważyć jakie ma znaczenie, jaką wartość, jak jest powiązane ze sferą przeżywania,

budowania tożsamości. Tak jak nie jest możliwe w pełni wyrażenie w słowach przeżycia estetycznego, tak sfera poznania naukowego wraz z odpowiedziami generuje jeszcze więcej pytań. Ale to jest cenne, sfera odkryć, przesuwania tego co jeszcze nie było możliwe do wyrażenia w wyrażalne, budowanie jak najszerszego pola konfrontacji ludzkich możliwości w powstających kolejno różnorodnych przedmiotach estetycznych, w ciągle niezmiennym i przyśpieszającym z upływem czasu dla odbiorcy "teraz". Jeżeli człowiek w doświadczenie fenomenologicznym doświadcza prawdy bytu, to w właśnie w doświadczeniu sztuki w relacji z nauką może go odczuć w szerszym aspekcie.

Doświadczenie estetyczne sztuki w relacji z nauką jest bardziej integralne. Angażuje więcej niż jedno pole odczuwania. Artysta w oparciu o zdobycze i osiągnięcia nauki ma większe możliwości pokazania swojego artystycznego tematu, a nawet stworzenia go od nowa. Naukowiec włączając przeżycia estetyczne jako element mający wpływ na modyfikacje aspektów badanego tematu prowadzi je w kierunku nastawionym na bardziej całościowe potrzeby człowieka.

Jeżeli naukowiec jest świadomy możliwości operowania jego zdobyczami przez artystę, poszerza zróżnicowanie twórcze swoich działań. Połączenie doświadczenia artysty tworzy nowe, twórcze drogi, koncepcje. Artysta i naukowiec w szczególności obserwują świat. Te poszerzające i uzupełniające się i inspirujące doświadczenia tworzą, dają poszerzone doświadczenie świata. Dzieła sztuki bardziej angażują w odbiór niż niektóre złożone prace naukowe, więc dzieła sztuki w których są one użyte pozwalają na ich popularyzację, ułatwiają zainteresowanie się poznanym tematem. Artysta swobodnie łączy pewne zdobycze technologiczne, może to robić, od naukowca wymaga się trzymania ścisłych faktów, artysta nie ma już tego obowiązku. Powstawanie fenomenu polegającego na luźnych, nowych skojarzeniach jest istotnym elementem rozwoju zarówno sztuki jak i nauki. Artyści posługując się technologiami i zdobyczami nauki w swoich pracach umożliwiają reakcję odbiorcy również na te technologie. Zapoznanie się świata nauki z tymi reakcjami włącza w ich świadomość potrzeby społeczeństwa i wtedy świat tworzony przez wynalazki naukowe jest bardziej zgodny z tym, czego potrzebują ludzie. Oczywiście, naukowcy i artyści wchodzący we współpracę muszą dobrze rozumieć specyfikę swojej pracy, aby sztuka była udaną translacją naukowej wiedzy.

Poszczególne przedmioty estetyczne powstające w odbiorcach przypominają, że kultura istnieje jako rodzaj odbicia, przekształcenie poprzez nie. Jej siła jest właśnie w ich mnogości i ciągłym aktualizowaniu się, uchwytowaniu wszystkiego czego człowiek doświadczył w teraźniejszości percypowanego artefaktu. Sztuka nie mogłaby zaistnieć bez kontaktu z nauką,

nie powstałyby media sztuki, nawet te najstarsze, te dwa obszary wydają się niepołączone tylko przy bardzo powierzchownym oglądzie. Szerzej będzie o tym mowa w kolejnej części rozprawy.

W tym miejscu należy podkreślić, że fenomenologia odkrywa chyba najpoważniejszy aspekt doświadczenia estetycznego, staje się ono na jej gruncie najbardziej istotne. I dlatego włączanie najbardziej aktualnych odkryć naukowych w sferę przeżyć i doświadczeń estetycznych staje się tak znaczące, ponieważ dołączają one do istoty bytu, tego szczególnego fenomenu odczuwanego przez odbiorcę sztuki. Pole nauki które powala wytwarzać nowe media sztuki, inne rodzaje przeżyć estetycznych staje się wtedy poprzez sztukę czynnikiem kształtującym doświadczaną istotę bytu.

Co jest tym aspektem? Są to elementy składowe doświadczenia estetycznego, to, że dzieło sztuki to rodzaj konstruktów kulturowego, który współtworzy artysta i odbiorca, to że nie odbieramy dzieła sztuki, tylko je współtworzymy. Wytwór artysty jest jedynie artefaktem i nawet jego odbiór nie jest dziełem sztuki, tylko powstaje przedmiot estetyczny, a kiedy okaże się, że odbiorcy artefaktu uzgadniają, że jest on wyjątkowy, powstaje rodzaj zbiorowego przeżycie estetycznego, wtedy dochodzi do społecznego uzgodnienia, że mamy do czynienia dziełem sztuki, które współtworzymy jako społeczność.

Kiedy tak spojrzymy na powstanie sztuki interaktywnej okaże się, że nie jest ona czymś nowym, tylko wzmocnieniem interaktywnej cechy sztuki, gdzie artysta jest inicjatorem, inspiruje do działania, sugeruje charakter uczestniczenia, odbioru. Na tym zdaje się polegać fenomen dzieła sztuki, które staje się niczym osoba uczestnikiem dialogu, otacza w sytuacji estetycznej współ rozmówców przestrzenią swoistych dla siebie wyobrażeń. Przywraca ono siłę umysłu który nie funkcjonuje jedynie na podstawie percepcji zmysłowej, również ważna jest wewnętrzna przestrzeń wyobraźni, która w obszarze słów, komunikacji staje się bardziej materialna.

Mimo nowych, wytworzonych dzięki technologii mediów sztuki, jej charakter jako przestrzeni kontaktu się nie zmienił. Również wkroczenie sztuki w pola dziedzin nauki w większym stopniu, współpraca artystów w laboratoriach naukowych nie oznacza, że sztuka stała się czymś innym. Eksploruje ona zawsze wszystkie pola ludzkiej aktywności, kiedy przestrzeń staje się bardziej zmienione przez człowieka, poznajemy jej obszary takie jak makro i mikroświat jedynie poprzez narzędzia, ale fenomen sztuki się nie zmienił. Czy umiemy zobaczyć doświadczenie estetyczne w swojej specyfice, jako narzędzie poznania i transformacji, będące częścią człowieka, który nieustannie doświadcza i porządkuje otoczenie w swoim odbiorze i zachowaniu? Świadomość powstawania przedmiotów estetycznych w

trakcie codziennej egzystencji uświadamia specyfikę doświadczenia oraz tego, jak powiązane z nim jest odbieranie estetyczne.

W ujęciu fenomenologicznym najcenniejsze jest dla mnie nie to, co najbardziej nowatorskie, tylko to co najbardziej fundamentalne i co pozwala zobaczyć w sztuce nie uległo zmianie, co jest pewną stałą. W mojej pracy szukam takich cech sztuki najnowszej, które wiążą ją z fundamentem sztuki, z jej ariergardą. Po analizie sztuki w ujęciu fenomenologicznym umacnia się moje przekonanie, że czasach intensywnego rozwoju technologii, sztuka podtrzymuje stałe cechy specyfiki człowieka, co jest tym bardziej ważne, że w przewidywalnym czasie mogą pojawić się większe ingerencje w DNA. Wtedy to, co niezmiennie, wypracowane, określone będzie wymagało aktualizacji. Człowiek jest w moim rozumieniu taką formą istnienia, której specyfikę określa w jakimś stopniu charakter doświadczenia estetycznego, ponieważ jego egzystencja w świecie bodźców zmysłowych wydarza się zarówno w obszarze treści umysłu, kontaktu, jak i w sferze subtelnej materii. Czy obszar myśli, kontaktu zmienia się tak intensywnie pod wpływem przemian technologicznych? Elementy analizy fenomenologicznej doświadczenia estetycznego pokazują, że wciąż wobec odmiennych artefaktów sztuki współczesnej można znaleźć to, co uniwersalne właśnie w obszarze myśli i odczuć powiązanych z doświadczeniem estetycznym. Jest to dla mnie potwierdzeniem, że jest taki element specyfiki człowieka, który jest stały i wychodząc z tego przekonania można sytuację estetyczną kształtowaną przez historię scalać a nie rozbijać.

3. Doświadczenie estetyczne w hermeneutyce

3.1. Główny założenia i kategorie hermeneutyki.

Zasady hermeneutycznej filozofii mają swój początek w starożytności, wtedy zaczął się kierunek myślenia prowadzący do późniejszych analiz estetycznych. Przed przystąpieniem do omówienia kategorii doświadczenia hermeneutycznego w estetyce należy wyjaśnić podstawowe pojęcia i założenia hermeneutyki.

Hermeneia jest procesem wypowiedzania myśli, bada wyrażanie, wyjaśnianie, wykładnię oraz przekład, tłumaczenie¹⁴¹. Retoryka, uprawiana przez starożytnych, jest ukierunkowana na *logos* przekazu językowego, na to, czy jest on skuteczny, na poszukiwanie właściwego kształtu ekspresji. Stosuje egzegezę alegorii (alegoryczną) do objaśniania starożytnych dzieł literatury, przede wszystkim bada te najważniejsze, takie jak epos Homera. Jest uprawiana przede wszystkim przez sofistów, którzy kształtowali elitę, aby skutecznie przestrzegać określonych zasad ateńskiej demokracji.

¹⁴¹ F. Chmielowski, *Hermeneutyczny wymiar podstawowych pytań estetyki*, [w:] *Estetyki filozoficzne XX wieku*, red. K. Wilkoszewska, Universitas, Kraków 2000, s. 93.

Hermeneutike technē, jest to zajęcie starożytnego hermeneutyka, rzemiosło artystyczne lub sztuka rozumienia, interpretacji wypowiedzi, znaczeń, które budują fundament kultury ludzkiego świata¹⁴². Platon, wpłynął na obecną postać hermeneutyki, stosując formę dialogu, kładąc akcent na rolę pytania, kształtując koncepcję poznania. Gadamer nazywa swoją hermeneutykę współczesnym przypomnieniem Platona¹⁴³. Jest to jej określenie struktury formalnej, celów, które sobie wyznacza, a w szczególności uświadamiania, pamiętania zapisów językowych. Filozof stara się rozumieć pułapki czasowości, pryzmat historycznych wydarzeń, nieokreślonych sensów w nurcie współczesnego myślenia, które mogły obecnie zmienić swoje znaczenie, postać lub przestać istnieć. To, co znaczyło w historii, może nie pomagać w rozumieniu obecnego świata, ponieważ świat był odmienny od obecnego, tamtejsze sensory nie odnoszą do współczesności. Sztuka interpretacji posiada wzorce, sposoby, normy wypracowane już w starożytności i średniowieczu. Jest za tradycją interpretacji alegorycznej i symbolicznej. Oznacza to dopuszczenie wielowymiarowego sensu, polisemię, wieloznaczność tekstów poddanych interpretacji.

Okoliczności w jakich rodziła się nowożytność i wyzwania przed jakimi stanęła, spowodowały zmiany funkcjonowania i formy myśli hermeneutycznej. Istotne staje się zauważenie *subtilita applicandi*, zasady aplikacji. Jest ona specyfiką uzupełniającą całość procesu rozumienia. Każdy taki proces jest subiektywny, jest to sens dla kogoś, czyli podmiotu posiadającego specyfikę, unikalne miejsce w czasie, uwarunkowanego, obecnego w warunkach, wewnątrz warunków¹⁴⁴.

Przedstawicielami teoretycznej filozofii romantyzmu, którzy badali sztukę interpretacji (*ars interpretandi*) są W. von Humboldt, F. Schlegel, F. E. D. Schleiermacher¹⁴⁵. Interpretacja będąca zdolnością odwołania się do zestawu reguł, zmienia się w podstawową naukę o duchu, gdzie rozumienie jako kategoria, zostaje rozszerzone o teksty dotyczące różnych rodzajów psychiki człowieka.

W. Dilthey, uczeń i biograf Schleiermachera, zmierzał do zbudowania metodologii nauk humanistycznych, opartych na rozumieniu, jednym z naczelných pojęć hermeneutyki. Proponował w badaniu humanistyki metodę *wczuwania* się w sytuację, powiązaną z pierwotną częścią psychiki, intencją autora, pojmowaną psychologistycznie.

¹⁴² Ibidem.

¹⁴³ Ibidem, s. 94.

¹⁴⁴ Ibidem.

¹⁴⁵ Ibidem.

Hermeneutyczna teoria naukowa została ugruntowana przez Martina Heideggera. Za czasów Dilthey'a była to jeszcze dyscyplina przypominająca sztukę, lub jedynie jedno z narzędzi poznania. Heidegger nadał hermeneutyce nowe znaczenie, rozszerzył jej zakres. Stało się to za pomocą ontologii fundamentalnej, czyli analizie kondycji ludzkiej, która była wcześniej rozumiana inaczej, jako szczególna czynność lub sprawność podmiotu, zdolność, umiejętność¹⁴⁶. Ludzka kondycja oraz kategoria rozumienia stają się w filozofii Heideggera podstawowym egzystencjałem, tłumaczącym naturę *Dasein*. Ontologia rozumienia wyznaczyła kierunki rozwoju myślenia hermeneutycznego, realizowanego przede wszystkim przez Hansa-Georga Gadamera i Paula Ricoeura. Gadamer skrytykował główne ustalenia hermeneutyki okresu romantyzmu i Dilthey'a, uzasadniając częściową niezależność każdej z poszczególnych interpretacji tekstu. Chodzi o szerokie pojmowanie tekstu. Na przykład hermeneutyka litery prawa, prawniczego tekstu jest prawodawcza¹⁴⁷. Interpretacja pozwala tutaj wyznaczać zasady postępowania, tak jak w sztuce, kiedy ładunek emocjonalny trafia na odbiorcę, który reaguje i nie może uchronić się przed wymową dzieła sztuki. Sztuka może zaatakować, dlatego powinna być kształtowana ze świadomością tej siły oddziaływania. Platon zakazywał wolności słowa poetom, czy dzisiaj zdajemy sobie sprawę z siły wyrazu przestrzeni estetycznej wewnątrz której żyjemy? Historia pokazuje przestrzenie wpływające na człowieka ukształtowane zgodnie ze stylem epoki, kolejne próby zaktualizowania zmysłu, smaku estetycznego w nowym, zmieniającym się coraz dynamiczniej przez technologię otoczeniu. Wydarzenia historyczne posiadają znaczenie wykraczające poza ich teraźniejszy wymiar i dlatego hermeneutyka zwraca uwagę na przeszkody w rozumieniu i interpretacji. Normy, zasady poszukiwanie i określanie kierunku w sztuce jest zadaniem w pewnym sensie dla wszystkich. Głos społeczeństwa jest słyszany dlatego ci, którzy starają się zrozumieć ten głos w kategorii pytań i odpowiedzi obserwują też uważnie sztukę. Czy sztuka, która antycypuje działania, uprzedza i wyraża nieuświadomione jeszcze ludzkie emocje, ujawnia to czego nie udaje się jeszcze zobaczyć wprost, może zmienić także kierunek reakcji społecznej, może nim sterować? To, co tworzy, jest też tworzone, następuje reakcja zwrotna, coś na wzór enaktywnej pętli, której sztuka wydaje się być uosobieniem. Czy sztuka która może być wszystkim nie ztraca się? Czy w dzisiejszym świecie sztuki, bardzo zróżnicowanym aktualna pozostaje zasada ciągłości stylu, kierunku zmiany, która go nie dekonstruuje? Jakie zasady dominują w ekspozycjach sztuki w galeriach,

¹⁴⁶ Ibidem, s. 95; Cyt. za F. Chmielowski, dz. cyt., M. Heidegger, *Sein Und Zeit*, Max Niemeyer Verlag, Tübingen 1986, s. 31-32.

¹⁴⁷ F. Chmielowski, dz. cyt., cyt. „w dziedzinie hermeneutyki prawniczej, gdzie wykładnia spełnia funkcję prawotwórczą”, s. 95.

muzeach i innych instytucjach zajmujących się prezentacją sztuki? Trudno wprost poszukiwać odpowiedzi na takie pytania w teoriach filozoficznych. W rozprawie ukierunkowanej na zrozumienie nowych form doświadczenia należy jednak mieć na uwadze ogólne założenia zanim przystąpimy do badania konkretnych doświadczeń.

Prawda i metoda Gadamera zaczyna się od rozważań na temat doświadczenia sztuki¹⁴⁸. Analiza doświadczenia sztuki prowadzi do wniosków rozbudowanych i uznanych za istotne w określeniu generalnym specyfiki rozumowania człowieka. W doświadczenia sztuki filozof rozważył reguły rozumienia, ważnej kategorii hermeneutycznej. Filozof wyróżnia, jako istotne w procesie rozumienia trzy cechy sztuki: zmusza ona do aktywności twórcę i odbiorcę, udziela się, czyli ma elementy memetycznych przekazów. Sztuka sięga również poza osobiste przeżycia artysty i percepcji nie w niej samej, ale przez próby wyrazu zmierzające w stronę obiektywizacji. Chodzi o uchwytowanie sensu a nie zdobycie obiektywnej wiedzy. Chodzi o to, że sztuka przemawia do odbiorcy, do jego egzystencji, do rdzenia osobowości, nazywanego za Heideggerem byciem *tu oto*. Owo bycie, dotknięcie bytu, zawsze go zmienia, ponieważ byt jest w ciągłym procesie zmiany i w momentach kontaktu z innym, żywym bytem zmienia się dynamiczniej. Natomiast odwołanie do określonej subiektywności, przez teoretyczne, naukowe analizy sztuki, jest zawsze wtórne¹⁴⁹.

W doświadczeniu sztuki nie można rozgraniczyć aplikacji i interpretacji, ani pośredniczącego rozumienia¹⁵⁰. Sztuka skupia uwagę spontanicznie, powoduje sprzeciw bądź uznanie, nie pozwala na obojętność percypującego umysłu. Przemawia do zmysłów, aby przemówić do odbiorcy, przemawia do połączonego aparatu cielesno-umysłowego, nazywanego przez Shustermana *somą*, jest to kwestia relacji cielesności oraz dyskursywności w rozumieniu.

W ten sposób Gadamer posłużył się sztuką, by na jej przykładzie pokazać specyfikę myśli w ujęciu hermeneutycznym. rodzaju. Kontakt międzyludzki jest tu traktowany jako miejsce usytuowania piękna i sztuki w swojej istocie¹⁵¹. Przeżycie estetyczne staje się modelowym doświadczeniem hermeneutycznym, wzorcem do ujawniania różnorodnych cech wszystkich procesów rozumowania, Przestrzeń wrażeń, doznań estetycznych jest nieautonomiczna, a więc jest interfejsem, znajduje się w przenikaniu sfery poznawczej,

¹⁴⁸ Ibidem, s. 91.

¹⁴⁹ Ibidem, s. 92.

¹⁵⁰ Ibidem.

¹⁵¹ Ibidem

praktycznej i moralnej. Przeżycie estetyczne ze sobą łączy te sfery, konsoliduje je jako medium.

Dla prowadzonych tu analiz ukierunkowanych na ujęcia całościowe ważne jest podkreślenie współzależności, wręcz organicznej, powiązań wartości, które istnieją wewnątrz kulturowo i zyskują dodatkowy, jakby transcendentalny wymiar. Współokreślający wymiar różnych aspektów doświadczenia jest cennym wkładem hermeneutyki do estetyki współczesnej. Problemy estetyki filozofii z punktu widzenia hermeneutyki dotyczą dzieła sztuki, jego statusu ontycznego i funkcji, które ono pełni. Następnie, artysty i jego aktywności, po trzecie odbiorcy, rozumienia i doświadczenia sztuki, po czwarte, piękna.

Poglądy Gadamera kontynuują i rozwijają myśl Heideggera. Są to analizy prawdy w dziele sztuki, poprzez jego wymiar estetyczny¹⁵². Prawdziwość oraz estetyczność są kategoriami ściśle powiązаныmi wewnątrz świata na kształt gry, częścią tego świata jest przestrzeń sztuki, której model działania określa hermeneutyczne estetyczne doświadczenie. Perspektywa „wewnętrznego znaczenia”, świat ducha, umysłu, jest to obszar zainteresowań, hermeneutycznej filozofii Gadamera. Podkreślana jest aktywność kulturowa, która jest ciągle integrowana i przeciwstawiana entropii psychiki i społeczeństwa¹⁵³. Istota sztuki konstituuje się w porozumieniu między ludźmi i ich kulturami. Tak uważa również Paul Ricoeur, dlatego natura sztuki jest świętująca, symboliczna. Dzieła sztuki są symbolami w wyjątkowych, specjalnych ukształtowaniach, formach, mogą również pełnić rytualne funkcje. Potrzebny jest ciągły namysł, ponieważ ujawnianie ich złożonego sensu jest niełatwe. Dzieje się w procesie, jest ciągiem rozumienia i interpretacji, odnawiających się odmiennych pryzmatach (światła) poszczególnych odbiorców, myślicieli, badaczy. Uśmiech *Mony Lisy* interpretowany jako tajemniczy, inspiruje kolejne pokolenia, choć pojawiło się tak wiele interpretacji i trudno przewidzieć, czy w przyszłości zostanie odebrany jako nie kryjący za sobą żadnej zagadki. Powołuję się na ten przykład ponieważ w rozdziale o doświadczeniu estetycznym w ujęciu neuroestetyki przedstawiam ciekawą interpretację recepcji uśmiechu *Mony Lisy* według Margaret Livingstone.

Rozumienie sposobu jak istnieje sztuka i jakie są jej funkcje zmieniło się z upływem czasu. Dzieło sztuki w perspektywie rozumiejącej estetyki nowożytnej Diltheya jest obiektywizacją ducha, w odpowiednio skonstruowanych przedmiotach. W strukturze miał być

¹⁵² Ibidem, s. 97, Piękno i sztuka, temat książki *Aktualność piękna*. Podsumowanie oraz niewielka zmiana w poglądach. Artykuły na tematy estetyczne, w czasopiśmie *Kleine Schriften* (1967-1977), *Das Erbe Europas* (1989).

¹⁵³ Ibidem, s. 98

zapis treści światopoglądu, posiadający naddane wartości estetyczne. Po Heideggerze zmienił się sposób rozumienia, dzieło nie jest tylko materialnym wytworem podmiotu, mimo, że nadal ma status szczególnego rodzaju przekazu, utrwalony, ale przybierające różne postacie w odbiorze.

Gadamer zauważa, że sens dzieła sztuki, jest bogatszy niż jego poszczególne interpretacje artystyczne, inscenizacje, odgrywanie. Sens dzieła sztuki, oraz interpretacja są rozróżniane i obydwie te kategorie są ściśle ze sobą połączone. Wspólny sens medialny, jest bogatszy od wyobrażeń poszczególnych uczestników, który dostali się do „gry artystycznej”¹⁵⁴. Sztuka przejawia się w jej inscenizacji, w interpretacji planu artystycznego (przez innego artystę), koncepcji teoretycznej dzieła. Tak samo tłumaczenie utworu literackiego na inny język zmienia jego postać, lecz jest to nadal pewien określony tekst. Sztuka ma swój zapis i wykonanie, równoważne elementy. „Gdy mówimy o grze w kontekście doświadczenia sztuki, to gra nie oznacza zachowania czy też stanu umysłu twórcy lub odbiorcy (...), lecz sposób bycia samego dzieła sztuki”¹⁵⁵. Sztuka jak gra utrwała to, co przemijające, oraz znaczenia. Marcin Urbaniak podkreśla „swobodny impuls” tworzenia, poprzez który dokonuje się samoreprezentacja dzieła sztuki”¹⁵⁶. Ten impuls to gra tworzącego, odbierającego, której elementy zaczynają się układać w określony sposób. Ma w tym procesie udział doświadczenie historyczne, które na gruncie tej koncepcji jest rozumiane jako spotkaniem z czymś, co chce być prawdą, spotkanie w przekazie tradycji, w trakcie którego sens prawdy ujawnia się w rozumieniu. Słowa wyrażają pewien stan, proces spekulacji. Gry uczą, gra języka, cofa się i proponuje, pyta i wypełnia się odpowiedzią. Doznający trafia do gry, zaczynając rozumieć i nie może się wobec niej zdystansować. To, co jest spotykane w doświadczeniu piękna i zrozumieniu sensu przekazu, ma rzeczywiście coś z prawdy gry. Kiedy chcemy wiedzieć, w co powinniśmy wierzyć, spóźniamy się, uprzednio już wciągnięci w proces dziania się prawdy. Ważne są czynności nie powodujące wytrącania z procesu doświadczenia dystansującą refleksją.

Gadamer myślał w podobny sposób do Ricoeura. Francuski filozof rozpoczął od analizy świadomości, kwestionując jej fenomenologiczną czystość, zdolną do wytworzenia redukcji ejdetycznej. Łuk hermeneutyczny Ricoeura wychodzi od świata egzystencji, przenika przez dzieło i powraca do niego. Jako przeżycie estetyczne początkowo inspiruje artystę a potem

¹⁵⁴ Ibidem, s. 96.

¹⁵⁵ H. G. Gadamer, *Prawda i metoda*, dz. cyt., s.158.

¹⁵⁶ M. Urbaniak, *Hermeneutyka a kierunki myśli współczesnej. Rozumienie kultury w filozoficznej hermeneutyce, filozofii przyrody i (post)strukturalizmie*, Universitas, Kraków 2014, s.148.

wpływa na odbiorcę poruszonego percypowaną, przekształconą materią¹⁵⁷. Zamiast prób wykreowania świadomości odłączającej się od świata, w kierunku obiektywizacji, odkrył jej nieświadome uwarunkowania, do czego przyczyniło się także studiowanie Freuda. Autorska teoria dyskursu i interpretacji Ricoeura, wykracza poza myślenie strukturalistyczne. Pojmowany sens sięga tutaj poza horyzont rozumienia, ku każdej relacji poznawczej. Przypomina to możliwy do zaistnienia hyperfenomen. Fenomenologia zaczyna zakładać jego istnienie, stosując odmienną tradycję myślową¹⁵⁸. Przekazy kulturowe, estetyczne, jako specyficzne zwracają uwagę w sposób szczególny na takie rozróżnienia.

Hermeneutyka szuka ontycznych podstaw poznania. Pyta o to, jak zachodzi poznanie podmiotowe i przedmiotowe¹⁵⁹. Gadamer nie zgadza się z podejściem Kartezjusza, który oddzielał poznanie subiektywne i obiektywne, podmiot i przedmiot¹⁶⁰. Jest to krytyczne podejście wobec dualizmu kartezjańskiego w stanowisku Gadamera. Filozof uzasadnia swoje stanowisko przypominając z podstawowe opozycje, charakterystyczne dla nowożytności.

W filozofii nowożytnej nie ma alternatyw dla subiektywizmu i obiektywizmu. Również dychotomia przedmiotu i podmiotu prowadziła do błędnego rozumienia natury poznania. Potem nastąpiło zwątpienie w istnienie fundamentu poznania w filozofii nowożytnej. Obiektywizm prowadzi do dogmatyzmu i etnocentryzmu, z powodu postaci racjonalności, którą uważa za powszechną. Obiektywizm jest powiązany z absolutyzmem, a relatywizm z subiektywizmem. Z jednej strony można popaść w fundamentalizm, z drugiej strony w skrajny relatywizm. W tym miejscu Gadamer proponuje własne stanowisko wypadkowej oddziaływania sfery podmiotu i przedmiotu, jako nakładających się na siebie przestrzeni oddziaływania. Ta myśl ma duże znaczenie w kształtowaniu się nowego modelu doświadczenia estetycznego.

Przeżycie estetyczne jest momentem w odczuwaniu, które w modelowy sposób ukazuje funkcjonowanie tych dwóch sfer. Przeżycie estetyczne jest wypadkową oddziaływania dzieła sztuki na odbiorcę, i umysłowości odbiorcy, jako żywej zmiennej, postrzegającej dzieło sztuki przez różne pryzmaty doświadczeń życiowych i równie zmiennego odbioru zmysłowego. Poznanie dokonuje się *in medias res*, czyli niejako od środka bycia w pewnej sytuacji, nie

¹⁵⁷ A. Ziółkowska-Juś, *Prawda fikcji literackiej w świetle hermeneutyki Paula Ricoeura*, *Diametros* 42 (2014): 290–313; P. Ricoeur, *Czas i opowieść*, t. 2, Wydawnictwo UJ, Kraków 2008, s. 228

¹⁵⁸ F. Chmielowski, dz. cyt., s. 96, P. Schollenberger, *Świadomość, zjawisko, dzieło*, dz. cyt., s. 169.

¹⁵⁹ A. Bronk, *Doświadczenie hermeneutyczne i estetyczne w filozoficznej hermeneutyce Hansa-Georga Gadamera*, [w:] *Estetyka a hermeneutyka: materiały XVI Ogólnopolskiego Seminarium Estetycznego*, red. F. Chmielowski UJ, Kraków 1990, s. 18.

¹⁶⁰ *Ibidem*.

przebiega według uporządkowanej struktury¹⁶¹. Dopiero świadomość porządkuje poznanie według struktur m.in. pamięciowych, poznanie nie ma początku i końca. Człowiek jako zorganizowany byt znajduje się zawsze jedynie w drodze do prawdy. Relatywizm głosi zamknięcie człowieka w paradygmatach poznawczych oraz wewnątrz kultury, w której znajduje się dany człowiek. Gadamer się temu sprzeciwia, krytykując Kantowską koncepcję „świadomości estetycznej”.

W interpretacjach teorii Gadamera podkreśla się też wyróżnienie roli języka jako niezbywalnej i wszechobecnej, co jest związane z czasowym wymiarem rozumienia. Andrzej Bronk nazywa to dziejowością, czyli świadomością pod wpływem historii i kształtującą historię. Jest to przebywanie w kręgu rozumienia posiadającego swój horyzont, dystans czasowy związany z tradycją, autorytatywnością oraz przesądami. Dzieło sztuki Gadamera, jest produktem procesu gry, jako zapoczątkowanie pewnego działania. Nie jest więc to świadomy do końca, zaplanowany przez artystę przedmiot; to uświadamiany w swoim powstawaniu proces twórczy. Rezultat dialogu i medytacji, jako procesów, nie produktów, częściowo intencjonalny, a częściowo pod wpływem działania innych podmiotów, tak jak w sztukach odtwórczych, muzyce, sztukach scenicznych. Improwizacja aktorska lub muzyczna wydaje się bardziej jednorodna w charakterze z uwagi na proces powstawania, przypomina bardziej malarstwo abstrakcyjne, jako bardziej osobista kreację, mniej przejętą od kogoś, wybieraną przez twórcę. O ile abstrakcja jest elementem formy pochodzącym z otoczenia, to budowane odniesienia między kształtem a kolorem są już metaforami rzeczywistości, tym co widzą oczy wyobraźni twórcy. Przytaczam szczegóły tych formalnych współzależności ponieważ mogą one być punktem odniesienia do analizy form bardziej złożonych w sztuce nowych mediów. Pojęcie *Das Gebilde* jest tu trafnym określeniem na wytwór artystyczny, który jest miejscem współpracy i przeciwstawiania się sobie różnych sił. Pojawia się w pewnym momencie wynik procesu, przekształceń, przypomina to powstawanie formacji geologicznej¹⁶².

Jeśli dana przestrzeń potrafi zawładnąć procesem myślowym, może być obszarem sztuki, natomiast *simulakrum* jest czymś przeciwnym, jako przestrzeń gubi i słyca sensy. Warto dostrzegać jak różne są światy odbioru, w które wkraczamy. Gadamer krytykował trzy naiwności: siłę refleksji idealizmu niemieckiego, która przenika wszystko; apofatyczny sposób mówienia jako jedyny, oraz tworzenie pojęć jako sedno czynności poznawczej. Zwalczał, tak jak Husserl i Heidegger, monizm i restrykcjonizm epistemologiczny neopozytywistów,

¹⁶¹ Ibidem, s.18.

¹⁶² Ibidem, s. 99.

ponieważ te kierunki uważają naukę za jedyne źródło poznania. Postępowanie metodyczne nie jest jedyną drogą do prawdy. To przekonanie sięga czasów Kartezjusza. Człowiek nie może osiągnąć pewnego poznania. W podejściu Gadamera cenne wydaje się poszerzenie koncepcji racjonalności. Takie nastawienie obecne jest też w najważniejszym pytaniu „Jak jest możliwe rozumienie? Jak zachodzi? To pytanie ma wyprzedzać rozumiejące zachowanie się podmiotu. Metodyczne podejście nauk rozumiejących swoje normy i reguły.”¹⁶³

Fundamentalna kategoria hermeneutycznej filozofii, rozumienie, ontologiczne i epistemologiczne posiada następujące kryteria ważne dla Gadamera. Rozumienie jest związane z dziejowością, oraz językiem, powiązane jest z ludzkim bytem, ma tę samą strukturę we wszystkich realizacjach, proces ten zawiera strukturę dziejów, języka, przesądów, horyzontalną, kolistą i dialogową. Nie jest subiektywne, jako forma zachowania wobec przedmiotu, ponieważ historia oddziałuje, na to, co zostaje zrozumiane¹⁶⁴. Rozumienie jest procesem dziejowym, wychodzi od poznania tradycji, następnie ustosunkowaniu się do niej krytycznie i przekracza jej obręb. Czysta świadomość, której rzeczy jawią się (*sub specie aeternitatis*) nie istnieje. Dzieje kształtuje świadomość, jest to ciągły proces, w tym procesie następuje przyswajanie tradycji. Proces przyswajania tradycji jest paradygmatyczny, ulega nieustannemu różnicowaniu, a poza tym jest zindywidualizowany w zależności od osobowości i percepcji jednostki ludzkiej oraz zależny od ciągłej przemiany tego, co nazywamy tradycją. Następuje nieustanna dynamika przemian w byciu *in sein* tradycji oraz człowieka jako pojedynczego bytu.

Zrozumienie jest tutaj, jeżeli zachodzi, za każdym razem nieco odmienne¹⁶⁵. Język łączy horyzonty zdarzeń, jest to zasadnicza teza Gadamera.¹⁶⁶ Rozumienie dokonuje się za pomocą języka. Co istotne, charakter rozumienia jest językowy, nawet jeżeli to, co rozumiane, znajduje się poza sferą, konkretnego, sformułowanego języka. To, co staramy się zrozumieć, próbujemy ująć w kod językowy, tym samym, zwerbalizować, przenieść w obszar świadomego szeregowania wrażeń. Język jest uniwersalnym medium, interfejsem, łącznikiem poznania, tak jak rozumienie, jako kategoria filozofii i doświadczenie hermeneutyczne. Rozumienie jest powiązane z językiem, to co jest poza językiem, też zyskuje w rozumieniu zapośredniczenie językowe.

¹⁶³ Ibidem, s. 19; Cytat H. G. Gadamer, *Prawda i metoda*, dz. cyt., s. XVII.

¹⁶⁴ A. Bronk, dz. cyt., s. 19, H. G. Gadamer, *Prawda i metoda*, dz. cyt., s. XVII.

¹⁶⁵ H. G. Gadamer. Cyt. za A. Bronk, dz. cyt., s. 20.

¹⁶⁶ Ibidem, s. 20.

Interpretacja jest narzędziem rozumienia, próba rozumienia wiąże się z interpretacją odbioru, myśli lub bodźca zmysłowego. Interpretacja nadaje rozumieniu wyraźną postać, jest efektem procesu rozumienia. Interpretacja nie może być potencjalna, zaczątkowa, urwana, nie przybiera kształtu idealnego w umyśle autora (*mens auctoris*), nie jest prawdą rzeczową, jedynie realizacją rozumienia, znajdującego spełnienie w interpretacji wyartykułowanej językowo¹⁶⁷.

Aplikacja, to trzeci ważny moment. Należy znaleźć samego siebie w tekście, otoczyć się jego znaczeniem i starać się wziąć w nawias własne poglądy. Chodzi o zbliżenie się do stanowiska wynikającego z tekstu, po to możliwy był dialog z nim.

Rozumienie jest normatywne¹⁶⁸. Pytanie, czy jest możliwe pojęcie przekazywanych informacji, bez spoglądania na nie, przez pryzmat określonych poglądów? Gadamer mówi o konieczności otwarcia się na dany pogląd, a wręcz doprowadzenie do tymczasowej afirmacji jego treści. To zjawisko sugeruje pozytywne nastawienie, konieczne w procesie poznawania, rodzaj zaufania. Nie tyle chodzi o afirmację poglądów tylko o rekonstrukcję znaczeń i sensów czyjejs postawy. Są to założenia które mają znaczenie w relacjach nie tylko z tym, co dawne ale też obce, bo dopiero zapowiadane.

Filozofia hermeneutyczna Gadamera jest popularna wśród pragmatyzujących filozofów amerykańskich. Podkreślają oni naukową *wspólnotę badaczy*, która wydaje się ważna także w obliczu zagrożeń globalnych.

3.2. Doświadczenie hermeneutyczne

Dopiero po zakreśleniu ogólnych założeń filozofii hermeneutycznej można zrozumieć znaczenie, jakie Gadamer nadaje kategorii doświadczenia. To ono jest czymś, co rości sobie prawo do bycia prawdą. Uważa, że rozumienie jest autentycznym doświadczeniem¹⁶⁹. Filozof rozpoczyna od ogólnego namysłu nad jego naturą, omawia właściwości doświadczenia, a następnie tłumaczy na czym polega specyfika hermeneutycznego doświadczenia estetycznego. Filozof stara się unikać normatywnego projektowania, czym doświadczenie być powinno, aby było autentyczne, stara się zrozumieć jego naturę i rolę w procesie poznania.

Doświadczenie hermeneutyczne jest autorskim pojęciem Gadamera¹⁷⁰. Gadamer rozróżnia jego odmienne przejawy, są to poszczególne akty poznawcze, subiektywny rodzaj doświadczenia, które składają się na całe zdobyte dotychczasowo doświadczenie życiowe

¹⁶⁷ H. G. Gadamer, *The Gadamer Reader: A Bouquet of the Later Writings*, Northwestern University Press, Evanston Illinois 2007, s. 57. Cyt. za A. Bronk, dz. cyt., s. 20.

¹⁶⁸ Ibidem, s. 20.

¹⁶⁹ Ibidem, s. 21

¹⁷⁰ Ibidem, s. 21

człowieka a w szerszym ujęciu doświadczenie dziejów ludzkości, całe doświadczenie humanistyczne. Hermeneutyczne doświadczenie świata jest tworzy całość życiowego doświadczenia danego człowieka. Doświadczenie hermeneutyczne jest jednocześnie procesem i wynikiem poznania. Dla prowadzonych tu rozważań jest szczególnie ważne twierdzenie, że doświadczenie hermeneutyczne nie jest doświadczeniem naukowym, jest bardziej podstawowe niż doświadczenie naukowe. Rozróżnienie doświadczenia hermeneutycznego, a doświadczenia naukowego związanego z wyekstrahowaniem procesu zdobywania wiedzy do celów rozwoju nauki ułatwiają pary przeciwstawnych sobie pojęć określające owe dwa rodzaje doświadczenia. Jest to podział na praktykę i teorię, proces zindywidualizowany, związany z osobą oraz anonimowy, uwarunkowany historią i próbujący pozostać ahistorycznym, negatywny, a w przypadku powstawania nauki pozytywny, konkretny. Z jednej strony, związany z abstrahowaniem wiedzy, pod wpływem przypadku, a drugiej strony metodyczny, zaplanowany, ponieważ doświadczenie życiowe jest otwarte, całościowe, a obszar nauki, poddany określeniu, jest pewnym elementem życiowego doświadczenia.

Takie rozumienie sprowadza się do dwóch zasadniczych pojęć doświadczenia hermeneutycznego, szerokiego, którym jest każde doświadczenie, oraz wąskiego, którym jest doświadczenie kulturowe, dotyczące tekstu i jego sensu. W szczególności rozumienie tekstu w ramach poznania humanistycznego jest dla Gadamera ważne. Istotność doświadczenia hermeneutycznego polega na tym, że w najważniejszej swojej części posiada wspólny człon z każdym doświadczeniem. Doświadczenie hermeneutyczne Gadamer uważa za prawdziwe.

Gadamer pozostaje w opozycji wobec twierdzenia Hegła, że wiedza absolutna jest dostępna człowiekowi¹⁷¹. Odrzuca też pojęcie doświadczenia Kartezjusza, wraz z jego pozytywistyczno-scjentystycznym ujęciem. Interesuje go indukcjonizm Arystotelesa i F. Bacon, oraz empiryczno-racjonalistyczny model poznania (Arystoteles, Tomasz z Akwinu, J. Locke, I. Kant, R. Carnap), gdzie doświadczenie jest spostrzeżeniem czystym, autonomicznym, oraz stanowi wyłączone źródło wiedzy o świecie¹⁷². Doświadczenie jeśli jest powtarzane, jest wartościowe, leży u podstaw poznania, pozwala na obiektywność, możliwą do kontrolowania przez przygotowanie, tak jak w poznaniu naukowym. W tej koncepcji określone doświadczenie jest tak długo ważne, dopóki nie zaprzeczy mu inne¹⁷³.

¹⁷¹ A. Bronk, dz. cyt. s. 21, 22.

¹⁷² Ibidem, s. 22

¹⁷³(*Ubi non reparitur instantia contradictoria*) H. G. Gadamer, *Wahrheit und Methode*, J. C. B. Mohr (Paul Siebeck) Tübingen 1975, wyd. 4, s. 333; Cyt. za A. Bronk dz. cyt., s. 22.

Doświadczenie rozumiane ahistorycznie jest niepełne ponieważ jest nakierowanie na poznanie pojęciowe, służące do zbudowania pojęcia, z wyłączeniem poznania nieuprzedmiotawiającego. Jest wtedy zubożone o wewnętrzne momenty historii, „immanentne momenty dziejowe”, które są jednorazowe, niepowtarzalne.

O ile różne odmiany empiryzmu, dawna hermeneutyka i fenomenologia, były sposobami rozumienia doświadczenia jako tego, co dane jest od zmysłów „bezpośrednio w postaci czystych danych” to koncepcja Gadamera przekonuje, że nie ma czystego doświadczenia w odbiorze zmysłowym ¹⁷⁴.

Ważnym momentem doświadczenia hermeneutycznego jest zjawisko przynależności. Człowiek należy do dziejów, a nie dzieje do człowieka. On należy do tradycji, w którą się wsłuchuje, oraz jest jej posłuszny. W ten sposób to doświadczenie jest ono zlanie się dwóch horyzontów. Inaczej niż w obszarze nauki, nie chodzi o stwierdzenie istnienia przedmiotu, ale jest to doznawanie *passio*, oddziaływania rzeczy, która dochodzi w taki sposób do głosu¹⁷⁵. Doświadczenie hermeneutyczne zachodzi w medium języka, jest rozmową doświadczonego, rozumiejącego z tradycją. Nie jest wcześniejsze niż język, ale zachodzi w języku, poprzez język, to on dostarcza podstawy, fundamentu do spotkania horyzontów doświadczonego oraz tradycji. W istocie doświadczenia leży poszukiwanie słów na wyrażenie tego, co bezsłowne ze świadomością ogólności pojęć¹⁷⁶. Doświadczenie hermeneutyczne jest dialektycznym, negatywnym procesem, tak jak rozumienie. Doświadczenia w pewien sposób dopasowują się do naszych oczekiwań, potwierdzając je lub obalając i w ten sposób prowadzimy ze sobą dialog, w którym rodzą wątpliwości co do dotychczasowych przekonań. W miejsce ustalonej wiedzy raz na zawsze, Gadamer proponuje proces i zdarzenie. Świadomość i odrzucanie fałszywych przesądów, oczekiwań i przeświadczeń nie wyklucza, że *coś*, jest prawdziwe, i człowiek szuka tego i chce, owo *coś*, za takie uznawać. Pojawia się pytanie o relację *ja-ty*. Doświadczenie *ty*, może być w płaszczyźnie behawioralnej, kiedy uznaje się że *coś* jest typowe dla *ty*. *Ty* może być osobą, ale odnosi się też do własnego punktu widzenia, do siebie i w tym sensie jest otwarciem na *ty* inne i słuchaniem, co owo *ty*, mówi. Pytanie i rozumienie są powiązane, nadając właściwy wymiar doświadczeniu hermeneutycznemu, jednego bez drugiego nie ma. Ten związek jest powodem, dla którego rozumienie nie jest jedynie reprodukcją, parafrazą czyjegoś cudzego zdania¹⁷⁷.

¹⁷⁴ Ibidem, s. 22.

¹⁷⁵ Ibidem, s. 23.

¹⁷⁶ Ibidem, s. 23.

¹⁷⁷ Ibidem, s. 24.

Doświadczenia hermeneutyczne jest praktyczne, egzystencjalne, nie teoretyczne, zbliżone do poznania nazywanego mądrością czy życiowym doświadczeniem. „Dlatego ideałem doświadczenia hermeneutycznego jest Arystotelesowska *fronesis* łącząca w sobie trzy *subtilitates: intelligendi, interpretandi i applicandi.*”¹⁷⁸ Spotkanie świadomości i przedmiotu w doświadczeniu przemienia świadomość. Zmienia się doświadczający, a przedmiot doświadczenia, objawia się mu w nowym świetle¹⁷⁹. Doświadczenie hermeneutyczne jest antropologiczno-egzystencjalne, z powodu jego praktycznego znaczenia dla istnienia człowieka w świecie. Nie ma tutaj obiektywizacji doświadczenia, lecz wieloletnie ‘obcowanie z przedmiotem’. Pytanie jest osobiste w charakterze, stąd osobiste jest rzeczywiste rozumienie. Rozumieć pytanie, to zapytywać najpierw samego siebie. Rozumieć zdanie, to rozumieć je w sensie odpowiedzi na pytanie zadane sobie. Jest tu mowa o doświadczeniu życiowym, czyli takim, gdzie nie chodzi o pojedyncze pouczenie, lecz ich ciąg, zebraną całość dotychczasowej wiedzy. Doświadczenie hermeneutyczne jest osobiste, prywatne, niepowtarzalne, z powodu powiązania z unikatową historią poszczególnego człowieka. Dlatego nie możliwe jest wyuczenie się mechaniczne doświadczenia, ani pełne jego przekazanie drugiemu człowiekowi. Można opowiadać swoje doświadczenia, ale nie przekaże się ich. Tak zwana wiedza obiektywna pod postacią informacji nie zastąpi doświadczenia, z powodu jego wymiaru praktycznego, nie teoretycznego. Każde pokolenie doświadcza na nowo, tak jak każda jednostka. Nauka z cudzych doświadczeń, narodu, jednostek nie zawsze odnosi skutek, dużo jest w historii powtarzanych podobnych błędów.

Otwartość w koncepcji Gadamera wyraża się w zwróceniu uwagi na gotowość na dalsze, nowe doświadczenie, często zagrażające zdobytej dotychczasowo wiedzy, i nie sprowadza się do kolekcjonowania doświadczeń następnych. Człowiek doświadczony jest otwarty na nowe doświadczenie, jest to postawa, której zdobyte doświadczenie uczy. Doświadczenie rozumiane hermeneutycznie propaguje postawę adogmatyczną.

3.3. Hermeneutyczne doświadczenie estetyczne

Rozważając zagadnienia jakie nasuwa filozofia hermeneutyczna i wyprowadzając z jej założeń koncepcję doświadczenia należałoby zapytać, czy istnieje taka postać tego doświadczenia, którą można by określić jako hermeneutyczne doświadczenie estetyczne. historycznie rzecz biorąc to Wilhelm Dilthey wyłożył *explicite*, zagadnienia, tematy estetyki i filozofii sztuki. Wcześniej hermeneutyka poruszała problemy piękna i sztuki, jako zjawiska

¹⁷⁸ Ibidem, s. 24.

¹⁷⁹ Ibidem, s. 24.

przyczyniające się do interpretacji sensów. Wspomniany filozof widzi w dziele sztuki utrwalenie ludzkiego świata, który jest przedmiotem jego badań powiązanych z analizą struktury światopoglądów. One określają postawy, które odzwierciedlają się w wytworach. Twórca oraz dzieło będące jego autorstwem, są formami egzystencji, unikatowymi, będącymi w obrębie duchowego świata, który nie jest tym samym, co świat przyrody¹⁸⁰. Z takiego punktu widzenia analizowana przestrzeń wirtualna, jawi się jako werbalizacja bogatszej, bardziej złożonej przestrzeni umysłu i międzyludzkiego porozumienia, przekraczającej ilością bodźców działających na świadomość człowieka, zmysłową rzeczywistość, Indywidualizacja jest zasadą dominującą w ludzkim świecie, wraz z określonym systemem wartości, inaczej niż w świecie przyrody, gdzie dominuje zasada przyczynowo-skutkowa¹⁸¹.

Dzieła sztuki według Dilthey'a, można poznać dzięki psychologii rozumiejącej, która ujmuje przedmiot w całości, posługuje się opisami i szuka określenia praw rządzących całością struktur artystycznych. Przypomina on również nadrzędną postawę hermeneuty, a więc interpretację, która zaczyna się według niego na szczeblu języka¹⁸². O ile rola języka jest fundamentalna w badaniu sztuki słowa, na innych jej polach trzeba zmierzyć się z komunikacją nie tylko języka mówionego, pisanego, ale werbalnego.

Dzieło sztuki nie jest kategorią przedmiotu odnoszącą się jedynie do świata realnego, ale bycie dziełem nie odnosi się ona jedynie do cech przedmiotu legitymującego się tylko wartością estetyczną¹⁸³. Jest to medium, które sensy zapośrednicza, jest łącznikiem ze światem. Człowiek w dziełach sztuki się przed sobą ujawnia, odsłania najwidoczniej z czego można wyprowadzić wniosek, że jest to miejsce, gdzie dzieje się prawda¹⁸⁴. Gadamer zajmuje się ontologią dzieła sztuki, sposobem jego ujmowania, aby pokazać, że w doświadczeniu estetycznym dochodzi do procesu poznawczego. Rozumienie dzieła sztuki wykracza poza wymiar estetyki, ponieważ sztuka jako miejsce wydarzenia się prawdy ma roszczenia prawdziwościowe.

Zastosowana i przywoływana wyżej kategoria gry u Gadamera ma ontologiczny i epistemologiczny charakter, pozwala na ontyczne ujęcie statusu dzieła sztuki i podkreślenie prawdy, że dzieło sztuki, nie istnieje samo w sobie. Jako grę można rozpatrywać świadomość

¹⁸⁰ F. Chmielowski, dz. cyt., s. 97.

¹⁸¹ Ibidem, s. 97.

¹⁸² W. Dilthey, *O istocie filozofii*, Warszawa 1987, s. 127; W. Dilthey, *Pisma estetyczne*, Warszawa 1982, s. 313, M. Markowska, *Interpretacja jako rozumienie w ujęciu Wilhelma Diltheya*, „Czasopismo Filozoficzne”, 2002, nr 2, s. 66.

¹⁸³ Cyt. za F. Chmielowski, dz. cyt., s. 97: M. Heidegger, *Der Ursprung des Kunstwerkes* [w:] *Holzwege*, Vittorio Klostermann, Frankfurt 1950.

¹⁸⁴ A. Bronk, dz. cyt., s. 26.

estetyczną i jej przedmiot poznania, relację odbiorcy i dzieła sztuki. Doświadczenie estetyczne, rozumiane jako gra, ma według Gadamera wszystkie własności prawdziwego doświadczenia. Rozumienie zjawiska zachodzi tak samo, jak rozumienie tekstu słownego, sztuka i historia spotykają się ze sobą, dokonuje się prawdziwość sztuki, w drodze hermeneutycznej, gdzie doświadczenie estetyczne przekracza refleksję.

Określenie gry jest dla mnie kłopotliwe, z tego względu, że jest ona nieporównywalnie bardziej określona regułami w porównaniu z doświadczeniem estetycznym, oraz jest celowa, a samo doświadczenie estetyczne jako potrzeba nie jest jednoznacznie celowe, może być po prostu interakcją.

Jaki wpływ na ten proces ma nasze doświadczenie i na ile świadomi jesteśmy jego wpływu?

Za pomocą refleksji można uświadomić sobie warunkujące ją przedsady. Pojęcie przedsądów było różnie interesowane przez komentatorów teorii Gadamera. Istotna jest tutaj zasada kolistości rozumienia, którą tłumaczy Marcin Urbaniak „bieżący akt rozumienia jest trwale określony przez uprzednie rozumienie, ono z kolei może zostać zwrotnie wzbogacone i zmodyfikowane przez to, co aktualnie rozumiane.”¹⁸⁵ Ważne tutaj będą konteksty, sensy składowe, ciągła aktualizacja wiedzy która powstaje na swoim własnym fundamencie.

„Gadamer podkreśla, że nieuprzedzony obserwator nie jest w stanie niczego rozumieć. Nie istnieje więc rozumienie wolne od wszelkich uprzedzeń, zaś tę przedwiedzę nazywa on ‘nośnikiem i medium rozumienia’”¹⁸⁶. Włodzimierz Lorenc za Gadamerem podkreśla, że wstępne mniemania nie są dowolne, mogą wtedy wprowadzić w błąd. Także doświadczenie piękna, w procesie rozumienia sensu tradycji zachodzi na zasadzie gry „Jest to ustawiczne bycie współaktywnym”¹⁸⁷. Dzieło sztuki niesie ukryty w sobie, chroniony sens, zaś doświadczenie sztuki „polega na niekończącej się grze odsyłania i skrywania” go¹⁸⁸. Można to rozumieć tak, że odbiorcy sztuki w podobny sposób reagują na sztukę, a sposób reagowania na nią jest objęty pewną konwencją. Czy jednak nie umyka nam to, co w sztuce jest najcenniejsze, nieuwarunkowane bycie w jej polu oddziaływania wyznaczanego jedynie granicami własnej wrażliwości? Rozumiejąc, wkraczamy w dokonywanie się prawdy, proces, spóźniamy się, próbując poznać to, w co należy uwierzyć. Trzeba uwierzyć, odczuć, tak postuluje Gadamer

¹⁸⁵ M. Urbaniak, dz. cyt., s. 146.

¹⁸⁶ W. Lorenc, *Filozofia hermeneutyczna. Inspiracje, klasycy, radykalizacje*, Wyd. UW, Warszawa 2019, s. 134.

¹⁸⁷ H. G. Gadamer, *Aktualność piękna. Sztuka jako gra, symbol, święto*, Oficyna Naukowa, Warszawa 1993, s. 35, M. Urbaniak, dz. cyt., s. 155.

¹⁸⁸ H. G. Gadamer, *Aktualność piękna, dz. cyt.*, s. 44, M. Urbaniak, s. 152.

¹⁸⁹. Reakcja emocjonalna, odbiór nieskupiony na kategoryzowaniu zachodzi szybciej niż myślenie pojęciowe. Ten obszar odczuwania świata, z którego sublimacji wykształciło się odbieranie estetyczne jest najpierwotniejszym językiem, polem którego kształtowanie jest fundamentalne dla codziennego funkcjonowania, dla budowania tożsamości jednostek i społeczeństw. W doświadczeniu estetycznym dobrze jest widoczne jak bardzo względna jest tożsamość momentów podmiotu i przedmiotu. Ilustracją zachodzenia tego zjawiska jest w koncepcji Gadamera sztuka. W argumentacji Gadamer sięga do Platońsko-Augustyńskich spekulacji, metafizyki piękna i światła. Bycie estetyczne jest samoreprezentacją, rozumieniem, każde jest procesem, nie mogą go odpowiednio oddać ani metafizyka, z pojęciem substancji, ani zmiana pojęcia substancji na kategorie subiektywnej i obiektywnej naukowo. Tak więc, ontycznie, dzieło sztuki nie istnieje samo w sobie, ponieważ jest dynamiczne, ono wydarza się.

Dzieło sztuki jest niepełne, interpretator je dopełnia. Dlatego nie ma jego poprawnej, jedynej interpretacji. Jest to współdziałanie interpretatora i dzieła sztuki które się przejawia, są w tym procesie obecne przesady, dotyczące rozumienia.

Ważne są też uwarunkowania samego dzieła. W dziele sztuki znajdują powiązanie określone formy, wizualnego kształtu, sposobu prowadzenia narracji, to one i sposób ich połączenia świadczą o kunszcie. Jest to warunek zaistnienia dzieła sztuki „Nie rzetelność przeżycia lub intensywność jego wyrazu, lecz artystyczne powiązanie stałych form i sposobów opowieści czyni dzieło sztuki dziełem sztuki”¹⁹⁰.

Artysta odbiera świat, zauważając w otoczeniu określone powiązania, starając się przekazać ich kształt w swoich pracach. Jak powiedziała Julia Hartwig, kiedy nie pisała przez jakiś okres wierszy, martwiła się, czy odczuwa wrażenia estetyczne¹⁹¹.

Dzieło sztuki posiada znaczenie, które realizuje się dopiero poprzez zdarzenie rozumienia. Dlatego przeżycie *Erlebnis* to subiektywna świadomość estetyczna, a doświadczenie *Erfahrung* to *pathos* i *praxis*. Doświadczenie nie jest wtedy subiektywnym przeżyciem, ale rezultatem dialektycznej gry, *pathos* i *praxis*, grających ze sobą, będących integralnymi częściami *theoria*¹⁹². Nie ma tekstu i dzieła sztuki samych w sobie, ani ich pojedynczych własnych interpretacji, jest ich wiele równoprawnych, przyszłych, przeszłych i teraźniejszych.

¹⁸⁹ Ibidem, s. 28; H. G. Gadamer, *Prawda i metoda*, dz. cyt., s. 456.

¹⁹⁰ H. G. Gadamer, *Prawda i metoda*, dz. cyt., s. 96.

¹⁹¹ Wywiad z Julią Hartwig, <https://www.youtube.com/watch?v=iX15WWcfDvo>, [dostęp: 22.06.2023].

¹⁹² F. Chmielowski, dz. cyt., s. 104; A. Bronk, dz. cyt., s. 28.

Franciszek Chmielowski, z którego opracowania korzystałam, ma wątpliwości, czy da się scharakteryzować estetykę hermeneutyczną. Hermeneutyka ontologiczna autorstwa Heideggera nastrocza trudności. Przestrzeń wydarzania się sztuki, należy badać według Heideggera, od dzieła do rzeczy. Najpierw w przeżyciu estetycznym percypowane jest dzieło sztuki, potem postrzegana rzecz, wytwór artysty, takie rozumienie prowadzi do określenia przestrzeni dzieła sztuki. Wartości estetycznej nie nadajemy, to ona jest pierwszą reakcją¹⁹³. To zakłada najpierw interakcję.

Estetyka i hermeneutyka mają wspólny obszar badań od dawna. Jest to dziedzina zjawisk kulturowych takich jak sztuka, piękno, szeroko pojęte wartości estetyczne. Kategorie estetyczne wpływały na zakres badań hermeneutyki zanim znalazły się przedmiotem dociekań w obrębie estetyki, tak jak ona sama analizowała piękno przez stulecia, zanim wyodrębniła się jako osobna dyscyplina nauki.

3.4. Funkcja sztuki w ujęciu hermeneutycznym

Funkcja sztuki wynika z etymologii funkcji, *functio*, czyli czynność i znaczenie, odnosi się do tego, jak nauki formalne rozumieją znaczenia¹⁹⁴. Jest to relacja pomiędzy konkretnymi elementami dwóch zbiorów. Zgodnie z tym podmiot lub przedmiot, który pełni określoną funkcję jest odmienny niż czynności, które spełnia, lub czynności, które się do niego odnosi. Zakładano, określając funkcje sztuki, że podmiot i przedmiot istnieje, w pewien sposób, a następnie, być może spełnia funkcje. W ten sposób sztuka może istnieć dla sztuki, co jest rozumiane jako brak spełnianej funkcji. Zgodnie z tym, że elementy zbioru oddziałują wewnątrz zbioru, nie sięgają do drugiego, a jedynie to oznacza funkcję. Funkcja nie jest relacją elementów w jednym zbiorze, w związku z tym sztuka nie może być jednym zbiorem, aby pełnić funkcję.

Funkcja sztuki jako, zewnętrzna względem siebie samej, oddzielona od istoty własnych czynności, jest dla hermeneutyki Gadamera obca, będącego przeciwko substancjonalizmowi metafizycznemu. Jest za rozumieniem świata jako kategorie zmediatyzowanych związków funkcjonalnych. Sztuka, jako autoteliczne zjawisko, pozbawione zadań i celów narzucanych z zewnątrz, jest mediacją, współtworzona przez jej cele, funkcje, cechy, w szczególności, poznawczą, czyli doznawania, a więc prawdziwościową, symboliczną, integracyjną. O poznawczej funkcji dzieła sztuki wspomina Marcin Urbaniak, kiedy dowiadujemy się

¹⁹³ F. Chmielowski, dz. cyt., s. 91.

¹⁹⁴ Ibidem, s. 99.

o "totalności świata oraz bytowego usytuowania człowieka w świecie", cytuje tutaj Gadamera oraz przekazuje, że jest to doświadczanie takiego aspektu świata¹⁹⁵.

Powstawanie sztuki, to rezultat odsłaniania prawdy świata. Sztuka jest ważna dla jego poznania, przez naukę, przez filozofię, artystów i odbiorców, mających rozwijać swój dyskurs, idąc po śladach intuicyjnego poznania artystycznego¹⁹⁶.

Ważną funkcją sztuki jest niesienie sensu, odczytywanie go, odsłanianie, wyjątkowe spotkanie dzieła i odbiorcy. Jest to wzajemna rozmowa, i dlatego Gadamer przywiązuje wielką wagę do języka, który uznaje za warunek „bycia w świecie”¹⁹⁷. Rozmowa za pomocą sztuki, ze znaczeniem które ona skrywa jest szczególnie. Jest ona konstytuująca istnienie jako rozumienie na głębszym poziomie uchwytowania znaczeń.

Artysta nie skupia się przede wszystkim na przekazaniu procesu rozumienia tworzonej przez siebie sztuki, tworzenie czytelności przekazu nie jest nadrzędne, istotniejsze staje się bycie w procesie tworzenia. Umiejętność oddania wrażenia jest oczywiście ważna i wymaga rzemiosła artystycznego, które w procesie tworzenia jest zawsze obecne. Rozumienie i interpretacja sztuki przysłaniają zagadnienie twórcy, ale też chodzi o to, że twórca nie jest osobą decydującą.

Nastawienie hermeneutyczne w estetyce tłumaczy przebieg sztuki i to jak „przyswajają”, przyjmują ją odbiorcy przez procesy rozumienia i interpretacji. Dzieło sztuki przekracza swoją wymowę nawet przeżycie estetyczne twórcy, w momencie kiedy jest on wobec niego jedynie pojedynczym odbiorcą.¹⁹⁸

Przekraczanie, skłonność do buntu, eksperymentu wobec spotkanych form sztuki jest naturalną tendencją w sztuce. Czy jednak w najbardziej radykalnej nowości nie mamy do czynienia z powtórzeniem? Świadome i nieświadome elementy funkcjonują w procesie formowania się dzieła i budziło to zawsze zaciekawienie na ile twórca wie, co robi, na ile działa intuicyjnie, pod natchnieniem.

3.5. Kreacja w ujęciu hermeneutycznym

Zdaniem Gadamera proces kreacji, nie jest dziełem geniuszu, czyli nieomylnym. To wiązałoby się z arbitralną, odgórną decyzyjnością, aktem woli, a to jak wiemy, nie jest dostępne człowiekowi jego skończonej egzystencji. Genialność jako kategoria u Heideggera zaczyna się od dociekań Kanta, o pięknie i sztuce, wpływa na nie estetyka romantyzmu, pisma Schellinga

¹⁹⁵ H.G. Gadamer, *Aktualność piękna*, dz. cyt., s. 43; M. Urbaniak, dz. cyt., s. 153.

¹⁹⁶ Ibidem, s. 100.

¹⁹⁷ *Uniwersalny wymiar hermeneutyki*, red. A. Przyłębski, Wyd. Humaniora, Poznań 1997, s. 7; M. Urbaniak, dz. cyt., s.114.

¹⁹⁸ F. Chmielowski, dz. cyt., s.101; H. G. Gadamer, *Aktualność piękna*, dz. cyt., s. 44.

i Goethego. Kant i romantycy, rozumieją twórcę jako spontanicznego sprawcę, będącego pod wpływem natury, swobodnego i pewnego dzięki intuicji. Dzieje się to z powodu inspiracji naturą, jej porządkiem, mimo że twórca nie zna źródła, z którego pochodzi pomysł, idea, twórczości, źródło natury pozwala na działanie geniuszu. Nieomyślność, spowodowana wpływem intuicji jest czymś odmiennym niż reguły i przepisy dające pewność. Estetyka romantyzmu uważa je za sztuczne. Geniusz zgodny z prawem natury, kierowany jest według jej praw intuicją, nie naśladuje jej form zewnętrznych. Ustala wzory dobrego, właściwego smaku. Geniusz staje się pozbawionym pełnej świadomości procesem łącznikiem, ujawniającym naturalne, przedrozumowe, aprioryczne zasady rządzące pięknem, mające moc wiążącą ludzi, geniusz jest w stanie dostrzec nowość w rzeczach, to co nie zauważone wcześniej. Posiada swobodę wizji, naturalność, brak ograniczeń. Natchniona naturą umiejętność kreacji piękna, nieświadoma, zdolność tworzenia to jedyny determinant piękna pod wpływem natury.

Gadamer zgadza się z dynamiką ujęcia procesu tworzenia przez Kanta i faktem, zjawiskiem przekraczania, poszerzania obrębu tradycji artystycznej, co powoduje zaistnienie nowych w sztuce zdarzeń. Genialność artysty i odbiorcy filozof opisuje nadwyżką sensu¹⁹⁹. Jest to zjawisko specyficzne dla gry i procesu. Natomiast krytykuje on radykalizm i jednostronne ujęcia koncepcji, która wyolbrzymia znaczenia podmiotu i subiektywizacji. Działalność artysty, twórcy nie jest według Gadamera rezultatem dobrych decyzji, braku błędów w działaniu geniusza, dotyczy to całego obszaru sztuki. Gra o sens, powstawanie sztuki, jest procesem mediującym. Twórca wybitny nie przewidzi każdego czynnika, pod jakimi warunkami przebiega gra o sens i jakie będą skutki, może jedynie jakichś skutków oczekiwać. Jest to zabieganie o odbiorcę, aby on reagował aktywnie, może być asymilacją tradycji form artystycznych, albo przekroczeniem ich, szukaniem nowych, aby przekraczać, dać wyraz nowym sensom.

Odbiorca wykazując zainteresowanie wkracza do gry sztuki, to powoduje nowy sposób komunikacji i porozumienia społecznego, między ludźmi, rozumienie i interpretację nowych faktów artystycznych. Nowe znaczenia, formy sztuki, wpływają na inne aspekty duchowej aktywności, duchowego życia człowieka. Światopogląd, sfery praktyczna i bytowa, podlegają procesowi dyfuzji²⁰⁰. Jest to osadzanie się wartości estetycznych, które wpływają na kształt stylu epoki, architektura, wnętrza, meble, przedmioty codziennego użytku, ogólnie rozumiany design. Zmiany w sztuce rzutują na środowisko, w którym człowiek żyje, kształtując swoją

¹⁹⁹ F. Chmielowski, dz. cyt., s. 102.

²⁰⁰ Ibidem, s. 103.

przestrzeń zgodnie z wrażliwością estetyczną. Formy i sensory są wybierane nieświadomie. Skok (*der Sprung*) Gadamera, unaocznia irracjonalny charakter, nieprzewidywalny efekt²⁰¹. Dzieło sztuki powstaje z powodu łańcucha przyczyn i skutków, konsekwentnie, od planowania do wykonania czynności, zależą one od wiedzy, woli autora, ale też udania się (*das Gelingen*), gdzie odbiorca ocenia i kwalifikuje wartości. Zgodnie z Gadamerem, twórca nie może całkowicie przewidzieć efektu swojej pracy, nie może dokonać również jej pełnej interpretacji. Założenie nieświadomego w części charakteru jego działalności, kreacji artysty, a także interpretacja i rozumienie ma naturę hermeneutyczną.²⁰²

Odbiorca spotyka się z dziełem sztuki i również przeżywa estetycznie. Jego doświadczenie estetyczne, także należy rozpatrywać jako szczególny przypadek doświadczenia hermeneutycznego, zbudowanego przez rozumienie, które jest podstawą zachowania się jednostki ludzkiej w jej świecie.

Doświadczenie estetyczne i hermeneutyczne mają naturę gry. Występują w niej różne momenty, także przeciwstawne, tworząc całość, będącą zespoleniem wydarzającego się procesu. Doświadczenie to jest inne niż naukowe, podmiot poznaje przedmiot. W złożonym świecie sztuki bywa też tak, że dzieło sztuki jako występ artysty jest osobowe, podmiot może być rozumiany jako dzieło sztuki, przedmiot jako podmiot i odwrotnie. Kim w takim ujęciu jest performer? Raczej nie przedmiotem dzieła sztuki, lecz jego przejawem. W pojęciu dzieła sztuki nie mieszczą się wszystkie jego znaczenia, ale intuicyjnie ciągle rozumiemy powiązane z dziełem sensory. Zasługą hermeneutyki jest m.in. zwrócenie uwagi na poznanie inne niż naukowe, na odczuwanie doświadczanego, które jest „doznawaniem oddziaływania, tego, co doświadczane”. *Erfahrung* jest doświadczeniem życiowym, *Forschung*, to doświadczenie naukowe, badanie, śledzenie²⁰³.

3.6. Poznanie hermeneutyczne

Hermeneutyczne doświadczenie estetyczne i naukowe są odmienne. Człowiek obcuje z przedmiotem, rozpoznaje jego budowę (strukturę formalną, która niesie sens) stopniowo, znajduje sensory, które jej odpowiadają. Ten proces posiada swój rytm i logikę, jest niemożliwy do przyspieszenia sztucznie, a więc naturalny. Nie jest ingerencją w przedmiot poznania, lecz wsłuchaniem się, otwarciem nań. Nie jest możliwy do powtórzenia, odtworzenia, dzięki teoretycznym, ogólnym schematom. Tworzenie sztuki może zawierać pewne schematyczne

²⁰¹ Ibidem.

²⁰² Uwagę budzi tutaj rozumienie intuicji jako możliwość działania kontrolowanego, ale podświadomego, w obszarze nieświadomym umysłu, badanego przez Freuda i Junga. Działanie nieświadome nie musi oznaczać braku kontroli.

²⁰³ Ibidem, s. 104.

elementy. Hermeneutyka nie proponuje metod interpretacji, ale raczej znajomość warunków i prawidłowości rozumienia. Nie ustala schematów poznania, to zadanie dyscyplin i badaczy z określonych dziedzin wiedzy. Ta dziedzina filozofii bada założenia, w tym przyjmowane nieświadomie, wpływające na zasady poznania, preferując je bardziej niż próbę wyprowadzenia podstawowych zasad poznawania. Specyfika *rozumienia* jako kategorii badanej przez hermeneutykę Gadamera, pozwala na weryfikację humanistycznych metod badawczych, poznanie ich wewnętrznej struktury, tradycji naukowej, modeli interpretacji sztuki związanej z psychologią, uwarunkowanej historycznie²⁰⁴.

Przedmioty kulturowe, miały wypracowane metody poznania w nurcie humanistyki scjentyistycznej, ujmujące relacje dzieł sztuki, oraz jej interpretatorów. Podejmowane cele poznawcze były zniekształcane, nieosiągalne. Składały się na nie oddziaływania podmiotu i przedmiotu, po drugie, bezstronny badacz, po trzecie, dzieło sztuki jako przedmiot posiadający ciągłą, niezmienną tożsamość. Tradycja ta zapoczątkowała metody traktujące poznanie jako aktywność myśli, zmierzającą do uchwycenia przedmiotu, przed owym poznaniem, oraz istniejącego niezależnie od poznania.

Hermeneutyka Gadamera nie ogranicza ludzkiej zdolności poznania, możliwości epistemicznej, do modelu poznania Kartezjusza, w szczególności nie widzi ich celności w przypadku zdarzeń, zjawisk kulturowych i dzieł sztuki. Momenty krytyki, postulaty, z ujęcia modelu poznania hermeneutycznego są następujące. Po pierwsze, poznający, interpretator nie jest bezstronny, obiektywny, tak jak zakłada pozytywistyczny ideał nauki, gdyż jest w tradycji, używa jej założeń, przyjętych nieświadomie. To jest uwikłanie w określający konkretny schemat poznawczy, przebieg poznania. Znaczenie ma także znajomość, pokazanie kontekstu kulturowego, związku z tradycją, to jest hermeneutyczna specyfika ujęcia sztuki, obok badania struktury, samej sztuki. Jest to pokazywanie nieznanych założeń, mających wpływ na tworzenie znaczenia prac artysty, jego wytworów²⁰⁵. Po drugie *Dasein*, to też odbiorca, interpretator, egzystencja będąca w pewnym zakresie, horyzoncie dziejowym, to więcej niż wpływ na przebieg i wynik interpretacji.

Ponadczasowa, ahistoryczna postawa badawcza, jest niemożliwa, nie można być wolnym od przekonań, poglądów, założeń, są one uprzedzeniami własnego czasu²⁰⁶. Poznanie naukowe dąży do zniesienia historyczności, ujęcie hermeneutyczne przeciwnie, przekształca je w pozytywny moment, wzbogacający interpretację.

²⁰⁴ Ibidem, s.105, zdanie Rosnera, cyt. za F. Chmielowski, dz. cyt.

²⁰⁵ Ibidem, s.108.

²⁰⁶ Ibidem, s.105.

Po trzecie, znaczenie ma hermeneutyczna postawa otwarcia na prawdę, sens przedmiotu poznania, gotowość do konfrontowania, weryfikowania przekonań, sądów z dziełem sztuki, jego źródłowym, osobistym odbiorem. Przekonania i sądy odbiorcy na temat dzieła sztuki stają w konfrontacji z jego wyrazem, sposobem wpływu na podmiot.

Po czwarte, dzieła sztuki, czyli przedmioty interpretacji hermeneutycznej, nie są bytami substancjonalnymi, istniejącymi niezależnie, czy też na zewnątrz podmiotu poznającego. Nie ma ich danego całego znaczenia poprzedzającego proces interpretacji, np. intencji autora, pierwotnego znaczenia historycznego, lub obiektywnej w znaczeniu struktura. Sens, istnienie dzieła sztuki, przyjmuje kształt w jednostkowej interpretacji, stopieniu horyzontów, tam proces nie kończy się, pozostaje otwarty.

Cel poznania w ujęciu hermeneutyki, jest realizacją otwartej postawy, cel nie jest ani praktyczny, zakładający opanowanie, czy zawładnięcie przedmiotem; ani wyłącznie teoretyczny, czyli ukierunkowany na gromadzenie obiektywnej wiedzy. W koncepcji zwraca się uwagę na zaaranżowanie warunków, aby dzieło przemówiło, działając na interpretatora, co umożliwia zaistnienie dzieła sztuki w pełen sposób.

Dilthey nie uznaje istnienia absolutnych kategorii estetyki, co tłumaczy zmiennością historii. Gadamer rozważa świat sztuki odwołując się do piękna, jako naczelnej kategorii estetycznej. To pojęcie o długiej tradycji ma wiele znaczeń, rozważanych kontekstualnie stosowane, jest więc nieostre, wieloznaczne. To był też powód jego zakwestionowania, w badaniach estetyki współczesnej²⁰⁷. Niezwykle ważne dla przełamania tego impasu było podjęcie kwestii aktualności przez Gadamera.

Treść pojęcia piękno *kalon*, wiąże się ze znaczeniem praktycznym terminu, rzeczy nim określane zyskiwały wysoką ocenę. Nie w sensie metafizycznym, czyli najwyższej idei, wartości, ale w sensie praktycznych zachowań ludzi, pojęcie to staje się interesujące dla Gadamera. Starożytni Grecy pięknem wyrażali uznanie wobec czegoś w życiu publicznym, godnym zachowania, utrwalenia, uświęcenia w obyczajach, zwyczajach. Piękne było to, co pokazywane bez zawstyżenia innym, wywoływało dobre oceny i reakcje. Uznanie i przyzwolenie wszystkich, to było „żywe zainteresowanie pięknem”²⁰⁸. Powszechne uznanie skutkowało, że nie było konieczności jego określenia, definicji, uzasadnienia. Piękno było oczywiste, dlatego nie definiowane. Gadamer zwraca uwagę na tę cechę piękna, w ujęciu

²⁰⁷ Ibidem, s. 107.

²⁰⁸ Ibidem, s. 107.

hermeneutycznym. Koncepcja Gadamera, zawiera pitagorejsko-platońską koncepcję, czyli nieoddzielność piękna i natury.

Sens tworzy, układa piękno atrakcyjne dla zmysłów, to ten sam sens, ustanawiający kosmiczny porządek, kosmos. Świat ma porządkującą energię, Gadamerowskie mimesis, sprawia, że jest kosmosem, nie chaosem, a więc osnową harmonii jako piękna bytu. Doświadczenie i zrozumienie, energii porządku w przedmiotach i sztuki to doświadczenie i zrozumienie pojęcia piękna samego w sobie. Istota piękna łączy się z jego charakterem pośredniczącym, istnieniem i działaniem przypominającym światło. Światło pośredniczy między percypującym i rzeczą, piękno między ideą i zjawiskiem, jest uzmysłowieniem idei, jej światłem²⁰⁹. Z jasności sensu, wyłania się powszechność porozumienia w rzeczach pięknych, przedstawiających się jako piękne, podstaw integrującej funkcji sztuki.

W ludzkim skończonym doświadczeniu przejawia się świecenie piękna²¹⁰. W Heglowskiej koncepcji filozofii nieskończonej wiedzy, sztuka jest formą przedstawienia, sposobu istnienia piękna. Gadamer uważa, że ilustruje ogólną konstytucję bytu, to jak istnieje piękno, pokazuje jak funkcjonuje byt²¹¹. W związku z tym nie trzeba sprawdzać, czy Hölderlin, Rilke wierzyli w swoje anioły i bogów, ponieważ, upodobanie estetyczne jest bezinteresowne²¹². Ma przedmiot, ale smak estetyczny nie ma użytkowego charakteru, nie jest poddany pragnieniu dobra, znaczy pozytywnie, że istnienie nie ma możliwości dodania niczego do „estetycznej zawartości upodobań”, do „czystego widoku” i byt estetyczny jest autoreprezentacją, z tego właśnie powodu. Gadamer powołuje się na św. Tomasza, dobro jest pragnieniem, piękno jest poznaniem²¹³. Piękno prześwieca na wzór światła.

Gadamer przedstawia starożytne rozumienie sensu sztuki, „wedle tradycji przeznaczeniem sztuki, która obejmuje też wszelką świadomą adaptację przyrody do potrzeb człowieka jest prowadzenie własnej uzupełniającej i wypełniającej działalności w obrębie danych i uwalnianych przez przyrodę przestrzeni”²¹⁴. Sztuki piękne widoczne z perspektywy Arystotelesa udoskonalają rzeczywistość (*techne*), nie są opartym na pozorze maskowaniem. To jest rozszerzenie ram przyrody. W ten sposób sztuka ma i jest swoją perspektywą, „chce panować autonomicznie”, za pomocą praw piękna przekształca granice rzeczywistości²¹⁵.

²⁰⁹ Ibidem, s.108; H. G. Gadamer, *Prawda i metoda*, dz. cyt., 432-434.

²¹⁰ Ibidem, s. 438.

²¹¹ Ibidem, s. 439.

²¹² Ibidem, s. 440.

²¹³ Ibidem, s. 439; św. Tomasz, *Summa teologiczna*, I, qu, 5,4 i in.

²¹⁴ H. G. Gadamer, *Prawda i metoda*, dz. cyt., s. 105; Arystoteles, *Fizyka*, przekł. K. Leśniak, Warszawa, 1968, II 8, 1992, 15, cyt. z Arystotelesa „sztuka częściowo uzupełnia to, czego natura nie może urzeczywistnić, a częściowo ją naśladować”.

²¹⁵ F. Chmielowski, dz. cyt., s. 105.

Doświadczenie estetyczne nie wywodzi się z bytu rzeczywistego. Jest ono metodą poznania sensu sztuk, ponieważ *widzi ono* prawdę w tym czego doświadcza. Doświadczenie estetyczne w swojej istocie prowadzi do tego, aby nie zanegować, czyli uniemożliwić inne, właściwe doświadczenie rzeczywistości, doświadczenia tego, w sensie subiektywnego ujęcia nie można zdyskredytować. Część doświadczenia estetycznego będzie nie tylko pozorem, artystyczną nasyconą emocjami kreacją, w części przekazu dzieła mogą być fakty, które można błędnie zrozumieć, nie są one jednak najważniejszą częścią dzieła sztuki²¹⁶.

Świadomość wykształcona estetycznie, wyłania się z określonego pojęcia sztuki, dzieło sztuki wewnątrz świadomości estetycznej nie należy do swego świata, to ona jest w centrum i według niego, ona mierzy wszystko, co uchodzi za sztukę. To jest roszczenie wykształconej świadomości estetycznej, do posiadania decyzji o tym, co ma wartość, co jest jakością. Rzecz dzieła sztuki przemawia do odbiorcy poprzez wolność, którą potrafi przekazać poprzez materię artysta²¹⁷. Jest to wolność oraz piękno, o którym można powiedzieć, że pochodzą ze świata ducha.

Istotny jest dla określenia dzieła sztuki i przeżycia estetycznego proces abstrakcji. Świadomość estetyczna dokonuje „odróżnienia estetycznego”²¹⁸. Kontekst pierwotny, życiowy dzieła sztuki, jego funkcje są mniej ważne, szukamy „czystego dzieła sztuki” i pozwalamy temu, zauważonemu dziełu istnieć. Jest to poszukiwanie przeżycia estetycznego, które może się wtedy wydarzyć. Jednak świadomość estetyczna jest jednocześnie historyczna, symultaniczna w charakterze. Świadomość kulturowa ma powiązanie historyczno-estetyczne. Symultaniczność, w tym ujęciu oznacza świadomość historycznej względności smaku, doświadczenie i obserwowanie różnych smaków i nie uznawanie preferowanego za nadrzędny. Gadamer zwrócił też uwagę na obecność simulakrycznych przestrzeni w kulturze nowoczesnej powołując się na przykład kreowania walorów estetycznych w folderach turystycznych i stały się symbolami podróży²¹⁹. *Wolny artysta* tworzył bez zamówienia, od siebie, w XIX był członkiem bohemy, żył w drodze, jest to pewien styl życia artysty. W rozważaniach o pięknie poruszany jest też problem wspólnoty i kultury estetycznej. Nie zaprzecza ona prowadzeniu gry, istotnemu elementowi jaki właściwy jest sztuce. Gra uwalnia od inicjatywy, pozwala zatracić się w sobie, gracz ma „spontaniczną skłonność do powtarzania”²²⁰. Stałe odnawianie

²¹⁶ Ibidem, s. 107.

²¹⁷ K. Kaśkiewicz, *Piękno naturalne a piękno dzieł sztuki w Kallias-Briefe Fryderyka Schillera*, „Estetyka i Krytyka”, 2003, 1(4), s. 10.

²¹⁸ F. Chmielowski, dz. cyt., s.108.

²¹⁹ Ibidem, s. 110.

²²⁰ Ibidem, s.124.

się gry, która nadaje jej formę, refren, to proces przyrody, gdzie jest wiele powtarzalnych zjawisk. F. Schlegel i święte reguły sztuki to pewne odwzorowanie gry świata, nieskończonej, dzieło sztuki wiecznie siebie kształtuje²²¹. „Dzieło sztuki należy do świata, któremu się reprezentuje”²²². Muzyka ma zabrzmieć, przedstawienie być zagrane, obraz zobaczony.

Zachowanie estetyczne nie jest świadome, czyli „jest czymś więcej, niż samo o sobie wie”. Jest częścią procesu prezentacji bytowego, bytu, cechuje grę jako grę. Całość, grana gra odsłania swój byt²²³. Analiza powoduje, że mimetyczna prezentacja, urzeczywistnia wymagania scenariusza. Właściwe doświadczenie widowiska nie zachodzi podczas jego analizy, np. gdy rozważamy pochodzenie czytanej, odgrywanej baśni²²⁴.

Byt dzieła sztuki, stający się jest wystawiany, pośredniczący, nastawiony na celowe pośredniczenie odbioru²²⁵. „Dzięki konkretyzacji i konstytucji dzieło sztuki jest doświadczane w swej jakości estetycznej, zgodnie z estetyką „formativita” L. Bayersona²²⁶. „Konkretyzacja przedmiotu estetycznego jest miejscem oceny dzieła sztuki²²⁷”. Dzieło sztuki jest nawarstwieniem się poszczególnych przedmiotów estetycznych, współbrzmiących ze sobą interpretacji, bycia z artefaktem. Jego miejsce wydarzania się jest we wspólnym doświadczeniu estetycznym uczestników sztuki którzy potwierdzili wzajemnie jego obecność, wartości, które są obecne, a jednocześnie wspólnie kreowane. Przeżycie estetyczne kiedy się dzieje, nie pozwala na jednoczesne precyzyjne uchwycenie przedmiotu estetycznego, wkroczenie kategoryzującej logiki jest tym co Gadamer nazywał spóźniającą się prawdą, wykraczaniem poza istotę przeżycia próbując jest prawidłowo określić. Doświadczanie przekształca się w wartościowanie, osąd, ocenę, i tym samym w doświadczenie, gdzie pamięć pozwala na określenia. Samo bycie ma charakter czasowy, jest tu oto, umożliwia za pomocą doświadczenia estetycznego ujrzeć prawdę istnienia granej gry²²⁸.

Podsumowanie

Jak przebiega proces powstawania myśli? Doświadczenie jest rozumieniem. Dzieło sztuki jest uświadamianym sobie w swoim powstawaniu procesem twórczym.

Teoria hermeneutyczna przypomina teorię wieloświata sir Hue Everetta, przestrzeń myśli istnieje w dużym stopniu z siłą pojedynczego umysłu człowieka będącego bardziej zestawem

²²¹ Ibidem, s. 124.

²²² Ibidem, s. 133.

²²³ Ibidem, s. 134.

²²⁴ Ibidem, s. 134.

²²⁵ Ibidem, s. 135.

²²⁶ Ibidem.

²²⁷ Ibidem, s. 135, Gadamer nie zgadza się z Ingardenem, tekst Ingardena z 1959.

²²⁸ Ibidem, s. 250.

procesów, paradygmatycznych przemian niż nieruchomym punktem, dynamiczną zmienną, której ciąg przybiera kształt ciała. Hermeneutyka jest ujęciem świata „stawania się” (*das Geschehen*), gdzie egzystencja, życie ma charakter dziania się, jest dziejowe, czasowe i zawsze niestałe.

W świecie doświadczanym, ludzkim, wszystko ulega przemianie, ale inaczej, niż sądził Heraklit, można wejść w nurt tej samej rzeki, wrócić do pewnego procesu, ciągu wydarzeniowego, oraz poznania jego specyfiki, powtarzania się jego układów²²⁹. Jest to transcendentna dziejowość (w charakterze czasowości), którą Gadamer nazywa *Wirkungsgeschichte*, obejmująca rzeczywistość poznania i tego, kto ją poznaje²³⁰. Hermeneutyka bada nieświadomione czynniki kierujące powstawaniem myśli. Interesuje ją co jest bodźcem, impulsem uruchamiającym procesy myślowe w odbiorze świata.

W odbiorze sztuki poza językiem istotny jest dotyk, obraz, dźwięk, smak i zapach, zakorzenione w warstwie znaczeń kulturowych. Człowiek posługuje się unikalnym dla siebie językiem werbalizacji swoich myśli. Hermeneutyczne doświadczenie estetyczne jest tworzone ze świadomości interpretatora jako współtwórcy. Subiektywne ujęcie procesu jest jego wzbogaceniem, zaś w pełni obiektywny odbiór nie jest możliwy.

Współczesna sztuka interaktywna przenosi interpretatora, odbiorcę sztuki na inny poziom uczestnictwa. Artysta jest inicjatorem zdarzeń, a uczestnik próbuje odczytać i wykorzystać podpowiedzi jakie niesie zdarzenie współkształtując dzieło sztuki. W polu sztuki realizuje się potrzeba dialogu międzyludzkiego i dialog ten w sztuce interaktywnej jest na szczególnie widoczny dzięki sugestywności środków wzmacniających siłę przeżycia estetycznego i jego umiejętność przekształcania tożsamości odbiorcy. Interpretacja traci wtedy funkcję odczytu znaczeń dzieła sztuki i zrozumienia zamysłu artysty. W perspektywie hermeneutycznej priorytetem nie jest konstrukcja najodpowiedniejszej metody badawczej, lecz jej uzupełnianie, doprecyzowanie i przenoszenie w pole świadomości brakujących elementów umożliwiających rozumienie.

Hermeneutyczne doświadczenie estetyczne staje się jakby skupionym *byciem* w polu sztuki, które ujawnia się balansując między jakościami odczucia, emocji i przeżyć powiązanych z poznawaniem. Myśl może być medium sztuki, źródłem bodźców estetycznych. Sztuka konceptualna powstała w wyniku uświadomienia sobie, że odbiorca może odkrywać sens razem z artystą a same cechy artefaktu są drugorzędna. Jeśli sztuka jest grą i tworzy wspólnotę, także

²²⁹ Ibidem, s. 99.

²³⁰ Ibidem.

wspólnotę myśli to dzieło powstaje w swojej pełni dopiero w odbiorze przez drugiego człowieka. Nawet artysta w procesie tworzenia może nie uświadamiać sobie pełnej wymowy swojego artefaktu, dopiero stając w roli percypującego własną pracę może ją dopełnić i niejako skonfrontować się powstającym dziełem sztuki, którego jest częścią, wnosząc wraz ze swoim doświadczeniem także cechy pewnej formacji kulturowej.

4. Pragmatyczne doświadczenie estetyczne

4.1. Główne założenia pragmatyzmu

Pragmatyzm stał się, tak jak określa go jego prekursor Charles S. Peirce, metodą ustalania znaczeń słów i pojęć. Za maksymę pragmatyzmu można uznać, że „treść jakiegokolwiek koncepcji lub idei wyczerpuje się w jej skutkach praktycznych”²³¹. Praktyczne skutki mają wyznaczać treść koncepcji, pojęcia ale nie tylko dostępnego w percepcji czysto zmysłowej, metoda pragmatyczna dotyczy również faktów obiektywnych, natomiast w przypadku sfery subiektywnej i przeżyć - *qualiów*, metoda ta się nie sprawdzi.

„Rozważmy jakie to skutki, o których da się pomyśleć, że mają praktyczny wymiar, wiążemy myślowo z przedmiotem naszej koncepcji. Nasza koncepcja tych skutków jest zatem całą naszą koncepcją tego przedmiotu” tak zapoczątkowuje pragmatyzm Peirce²³².

William James odwoływał się do Peirce’a: „Ostatecznym sprawdzianem dla nas tego, jakie znaczenie ma jakaś prawda, jest w istocie rzeczy działanie, które ona dyktuje lub inspiruje. Jednakże inspiruje ona to działanie dzięki temu, że wpierw przepowiada, że nasze doświadczenie przybierze pewien określony kształt, który będzie wymagał od nas tego działania. (...) zasadę Peirce’a - efektywne znaczenie każdego twierdzenia filozoficznego można zawsze sprowadzić do jakiejś konkretnej konsekwencji w naszym przyszłym doświadczeniu praktycznym, czy to pasywnym; przy czym chodzi tu raczej o fakt, że doświadczenie to musi być konkretne, a nie o fakt, że musi być aktywne.”²³³

Peirce używał metody pragmatycznej do rozjaśnienia słów i rozróżniania abstrakcyjnych pojęć i koncepcji. James poszedł dalej, chciał nią rozstrzygać spory filozoficzne. James uważał, że możemy określić prawdą te idee, które potrafimy przyswoić, uprawomocnić, potwierdzić oraz zweryfikować. Uważał również, że koncepcja prawdy jest

²³¹ T. Szubka, *Filozofia analityczna a pragmatyzm*, Studia Philosophica Wratislaviensia, t. 6, nr 3, Wyd. Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2011, s. 18.

²³² T. Szubka, *Neopragmatyzm*, Wyd. Naukowe UMK, Toruń 2012, s. 14; C. S. Peirce, *Jak uczynić nasze myśli jasnymi* [w:] C. S. Peirce, *Wybór Pism semiotycznych*, Polskie Towarzystwo Semiotyczne, Warszawa 1997, s. 81.

²³³ Cyt. za T. Szubka, *Neopragmatyzm*, dz. cyt., s. 16; James W. *Pojęcia filozoficzne a praktyczne wyniki Philosophical Conceptions and Practical Results* odczyt z 1898, <<http://www.sady.up.krakow.pl/fil.james.pojecia.filozoficzne.htm>>, [dostęp:22.06.2023].

pewnym ustaleniem na którym nie można całkowicie polegać. Jest to tak samo ryzykowne jak upatrywanie w świadomym doświadczeniu źródła wszelkiego poznania. Do każdej idei, zwłaszcza tej którą się upowszechnia jest potrzebny ostrożny dystans, właściwy postawie naukowej.

John Dewey stosował podejście instrumentalne, chciał stworzyć opartą na logice teorię pojęć, sądów i wnioskowań. Rozum jest w stanie poprowadzić myśl według reguł, określonych konsekwencji dla myśli w jej rozwoju. W ten sposób powinny powstać ogólne formy rozumowania, nie sprowadzone do określonych pojęć i sądów²³⁴. Myśl według Deweya jest początkiem zmiany zdarzeń i faktów tak, aby były dostosowane do stawianych sobie celów, a w dalszej konsekwencji nie tylko własnych ale innych osób²³⁵.

Neopragmatyzm spopularyzował Richard Rorty, uważając, że przekracza on założenia filozofii analitycznej. Poszukiwanie uzgodnień w porozumieniu społecznym, gdzie eliminuje się przygodne punkty wyjścia w ustalaniu prawd to możliwość zaprogramowania określonego działania, człowiek jednak nie może być maszyną mimo potrzeby określenia logiki wszystkich swoich działań. Określenia potrafią podlegać prawom konwersacji, a nie poszukiwania natury pojęć, przedmiotów²³⁶. Prawdy w tej sytuacji stają się ustaleniami, jedynie tym, co społeczeństwo wprawia w ruch aby funkcjonować. Nie działają wtedy irracjonalne siły, trzeba dokładać wspólnych starań aby nie wchodziły w grę emocje bez kontroli, nierzeczywiste nadzieje, myślenie życzeniowe. Konwersacja społeczna staje się budulcem świata człowieka. Rorty jest przekonany, że wszystko ze świata człowieka jest konstrukcją społeczną oraz ma charakter językowy²³⁷. Wobec tego stwierdzenia słowa Putnama przypominają o prostej zasadzie, że możemy opisać zarówno góry i gwiazdy, ale nie stwarzamy ich za pomocą myśli i języka, jedynie można je wtedy opisać²³⁸. Realizm pragmatyczny Putnama polega na zbudowaniu schematu pojęciowego najlepiej dostosowanego do użytkowania, ale od rzeczywistości zależy czy odpowiedzi będą trafne, słuszne wewnątrz tego schematu²³⁹. Pragmatyzm w neopragmatyzmie znajduje dalszą drogę, która wiąże się z filozofią języka, lecz jest innym rozwiązaniem, ponieważ poza nią wykracza.

²³⁴ Szubka T., *Neopragmatyzm*, dz. cyt., s. 19.

²³⁵ *Ibidem*, s. 20.

²³⁶ Szubka T., *Filozofia analityczna a pragmatyzm*, dz. cyt., s. 23, 24; R. Rorty, *Konsekwencje pragmatyzmu: eseje z lat 1972-1980*, Wyd. IFiS PAN, Warszawa 1998, s. 212.

²³⁷ Szubka T., *Filozofia analityczna a pragmatyzm*, dz. cyt., s. 24.

²³⁸ Putnam H., *Words and Life*, Cambridge 1994, Harvard University Press, s. 303, cyt. za Szubka T., *Neopragmatyzm*, dz. cyt., s. 167.

²³⁹ Szubka T., *Neopragmatyzm*, dz. cyt., s. 167.

Najbliższe jest mi szerokie rozumienie pragmatyzmu jako filozofii działania, filozoficznego badania jak przebiega ten proces, aby był efektywny, jest to „otwartość na problemy praktyki”²⁴⁰.

Dewey zmienił znaczenie kluczowych dla jego filozofii pojęć doświadczenia i interakcji. Z pierwotnej całości doświadczenia wyłaniają się organizm i środowisko, element podmiotowy i przedmiotowy, traktowane jako aspekty funkcjonalne. Funkcjonalność staje się rozważanym zagadnieniem, w miejsce ontologii, to jest istotna zmiana²⁴¹. Świat w takim ujęciu jest wciąż w formie niegotowej, otwartej na przekształcanie się doświadczeniowego procesu, gdzie pomniejsze części (doświadczeń) uzyskują konkretne formy, ale nadal są w toku zmiany. Interakcja staje się w tym rozumieniu wszechstronną, organiczną całością, gdzie panuje zasada wykrycia funkcji zjawisk, zamiast traktowania ich jako transcendentnych idei. Dewey buduje ścieżkę pomiędzy dwiema tradycjami filozoficznymi, analityczną i europejską filozofii dekonstruktywistycznej Foucaulta i Deleuze’a²⁴². Szuka podejścia, aby nie tłumaczyć świata poprzez metafizykę w której budowali swoje rozumienie Nietzsche i Heidegger krytykowany przez Derridę.

Cechy pragmatyzmu Rorty’ego, to antyesencjalizm, gdzie nie ma różnicy między wartościami a faktami, nie ma ograniczeń dla badań, są jedynie uwagi współbadaczy²⁴³. Rorty analizuje różne ujęcia pragmatyzmu, nurt powstały pod wpływem Kanta, heglistów, wypowiadając się o trzech trwałych danych w filozofii. James i Dewey tak jak Rorty nie byli przekonania do ahistorycznego kontekstu pojęć, ale wnioski Rorty’ego są bardziej skrajne. Rorty w książce *Filozofia a zwierciadło natury*, odnosi się do filozofii m.in. Dewey’a Wittgenstein’a i Heideggera. Jego stanowisko to zwrot antyesencjalistyczny, antysystematyczny, antykartezjański, antyspekulatywny, przeciwko dążeniom fundacyjnym w filozofii, odrzucenie koncepcji reprezentacji i prawdy. Badania Rorty’ego powodują wzrost popularności koncepcji pragmatycznej, powstaje neopragmatyzm.

W *Konsekwencjach pragmatyzmu* Rorty’ego istotny jest antyesencjalizm, w którym takie pojęcia jak prawda, rozumiana w kategoriach praktyki i działania, są konsekwentnie kwestionowane. Nie ma różnicy epistemologicznej między prawdą a tym, co być powinno, co jest, nie ma ramy metafizycznej między faktami a wartościami, nie ma ramy metodologicznej między etyką czy nauką, nasza wiedza i innych mówi o świecie.

²⁴⁰ S. Stankiewicz, dz. cyt., s. 17.

²⁴¹ Ibidem, s. 16.

²⁴² empiryzm brytyjski: Berkeley, Hume, linia ewolucyjna od Kartezjusza, Francis Bacon badacze Johna Dewey’a: John McDermott, Thomas M. Alexander, Krystyna Wilkoszewska

²⁴³ Ibidem, s. 30.

O prawdzie, wiedzy i moralności James i Dewey mówili, że nie ma specjalnych narzędzi filozoficznych, które pozwalają dotrzeć do (powszechnego, ahistorycznego) wspomnianego kontekstu, czyli nie ma jednego ujęcia podstaw filozoficznych w kulturze, moralności, polityce, religii. Każdorazowo opis tych dwóch filozofów to uniwersalizacja okoliczności społeczno-historycznych.

Sebastian Stankiewicz przytacza słowa Rorty'ego, według których pewnikiem dla Kanta miała być fizyka newtonowska, oraz z właściwym dla siebie zjadliwym humorem pisze o traktowaniu filozofii jako pewnego rodzaju gry, gdzie istotne stają się pietyzm i delikatność, powstaje specyficzna karykatura procesu myślowego²⁴⁴. Hegel wg Rorty'ego uważa, że nie ma trwałych danych w filozofii. Thomas S. Kuhn w publikacji *Struktury rewolucji naukowych* podkreśla niecałkowity obraz ludzkiej wiedzy. Rorty aprobuje krytykę kultury Deweya, mimo odrzucenia ważnych punktów jego teorii²⁴⁵.

U Dewey'a estetyka łączy się z „innymi założeniami ogólnofilozoficznymi”, podobnie jest u Shustermana. Stankiewicz wyodrębnia kluczowe zagadnienia estetyki pragmatycznej Shustermana takie jak:

1. konstruktywne rozumienie teorii filozoficznej,
2. kwestia doświadczenia,
3. zagadnienie melioryzmu,
4. problem kontekstualizmu i metody,
5. zadanie rekonstrukcji.

Uważa on, zgodnie z Deweyem, odmiennie niż Rorty, że należy budować dobre projekty filozoficzne, w relacjach, w środowisku materialnym, społecznym i kulturowym. Shusterman prezentuje tak jak Dewey stanowisko krytyczno-konstruktywne, gdzie ważniejsze jest nie tyle przedstawianie pojęć, ale kształtowanie ich²⁴⁶. Celem nie jest przedstawianie zjawisk wierne i neutralne, ponadczasowe, a tym samym tracące kontekst kulturowy, tylko konkretna wiedza jak udoskonalić doświadczenie. Shusterman zainspirowany związkiem teorii i praktyki u Dewey'a, rozumie go bardziej bezpośrednio tworząc somaestetykę, filozofię połączoną z treningiem ciała²⁴⁷.

Zarówno Dewey jak i Shusterman uważają, że aktywność praktyczna, jej problemy budzą potrzebę budowy teorii, która opiera się na praktyce²⁴⁸. Shusterman szuka korzeni

²⁴⁴ Ibidem, s. 33

²⁴⁵ Ibidem, s. 35

²⁴⁶ S. Stankiewicz, dz. cyt., s. 38; R. Shusterman, *Estetyka pragmatyczna*, dz. cyt., s. 14-15.

²⁴⁷ S. Stankiewicz, dz. cyt., s.40, 41; R. Shusterman, *Estetyka pragmatyczna*, dz. cyt., s. 16-17.

²⁴⁸ S. Stankiewicz, dz. cyt., s. 39.

stworzonej przez siebie somaestetyki w tradycjach azjatyckich, oraz wśród idei starożytnych Greków, Sokratesa, cyrenaika Arystypa i cynika Diogenesa. Stankiewicz stara się pokazać przyczynę odrzucenia poprzez Rorty'ego terminu filozofia, jako wąskiego, formalnego podejścia w filozofii analitycznej. Dewey i Shusterman uważają, że filozofia jest blisko powiązana z innymi naukami, a interdyscyplinarny charakter to cecha właściwa filozofii. Dewey zajmował się aspektem działania w świecie, uważał więc, że filozofia musi być powiązana z naukami społecznymi i historycznymi, sztuką jako przejawami ludzkiej aktywności. Shusterman również założył, że jego somaestetyka jest interdyscyplinarna i aby właściwie przedstawić filozoficzny wymiar tej dziedziny jest potrzebna wiedza z obszaru biologii, neurofizjologii. Nie można pominąć badań socjologii ani wpływu ciała na kształtowanie się kultury. Rozumienie charakteru filozofii to właściwe użycie nauki (w somaestetyce biologicznej) powiązanej z innymi dziedzinami, potrafiącej przejść na meta poziom refleksji płynącej z wiedzy interdyscyplinarnej.

Refleksja nad ludzkością, całokształtem jej osiągnięć jest potrzebna, natomiast kiedy jest niewłaściwie potraktowana, pełna zbędnych komentarzy rozpatruje oczywistości, wówczas umysły badaczy takich jak Rorty kwestionują zasadność całej dyscypliny. Jednak historia nauki nieustannie jest procesem wyboru między właściwymi a zbędnymi badaniami. Antyfundacjonizm w wydaniu Rorty'ego jest skrajny, skutkuje odrzuceniem pojęcia doświadczenia, unikaniem metafizyki. Antyfundacjonizm jako cecha pragmatyzmu jest obecny u Dewey'a i Shustermana, ale mniej skrajnie. Shusterman przejmuje kluczowe dla Dewey'a pojęcie doświadczenia estetycznego. Dewey starał się pokazać doświadczenie takie jakie jest, w swojej właściwej formie, gdzie nie można określić wszystkiego jasno i do końca, tak jak charakter ludzkiej myśli nie jest tylko mechanizmem. To podejście jest trudne, może wydawać się niewystarczająco naukowe, wiedza potrzebuje jasno określonych fundamentów.

Shusterman stara się nieco bliżej, dokładniej określić doświadczenie i dochodzi do wniosku, że rozwiązaniem na jego trudne do wytłumaczenia elementy staje się zakorzenienie umysłu w ciele. Dewey uważał, że z bezpośredniego, niedyskursywnego doświadczenia powstaje dyskursywna refleksja. Ten cały proces jest złożonym doświadczeniem „an experience”, spełnienie tego procesu to wyodrębnienie pojedynczego doświadczenia spośród innych. Dewey podaje cechy doświadczenia, zaznacza fundament, ale również opisuje ten jego charakter, który jest o wiele trudniejszy, a być może niemożliwy w systematyzacji. Shusterman stara się unikać niedyskursywnych zagadnień, poszukuje określonego charakteru doświadczenia, biorąc pod uwagę zarzuty Rorty'ego. Jak podaje Stankiewicz, Shusterman traktuje doświadczenie jako jednostkę opisu, posiadającą pewne cechy. Doświadczenie jako

efekt połączenia ciała i umysłu powoduje jego uwarunkowanie w emocje, wolę i znaczenie, wyłania się jego cecha poznawcza. Shusterman niedyskursywnych cech tego pojęcia unika, pozostawia je niewyjaśnione, na rzecz uchwytowania jasnych elementów tego zjawiska.

Melioryzm jest jedną z najważniejszych zasad w antyfundacyjnym pragmatyzmie Dewey'a, oznacza odrzucenie przyczyny celowej i traktowanie rzeczy jako fundamentów samych w sobie, czyli nie możliwych do poznania do końca. Dewey rozumie zasadę melioryzmu poprzez brak apriorycznych celów doświadczenia, zamiast tego celem staje się perspektywa kierująca jego przebiegiem, a cel który doświadczenie osiąga jest nieco inny niż przewidywany, oraz nigdy nie ostateczny, zamiast tego staje się warunkiem następnych doświadczeń. Osiągnięcie celu doświadczenia nadaje mu pewnej stabilności, Dewey podkreśla, że mimo to, wciąż jest wyznacznikiem bardzo podatnym na zmianę. Źródła wiedzy, naukowe dane powinny być poddawane ciągłej weryfikacji. Zapis pamięci, wspomnień, czyli również wiedza naukowa, w mniejszym lub większym stopniu jest ewoluującym tworem, fragmentem żywej tkanki. Shusterman odnosi się do założenia Peirce'a, że kres badania, weryfikowania przyjętego doświadczenia będzie oznaczał koniec rozwoju tego procesu.

Doświadczenie według Dewey'a posiada stałe cechy. Mimo, że oczywiście treść doświadczenia ewoluuje, zmienia się w perspektywie społeczno-historycznej.

To według Rorty'ego wyklucza niezmiennosc reguł i są to konsekwencje zbytnich uproszczeń. Shusterman, tak jak Dewey, przyjmuje fakt powstawania pewnych uogólnień, mimo zmieniającego się kontekstu, wierząc w stabilną teorię mogącą współpracować z historyczną praktyką. Stankiewicz uważa, że w sferze deklaracji Shusterman jest bliższy Rorty'emu, a w praktyce bardziej Deweyowi. Czyli Shusterman przyjmuje za Rortym wszechobecny kontekstualizm, ale uważa jednak, że doświadczenie może przenikać pewne konteksty.

Rekonstrukcja jest ważną cechą filozofii Deweya, doświadczenie w dużym stopniu tworzy się na zasadzie przebudowy doświadczeń innych osób. Według Rorty'ego nie należy szukać dostępu do świata za pomocą doświadczeń innych osób, żyjących w innych czasach. Skłonność do dekonstrukcji Rorty'ego, to cecha epoki, spuścizna powojennego zwątpienia w ustalone wcześniej porządki. Dewey prezentuje inne podejście, które kontynuuje Shusterman. Obydwaj filozofowie traktują doświadczenia innych jako pomoc w porządkowaniu własnych. Kiedy stykają się z ujęciem innego człowieka, odkrywają własne nowe znaczenia i sposoby działania. Cenne ujęcia pojawiają się w zderzeniu znaczenia z wiedzą innych ludzi, nie są traktowane jako rodzaj prostego tylko jej przeżycia, dopiero właściwe ujęcie, dystans pozwala na tworzenie własnego doświadczenia. Filozof szuka współczesnego ujęcia problemów stosując podejście pragmatyczne. Cecha zasady rekonstrukcji Dewey'a to nie włączanie

zupełnie nowych elementów, ale nowych wymiarów, znaczeń wypracowanej już wiedzy, oraz zgodnie z zasadą melioryzmu ciągła otwartość na zmianę, aby nie tworzyć dogmatów.

Dewey i Shusterman rozumieją pragmatyzm w ujęciu pozwalającym na głębszą interpretację. Shusterman przyjmuje podejście melioratywne, krytyczno-rekonstrukcyjny charakter pragmatyzmu, kontynuując rozwiązania wypracowane przez Dewey'a. Wprowadza metodę pragmatyczną oraz wzorcowość doświadczenia.

4.2.O estetyce pragmatycznej

John Dewey sprawdzał wielostronność stanowisk filozoficznych poprzez sztukę, jeżeli pozwalały one odnieść się do zagadnień estetyki, wtedy były kompletne²⁴⁹. Starał się pokazać sztukę w odmiennej perspektywie, niż teorie powstałe po Immanuelu Kancie, które nazywał „muzealnymi teoriami sztuki”. Dochodzi w nich do utożsamienia dzieła sztuki z artefaktem, natomiast filozof podkreślał, że pierwowzór sztuki tkwi w procesie życia.

Estetyka pragmatyczna jest w oparciu o filozofię Deweya ważnym elementem filozofii pragmatyzmu, a w niej istotna jest kategoria doświadczenia estetycznego. Shusterman w filozofii Dewey'a znalazł odpowiedzi na swoje pytania, między innymi rozumienie sztuki jako wtopionej w życie odbiorców, a nie będącej częścią wyizolowanego, szczególnego obszaru. Autor someaestetyki wcześniej niż Dewey postanowił skupić się na ujęciu estetycznym, specjalizując w ten sposób swoje dociekania. Badał on estetykę metodami filozofii analitycznej, w kierunku pragmatyzmu zwrócił się pod wpływem Rorty'ego²⁵⁰. Stosuje podejście analityczne aby pokazać następnie metodę pragmatyczną, dzięki której może wyjaśnić dokładniej nurtujące go zagadnienia. Stankiewicz podkreśla, że jest to podejście plasujące się pomiędzy estetyką analityczną a kontynentalną, które Shusterman przejął od Rorty'ego²⁵¹.

Pragmatyzm amerykański z podejściem łączenia teorii i praktyki jest obecny u Peirce'a, to również wpływa na kierunek badań Shustermana. Wiliam James, pragmatyk poprzedzający Dewey'a podczas studiowania malarstwa w młodości nie widział właściwego sposobu tłumaczenia sztuki, ponieważ przyjął stanowisko skrajnego empiryzmu. Zmysł artysty podpowiadał mu, że to, co istotne w sztuce jest niedyskursywne, a to, co werbalne czekało dopiero na właściwe ujęcie w teorii pragmatycznej.

Peirce w swoim systemie filozoficznym umieścił estetykę obok logiki i estetyki jako nauk normatywnych mających badać fanerony, czyli przedmioty myśli²⁵². Estetyka miała być

²⁴⁹ Ibidem, s. 11; J. Dewey, *Sztuka jako doświadczenie*, dz. cyt. s. LW.10.IX.

²⁵⁰ S. Stankiewicz, dz. cyt., s. 49.

²⁵¹ Stankiewicz interesuje kształt teorii jako teorii, meta-podejście

²⁵² S. Stankiewicz, dz. cyt., s. 50; *Estetyki filozoficzne XX wieku*, dz. cyt. s. 213-222; Janik P., *Koncepcja przekonania w ujęciu semiotyczno-pragmatycznym*, Wyd.WAM, Kraków 2011, s. 15.

wśród nich podstawą, jako nauka badająca doznania. Logika i etyka mają badać normy, a nie je formułować. Estetyka pragmatyczna staje się u niego teorią ideałów.

Stankiewicz za Shustermanem, dostrzega w filozofii Deweya początek właściwej drogi dla estetyki pragmatycznej²⁵³. *Sztuka jako doświadczenie* jest prezentacją filozofii sztuki budowanej na zasadzie spójności z całym systemem filozofii, pełniącej w nim kluczową rolę poprzez pojęcie doświadczenia estetycznego. Tutaj Dewey myśli w podobny sposób do Peirce'a, który opisując swój system dostrzegał potencjał filozofii sztuki. Shusterman zauważa początki filozofii sztuki w ujęciu pragmatycznym u Ralphi Waldo Emersona i odnoszącego się do niego Alaina Locke'a.²⁵⁴ Emerson był poetą i eseistą, w swoim tekście podkreśla rolę sztuki jako służącą życiu, nie rozumianą jako zbiór pięknych przedmiotów, ale bogatych doświadczeń, u niego pojawia się termin „sztuka życia”²⁵⁵. Emerson przed Dewey'em uważał, że sztuka ma funkcję poznawczą, w oparciu o głębokie doświadczenie. Wolał rozumienie świata jako przenikających się zjawisk niż podział na dualizmy, dlatego nie stawiał sztywnych granic między sztuką, naturą i życiem, rozumiał ciągły kontekst czasowy i kulturowy tych procesów. Wypracowania Emersona przyczyniły się do ukształtowania amerykańskiego pragmatyzmu²⁵⁶. Ważna jest również rola idealisty i transcendentalisty Henry'ego Davida Thoreau²⁵⁷. Dewey inspirował się idealizmem, ale działał w obrębie filozofii naturalistycznej²⁵⁸. W obrębie filozofii idealizmu są założenia, które są trudne do przełożenia na grunt naturalistyczny. Dewey szuka takiego ujęcia swojej filozofii, aby jak najmniej zubożyć rozumienie pojęć, dzieje się tak, kiedy sięga myślą poza jasno określone fundamenty, kiedy zagadnieniom ze sfery idealizmu nadaje ujęcie naturalistyczne. Czyni to poszerzając rozumienie sztuki oraz piękna natury²⁵⁹.

Powiązanie sztuki z praktyką życia było obecne wcześniej wśród transcendentalistów i pragmatystów i to pozwoliło Shustermanowi ugruntować projekt estetyki pragmatycznej. Podkreśla on, że wyłączenie sztuki z życia wynika ze spuścizny filozofii Kanta, ten okres czasu w nowożytnej Europie trwał długo. Czasy starożytne rozumiały etykę jako „sztukę życia”²⁶⁰.

²⁵³ S. Stankiewicz, dz. cyt., s. 50.

²⁵⁴ R. Shusterman, „*Emerson Pragmatist Aesthetic*”, nr 207, s. 88-89; Cyt. za S. Stankiewicz, dz. cyt., s. 50.

²⁵⁵ S. Stankiewicz, dz. cyt., s. 51; R. Shusterman, *Estetyka pragmatyczna*, dz. cyt. s. 179.

²⁵⁶ S. Stankiewicz, dz. cyt., s. 51.

²⁵⁷ Ibidem; R. Shusterman, *Praktyka filozofii, filozofia praktyki*, tłum. A. Mitek, red. K. Wilkoszewska, Universitas, Kraków 2000.

²⁵⁸ S. Stankiewicz, dz. cyt., s. 52. Gutowski P., *Między monizmem a pluralizmem. Studium genezy i podstaw filozofii Johna Dewey'a*, Wyd. KUL, Lublin 2002, omówienie związków idealizmu i pluralizmu w filozofii Dewey'a.

²⁵⁹ S. Stankiewicz, dz. cyt., s. 52.

²⁶⁰ Ibidem.

Jest to dobrze ugruntowana koncepcja w historii filozofii. Grecy rozumieli właściwą odmianę piękna połączoną z dobrem. Czy ta intuicja rzeczywiście wynikała z braku rozróżniania tych pojęć, innego ich rozumienia? Być może jest mądrością epoki starożytnej, którą dopiero uda się w pełni rozszyfrować, czy rzeczywiście etykę i estetykę można traktować całkiem rozłącznie?²⁶¹ Oczywiście ówczesne rozumienie Pewne pojęcia wydają się właściwie rozumiane jedynie w powiązaniu z innymi. *Kalon-kai-agathon* (piękno i dobro) było pojęciem na którym opiera się jedna z wybitnych kultur. Platon w X księdze *Państwa* zauważa niebezpieczeństwo wynikające obcowania ze sztuką mimetyczną ponieważ dostrzega, jak silnie sztuka może wpływać na etykę. Shusterman zauważa podobne rozumienie w tekstach Konfucjusza (myśl azjatycka), który w etycznym dążeniu do harmonii, doceniał estetyczny porządek²⁶².

4.3. Doświadczenie pragmatyczne

Poszczególne elementy zdarzeń stają się wielowymiarowymi procesami w obrębie życia człowieka, czyli kształtującego się kolektywnie doświadczenia²⁶³. Wymiar życia staje się nadrzędną przestrzenią, rzeczownikiem, ale i czasownikiem który porządkuje ludzkie działania i wyznacza celowość. Żyjemy i uczymy się życia, istniejemy w dynamicznym, zmiennym procesie, czujemy rytm istnienia, który nie jest miarowym tykaniem, ale mnogością nawarstwiających się rzeczy i zdarzeń którym staramy się nadać linearny ciąg, starając się przewidzieć rezultaty zjawisk, podejmując właściwe działania. Otoczenie działa na nas ekspresywnie, czyli przekształca nas, reagując na nie, tworzymy przedmioty również dopasowując otoczenie do siebie.

John Dewey stworzył teorię doświadczenia estetycznego, wychodząc z teorii pragmatycznej, oznacza to dla niego, że sztuka jest ludzką aktywnością, w której doświadczenie stanowi rodzaj uważnej aktywności w świecie, który składa się z nakładających się na siebie fal procesów istnienia. Filozof używa pojęcia rytmu tłumacząc egzystencję. Rytm jest połączony z aktywnością umysłu, która jest zdolna do kreowania sztuki. Ten proces powoduje powstawanie i zanikanie form. Owa aktywność jest pierwotnym połączeniem, w którym żywy organizm nie wyodrębnia siebie ze świata, żyjąca jaźń znajduje się na granicy posiadania świadomości. W momencie pojawiania się intencjonalnego aktu kreacji mamy do czynienia z twórczością, której konsekwencją może być sztuka. Świadomy umysł potrafi przewidzieć

²⁶¹ Aspekt niedyskursywnej komunikacji poprzez sztukę.

²⁶² S. Stankiewicz, dz. cyt., s. 53, R. Shusterman, *Estetyka pragmatyczna*, dz. cyt., s.178.

²⁶³ Dewey w swojej filozofii traktuje każdy element doświadczenia jako pomniejszy proces wewnątrz większego procesu doświadczenia.

skutki swoich działań, zamiast spontaniczności pojawia się wypracowanie, natomiast sam wysiłek jest dopiero rzemiosłem, kunsztem technicznym, jeszcze nie tworzeniem sztuki.

Dewey uważa, że dzieła sztuki prowadzą do pewnego poziomu odczuwania świata, który spaja podmiot i świat. Dzieła jako rytmy artystów nie są odczuwane jako sztuczne, z powodu ich oddziaływania na odbiorcę, dostosowane elementami do percepcji i sposobu przeżywania człowieka.

Dzieło sztuki jest doznaniem, a nie przedmiotem. Stąd można przypuszczać, istnieje sztuka konceptualna, interaktywna, happeningi; sztuka, która przenosi wytwór artysty w obszar tak subtelnych zjawisk jak zdarzenie, myśl, które stają się wytworami kreacji, a trudno określić ich przedmiotową postać. Doznanie przestrzeni elektronicznej w odpowiednim uporządkowaniu również staje się dziełem sztuki, spajającym człowieka ze światem. Forma ujęcia elementów tego świata przez artystę znosi poczucie obcości nieznannej dobrze przestrzeni, angażuje przekazem dostosowanym do specyfiki percepcji odbiorcy.

Dewey analizując doświadczenie estetyczne przekonuje, że sztuka jest najpełniejszym sposobem doświadczania świata. Twierdzenie naukowe jest jedynie wskazówką do doświadczenia rzeczy, do tego, co nazywamy doświadczeniem, w sposób naukowy. Część doświadczenia naukowego jest eksperymentem, szczególnym rodzajem doświadczenia naukowego, ale może również do niego prowadzić. Skutkiem jest powiększenie obszaru wiedzy, tak jak w doświadczeniu estetycznym, jest to powiększenie obszaru wrażliwości, odczuwania świata, który pośrednio również stanowi wiedzę. Obydwa sposoby doświadczenia mają znaczenie praktyczne, a więc są pragmatyczne w najbardziej potocznym znaczeniu tego słowa.

Doświadczenie naukowe jest również pewnego rodzaju doznaniem, sformułowana teza naukowa ma nakierowywać na to jakie może być owo doznanie, doświadczenie, w przełożeniu na praktykę. Doświadczenie rzeczywiste, można powiedzieć życiowe, nie jest pierwotne. Doświadczenie estetyczne jest celem samym w sobie, czyli środki okazują się celem. Może być działaniem takim jak performatywno - malarskie akcje Pollocka, gdzie równie istotne jak wytworzenie artefaktu, jest tworzenie pracy przez artystę. Jackson Pollock ze swoich akcji malarskich robił performanse, na które zapraszał publiczność. W przeżywaniu sztuki istotne jest doświadczanie, przeżycie estetyczne jest wtedy uczestniczeniem w kształtowaniu się dzieła sztuki w umyśle odbiorcy. Nastawione na interakcję doświadczenie estetyczne jest wtedy celem samym w sobie, gdzie istotne jest odczuwanie i uczestniczenie, współtworzenie sytuacji i odbiór w otoczenia na innym stopniu wrażliwości. Takie doświadczenie zostają w odbiorcy, wpływają na niego, ale to jest jeszcze jedna cecha tej sytuacji.

Trudno również powiedzieć, czy doświadczenie życiowe ma swój początek w momencie narodzin, ponieważ doświadczamy ciałem, a ono ma biologiczne uwarunkowania. Sposoby reagowania są zapisem genotypu, więc jakaś część nas reaguje według mechanizmów ewolucyjnych, gatunkowych, które pochodzą sprzed czasów naszego urodzenia. To również dlatego człowiek w momencie urodzenia nie jest *czystą kartą*.

To jest moment, który sprawia, że nie do końca zgadzam się z tym, że doświadczenie estetyczne jest pierwotne i rzeczywiste, jako to najbardziej bezpośrednie, które pozwala na przywrócenie odczucia jedności jaźni ze światem. W momencie, kiedy rozumie się uwarunkowania biologiczne ciała jako część nas, somę Shustermana, wtedy jest to jak najbardziej zrozumiałe. Przypuszczam jednak, że człowiek, jego umysł nie do końca jest tożsamy ze wszystkimi biologicznymi uwarunkowaniami, które dyktuje ciało.

Artyści w dziełach sztuki również przedstawiają ten układ, kiedy umysł ludzki chciałby przekraczać ramy wymagań świata przyrody, a jest to o tyle trudne, że nie można stanąć obok swojej ucieleśnionej psychiki. To, co najbardziej pierwotne zresztą opiera się na instynktach, a rozumienie i odczuwanie dzieła sztuki jest powiązane z wychowaniem w określonej kulturze. Można układ pewnych form i kolorów rozumieć instynktownie, niedyskursywnie, ale jest to jedynie część odczuwania, które niesie ze sobą dzieło sztuki, w którym jest zawarty szereg jakości, znaczeń, elementów odwołujących się do świadomego, niepierwotnego odczuwania, rozumienia, postrzegania. Dzieła sztuki mogą przywracać odczuwanie świata na sposób ludzki, nie do końca pierwotny, uwarunkowany znaczeniami, oraz wymykający się im. Właśnie percypowanie dzieł sztuki w tak złożony sposób, pierwotny jedynie częściowo, a przede wszystkim poprzez całokształt kultury, która pozwala w określony sposób odczuwać i odczytywać dzieła sztuki jest w moim rozumieniu odczuciem szczególnego rodzaju harmonii, której doświadczą odbiorca sztuki. To znaczy bycia w obszarze kulturowym społeczności artystów i odbiorców, którą się rozumie, prowadzi dialog za pomocą sztuki.

Należy pamiętać o aspekcie niedyskursywnym i nieświadomym doświadczenia. Nieświadomość steruje procesami w ciele, oraz sposobem myślenia, tym z którego nie zdajemy sobie sprawy, nie wszystko więc jest możliwe do uświadomienia sobie. To, co jest niedyskursywne może być uświadamiane, ale niemożliwie do przekazania za pomocą mowy i pisma, wtedy język sztuki jest medium kontaktu, w którym pewne treści mogą być współdzielone. Osiągnięcia na gruncie neurobiologii pozwalają przesunąć punkt niewytłumaczalnych, niejasnych procesów tego co w nas jest nieświadome, gdzie następuje styk ciała i umysłu.

Zarówno doświadczenie estetyczne jak i doświadczenie życia są ekspresyjne, czasowe i rytmiczne. Sztuka jako aktywność życiowa satysfakcjonuje po osiągnięciu celu, jest pracą "nauczycieli, lekarzy, naukowców".²⁶⁴ Sztuka w doświadczeniu estetycznym jest rodzajem przeżycia już będącym celem.

Mamy w szerokim doświadczeniu sztuki wiążące w całość jakości. W doświadczeniu estetycznym przechodzimy na głębszy poziom odczuwania. Ale działania ludzi w domenach poza sferą sztuki mogą być też doświadczeniem estetycznym. Gdy doświadczenie, doznawanie jest przyjemne, jest radością, np. naukowiec zachwyca się jakimś zjawiskiem, trwa w pewnym działaniu, wtedy doświadcza estetycznie.

Zasadniczą różnicą doświadczeń estetycznych z obszaru sztuki będzie to, że doświadczamy w nim prac artystów, które są przekazem ich przeżyć. Odbiorca sztuki percypuje przekaz artysty, tym samym wchodząc w dialog kulturowy, będąc w odbiorze formy dzieła sztuki, która jest nie tylko przekazem twórczej jednostki ale, tego co w kulturze zostało ugruntowane jako forma przekazu artysty. Natomiast charakter samego przeżywania jest podobny.

Stanisław Ossowski ma trudność z wyodrębnieniem szczególnego rodzaju przeżywania, który miałby być zarezerwowany dla sztuki, przeżycie takie ma być bezinteresowne, oparte na „życiu chwilą”²⁶⁵. Czy rzeczywiście jest ono bezinteresowne? W rozumieniu potrzeby przeżycia, doświadczenia sztuki, powinna się zawierać owa swoista, jedyna możliwa celowość. Często jest zupełnie inaczej, potrzeba przeżywania dzieł sztuki wiąże się z chęcią kontaktu z innym człowiekiem, poprzez ukształtowaną przez niego materię, jest partycypacją w charakterze określonej zbiorowości, miejscem w historii, co zawsze jest częścią treści przekazu dzieła sztuki, choćby minimalną. Ossowski przypomina, że przeżywanie sztuki nie zawsze jest powiązane z przygotowaniem się na to, nie zawsze wiąże się z przybraniem postawy estetycznej²⁶⁶. Doświadczenie sztuki z upływem czasu wykształca określony sposób przeżywania sztuki, to jak inni reagują na obecność sztuki udziela się również. Postawa estetyczna, którą buduje podmiot w procesie życia jest jego odpowiedzią na świat społeczny, kulturowy. Dzieje się to nawet jeśli odbiorca sztuki nie uświadamia sobie tego zjawiska, tego, że wykształca reaktywną strukturę odbioru która posiada określony, specyficzny dla danego

²⁶⁴ K. Wilkoszewska, *Sztuka jako rytm życia : rekonstrukcja filozofii sztuki Johna Dewey'a*, Wyd. UJ, Kraków 1988, s. 131.

²⁶⁵ S. Ossowski, *U podstaw estetyki*, PWN, Warszawa 1958, „życie chwilą”, s. 271.

²⁶⁶ Ibidem, „postawa estetyczna”, s. 265.

odbiorcy kształt. Część tej postawy jest wspólna człowiekowi, część posiada elementy indywidualne.

Można również odwołać się do potrzeby wyodrębnienia swoistej tożsamości podmiotu, w kontekście procesu, który jest powiązany z nim jako społeczną jednostką. Jeśli nawet człowiek na osobności doświadcza estetycznie to kontaktuje się z twórcami dzieł sztuki. Jest to kontakt pośredni, przekształcony, do tego stopnia, że trudno się upewnić, co było przeżyciem twórcy, ponieważ pierwiastek jego własnego przeżycia odbija się i przekształca w najróżniejszych formach doświadczeń percypowanego artefaktu. W powstających przedmiotach estetycznych, do których odwoływał się Ingarden, objawiają się formy przekształceń różnych emocji, uczuć, materia wspomnień i warstwa psychiki wymieniają się wzajemnymi jakościami²⁶⁷. To, co osobowe przekształca to, co percypowane, a należy pamiętać, że wewnętrzne oko uwagi również percypuje samo siebie. To, co wewnątrz umysłu jest składane z poszczególnych jakości osobowych, owej szczególnie żywej można powiedzieć duszy innych, zestawień wpływów innych osobowości, styka się pośród wspomnień, doświadczeń zmysłowych z dziełem sztuki. Jest to kontakt z materią przedmiotu, która zaczyna przyciągać niemal tak jak żywa osoba, otaczać historią treści, formy, tym co tak utkwiło w twórcy, że chciał to zakomunikować poprzez materię, zobaczyć to samemu, na zewnątrz za pomocą zmysłów i powiedzieć o tym innym, rozpocząć dialog.

Sztuka jest doświadczeniem rzeczywistym spełniającej się myśli. Doświadczenie estetyczne zachodzi jedynie w percepcji przedmiotów estetycznych. Doświadczenie estetyczne a rzeczywiste, w bardziej całościowym ujęciu, posiadają płynną granicę. Doświadczenie świata posiada jakości estetyczne, spajające w całość przeżycia, pozwalające je zapamiętać, doświadczenie estetyczne jest sublimacją tego procesu.

Nick Zangwill stara się pokazać estetykę poza obszarem sztuki.²⁶⁸ Doświadczać można każdego przedmiotu, dzieła sztuki pomagają ukształtować doświadczenie. Natomiast można w sposób równie ciekawy doświadczyć przedmiotu nie będącego pracą artystyczną. Doświadczenie estetyczne istnieje w związku z przedmiotem, jest powiązane bezpośrednio z przedmiotem. Będąc w przestrzeni sieci często doświadczamy estetycznie, kreacja wizualna tworzona od podstaw jest ważną cechą tej przestrzeni.

Wytwór artystyczny jest zawsze fizycznie potencjalny, dzieło sztuki jest doświadczeniem i doświadczeniem. Oznacza to, że nierozłącznymi częściami dzieła sztuki są proces jego

²⁶⁷ R. Ingarden, *Wybór pism estetycznych*, dz. cyt., s. 192-224.

²⁶⁸ K. Wilkoszewska, *Sztuka jako rytm życia*, dz. cyt., s. 132.,

doświadczenia, przeżywania oraz wynik tego procesu, jego forma dokonana. Efekt powstałej w umyśle interakcji staje się wspomnieniem, a nawet rzeczywistym zapisem w sieci neuronów i rzutuje na zachowanie odbiorcy, który ten przedmiot ukształtował. Co więcej również później ten zapis się nieco zmienia, neurony magazynujące zapisy wspomnień są żywe i zmienne. John Dewey rozumiał ten proces.

W procesie doświadczenia mamy do czynienia z jednej strony z przedmiotem fizycznym, a z drugiej strony z przedmiotem wchodzącym w skład percepcji. Doświadczenie jest więc „interakcją jaźni” i przedmiotu fizycznego, oraz rezultatem tej interakcji²⁶⁹. Trudno jest ustalić czasowość takiego przeżycia, ponieważ zostaje ono częścią doświadczenia człowieka, dociera do żywej tkanki mózgu i może powrócić, zostać przypomniane, jest to wtedy nadal część zapisanego w przeszłości przeżycia, nowy element jeszcze niezakończonego doświadczenia wpływającego na tożsamość, reakcję ze światem²⁷⁰. Przedmiot estetyczny w fazie przeżycia estetycznego objawia się jako szczególny, to przekonanie pozwala go zapamiętać i zapisać jako doświadczenie²⁷¹. Nie jestem pewna, czy w ostatniej fazie, tak jak uważa Ingarden, dlaczego nie można powiedzieć, że na początku, kiedy któraś jakość postrzeganej materii zwraca uwagę, przyciąga i zaczyna opowiadać swoją treść. Oczywiście przekonania zazwyczaj dochodzą do świadomości później niż przeżycia. Odwołuję się do momentu doświadczenia estetycznego według analizy Ingardena, kiedy ostatnia faza przeżycia estetycznego staje się sądem estetycznym, a przeżycie przekształca się w doświadczenie.

Przeżycia estetyczne posiadają swoje odrębne specyfiki do których można powrócić, są związane z treścią i formą dzieła sztuki²⁷². Ale nawet wtedy kiedy w pamięci zaciera się unikalna melodia, czy kształt, zapis ten nadal oddziałuje na odbiorcę. Warto pamiętać o selekcji tego, co powinno być przypomniane w doświadczeniu i o konsekwencjach tego, co zostanie zapamiętane. Proces doświadczenia i przeżycia wymaga uważności, zwłaszcza jeśli chodzi o emocje, które pod wpływem bodźców, w swojej specyfice szczególnie sugestywnych tworów zaliczanych do obszaru sztuki, mogą ulec trudnej od odwrócenia zmianie. Przeżycia estetyczne sztuki nigdy nie tępią wrażliwości, zawsze ją kształtują i pomagają, są głosem który wynika z dialogu.

²⁶⁹ Ibidem, s. 134.

²⁷⁰ M. Wallis, *Differentia specifica przeżycia estetycznego*, Rps PTF 23, t. I, [w:] *Wybór pism estetycznych*, k. 38, red. T. Pękala, Universitas, Kraków 2004, s.127.

²⁷¹ R. Ingarden, *Studia z estetyki*, tom III, PWN, Warszawa 1970, s.102, B. Gołek, *Pedagogiczny moment przeżycia estetycznego*, „Roczniki Pedagogiczne”, 2021, t. 13(49), nr 1, s. 54.

²⁷² M. Wallis, *Przeżycie i doznanie estetyczne*, [w:] *Wybór pism estetycznych*, dz. cyt., s. 119.

Sztukę uważam za twór człowieka, który kształtuje jednocześnie wartości, jeżeli nie można tego powiedzieć o danym dziele sztuki, wtedy wynika z tego, że nie mamy z dziełem sztuki do czynienia. Odwołuję się nie tylko do wymiaru etycznego sztuki, ale wartości porządków formalnych, tego, co wytwarza w odbiorcy umiejętność dostrzeżenia niuansów, warstw przekazu również dźwiękowego, warsztatu literackiego poety. Nieuporządkowanie, w starożytnym znaczeniu, to była niezgodność z funkcją, piękne oznaczało praktyczne. W tym wymiarze przypadkowy twór nie wywołuje przeżyć, lub dzieło niedoskonałe zamyka uważność odbiorców, męczy ją. Wtedy przyzwyczajenie do prac nieangażujących, lub męczących zbyt nachalną treścią zamyka możliwości obszaru sztuki, odbiorca chce go opuścić i szuka wartościowo uporządkowanej formy gdzie indziej. Nie oznacza to formy zamkniętej lub otwartej, obie mogą zostać użyte. Mam na myśli wartości artystyczne i estetyczne. To, co uporządkowane uważam za taką kompozycję, w otoczeniu której chcemy codziennie przebywać, kiedy takich obiektów, przestrzeni zaczyna brakować, człowiek jako potrzebujący odpowiedniej estetyki otoczenia cierpi, ta zasada wykracza poza sztukę.

A być może zgodnie z Deweyem nie jest to wykroczenie poza obszar sztuki, ponieważ według filozofa powinna ona być zintegrowana ze środowiskiem. Dlatego Dewey nie był przekonany do muzeów sztuki, jako pewnej wyizolowanej przestrzeni, przygotowanej do bycia w szczególnej sytuacji odbioru sztuki. W późniejszym czasie powstały prace *environment* gdzie istotne jest wkroczenie w środowisko przeżycia estetycznego, wejście do miejsca które staje się dialogiem dzieła sztuki z jego współtwórcami. W tym sensie nie uważam że muzeum zamyka przed odbiorcą wrażliwość odbioru, może inspirować do niego. Natomiast rzeczywiście ograniczanie zjawiska sztuki do obecności jej w instytucjach, a tym samym skupienie się na jej wartościowaniu społecznym może zamknąć możliwość odkrycia ciekawych prac, kompozycji niedostrzeżonych jeszcze przez odbiorców sztuki. Czasem nawet artysta jeszcze nie jest świadomym odbiorcą swojej pracy, i musi dostrzec wartość w tym co zrobił przy udziale nieświadomości. Mimo tego, jeśli powstała forma komunikatu, wyrazu która działa transgresyjnie, czyli na sposób dzieła sztuki, to działanie zmienia twórcę, on nie musi zdawać sobie sprawy z własnego procesu transformacji. Sztukę można rozumieć jako rodzaj środowiska właściwego człowiekowi które jest jego środkiem wyrazu i odbioru, zaś prace tworzone przez artystę są sublimacją tego szczególnego dialogu.

Opisaną powyżej postać sztuki rozumiem jako szczególnie potrzebną, powodującą afirmację odbiorcy ze światem. Trudno jednoznacznie określić, jakie dzieło sztuki zadziała w ten sposób na odbiorcę, uwzględniając różnice w przeżywaniu dzieł sztuki. Jednak jest pewien wspólny zakres komunikatów na które reagujemy w określony sposób. Pamiętając o tym można

starać się odczytać sztukę jako współtworzoną komunikację artysty z odbiorcą i wtedy aspekty niedyskursywne są możliwe od uchwycenia w odbiorze. Reguły te są powiązane z biologią człowieka, można na przykład narzucić atrakcyjność zubożonej przestrzeni, wywołać pewną modę. Tak jak człowiek w źle zaaranżowanym otoczeniu miasta, gdzie jest zbyt mało zieleni, okien w budynkach, czuje dyskomfort, w takich miejscach artyści tworzą prace które mogą przypominać wołanie o pomoc, o zmianę. Również trudny moment dla społeczności, cywilizacji, nie tylko dla artysty jako jednostki będzie powodował powstawanie prac komunikujących zmaganie się z przeżyciem autora dzieła.

Tutaj pojawia się dodatkowy czynnik, mianowicie odbiorca jest tym, który współtworzy sytuację dzieła sztuki. Jeden odbiorca staje się głosem, w pewnym współbrzmieniu odbiorów dzieła sztuki. Odczytując, poznając relacje odbiorców danej pracy dopiero można wychwycić wspólny, powtarzający się aspekt wartości które zwracają uwagę odbiorców. Doświadczenie przekracza moment przeżywania dzieła sztuki, więc poznanie go jest powiązane z upływem czasu. Wpływ dzieła sztuki na grupę odbiorców, jego wydźwięk społeczny będzie dopiero odpowiedzią, czy należy ono do szczególnie ważnych, afirmatywnych, budujących dzieł które postanowiłam nazwać sztuką wysoką.

Sztuka wysoka, tak jak rozumiał ją hiszpański filozof Ortega y Gasset jest możliwa do odbioru przez mniejszą, wybraną grupę społeczną. „Masy przywykłe do dominacji we wszystkich dziedzinach życia, czują się zagrożone w swych *prawach człowieka* przez nową sztukę będącą domeną uprzywilejowanej arystokracji ducha i dobrego smaku.”²⁷³

Sztuka jest ustaleniem społecznym, wartość sztuki jest zmienna, zależnie od reakcji autorytetów. Natomiast być może są reguły zachowania, według których zachodzi proces dzieła sztuki, dający odpowiedzi na to, którą sztuką się otaczać. Być może te odpowiedzi nieco różnią się zależnie od jednostki i od grupy. Nie muszą być to reguły zgodne z tymi, które są powszechnie przyjmowane.

Ortega y Gasset zauważa, że „wartość nie dlatego jest wartością, że nam się podoba czy budzi nasze pożądanie, lecz odwrotnie, dlatego nam się podoba, czy budzi nasze pożądanie, iż jest wartością. A zatem wartości są wartościami wcześniej i niezależnie od tego, czy stanowią obiekt naszego zainteresowania czy uczuć”.²⁷⁴ Przypuszczam, że decyzja o wyborze sztuki,

²⁷³ J. Ortega y Gasset, *Dehumanizacja sztuki i Inne eseje*, Czytelnik, Warszawa 1980, s. 181; A. Skrobos, *Sztuka w ujęciu Ortegi Gasseta*, Annales UMCS, Lublin 2013, s. 123, na temat kultury i sztuki wysokiej oraz niskiej J. Ortega y Gasset, *Bunt Mas*, Warszawa 2002, oraz K. Polit, *Władza mas: wokół Jose Ortegi y Gasseta i zachodniej cywilizacji*, Wyd. UMCS, Lublin 2022.

²⁷⁴ A. Skrobos, dz. cyt., s. 116, J. Ortega y Gasset, *Wprowadzenia do estymatyki* [w:] *Dehumanizacja sztuki i Inne eseje*, dz. cyt., s. 161.

którą człowiek potrzebuje się otaczać, jest powiązana z jej wartością oraz nie jest ona jednorodna, jest procesem, który ulega zmianie wraz z ludzkością która zmienia się kulturowo i biologicznie. Dewey wyjaśnia ten ważny aspekt sztuki, którą rozumie procesualnie, co pozwala spojrzeć na struktury w jakich sztuka jest osadzona jako fundament, który może powodować spowolnienie procesu. Pojęcie struktury w koncepcji Deweya jest dynamicznie powiązane z pojęciem procesu, o czym będzie mowa w dalszej części.

Dzieło sztuki nie ma służyć jedynie dostarczaniu silnych przeżyć, jest czymś jeszcze, nie należy wyłącznie do kręgu hedonistycznych przyjemności. Zwrócenie uwagi na ten aspekt ułatwia problemy opisu. W obrazie zawsze mamy do czynienia z artystą, czyli z komunikującym dane przeżycie, wspomnienie, ujęcie. Można porównać to do procesu zachodzącego w muzyce, w której ktoś przy pomocy właściwego muzyce języka odtwarza emocję, którą usłyszał w sobie, lub w otoczeniu. Świadomość tego odtworzenia, jego zauważenie jest potrzebnym dystansem, poprzez który możemy dostrzec w artefakcie jego twórcę.

Dewey podkreśla rolę przedmiotu estetycznego w kulturze, jego kształtującą się niejednorodną postać w procesie myślowym kultury zbiorowości²⁷⁵. Sam wytwór artysty posiada oddziaływujące jakości które zapisuje w materii artysta, tym różni się on od przedmiotu fizycznego. Przedmiot jest postrzegany przez konkretny podmiot, a więc jaźń, umysł, którego elementami składowymi są różnego rodzaju zapisy myśli. Społeczeństwo posiada kulturę, której jednym z fundamentów jest żywy kształtujący się wzajemnie przepływ myśli, myśli przekazywanych mową. Tak rozumiana kultura potrzebuje przedmiotów estetycznych, aby podtrzymywać dialog międzyludzki, którego istotnym elementem jest pamięć formy, której nośnikiem jest przekaz artysty,.

Rzeczywistość elektroniczna jest materialną postacią przepływu myśli i języka kształtującej się kultury, miejscem gdzie kontynuuje się proces komunikacji zapoczątkowany powstaniem mowy, a potem pisma²⁷⁶. Jest to miejsce globalnej wymiany informacji, realizacji potrzeby jej społecznego współdzielenia które towarzyszy człowiekowi od początku.

4.4. Filozofia sztuki Johna Dewey'a

Filozof ukształtował swoje pojęcia i koncepcje na gruncie empirycznym, naturalistycznym i funkcjonalistycznym. Poszukiwał odpowiedzi na nurtujące go problemy na polu sztuki, używając wypracowanych pojęć z własnej teorii filozoficznej. Podkreślał

²⁷⁵ K. Wilkoszewska, *Sztuka jako rytm życia*, dz. cyt., s. 134.

²⁷⁶ P. Konieczny, *Historia Komunikacji: od mowy do Internetu*, 2005, < histmag.org >, [dostęp: 22.06.2023], A. Tofler, *Trzecia Fala*, PIW, Warszawa 1986; M. McLuhan, *Galaktyka Gutenberga*, NCK, Warszawa 2021.

usytuowanie sztuki wobec życia, całościowe rozumienie procesu życia jego doświadczenia w miejsce różnorodnych dualistycznych rozróżnień. Sztuka wyrasta z życia, jest intensyfikacją i zapisem doznań egzystencji zarówno percepcji jak i pracy intelektualnej, ponieważ są ze sobą nierozzerwalnie powiązane. Koncepcja sztuki jako doświadczenia w ujęciu procesu, w pragmatycznym rozumieniu bycia człowieka, jako aktywnego uczestniczeniu w nim, jest dla mnie jednym z istotnych rozwiązań w estetyce, dlatego szczegółowo przedstawiam koncepcję tego filozofa.

Sztuki piękne i poszczególne dzieła sztuki przestają być wyznacznikiem przy formowaniu filozofii sztuki. Jest to ważne w budowaniu koncepcji sztuki, która nie ulega izolacji. Podmioty tworzone dla odpowiednich odbiorców, umieszczane w miejscach nie uczestniczących w codziennej egzystencji mogą być pewnym aspektem sztuki, lecz według Dewey'a są jej niewłaściwym rozumieniem, ponieważ sztuka wykracza daleko poza przestrzeń muzeum.

Wytwór artysty nie tyle przeobraża się w dzieło sztuki w procesie doświadczenia, to cały proces takiego doświadczenia jest sztuką, jego elementem są wytwory artystów, oni sami i odbiorcy, wszystkie elementy, które potrafią wyodrębnić konkretne doświadczenie sztuki, które zostaje w pamięci. Człowiek jako żywa istota stanowi nierozdzieloną całość z otoczeniem, jest od niego zależny, ale również dlatego może na nie oddziaływać. Tutaj pojawi się ważny w życiu element interakcji, który jest według Dewey'a ważną cechą sztuki.

W sensie bardziej ogólnym egzystencja jest procesem znajdowania harmonii, układania właściwego dla siebie rytmu budującego własną interakcję w obrębie świata. Dążenie do harmonii, znajdowanie rytmu życia poprzez własne zachowanie, jest powiązane z reagowaniem na jakości estetyczne otoczenia. Za pomocą zwracania uwagi na jakości otoczenia kształtuje się wrażliwość odbiorcy, czyli *Consumatory experience* Dewey'a. Odbiorca sztuki reaguje zależnie od kształtu, etapu na którym się znajduje nasza wrażliwość odbioru, nasze doświadczenie. Sztuka jest tworzeniem jakości, które kształtują wrażliwość. Codzienne *doświadczenie odbiorcy* obserwującego otoczenie, powoduje w nim określony nastrój, co może zachęcać człowieka, do takiego jego kształtowania, aby wpływać na swój nastrój świadomie. Tak zaczęły powstawać twory sztuki, artefakty powodujące jakości kształtujące wrażliwość w sposób celowy, poprzez określony przekaz. Stanowiące rozmowę, wymianę wrażeń płynących między artystą a odbiorcą, dzięki ukształtowaniu materii.

Jakość estetyczna wywołuje emocje spajające doświadczenie, nawet abstrakcyjne formy posiadają swoją wymowę emocjonalną obecną w odbiorze. Zapis odbioru zmysłów zapisany w doświadczeniu przenika się z myślami, wołą, uczuciami, doświadczenia stanowią

formę pewnych emergentnych ukształtowań, bogactwa elementów. Trudno zbudować tę wiedzę niejako od wewnątrz, nie znając do końca procesu pracy zarówno świadomej jak i nieświadomej części mózgu, ale nie można zakładać, że jest to niemożliwe²⁷⁷.

Pojęcie *Consummatory experience* posiada dwie wersje. Doświadczenie jest zapisem spełnionego przeżycia. Dwie publikacje *Experience and nature* i część *Art as experience* opisują estetykę poprzez doświadczenie życia, gdzie przeżycia estetyczne stają się istotnymi punktami²⁷⁸. Doświadczenie poznawcze naukowca, specjalisty z dowolnej dziedziny, czy moralne stanowi doświadczenie rzeczywiste *an experience*. Organizm odbiorcy i przedmiotu oddziałują na siebie nawzajem w procesie ekspresji, czynnej przemiany która staje się doświadczeniem. W trakcie wyrażenia, uzewnętrznienia uczuć, przeżyć wewnętrznych, treści psychicznych, powstaje treść doświadczenia. Istotnym elementem doświadczenia jest emocjonalna jakość, przy różnych rodzajach doświadczeń, również wykraczających poza sztukę. Kiedy doświadczenie jest estetyczne, wtedy jakości związane ze sztuką są istotnymi elementami, to co jest związane z odczuwaniem jakości celowych, czyli odczuty przez artystę, zapisanych w materii i zbudowanych do dialogu z odbiorcą sztuki. Pozwala to na doznanie oraz poznanie doświadczenia²⁷⁹.

Podjęcie funkcjonalne do doświadczenia nie ma na celu jego separacji a raczej pozwala nie-opisać jego charakter jako wiążącego ze światem. Podjęcie ontologiczne według Dewey'a nie pozwalało na właściwe połączenia tego pojęcia z innymi, czyli tego jak jedne elementy procesu wynikają z innych.

Dewey dzielił się przemyśleniami umożliwiającymi bardziej wieloznaczne konkluzje niż ustalenia Shustermana, co było powodem zarzucania niejasności jego koncepcji. W moim odczuciu filozofia powinna mieć margines zdań o otwartej możliwości interpretacji, stawiających zarys przemyśleń, nawet jeśli nie jest on klarowny w odbiorze. Takie zdania umożliwiają kontynuację myśli filozoficznej, są inspiracją.

4.5. Estetyka pragmatyczna Shustermana

Charakterystyka doświadczenia estetycznego przez Shustermana, dobrze oddaje założenia jego filozofii starającej się wskazywać na możliwość jasnego określenia nawet tak złożonych kategorii. Filozof pod wpływem krytyki XX wiecznych filozofów stara się ugruntować pojęcie doświadczenia w początkach XXI wiecznego dyskursu w następujących wymiarach:

²⁷⁷ S. Stankiewicz, dz. cyt., s. 55.

²⁷⁸ J. Dewey, *Experience and nature*, George Allen & Unwin, London 1929; M. Kilanowski, *Doświadczenie, natura, kultura. Wokół Experience and Nature Johna Dewey'a*, „Ruch filozoficzny”, t. LXII, nr 4, 2005, 709-718.

²⁷⁹ S. Stankiewicz, dz. cyt., s. 58, J. Dewey, *Sztuka jako doświadczenie*, dz. cyt., s. 335-336.

1. wymiar wartościujący: wartość i przyjemność,
2. wymiar fenomenologiczny: jest absorbujące emocjonalnie, skupia na sobie uwagę, potrafiąc wydostać ze strumienia innych codziennych doświadczeń,
3. wymiar semantyczny: doświadczenie znaczące, jest powiązane z emocją, to oznacza, że ma wymiar semantyczno-transformacyjny,
4. wymiar demarkacyjno-definicyjny rolą i celem sztuki²⁸⁰.

Shusterman analizuje słowa krytyki wobec pojęcia *doświadczenia*, i wyjaśnia, że wynikają one z jego niewłaściwego rozumienia.²⁸¹ Filozofia europejska traktowała doświadczenie estetyczne jako nieulegające zmianom, nie rozumiejąc tego zagadnienia jako fenomenu. Amerykańska estetyka analityczna sprowadzała pojęcie doświadczenia estetycznego do neutralnego opisu²⁸². Badany jest aspekt doświadczenia jako znaczenia i symbolizacji. Wartościujący, fenomenologiczny oraz semantyczny wymiar doświadczenia, nie aprobeje roli doświadczenia w teoretycznej definicji sztuki. Shusterman powoływał się na sceptycyzm Dewey'a wobec konstruowania realnych definicji, twierdząc, że Dewey cały czas konsekwentnie był antyesencjalistą.

Shusterman uważał jednocześnie, że potrzebna jest kontynuacja myślenia o doświadczeniu estetycznym, aby sztuka nie była jedynie poznaniem artefaktów, prac artystów. Nie uważał za konieczne dzielenie, tak jak to robił Dewey, doświadczeń rzeczywistych, estetycznych i rutynowych i mechanicznych, za wystarczające uznał rozróżnienie doświadczeń estetycznych i pozostałych. Dewey poświęcił więcej czasu ogólnofilozoficznemu wymiarowi doświadczenia, Shusterman wcześniej skupia się na estetyce. Tematyka Dewey'a jest bardziej złożona, gdzie doświadczenia estetyczne i rzeczywiste posiadają w sobie jakość estetyczną. Inne formy doświadczenia w swoim cząstkowym charakterze, są scalające, pośredniczące. Aby wyodrębnić to doświadczenie określa Shusterman je jako posiadające emocję pozwalającą na integrację swoich elementów, wymiar „fenomenologiczny i semantyczno-transformacyjny”²⁸³. Analiza doświadczenia przez Shustermana podkreśla jego specyfikę. Jest bezpośrednie, jest znaczące, dzięki emocjom jest transformacyjne, posiada wartości, jest przyjemne. Zwykle, codzienne doświadczenia nie mają tych wszystkich elementów, to jest specyfika doświadczenia estetycznego.

²⁸⁰ S. Stankiewicz, dz. cyt., s. 60.

²⁸¹ Ibidem, s. 61, R. Shusterman, *O końcu i celu doświadczenia estetycznego*, ER(R)GO. Teoria-Literatura-Kultura, 2006, nr 1 (12), s. 129-151, ER(R)GO_Teoria_Literatura_Kultura-r2006-t-n1_(12)-s129-151.pdf (muzhp.pl) [dostęp: 15.03.2019].

²⁸² S. Stankiewicz, dz. cyt., s. 61.

²⁸³ Ibidem, s. 62.

Cechą estetyki pragmatycznej jest to, że konsekwentnie unika dualizmu doświadczenie estetycznego, zgodnie z niedualnym podejściem pragmatyzmu, niefundacyjnym.

4.6. Wyjście z dualizmu

Filozofia Dewey'a jest procesualna i niedualistyczna, nie można jej mylić z podejściem fenomenologicznym²⁸⁴.

Jakie jest podejście dualistyczne? Filozofia pochodząca od *Cogito ergo sum* Kartezjusza jest dualistyczna. Wydaje się, że Sartre jest ostatnim ogniwnem dualizmu, antagonizm *pour soi* i *en soi*, zjednoczenie w takim wypadku staje się niemożliwe²⁸⁵. *Byt-w-sobie* nie jest *bytem-dla-siebie*, ponieważ byt w jakiegokolwiek relacji przestaje być *bytem-w-sobie*.

W pojęciu intencjonalności Ingardena, źródło intencji pochodzi od świadomości, w kontakcie ze światem przedmiotowym. Świadomość czegoś Ingardena posiada swoje przedmioty, byty intencjonalne, jednym z nich jest przedmiot estetyczny. Pojawia się w przeżyciu estetycznym dzięki aktywnej świadomości człowieka. Świadomość Ingardena jest „świadomością czegoś”, ale mimo to ma do czynienia jedynie z własnymi przedmiotami, czyli owymi bytami, takimi jak przedmiot estetyczny. Aktywna świadomość w obrębie tej filozofii tworzy swoje byty.

Podejście Dewey'a jest inne. W jego koncepcji jest istotna relacja przedmiotu oraz świadomości. Doświadczenie posiada dwa aspekty, przedmiot i świadomość, jest formą życia, czyli *żywym*.

Krystyna Wilkoszewska przypuszcza, że doświadczenie stanowi tu rodzaj podmiotu, który posiada jaźń. Jest to ujęcie, które nie oddziela świadomości od przedmiotu, ponieważ są to ontologicznie pokrewne byty w procesie doświadczenia, fundamencie filozofii Dewey'a. Byty przedmiotu i podmiotu wyłoniły się z procesu życia, stąd „ich sposób istnienia jest podobny”. Przedmiot u Dewey'a jest istniejący w doświadczeniu, jako pewnej pośredniczącej sferze kontaktu świadomości i podmiotu, kiedy przedmiot jest, istnieje na sposób odbioru w świadomości²⁸⁶. W trakcie przebiegu doświadczenia przedmiot estetyczny narasta a podmiot się rozwija. Przedmioty nie są trwałe i niezmiennie, sztuka pozwala się o tym dowiedzieć. Każdy przedmiot ma procesualny, czasowy charakter, szczególnie uchwytne, w obserwacji rozwoju przedmiotów obecnych w świadomości kulturowej.

²⁸⁴ Krystyna Wilkoszewska odnosi się do porównań Dewey'a z Ingardenem z powodu rozbudowanej filozofii pojęć estetycznych obydwu filozofów, wspólnego badania przez nich przeżycia i doświadczenia estetycznego.

²⁸⁵ J.-P. Sartre, *Byt i nicłość. Zarys ontologii fenomenologicznej*, Wydawnictwo „Zielona Sowa”, Kraków 2007, s. 452.

²⁸⁶ K. Wilkoszewska, *Sztuka jako rytm życia*, dz. cyt., s.135.

Dewey buduje estetykę na podstawie swojej wcześniej opracowanej metafizyki²⁸⁷. Istnienie jest zdarzeniem, co oznacza nadrzędność procesu nad substancją, stawania się nad istotą, co przypomina o *panta rhei* Heraklita²⁸⁸.

4.7. Struktura procesu

Sztuka jako jakość życia nie jest prostym rzeczownikiem, przenika ona doświadczenia. Sztuka, jest rozumiana dwojako; jako proces, dynamiczny, chaotyczny zmienny, czasownikowe działanie, oraz struktura, pewien rodzaj stabilności, rzeczownik. Odwołanie się do części zdania, do charakteru języka pozwala zauważyć różnicę, zmienić myślenie o charakterze zjawiska. Prezentowane tutaj ujęcie Deweya nie jest dualistyczne, ponieważ struktura jest wolniej zachodzącym procesem. W ten sposób sztuka jako struktura może być fundamentem, jest rozumiana bardziej substancjonalnie. Ale jest to nadal proces doświadczenia wyodrębniony z „nurtu życia”²⁸⁹. Posiadamy odczucie stabilności rzeczy, Dewey tłumaczy, że wtedy odczuwamy stabilną strukturę. Proces i struktura to aspekty jednego zdarzenia. Zdarzenie, postrzegane z punktu widzenia struktury, wydaje się trwałe, jednolite (bardziej rytmiczne niż chaotyczne) z powodu powolnych zmian. Natomiast jako proces zdarzenie to nieregularne zmiany. Zależnie od zespołu relacji przedmiot zdarzenia jest bardziej strukturą lub bardziej procesem. Na ogół mamy do czynienia z grupą zdarzeń, o różnym charakterze zmian. Poszczególnym zdarzeniom nadajemy atrybut struktury, wtedy pojawia się wrażenie jednolitości. W zdarzeniu, lub zespole zdarzeń najbardziej regularne własności stają się fundamentem, czyli zasadą porządkującą, wtedy zdarzenie jest stabilne. Zdarzenie jako proces jest bardziej gwałtowne, nieregularne²⁹⁰.

Zewnętrzny atrybut, punkt odniesienia jest ważny aby zauważyć aspekty zdarzenia w obrębie doświadczenia, w nim zyskują one klasyfikację procesu lub struktury, lub ulegają przemianie, zależnie od zestawu relacji. Doświadczenie postrzegane jako struktura jest przestrzenią łączącą.

Przykładowo badacz, w doświadczeniu naukowym, zależnie od tego jak ono przebiega, znajduje się pod wpływem jego stałych oraz zmiennych własności. Pewne elementy doświadczenia zmienia, przekształca, wzbogaca, a inne stają się jego strukturalnym fundamentem²⁹¹.

²⁸⁷ J. Dewey, *Experience and nature*, dz. cyt.

²⁸⁸ Tradycja filozoficzna procesu.

²⁸⁹ K. Wilkoszewska, *Sztuka jako rytm życia*, dz. cyt., s. 139.

²⁹⁰ Ibidem, s. 144.

²⁹¹ Ibidem, s. 136.

Wydarzanie się przydarzają rzeczom, to je łączy, chodzi o jedność tego procesu. Dewey nie odgranicza jaźni od środowiska, istoty od stawania się, chce to połączyć. Wtedy stawanie się jest istotą, a istota stawaniem się. Doświadczenie i doświadczanie, struktura i proces są jednym i tym samym, w ten sposób dzieło sztuki jest i staje się uporządkowanym doświadczeniem. Na niezrozumieniu tej kwestii według Dewey'a polega błąd estetyki. Sztuka nie jest tylko zbiorem artefaktów, ponieważ takie rozumienie jest niepełne, sztuka traktowana jest jako coś oderwanego od nurtu życia, tracąc swój procesualny charakter. Nie można sprowadzać sztuki ani do odbioru ani do przedmiotów, bo tak właśnie tworzy się krytykowany przez Dewey'a dualizm. Dlatego w zamian proponuje on myślenie w kategoriach procesu stawania się doświadczenia.

Przedmiot może wywołać doświadczenie estetyczne, sądzę, że najlepiej zrobi taki przedmiot artysta, ponieważ go *uczłowiecza*. Czyli dopasowuje on kształt materii do ludzkiego aparatu odbioru, wypełnia go treścią narracyjną, przekazem emocjonalnym, a przede wszystkim formą odbieraną zmysłami przez człowieka, zmienia więc tak, aby dostosować go do specyfiki ludzkiego odbioru. To co widzi artysta na zewnątrz, przede wszystkim to, co przykuwa w szczególności jego uwagę, lub co w projekcji własnego umysłu jest tą bazową formą, to staje się inspiracją która w procesie transformacji, dzięki medium sztuki, uzewnętrznia się materii. Tak uczłowieczona materia jest dla człowieka reaktywna, to znaczy dostosowana do odbioru przez niego, wywołania przeżycia estetycznego, reakcji na artefakt.

Arystoteles sądził że materia nie może istnieć bez pozbawiona formy, to znaczy jej duszy, tak jak dusza czyli forma bez materii, było to rozumienie hylemorficzne.²⁹² Odbiorcy mają pewien wspólny zakres zmysłów i wrażliwość, jako społeczeństwo, ale nie wszyscy zdolność kształtowania przedmiotów artystycznych, czyli „materiału doświadczeń w środki wyrazu”²⁹³.

Irena Górska wyróżnia dwa zasadnicze elementy doświadczenia estetycznego które angażują artystę, dwa sposoby aktywności umysłu. Jeden wymaga koncentracji, zaangażowania, jest to rodzaj skupienia który wydaje się bardziej świadomy, bardziej bliski z

²⁹² Arystoteles, *Metafizyka t. VII*, F. Nietzsche, *Jutrzenka: myśli o przesądach moralnych*, tłum. S. Wyrzykowski, Nakł. Jakóba Mortkowicza, Warszawa, Kraków 1912, s. 33, 34, F. Nietzsche, *Poza dobrem i złem*, tłum. S. Wyrzykowski, Klub Otrycki : Komisja Kształcenia i Wydawnictw RN ZSP, Warszawa 1983, s. 166, 167; S. Kowalczyk, *Koncepcja człowieka i społeczeństwa Fryderyka Nietzschego*, „Roczniki nauk społecznych”, t. XVI-XVII, zeszyt 1988-1989, <<https://bibliotekanauki.pl>>, [dostęp: 22.06.2023].

²⁹³ K. Wilkoszewska, *Sztuka jako rytm życia*, dz. cyt., s. 137, K. Thuczek, *Gdzie się kończy sztuka? – rozważania nad etycznym i estetycznym wymiarem sztuki współczesnej*, Civitas Hominibus: rocznik filozoficzno-społeczny 3, (149-158), 2008, <bazhum.muzh.pl>, [dostęp: 22.06.2023], cyt. „Możemy przyjąć ogólnie, że sztuka to działanie, dzięki któremu artysta wciela w materię swoje doświadczenia i refleksje odnośnie świata zewnętrznego.”, s. 150.

tą częścią umysłu która jest analityczna²⁹⁴. Drugi jest niedyskursywny ale werbalny, bezpośredni, bardziej pierwotny, a więc somatyczny, na co zwraca uwagę R. Shusterman, A. Berleant oraz W. Welsch²⁹⁵. Potrzebna jest umiejętność przekazu za pomocą medium sztuki, selekcja materiału doświadczenia i użytej materialnej formy. Przekaz ten może dotyczyć prezentacji układów elementów wizualnych lub dźwiękowych które posiadają właściwą dla siebie równowagę, niekoniecznie powiązanych z narracją pewnej historii. Chociaż kompozycja pewnych abstrakcji również może posiadać narrację, utworzą ją powiązania formalne jej części, relacje.

Nelson Goodman badając ekspresję przekonuje, że „Symbol ekspresyjny, ze swym metaforycznym zasięgiem, nie tylko czerpie z zielni sąsiadujących pól i z egzotycznego nastroju odległych brzegów, lecz często w rezultacie odkrywa nie zauważone pokrewieństwa i antypatie między symbolami swego własnego rodzaju. Z istoty metafory wywodzi się charakterystyczna zdolność ekspresji do sugestywnej aluzji, ulotnej sugestii i nieustraszonego przekraczania podstawowych granic.”²⁹⁶

Artefakt, przedmiot wytworzony przez artystę jest intensyfikacją doświadczenia estetycznego. Człowiek reaguje na formy, niezależnie czy są dziełem przypadku, natury, czy zostały świadomie wytworzone przez innego człowieka²⁹⁷.

Nieizolowanie od życia dzieła sztuki podtrzymuje w człowieku zdolność do pełnego odczuwania świata, rozszerza zakres czucia, czyli wrażliwość (ożywia w sensie dosłownym).

Dzieło sztuki jest uporządkowanym procesem, ma strukturę. Sztuka posiada, kryje w sobie istotę rzeczy, nie może należeć do „istniejącej wcześniej istoty rzeczy”, ponieważ istotą rzeczy jest kształtowanie się doświadczenia jako doświadczenia, porządkowanie procesu życia. U Deweya sztuka staje się naczelną zasadą rządzącą światem²⁹⁸.

Można się zastanawiać, czy posiada ona prymat nad innymi cechami ludzkiego bytowania, ale zgadzam się, że sposób reakcji i komunikacji powoduje, że jest ona jednym z

²⁹⁴ I. Górska, *Doświadczenie jako próba dzieła – próba siebie*, „Pamiętnik Literacki”, 2012, s. (115-139), <<http://rcin.org.pl>>, [dostęp: 22.06.2023], s. 116.

²⁹⁵ Ibidem, s.116-117.

²⁹⁶ N. Goodman, Fragmenty z *The Languages of Art*, tłum. G. Cendrowska, <[Teksty_teoria_literatury_krytyka_interpretacja-r1981-t-n2_\(56\)-s153-167.pdf](http://Teksty_teoria_literatury_krytyka_interpretacja-r1981-t-n2_(56)-s153-167.pdf)>(muzhp.pl), s.158

²⁹⁷ S. I. Witkiewicz, *O czystej formie*, „musimy przyjąć założenie pierwotne, że istotą sztuki jest forma. Pojęcie Piękna różniczkuje się wtedy na Pojęcie Piękna życiowego, związanego z użytkowością życiową przedmiotu lub zjawiska, i na pojęcie Piękna Formalnego, które polega na samym porządku, formie, czyli konstruktywności przedmiotu czy zjawiska”.

K. Mudyń, *O wielości rzeczywistości w koncepcji Leona Chwistka*, „Przegląd Filozoficzny”, 2003, nr 1(45), s. 101-112, pd, <Uj.edu.pl/documents/>, L. Chwistek, *Wielość rzeczywistości w sztuce*, [w:] red. K. Estreicher, *Wielość rzeczywistości w sztuce i inne szkice literackie*, Czytelnik, Warszawa 1960, s. 25-50, Chwistek zakłada cztery rzeczywistości, rzeczywistość wrażeń, rzeczy, wyobrażeń oraz fizykalną.

²⁹⁸ K. Wilkoszewska, *Sztuka jako rytm życia*, dz. cyt., s.138.

istotnych powodów istnienia człowieka. Człowiek jako byt reagujący estetycznie rozumiejąc siebie jako będący w polu sztuki odkrywa nie tylko komunikaty i przekazy artystów. Ale odkrywa także sposoby własnego reagowania, specyfikę siebie której nie można wyłączyć z bytu, a rozumienie jej pomaga tłumaczyć to, co jest ludzkie.

Teoria Deweya była szeroko komentowana i inspirowała współczesnych badaczy. Mark Chapman o ile rozumie rolę sztuki jako komunikacji, to przypomina o polityce w świecie sztuki, jej konfliktach, reakcjach sprzeciwu, tym, że nie tylko może ona przełamywać bariery ale i je podtrzymywać²⁹⁹.

Istotne jest też to, tak jak podkreśla Chapman, że Dewey rozumie sztukę jako uczestniczącą w codziennej egzystencji³⁰⁰. W momencie kiedy bierzemy pod uwagę muzykę popularną, design, film, te elementy sztuki które nie wymagają specjalnego udania się gdzieś aby w niej partycypować, wtedy nie staje się ona efemerydą pewnych szczególnych przeżyć które są dostępne jedynie elitom społecznym. Pogląd, że należy zwrócić uwagę przede wszystkim na sztuką z którą żyją społeczności, aby nie umknęła forma sztuki która mówi o terażniejszości i jest środowiskiem życia tak jak na przykład powstałe subkultury hip-hopu, prezentował również Shusterman. Nieruchomy obraz, mistrzowie malarstwa nadal obecni w mediach przekazu współdzielą miejsce z filmami, serialami bez których trudno wyobrazić sobie wielu ówczesnym egzystowanie, a już powoli pojawia się świadomość rzeczywistości wirtualnej, metaversum która będzie kształtować dzieła sztuki, sytuacje które możemy dopiero przeczuciwać, obserwować początki. Uwagę odbiorcy sztuki absorbuje to medium które powoduje większą immersję, co ciekawe nadal niektóre działa malarstwa są również absorbujące co otoczenie się przestrzenią *Oculus*, czyli okularów do przestrzeni wirtualnej. Powstają galerie dawnych mistrzów malarstwa czy muzyki w niedawno zbudowanych środowiskach elektronicznych otaczających cyfrową przestrzenią. To oznacza, że nie jest żadną regułą wypieranie starszych form sztuki przez nowe, pojawia się zjawisko wielogłosu, multimedium, wzajemnych nawiązań i cytowania, ciągłości kulturowej dzięki której właśnie powstały nowe wypracowania.

Platońskie formy, czyli idee, pierwowzory rzeczy istniejących mają wywodzić się ze sztuki greckiej³⁰¹. (Być może również z powodu pracy nad kanonem formy w tej sztuce.)

²⁹⁹ M. Mattern, *John Dewey, Art and Public Life*, "The Journal of Politics", 61.01, Political Science Faculty Articles and Research, Chapman University 1999, California- Orange, s.55, open acces: http://digitalcommons.chapman.edu/polisci_articles,

³⁰⁰ Ibidem, s. 55.

³⁰¹ K. Wilkoszewska, *Sztuka jako rytm życia*, dz. cyt., s.138, J. Dewey, *Sztuka jako doświadczenie*, dz. cyt., s. 360.

Kosmos, czyli świat jako pewien porządek, jest pokrewny porządkowi estetycznemu (czy artystycznemu), wtedy porządek świata jest porządkiem sztuki. Sądzę, że rozumienie świata jako pewnego układu, oraz sztuki jako źródła informacji o transformacji człowieka na przestrzeni czasu odnosi się do wypracowania starożytnych myślicieli. Rozumienie w ten sposób sztuki, jako pewnego reaktywnego układu pozwala nie tylko na niego wpłynąć, ale jest źródłem informacji o nas jako bytach posiadających potrzebę wyrażania bycia, manifestacji istnienia, dialogu. Rozumienie tego zjawiska jako pewien porządek, pozwala odczytywać jego układ. Nie oznacza to wcale, że jest to układ jednorodny, zawsze spójny, lub też jednoznacznie harmonijny, ale w ten sposób stawiamy siebie w sytuacji wpływu na taki układ.

Artysta wydobywa znaczenia w treściach percepcji, żywych, uderzających, które kształtowane artystycznie są bardziej grą sił, energii, niż racjonalnych zasad, wymykają się schematyzacji rozumowej, mają przeciwdziałać chaosowi, nieładowi, porządkować.

Dewey rozumiał, że w odczuwaniu, doświadczaniu świata mamy do czynienia z rzeczami poza obszarem rozumowego pojęcia, należy zdawać sobie z nich sprawę, oraz zbudować dla nich miejsca w teorii np. dla intuicji. Benedetto Croce przekazuje, że „wiedza intuicyjna to wiedza ekspresywna”.³⁰² Collingwood zakłada, że można wyrażać emocje i powiedzieć „Czuję... nie wiem co czuję”, mimo tego może to wyrazić, przekazać³⁰³.

Życia jako gra sił ma kształt sztuki, nadaje sens, życie jako doświadczenia w ludzkim odczuciu potrzebuje sensu.

Działania awangardy dodają ciekawą perspektywę filozofii Dewey'a. Kierunki współczesnej estetyki, to właściwa konfrontacja. Dewey rozważa myśl łączącą współkształtowanie świata w połączeniu z procesami artystycznymi³⁰⁴.

Sposób doświadczania, który można rozumieć przymiotnikowo, odbywa poprzez język, z czego zdaje sobie sprawę filozof. Za pomocą nazw, składni zdania, języka, tłumaczenia funkcji języka (oraz metafory językowej) stara on się pokazać sztukę według swojej filozofii w relacji z życiem.

Sztuka jest pewną jakością życia, przymiotniki takie jak „brzydota, tragizm, komizm” to tylko określenia. jakości nie podlegają podziałom³⁰⁵. Dewey nie chce klasyfikowania w sztuce, podziału na rodzaje, gatunki, ponieważ one odciągają uwagę od charakteru sztuki jako

³⁰² G. Kemp, „Croce's Aesthetics, The Stanford Encyclopedia of Philosophy, <<https://plato.stanford.edu/archives/win2012/entries/croce-aesthetisc/>>

³⁰³ G. Kemp, „Collingwood Aesthetics, The Stanford Encyclopedia of Philosophy, <<https://plato.stanford.edu/archives/win2012/entries/colingwood-aesthetisc/>>

³⁰⁴ K. Wilkoszewska, *Sztuka jako rytm życia*, dz. cyt., s. 139.

³⁰⁵ Ibidem, s. 139.

procesu i jakości. Sztuka ma zrywy, momenty dynamiczne, pośrednie, łączące, itp. Sztuka jako jakość podlega stopniowaniu³⁰⁶. Dzieje klasyfikacji pojęć estetycznych są rozległe, stanowią historię estetyki³⁰⁷. Może się rozwijać w doświadczeniu, intensyfikować, być bardziej obecna w doświadczeniu kulturowym i jednostkowym, ważnych aspektach rzeczywistości. Jest to analogia do tęczy, gdzie granice koloru są nieuchwytywane, ale intuicyjnie je wyznaczamy³⁰⁸. Aspekty, dziedziny sztuki są różne, wielobarwne, trudne do rozróżnienia jest również przejście między sztuką a innymi procesami życia.

Sztuka jest rytmem życia, uporządkowanie doświadczenia jest potrzebne do rozwoju człowieka³⁰⁹. Wypracowanie ładu, zgodnego z rytmem jest możliwe, kiedy nie skupiamy się na jakościach przedmiotu, który wcześniej istnieje, ale na poszukiwaniu formy w bezforemnym procesie życia.

Herbert Read za Heideggerem powtarza, że „forma należy do istoty bytu”, największa możliwa wydajność przedmiotu przybiera kształt jednoczącej formy. „Sztuka jest wolą formowania” uważał Read, nie zaś wyrazem instynktownego zachowania³¹⁰.

4.8. Ekspresja, rytm, forma

Pragmatyzm jako filozofia działania uzyskuje szczególną siłę wyrazu w ekspresji, wytworze artysty który to przenika swoją ekspresją do odbiorcy. Jeżeli sztuka potrafi w najpełniejszy sposób wyrazić doświadczenie świata, tak uważa Dewey, doświadczenie estetyczne staje się momentem pełnego odczucia istnienia odbiorcy. Ekspresja zarówno przekazywana materii, kierująca artystą jak i odbierana zachodzi w szczególnym, właściwym dla siebie rytmie, którym przybiera określoną formę układającego się doświadczenia. Kształt, forma materii zapisuje się w doświadczeniu, to również przybiera określony rytm tego zapisu, jak poszczególne doświadczenia sztuki łączą się ze sobą, jakie się stają. Procesualny charakter tych wszystkich elementów ekspresji, formy, ich właściwego rytmu pozwala zrozumieć charakter doświadczenia estetycznego w jego szczególnym ujęciu które proponował John Dewey. „Doświadczenie estetyczne jest zawsze i tylko doświadczeniem ekspresyjnym”³¹¹. Jest

³⁰⁶ Ibidem, s. 140.

³⁰⁷ O pojęciach estetycznych m.in. W. Tatarkiewicz, *Dzieje sześciu pojęć: sztuka, piękno, forma, twórczość, odtwórczość, przeżycie estetyczne*, PWN, Warszawa 1988; W. Tatarkiewicz, *Historia estetyki*, t. III, PWN, Warszawa 2009; M. Gołaszewska, *Zarys estetyki. Problematyka metody, teorii*, PWN, Warszawa 1984.

³⁰⁸ K. Wilkoszewska, *Sztuka jako rytm życia*, dz. cyt., s. 140.

³⁰⁹ Ibidem.

³¹⁰ S. M. Rogers, *Herbert Read Says From Struts At Crossroads of Consciousness*, 1964, *The Harvard Crimson*, thecrimson.com/article/1964/4/11/herbert-read-says-form-starts-at/, forma w ujęciu H. Read'a - tłum. własne; H. Read, *Sens sztuki*, PWWP, Warszawa 1994, H. Read, *O pochodzeniu formy w sztuce*, PIW, Warszawa 1974.

³¹¹ K. Wilkoszewska, *Sztuka jako rytm życia*, dz. cyt., s. 102.

to jego istotna cecha analizowana nie tylko na gruncie estetyki pragmatycznej, ponieważ warunkuje kształt i odbiór sztuki.

Ekspresja jest czynnością, aktem, i zarazem jest przedmiot ekspresji. Tak jak jest doświadczanie i doświadczenie. Ekspresja przestaje wtedy mieć miejsce w odrębnym, wewnętrznym świecie umysłu, przeżyć psychicznych, nie jest też jedynie uzewnętrznieniem uczuć, czymś wyłącznie zewnętrznym, stanowi pomost między artystą, artefaktem i odbiorcą. W języku łaciński *exprimere* znaczy wyciskać, więc jest czymś co niejako wyciska się na przedmiot. U Stanisława Ossowskiego jest ekspresja bierna i czynna³¹². Można to rozumieć za pomocą metafory soku, który jest wyciskany z winogron.

H. Osborne, badacz zjawiska ekspresji podaje Ch. Bella jako autora powiązania ze sztuką tego zjawiska³¹³.

Jak przekazuje Leszek Sosnowski w wyborze tekstów dotyczących ekspresji, była on rozumiana różnorodnie, zaś twórczość artystów romantycznych jako pierwszoplanową podjęła siłę, wyrazu, emocjonalność, ekspresywną siłę sztuki. „I choć jest jasne, że sztuka od zawsze mogła i przenosiła uczucia, nie czyniła tego jednak dla nich samych, co stało się jej wyróżnikiem w XIX wieku. Wyróżnikiem tak mocnym, jak obrazują to słowa poety angielskiego (-W. Wordswortha-), że zdolność do wyrażania i odbierania uczuć stała się kryterium oceniającym wartość twórcy i człowieka w ogóle.”³¹⁴

Według Benedetto Crocego ekspresja jest wizją artysty, istotniejszą niż wykonanie artefaktu, wedle takiego przekonania można tłumaczyć czym jest sztuka konceptualna, gdzie artefakt służy jedynie do przekazania idei twórcy. Włoski badacz rozumie sztukę jako ekspresję uczuć, gdzie szczególnie ważna jest intuicja. Croce uważa, że istotą sztuki jest to, co wewnętrzne, intuicja, która stanowi jedność idei i przedstawienia.³¹⁵ Intuicja jest wyrażana poprzez ekspresję, wyrażenie i odczytanie ekspresji staje się dopełnieniem intuicji. Do odczucia ekspresji jest potrzebna intuicja, najpełniej odczytuje ją artysta, jest to jednoznaczne z tym, że również najpełniej może on wyrazić intuicję poprzez ekspresję. Croce uważa że wszyscy są do

³¹² S. Ossowski, dz. cyt., s. 218-219.

³¹³ K. Wilkoszewska, *Sztuka jako rytm życia*, dz. cyt., s.105, H. Osborne, *Theories of Expression and Communication*, [w:] *Aesthetics and Art. Theory. An Historical Introduction*, London 1968, s.156-159, Bell Ch., *The anatomy and philosophy of expression as connected with the fine arts*, London : John Murray, 1847, Loudon I.S.L. , *Sir Charles Bell and the anatomy of expression*, *British Medical Journal*, 1985, vol. 285.

³¹⁴ *Sztuka-Twórczość-Artysta, Wybór pism z filozofii refleksji*, wybór, wstęp i red. L. Sosnowski, Collegium Columbinum, Kraków 2011, s. 14.

³¹⁵ M. Gołaszewska, *Estetyka współczesności*, Wyd. Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2001, s. 108; Obolevitch T., *Estetyka w rozumieniu Władysława Tatarkiewicza i Aleksiego Łosiewa. Próba analizy porównawczej*, „Przegląd Filozoficzny”-Nowa Seria R.23:2014, nr 2, s. 65, A. Figiel-Piotrowska, *Benedetto Crocego koncepcja sztuki*, *Człowiek w kulturze* 15, s. 227; B. Croce, *Zarys Estetyki*, tłum. zbior. pod kier. Stanisława Gniadka, wstęp Z. Czerny, PWN, Warszawa 1962, s. 46.

tego zdolni, natomiast w różnych zakresie³¹⁶. Granica między tym co jest zewnętrznym wyrażeniem świata sztuki, a jego wewnętrznym odczuciem jest dla włoskiego filozofa bardzo cienka³¹⁷. Ta specyfika sztuki jest zauważana przez wielu badaczy, jest to sfera aktywności człowieka, która łączy to, co materialne z jego wnętrzem. Jest to bliskie również podejściu Dewey'a, który nie widział potrzeby rozgraniczenia sfer przeznaczonych dla sztuki, uważał że przenika ona życie człowieka, jest jego częścią. W rozumieniu sztuki podział na wnętrze umysłu i zewnątrz percypowanego świata być może nie jest najbardziej istotny. Tak jak percepcja niepostrzeżenie przekształca się w doświadczenie, a część osobowości jest połączona z dialogiem społecznym otoczenia.

Problem ekspresji rozważali także polscy estetycy, m.in. Tatarkiewicz, Ossowski, Gołaszewska³¹⁸. Maria Gołaszewska podkreśla szczególne znaczenie ekspresji osobowości w sztuce surrealistów, gdzie formy stają się symbolami, metaforami znaczeń, powalające przekazać szczególną atmosferę, którą wytworzył artysta i komunikuje ją za pomocą zaskakujących kształtów³¹⁹. Sztuka jako ekspresja osobowości była badana również przez Szumana³²⁰.

Władysław Tatarkiewicz również wypowiadał się, że sztuka jest ekspresją, powoływał się na Sokratesa i Cyncerona³²¹. Podaje, że teoria piękna, w rozumieniu teorii sztuki, jako ekspresja powstała dopiero w XX wieku³²².

Artysta nadaje medium swoją ekspresją kształt artefaktu, przedmiotu w obrębie sztuki. Istotne są następujące relacje: opór materii - medium sztuki - przeżycia podmiotu - artysty. Dochodzi do przekształcenia przeżyć artysty, zmienia się materiał oraz samo przeżycie, które było inspiracją do powstania artefaktu, Powstaje przedmiot ekspresyjny, nie jest to objaw przeżycia. Ono samo ewoluuje, tak jak sądzimy, że grymas twarzy to objaw przeżycia, to coś innego, jest to proces przeżywania znacznie bardziej złożony. Przeżycie nie jest całkowicie wewnętrzne. To jest złożony proces złożony z trzech elementów, przeżyć, ekspresji i materii, można byłoby powiedzieć szczególnej materii, ponieważ medium sztuki. Pojęcia ekspresji i mimesis posiadają podobieństwa, ale nie są identyczne.

³¹⁶ A. Figiel-Piotrowska, dz. cyt., s. 232.

³¹⁷ Ibidem, s. 232

³¹⁸ M. Gołaszewska, *Estetyka współczesności*, dz. cyt., s. 94.

Wg. Crocego ekspresja jest wizją artysty, istotniejsza niż wykonanie artefaktu, intuicja s. 108 za Szumanem, ekspresja osobowości s. 144.

³¹⁹ Gołaszewska M. *Estetyka współczesności*, dz. cyt., s. 94.

³²⁰ Ibidem, s. 144.

³²¹ T. Tatarkiewicz, *Dzieje sześciu pojęć*, dz. cyt., s. 157-158; Obolovitch T., dz. cyt., s. 64.

³²² W. Tatarkiewicz, *Dzieje sześciu pojęć*, dz. cyt., s. 158.

Uczucia u Dewey'a, ich subiektywno-objektywny charakter, przenika doświadczenie, nie ma podziału na wewnątrz umysłu i zewnątrz materii. Mamy do czynienia z ciałem, wrażliwą somą twórcy, materia jest reaktywna, z powodu bycia medium przekazu, jest dostosowana do możliwości wyrażania. Te elementy pośredniczące pokazują płynną strukturę procesu, po to aby nie wyznaczać prostego dualnego rozgraniczenia. W jaźni nie ma wyodrębnionych uczuć, wyabstrahowane pojęcia nie istnieją w rzeczywistości w sztywnych odgraniczeniach, tak jak emocje, uczucia, strachu, gniewu, miłości”³²³.

W zamian ustalania granic przedmiotu oraz podmiotu Karen Barad proponuje „stawanie się”³²⁴. Gdzie części są odrębne w pewnej relacji, układzie, nie ma indywiduów w sensie absolutnym. Pojawia się tutaj propozycja emergentnych zjawisk które powstają na skutek powiązania zjawisk poprzednich. Złożony proces stawania się zakłada elementy wyodrębniające się na zasadzie relacji w której się znajdują. Jest to interesujące nakierowanie uwagi na relacyjność zamiast na wyodrębniony w jej wyniku element, można byłoby powiedzieć jest to ujęcie kierujące się w odwrotną stronę zobaczenia charakteru fenomenu. lub też właściwym fenomenem będzie złożoność relacji.

Instalacje obejmujące całe wewnątrz nazywane *environment* na nowo pokazują jak charakter otoczenia, materii niezauważalnie przenika do nas za pomocą odczytywanych znaczeń ekspresji i formy. Doświadczenie zawiera zinternalizowane sytuacje, które zostają uporządkowane według uczuć i znaczeń, wartości. To co znajduje się w umyśle również posiada swoją szczególną wewnętrzną formę będącą przekształceniem zewnętrznej. Stąd materia sztuki przenika wewnątrz umysłu, wynikając poprzez materię, zmieniającą początek powstawania dzieła w odczuciu twórcy.

Treść jaźni zostaje określona rzeczywistością przeżyć³²⁵. „Złoża znaczeń, poruszone, kierują się na zewnątrz.”³²⁶ Poruszenie osobowości wprowadza w ruch organizm ludzkiego ciała. Dewey pisze „on woła o pokarm”, ożywia się jak roślina w kierunku światła. Do odbiorcy należy decyzja jaki rodzaj sztuki wywołuje w nim poruszenie, jakie posiada preferencje, w dużym stopniu zależy to od osobowości i od wychowania w konkretnym obszarze kulturowo-historycznym. Co, jeżeli kuratorzy proponują trudne, przykre emocje, jako poruszenie dla odbiorców w przeżyciu estetycznym, „światłem” dla umysłu odbiorcy może stać się wtedy wiele nieprzewidzianych zjawisk i o tym trzeba pamiętać. Uczucie jest procesem, który wybiera

³²³ J. Dewey, *Sztuka jako doświadczenie*, dz. cyt., s. 98.

³²⁴ K. M. Barad, *Meeting the Universe Halfway : Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, Duke University Press, Durham 2007, s. 33.

³²⁶Cyt. za K. Wilkoszewska, *Sztuka jako rytm życia*, dz. cyt., s. 99.

fragmenty doświadczeń, przeszłych, ale też i wizje przyszłych, w ludzkim umyśle, jest ono ważnym czynnikiem ekspresji. Emocja jest bardziej krótkotrwała i mniej złożona. Emocje są bezpośrednią reakcją na bodźce ze świata zewnętrznego, uczucia następują po integracji emocji. Emocje są bardziej pierwotne, uczucia bardziej typowe dla ludzi, są związane z przystosowaniem człowieka do życia wśród innych ludzi, kulturze.

Uczucie jest obecne w akcie ekspresji, a nie w przedmiocie ekspresyjnym, czy w artefakcie³²⁷. W akcie ekspresji uczucia wpływają na materię, artysta zostawia za pomocą przekształceń ślady uczuć, które go zainspirowały, pokierowały jego działaniem. Nie jest ono materią, jest czymś subtelniejszym, pojawia się w treści myśli, ono jest pewną jakością, czasowym stanem umysłu. Jeśli można byłoby napełnić kogoś uczuciem, wtedy moglibyśmy stworzyć golema.

W przedmiotach ekspresji, które są artefaktami tworzonymi przez artystów badamy ślady uczuć, jeśli tymi śladami podążają grupy odbiorców, nie tylko jednostki, wtedy są to dzieła sztuki, obiekty kulturowe. Do powstania artefaktu inspirują uczucia, myśli, pragnienia, wrażenia zmysłowe wraz ze specyfiką przyjętego przez twórcę medium.

Uczucie estetyczne następuje kiedy ta pierwotna jakość, zaczyna przenikać materiał, który nabiera kształtu, ono określa go w coś, następuje subiektywizowanie w procesie tworzenia i odbioru.

Jaźń w kontekście budowania wewnętrznych światów za pomocą treści minionych sytuacji, abstrahowania pojęć i przemieszczania znaczeń staje się dla podmiotu przestrzenią pełną wymiarów, po której on się porusza. Wspomnienia wzmacniane uczuciami kierują się różnym odczuciem czasowości, wtedy można powiedzieć, że wymiary aktywności umysłu, tak jak sądził Bachelard posiadają różne traktowania czasu i przestrzeni, czyli aktywności umysłu mają własne swoiste dla siebie w odczuciu czasoprzestrzenne specyfiki.

Pamięć dotyczy postaw, punktów widzenia, pragnień psychiki, przeszłych i przyszłych, myśli niejako poruszają się w czasie wybiegając na przód, planując i pamiętając przeszłość. Wallis ekspresywne przedmioty, w których autor zawarł swoje przeżycia i uczucia, za Ossowskim, określa jako ekspresywne w sensie biernym. Ekspresywne w sensie czynnym, bezpośrednim będą te przedmioty, które nie komunikują czyjś przekaz, lecz wzruszają bezpośrednio, poruszają odbiorcę, nie są umotywowane tym, co ktoś miał przez nie do zakomunikowania, powiedzenia³²⁸. Przedmiot, który powstał, artefakt nie jest ani

³²⁷ Ibidem, s. 100,101.

³²⁸ M. Wallis, *Przeżycie i wartość. Pisma z estetyki i nauki o sztuce 1931-1949*, Wyd. Literackie, Kraków 1968, s. 228, S. Ossowski, dz. cyt., s. 218-219.

przedstawieniem zewnątrz, kopii rzeczywistości, ani odbiciem przeżyć psychicznych twórcy, jego osobowości, to są aspekty, które częściowo wpływają na jego powstanie. W związku z tym, dzieło abstrakcyjne nie może być jedynie kompozycją form, nie odnoszącą się do otoczenia, otoczenie posiada elementy formalne, które bez interpretacji kształtu jest abstrakcyjne, również każda forma niesie pewien ładunek uczuciowo-emocjonalny którym kieruje się twórca, nawet jeśli nie zdaje sobie z tego sprawy. Dystans do powstającej pracy artystycznej jest niemożliwy, proces twórczy to „przekuwanie na nowo materiału życia i doświadczenia świata”³²⁹.

Abstrakcja zawiera znaczenia, a nawet czasem metaforyczne narracje które przejawiają się w otwartej na interpretację formie, jest wyrazem ekspresji twórcy, w tym sensie ten rodzaj sztuki również można nazwać przedstawieniowym. Granice abstrakcji to „zachowanie związków z jakością i strukturą otaczających rzeczy”³³⁰. Nie ma punktu odniesień w świecie, do elementów które się na niego składają, ale jednocześnie zawsze można zbudować odniesienie, w tym sensie nie ma abstrakcji³³¹. Mimo dominacji formalizmu i ekspresjonizmu w malarstwie abstrakcyjnym bądź rzeźbie, poszukiwania jedynie równowagi formy, dynamiki gestu bez konkretnego kontekstu znaczeniowego, same układy kształtów, masy, kolorów i zapis ruchu w materii budzą skojarzenia, odnoszą się do zapisanego w nieświadomości kodu znaczeń. W percepcji tego, co wydaje się nam od znaczeń wolne, doświadczeniowy umysł nadaje znaczenie niewysłowione i nieuświadomione do końca, ale obecne.

Jaźń w procesie tworzenia i percepcji dzieła sztuki dokonuje asocjacji, różnorodnych skojarzeń, odkrywa znaczenia i wartości odbierając jakości zmysłowe³³². Jakości zmysłowe są obdarzone znaczeniem, umysł interpretuje dane z percepcji. To jak odbiór wpływa na myśl, jest bardzo ważne, nie można zapominać o materialnym czynniku procesu myślowego. Czy można mówić o materii myśli, i jak one fizykalnie się ze sobą łączą, to jest pytanie dla neurobiologii. Jaźń wydobywa się dla siebie samej w trakcie procesu doświadczenia³³³. Jest to rola pamięci i uczuć w doświadczeniu³³⁴.

Uczucie wybiera oraz ukierunkowuje wyobraźnię, będzie dążyło do uprzedmiotowienia, uzewnętrznienia się. Wzajemna presja doświadczeń, z różnego czasu człowieka, tworzy napięcie, zainteresowanie. Proces doświadczenia poszukuje dopełnienia,

³²⁹ K. Wilkoszewska, *Sztuka jako rytm życia*, dz. cyt., s.104; J. Dewey, *Sztuka jako doświadczenie*, dz. cyt. s. 69.

³³⁰ K. Wilkoszewska, *Sztuka jako rytm życia*, dz. cyt., s. 115.

³³¹ Ibidem, s. 104.

³³² Ibidem, s. 105.

³³³ Ibidem, s. 106.

³³⁴ Ibidem, s. 107.

kontynuacji. Ekspresja jest komunikacją³³⁵. Sztuka jest instrumentem emocjonalnej komunikacji pomiędzy twórcą a odbiorcą. Dialog nie musi być zamiarem artysty, można powiedzieć, że należy w sposób naturalny do charakteru sztuki. Staje się ona środowiskiem porozumienia, nadającym swoisty dla niej ład, porządek, który zostaje w doświadczeniu (nie w świecie poza nim). Artysta za pomocą ekspresji przekazuje swoją wizję, odbiorca ją otrzymuje i rozwija. W ten sposób poprzez kształt materii artysta i odbiorca prowadzą dialog, budują wspólnie swoje doświadczenie, ekspresja umożliwia dostosowanie materii do prowadzenia takiego właśnie dialogu.

Proces doświadczenia jest żywy i dynamiczny, tak jak zjawisko ekspresji. „Sztuka przechwytyje najślabsze ślady ekspresji w przedmiotach”³³⁶. Tak powstają np. minimalistyczne, lub bardzo subtelne kompozycje. Język sztuki komunikuje znaczenia, często nowe i unikalne, mogą one być niedyskursywne. To co jest żywe, zawiera w sobie potencjalność, jest nieschematycznym, niedyskursywnym do końca tworem, tak jak człowiek.

Osborne uważa, że czasem praca artystyczna to uzewnętrznienie emocji, Dewey sądzi, że jest to coś więcej³³⁷. Czy działanie twórcze może być rodzajem terapii, jak najbardziej, czy jego efekt będzie dziełem sztuki, zależy od tego czy mamy do czynienia, oprócz terapii, z procesem powstawania artefaktu. Czy zostaje wykreowany świat dzieła sztuki w procesie porządkowania emocji, osobowości twórcy?

Rytm w doświadczeniu estetycznym Dewey’a jest powiązany z ekspresją. Rytm doświadczenia estetycznego składa się z etapów, samo dążenie twórcze, droga, również odbiór dzieła jest celem. Etap pierwszy to zaznaczenie początku, potem są następne fazy rozwoju. Rytm i ekspresja są zagadnieniami teorii sztuki jako doświadczenia Johna Dewey’a, stają się istotnymi składnikami rozumienia charakteru sztuki w ujęciu pragmatycznym. W momencie kiedy ekspresja powala na wyraz, powstawanie zjawiska sztuki, rytm jest sposobem w jaki ona się układa, w jaki kształtuje się doświadczenie relacji człowieka z jego ekspresją. Dzieje się to zarówno od strony wytwórcy jak i odbiorcy, gdzie podział na aktywne - pasywne nie jest całkowity, sytuacja sztuki jest dialogiem którego właśnie rytm posiada akcenty, stopnie ciężkości.

Doświadczenie rzeczywiste jest zakończone spełnieniem, ma początek, fazy, etapy i zewnętrzny cel ostateczny, np. osiągnięcie korzyści, rozwiązanie problemu, samo doświadczenie jest środkiem do jego osiągnięcia. W doświadczeniu estetycznym sama droga,

³³⁵ Ibidem, s. 107.

³³⁶ Ibidem, s. 109.

³³⁷ Ibidem, s. 109.

każdy etap jest celem. Ekspresyjność doświadczenia, są to relacje pomiędzy treściami skumulowanego w jaźni przeżycia, a materiałem dotychczasowego doświadczenia. Artefakt artysty posiada nowe treści znaczeniowe i formy, które są cechami ekspresji tego procesu. Doświadczenie estetyczne jest sublimacją sił, takich jak forma, ekspresja, organizujących je w całość. Forma estetyczna przenosi się w jej doświadczenie, warunkuje je, to co kształtowało tworzącego staje się cechą odbioru jego pracy.

Forma u Dewey'a jest obecna w przedmiocie, filozof zastanawia się również nad formą doświadczenia jako procesu. Forma jest u niego traktowana jako relacja, wzajemna zależność, dopasowanie elementów wewnątrz całości. Relacje i formy w tej filozofii są pojęciami racjonalnymi, logicznymi.

Relacje są „zależnościami wyznaczającymi sposoby wzajemnych oddziaływań” w sztuce i życiu, są dynamiczne, dane bezpośrednio między ludźmi a rzeczami, wywołują działania i przeciwdziałania, w rezultacie przemiany.

Nie ma ścisłego określenia formy, to proces, pojawia się przy skłonności do układania doświadczanego materiału w całość, aby osiągnąć cel, układa się on w formę do osiągnięcia celu. W formie akcent kładzie się na funkcjonalność, forma estetyczna staje się tutaj celem samym w sobie, a pojawienie się formy estetycznej oraz spełnienie się doświadczenia estetycznego są tożsame.

Forma estetyczna jest to działanie sił, efekt to doświadczenie zdarzenia, przedmiotu, sytuacji. powstawanie form w sztuce prowadzi do ich estetycznego doświadczenia. Doświadczenia gromadzą się, dążąc do kontynuacji jako proces życia. Napięcia i przeciwności, opór, powodują rozwój, w konsekwencji spełnienie. Twórczość stoi w opozycji z rutynowym, mechanicznym działaniem. Doświadczenia nie mają wyraźnych granic, oczywistego końca i początku, wspomnienie są odtwarzane, stają się echemi powracającego doświadczenia. Spełnione doświadczenie okazuje się być zarazem ostateczne, skończone oraz etapem do następnego, częścią innego. Doświadczenie ma charakter kumulatywny, poszczególne etapy nakładają się na siebie, efekt nie jest oczywisty, mechaniczny, nie jest możliwy do przewidzenia³³⁸. Doświadczenie estetyczne jest dziełem sztuki, a nie podległym procesem w sztuce³³⁹. Forma w doświadczeniu estetycznym jest obiektywna, ponieważ jest zakorzeniona w życiu. Doświadczenie estetyczne posiada etapy tworzenia i percepcji, rodzaje spełnienia jednocześnie wiodące dalej. Wynik procesu doświadczenia zależy od kumulacji jego etapów.

³³⁸ S. Zeki nazywa proces próbą odtworzenia nieuchwytnego, ponieważ wciąż zmiennego *pojęcia mózgowego*.

³³⁹ K. Wilkoszewska, *Sztuka jako rytm życia*, dz. cyt., s. 112.

Korzeń formy to podstawowa relacja organizmem a otoczeniem, to jest zasadnicza właściwość³⁴⁰. Energie otoczenia i organizmu wytwarzają opór, jest to wzór tej relacji. Rytm jest procesem adaptacji, tworzeniem się układu który zachodzi, sądzę że według Dewey'a, jest on harmonijny, jako wynik układu, który samorzutnie ulega dopasowaniu do siebie. Warunki formy tkwią w życiu. Rytm czynników doświadczenia nie ma jednego brzmienia.

Rytm, cecha świata, jest warunkiem powodującym jego organizację. Czy rytm znajduje się w świecie poza ludzką percepcją? Można powiedzieć, że jest to element pomagający porządkować człowiekowi to, co odbiera i rozumie, jest elementem uczłowieczonej relacji ze światem. W ten sposób rozumienie specyfiki rytmu, pojęcia które przeanalizował Dewey, pozwala wyjaśnić nie tylko charakter doświadczenia pragmatycznego sztuki. Zakłócenia wzajemnego oddziaływania powodują potrzebę odzyskania harmonii. Rytm jest „ładem w różnorodności zmian”³⁴¹, uniwersalnym porządkiem istnienia zmian w przyrodzie, który człowiek pragnie przenieść w otoczenie budowanych przez siebie artefaktów.

Według koncepcji Dewey'a, człowiek, odpowiada na realizację potrzeby nie chcąc bezpośrednio, sublimuje, przenosi znaczenia, buduje metafory. Do sztuki i nauki człowiek wprowadza rytm, w swój wytwórczy, sztuczny obszar *techné*, aby zestroić doświadczenie z rytmem zmian w przyrodzie³⁴². Rytm sztuki, natury, przyrody są nieco inne. Wszystkie rytmy jako właściwości działania, funkcjonują w pewnych relacjach, reagują na siebie, nakładają, doświadczamy ich mnogości.

Rzeczywistość elektroniczna jest narzędziem, które właściwie używane zestrąja pracę ludzkiego umysłu z rytmem otoczenia. Rytm estetyczny jest „sprawą percepcji”, bezpośrednio dany, odbieramy go zmysłowo i bezpośrednio, na pewnym poziomie doznania, doświadczenia. W rytmie nie chodzi o powtarzanie tych samych elementów, Dewey nazywa takie rozumienie rytmu estetycznego teorią tykania³⁴³. Zasada rytmu to „kumulatywne podążanie do spełnienia się doświadczenia”³⁴⁴. Ład estetyczny jest aktywny, to jest proces doświadczania sztuki, powtarzanie doświadczeń, wspomnień, układ zmienia się zależnie od kontekstu. Nie chodzi też o „powtarzanie pewnych cech”, tylko o „modulację całego przenikającego i jednoczącego” podłoża jakościowego.³⁴⁵ Tak jak frazy muzyczne powracają, ale nieco inaczej, inne. „Rytm opiera się na relacjach, one rozwijają się kumulatywnie budując całość doświadczenia.

³⁴⁰ Ibidem, s. 128.

³⁴¹ Ibidem, s.113.

³⁴² Ibidem, s. 130.

³⁴³ Ibidem, s. 114.

³⁴⁴ Ibidem, s. 114.

³⁴⁵ Ibidem, s. 105.

Rytm mechaniczny skupia uwagę na sobie, niwecząc tym doznanie całości.³⁴⁶ W doświadczeniu estetycznym rytmem są relacje, które się powtarzają, służą one do określenia i wyznaczenia części, nadają indywidualność. W rytmie istotny jest zarówno ruch jak i fazy stagnacji, spokoju, wypoczynku, potęgujące nastanie następnego etapu rozwoju, poprzez czas oczekiwania. Te czasy, chwile postoj, pauz Dewey rozumie jako symetrię budująca równowagę. Rytm i symetria stają się aspektami tego samego procesu. Symetria zawsze jest równowagą przeciwstawnych energii. Symetria nie jest statyczna, jest pewnym spowolnieniem, a nie zatrzymaniem procesu. Posiada swoją dynamikę i funkcjonalność, wobec cały czas rozwijającego się doświadczenia. gdzie przeplata się napięcie i odprężenie. Rytm estetyczny jest kumulatywny, powoduje, że etapy doświadczenia dają spełnienie, ale nie ostateczne, mimo podążania do finalnego zakończenia. Inne rodzaje doświadczenia, nie estetyczne, zazwyczaj posiadają uczucie realizacji, które nie przenosi się do następnego etapu, pojawia się w formie końcowej. Doświadczenie estetyczne posiada szczególny rytm - estetyczny, „istnienie wewnątrz tam, gdzie każdy krok do przodu jest podsumowaniem i wypełnieniem tego, co zdarza się przedtem, a każde spełnienie przesuwa dalej napięcie oczekiwania”³⁴⁷.

Rytm wyznacza formę ekspresyjnego doświadczenia, rytm jest warunkiem ekspresji i ekspresja rytmu. Istota ekspresji to nadanie bezpośrednio wyrazu, napór przeżyć zostaje przeniesiony na drogę pośredniej relacji. Materiał, treści doświadczenia aktualne i treści doświadczeń minionych, jest zakumulowany w jaźni. Filozof używa pojęcia jaźni, dlatego, że psychika była przeciwstawiana materii, jako coś wewnętrznego, to jest antydualistyczne stanowisko.

W metafizycznej teorii filozofa przedmioty posiadają energię utajoną lub potencjalną, w rozpoznaniu rzeczy jest ona utajona, a w akcie percepcji zaczyna oddziaływać na odbiorcę. Percepcja estetyczna pozwala dotrzeć do „przedmiotu w jego swoistości i indywidualności”, to wyzwolenie energii jest zorganizowane, posiada ład, rytm, dynamikę i symetrię³⁴⁸. Wyzwalająca się energia przedmiotu jest organizowane według energii emocji, które są uwalniane przez jaźń.

W doświadczeniu estetycznym zostają uwolnione swoiste energie podmiotu i przedmiotu (niczym dżinny) i dochodzi do ich organizacji według rytmu, ulegają wtedy one sublimacji. To, co odciąga uwagę od doświadczenia estetycznego zostaje eliminowane, ład, rytm, równowaga, oznaczają własne działanie energii dla doświadczenia estetycznego.

³⁴⁶ Ibidem, s. 114.

³⁴⁷ Ibidem, s. 115.

³⁴⁸ Ibidem, s. 116.

Ekspresja jest źródłem znaczeń w doświadczeniu, zaś rytm organizacją tych znaczeń, reaktywną, nie finalną, otwartą.

Ekspresja i rytm są powiązane w doświadczeniu estetycznym, powodują jego spełnianie się, połączenie, oraz wspólną tożsamość treści i formy wytworu artystycznego.

Symetria pociąga za sobą rytm i miarowość, ruch i spoczynek, ale nie statyczność, symetria jest równowagą przeciwstawnych energii. Kumulatywny charakter doświadczenia i jego elementów, rytmu, symetrii, ekspresji daje spełnienie.

Doświadczenie estetyczne jako płynąca od artysty do odbiorcy ekspresja przybiera formy w określonym rytmie. Formy materii i oraz jej doświadczenia w obszarze sztuki pozwalają na odczucie kontaktu ze światem, poszukują osobistego odczucia, które pragnie wyostać się uwarunkowań. Doświadczenie estetyczne staje się celem samym w sobie, to znaczy przeżycie dla siebie, tak jak proces tworzenia nie jest jednoznacznie uzależniony od rezultatu. Chociaż uważam, że jednak celem jest uzgodnienie własnego rytmu bycia ze światem, co jest na tyle osobiste, że jedynie indywidualne odczucie jednostki może potwierdzić, że czuje ona niejako będąca we właściwym procesie bycia sobą.

Podsumowanie

Bohdan Dziemidok rozpatrując somaestetykę Shustermana podkreśla, że idea etyki jako sztuki życia jest starą tradycją filozoficzną sięgającą starożytnej Grecji i jeszcze wcześniej konfucjonizmu³⁴⁹. Shusterman nawiązuje do ideałów autokreacji Rorty'ego, które mają długą tradycję, ale jednocześnie uwzględnia w tworzeniu siebie potrzeby ciała, włączając rozrywkę w obręb sztuki, ponieważ odwołuje się ona również do potrzeb, chociaż może na innym poziomie wrażliwości, jednak bardziej zrozumiałych i towarzyszących większej grupie odbiorców³⁵⁰.

„Nasze estetyczne dobro wymaga końca zanieczyszczenia środowiska w takim samym stopniu jak wymaga tego nasze zdrowie fizyczne. Zdałem sobie sprawę, że estetycznie destrukcyjne praktyki w obecnym wieku inżynierii społecznej mają tak ogromną skalę i tak niszczycielskie skutki, że przekraczają naszą zdolność pojęcia. Jednocześnie, są one estetyczne w tym, że są manifestowane perceptualnie.”³⁵¹

³⁴⁹ B. Dziemidok, *Amerykańska aksjologia i estetyka XX wieku: wybrane koncepcje*, Wyd. Akademickie Sedno: SWPS, Warszawa 2014, s. 248-249.

³⁵⁰ Ibidem, s. 248; B. Dziemidok, *Neopragmatyczna estetyka Richarda Shustermana*, [w:] tenże, *Amerykańska aksjologia i estetyka XX wieku*, dz. cyt., s. 314-335.

³⁵¹ A. Berleant, *Wrażliwość: wzrost pewnej estetyki*, „Sztuka i Filozofia”, 2010, 37, 7-13, s. 11.

Arnold Berleant używa kategorii estetycznej wzniosłości. Mirosław Żelazny podkreśla, że w relacji z wzniosłością pojawia się odczucie odtrącenia, wręcz poniżenia, przez to, co wyższe³⁵². Czy to, co niskie wystarczyłoby kulturowo określić jako pozbawione wartości?

Jest to złożone zagadnienie, ale można rozważać, czy jeżeli udało się cywilizacji ludzkiej wykazać niesłuszność pierwotnego prawa dżungli, dalsza droga w kierunku moralności, oraz świadomej percepcji, zrozumienia wobec określania tego, co się widzi i czuje jest możliwa³⁵³. Taką nadzieję ma również Berleant, który stara się teorię estetyki zdefiniować inaczej, w sposób bardziej zrozumiały jako teorię kształtowania estetycznej wrażliwości. Zdaje sobie sprawę z tego jak nieuporządkowanie wrażeń szkodzi, wręcz niszczy odbiorcę. Wtedy odbiorca nie stara się ocalić umiejętności wrażliwej percepcji, gubi ją na rzecz mocnych, pierwotnych bodźców, które niepostrzeżenie przestają być na polu sztuki, a są coraz bardziej prymitywne. To są zagrożenia, które towarzyszą doświadczeniu estetycznemu. Autorzy w różnych publikacjach mają trudność z określeniem różnicy między doświadczeniem erotycznym a estetycznym. Dzieje się tak dlatego, że w wielu pracach uznanych twórców trudno rozdzielić różne przeżycia estetyczne. Berleant mówi, że nasza wrażliwość jest niejednokrotnie w świecie kultury „obrażana”, proponując wulgarne treści, ponieważ został zagubiony status elitarnego odbiorcy i coraz więcej jest miejsc na polu sztuki, co do których nie ma jasności, co może urażać wrażliwość odbiorcy³⁵⁴. Zostaje to pozostawione jedynie wrażliwości kuratorów, którzy nierzadko z przyczyn bardzo prozaicznych są zmuszeni przyciągnąć widzów do galerii. Następuje ten moment, kiedy krytyk sztuki traci przywilej oceniania, a jedynie opisywania tego, co zobaczył.

Berleant nie zgadza się z koncepcją estetycznej bezinteresowności i podobnie jak Dewey nie traktuje sztuki jako wyizolowanego procesu, w którym zjawia się odbiorca lub posiada go w swoim umyśle w rodzaju neuronalnej osobnej szufladki³⁵⁵.

Doświadczenie estetyczne jest uwikłane w całość egzystencji, mimo możliwej do zauważenia jego specyfiki. Jednak ujęcie pragmatyczne pozwala zauważyć, że wyodrębnienie, specyfikacja nie wyłącza tego rodzaju odczuwania. Tak jak inni filozofowie i Berleant zauważa odczuwanie piękna przyrody, aktywizujące różne stany emocjonalne według porządku natury. Porządek cywilizacji musi wypracować własny rytm i kierunek rozwoju człowieka. Estetyka pragmatyczna skupia się na działaniu, odczuwaniu sztuki jako aktywnej przemiany

³⁵² M. Żelazny, *Idea wolności w filozofii Kanta*, Wyd. Comer, Toruń 1993, s. 148, R. Speht, *Pojęcie wzniosłości w filozofii Kanta*, *Studia z historii filozofii*, 2013, 2(4), s. 168, <http://dx.doi.org/10.12775/szhf.2013.025>.

³⁵³ A. Berleant, *Wrażliwość*, dz. cyt., s. 11.

³⁵⁴ *Ibidem*, s. 10.

³⁵⁵ *Ibidem*, s. 8.

wpływającej na odbiorcę. Człowiek doświadczający estetycznie jest też uczestnikiem życia społecznego wyposażonym w taką umiejętność, wciąż aktywną i czułą na poruszające jakości, które odczytuje w otoczeniu sztuki. Tożsamość odbiorcy to również tożsamość estetyczna, to proces odbioru i egzystencji jako odpowiedzi na niego, na otoczenie. Zgodnie z tym, można przyjąć, że uczestnik dialogu sztuki, kształtujący siebie jako element konstrukcji społecznej swoim zachowaniem wyznacza i określa wartości. Odbiorcy sztuki kształtują je niemal w tym samym stopniu co artyści. Twórca jest jednocześnie odbiorcą, a kiedy jest pozbawiony umiejętności odczucia własnego wytworu przestaje być artystą, nie tworzy świadomie, jest jedynie robotem.

Chociaż trwają prace nad sztuczną inteligencją zdolną do odczuwania emocjonalnego, musi zostać określona istota budulca uczuciowo - emocjonalnego człowieka. Badanie sztuki jako praktyki intuicyjnego kształtowania mediów artystycznego przekazu może pozwolić zrozumieć to, co w psychice jest potrzebą odbioru, a więc dialogu z dziełem sztuki. Dzieło sztuki jest stykiem materii przepełnionym osobowością twórcy, jego odczuciem oraz wycuciem formalnym. Ten styk budulca ożywionego i nieożywionego jest tą trudną granicą ciała i duszy, mózgu i umysłu, której jeszcze nauka nie umie dookreślić, na ile można je wyodrębnić a na ile są tożsame. Stąd biorą się takie twory jak MEART, gdzie żywe kultury tkankowe stają się częścią spontanicznie rysującego mechanizmu, z chęci wejścia na próg, gdzie nie wiemy jaki jest status życia tego tworu.³⁵⁶ Mechanizmy w organizmie wprowadzają w błąd, podział żywe i martwe nie jest podziałem na świadome i nieświadome.

Tak jak do stworzenia dzieła sztuki jest potrzebny świadomy podmiot, nawet organiczne, żywe medium sztuki, jeśli jest jedynie jakimś procesem, bez udziału nawet nieaktywnej świadomości, nie ma mowy o statucie artysty. Nowe media sztuki ulegają komplikacji do tego stopnia, że trudniej zrozumieć ich narzędziowy charakter, zwłaszcza kiedy są interaktywne i wykonują spontaniczne ruchy.

Somaestetyka pokazuje, że czujące ciało jest nami, fizjologii nie można odłączyć od reagowania, ponieważ ciało jest uwarunkowane chemicznie. Rosnąca wiedza o procesach sterowania odczuciami przyniesie wiele rozwiązań i nowych zagrożeń. Coraz większe ingerencje w ciało, a więc w myślący mózg, odczuwający umysł, spowodują większą konieczność ustalenia specyfiki, wzorca reagowania który należy pozostawić, co jest o tyle trudne, że sam wzorzec jest kształtującym się procesem. Jest to obecne w refleksji twórców

³⁵⁶ *Guy Ben-Ary Nervoplastica. Sztuka biorobotyczna i jej konteksty kulturowe*, red. R. W. Kluszczyński, CSW Łaźnia, Gdańsk 2015, s. 180.

bio-artu, którzy przyglądają się kulturom tkankowym, nie mogą określić czy są one żywe czy martwe, ponieważ zostały pobrane z żywego organizmu³⁵⁷. To jest analogiczny moment, kiedy odbiorca nie wie, jaka część jego reaguje według wzorca organizmu, a jaka wynika z cech osobowości której cele nie są jednoznacznie podporządkowane przetrwaniu. Formowana materia w rękach inżyniera budzi marzenia o sztucznej inteligencji, która przy odpowiedniej ilości danych, analogicznym układzie przetwarzającym informacje do ludzkiego mózgu. Przypomina to chęć zrobienia potrawy, jeśli wymiesza się wszystkie składniki w jednym naczyniu, która absorbowała alchemików. Oraz odczucie, że skoro zebrała się już wszystkie elementy, to proces jest bliski realizacji.

Sztuka robotyczna może okazać się źródłem odpowiedzi wykraczających poza przeżycia estetyczne, już okazuje się, że o ile robot, medium sztuki zaczyna w pewnym aspekcie przypominać swojego twórcę, brakuje robotycznego świadka sztuki. Proces uświadamiania sobie znaczeń, tak ważny w kulturze, przekracza proces ich językowego zapisu. Czym innym jest język twórcy który przekazuje swoje odczucia, niekoniecznie w pełni je rozumiejąc; a czymś zupełnie innym jest sama informacja która się różnicuje, jest wprowadzona w proces przemiany, jednak bez okna uwagi żywego, a przede wszystkim świadomego organizmu. Świadomość wpływa na twórcę, nawet jeśli jest niemal nieobecna, a kreacja przypomina sen na jawie, natchnienie, czyli działanie pod wpływem silnego wrażenia, emocji, uwalnia od konieczności przekazania adekwatnego kształtu tego, co zaabsorbowało artystę. To pojęcie, idee, formy, historie przeżycia, które absorbują twórcę są żywe i ulegają zmianom w czasie, nierzadko szybkim. Tworzenie musi być połączone z rozumieniem rzemiosła sztuki, warsztatu, ale nie może on przesłaniać przekazu, jeśli tak się dzieje, otrzymamy konstrukcję, która składnia do innego odczuwania, niż przeżyciowy aspekt uporządkowanej formy.

Odbiorca nawet, kiedy chce zająć zdystansowaną postawę, jest pod wrażeniem układu form nawet jeśli są one z pozoru abstrakcyjnym porządkiem architektury. Nie można się od niego zupełnie oddzielić mimo skupienia na aspektach intelektualnych, mimo dystansu i świadomości naukowego klasyfikowania twórców sztuki, układania jej reguł. Są one żywe tak jak odbierający umysł i mają swoją specyfikę, ale ich żywy proces nie zastyga w schematach jednoznacznych określeń. „Obraz żyje swoim życiem jak żywa istota, podlegając zmianom,

³⁵⁷ Ibidem, s. 40.

jakie nakłada na nas codzienne życie. To naturalne, bo obraz żyje tylko przez tego, kto na niego patrzy”³⁵⁸. Dzieło sztuki „patrzy na nas” oczami zbiorowości, która je ukształtowała.

Berleant badając czynnik performatywny sztuki przekazuje, że „zrozumienie sztuki wymaga nieodłącznego uczestnictwa i aktywnego wkładu osoby dokonującej wartościowania”.³⁵⁹ Z faktu pełnej obecności wewnątrz społecznego procesu doświadczania sztuki wynika siła jego oddziaływania. Z faktu wartościowania wynika włączenie sztuki w sferę która nie jest bezinteresowna. Sfera wartości kształtuje człowieka, wszystko co silnie na nią wpływa jest czynnikiem formującym podmiot, nie może należeć do unikalnej odrębnej sfery przeżyć które są efemeryczne, lub przydarzające się jedynie egzystencji, są one jej częścią i są silnym polem wpływów, które powinny być w polu uwagi odbiorcy, badającego czy ma do czynienia ze sztuką, czy nie, z jakim poziomem oddziaływania, oraz w kogo ten poziom oddziaływania przekształca go, jako człowieka.

5. Doświadczenie estetyczne w obszarze neuroestetyki

Neuroestetyka jest zaliczana do działu estetyki eksperymentalnej, łączy dyscypliny badawcze między innymi takie jak filozofia, psychologia, fizjologia, neurobiologia. Skupia się ona na zjawisku odbioru dzieła sztuki, ale też na powiązanych z nim aspektach. Zagadnienie przeżycia i doświadczenia estetycznego jest szczególnie ważne w obszarze neuroestetyki, można je badać za pomocą neuroobrazowania aktywności mózgu, takich pozytonowa tomografia emisyjna czy rezonans magnetyczny³⁶⁰. Józef Bremer podkreśla, że mimo pewnych różnic w badaniach „przeżycie estetyczne koreluje z aktywacją mózgowych ośrodków sensomotorycznych i emocjonalnych”³⁶¹. Początki badań w estetyce to psychologia eksperymentalna Gustawa T. Fechnera, zakładająca możliwość pomiarów zjawisk umysłowych już w 1860, od wtedy Fechner starał się mierzyć zasady preferencji sztuki³⁶².

Brytyjski neurobiolog i neurofizjolog Semir Zeki jest twórcą neuroestetyki, bada mechanizmy w korze mózgowej odpowiadające za widzenie, jest profesorem neuroestetyki w University College London³⁶³.

³⁵⁸ A. Berleant, *In The Creative Process*, ed. B. Ghiselin, p. 57, za: A. Berleant, *The Aesthetic Field. A Phenomenology of Aesthetic Experience*, Charles S. Thomas, Springfield 1970, Cyberedition 2000, <<https://philarchive.org/rec/BERTAF-4>>, [dostęp: 22.06.2023], p. 89.

³⁵⁹ A. Berleant, *Wrażliwość*, dz. cyt., s. 8; A. Berleant, *The Aesthetic Field. A Phenomenology of Aesthetic Experience*, dz. cyt., s.102.

³⁶⁰ J. Bremer, *Neuroestetyka: czy przyszłość estetyki leży w neuronauce?*, „Estetyka i krytyka”, 2013, 28 (1), s. 13; A. Chęćka, *Percepcja piękna: estetyczne pomieszenie zmysłów*, „Filozofuj”, 2018, nr 1(19), s. 18.

³⁶¹ J. Bremer, dz. cyt., s. 13.

³⁶² *Ibidem*, s.11, 12.

³⁶³ Semir Zeki na UCL: <www.ucl.ac.uk/biosciences/people/semir-zeki>, [dostęp:22.06.2022]

Semir Zeki wierzy we wspólny model organizacji mózgu istoty ludzkiej. Artyści przekazując poprzez dzieło swój sposób myślenia i odczuwania nazywany przez Zekiego stylem, jest on wspólny, umożliwia komunikację przeżycia estetycznego³⁶⁴.

Mechanizmy neuronalne nadzorują każdą aktywność człowieka. Zeki wylicza prawo, moralność, religię, ekonomię i politykę. Czy można wyodrębnić ludzkie aktywności ich pozbawione? Mechanizmy funkcjonowania mózgu są sposobem pozyskania wiedzy o człowieku, jego specyfice, to pozwala humanistyce i naukom społecznym na dodatkowe punkty widzenia³⁶⁵. Kognitywistyka przenika dziedziny nauk, jako wiedza poszukująca fundamentalnych zasad procesu myślowego.

Obok Zekiego do pionierów w dziedzinie neuroestetyki należy Vilayanur Ramachandran, amerykański neurolog, dyrektor Center for Brain and Cognition University of California, San Diego³⁶⁶. Ramachandran zajmował się kończynami fantomowymi, synestezją, oraz percepcją wzrokową. Wraz ze swoim uczniem Williamem Hirsteinem, zajmującym się teorią konfabulacji, aktualnie profesorem filozofii na Elmhurst University, Ramachandran opracował osiem zasad doświadczenia estetycznego, zasad którymi kieruje się nasza percepcja w postrzeganiu dzieł sztuki.

Zarówno Zeki jak Ramachandran uważają, że badanie neuronalnych stanów podczas doświadczenia estetycznego oraz powstawania pracy artystycznej dostarczą odpowiedzi dla teoretyków sztuki, filozofów, psychologów, historyków sztuki i neuronaukowców³⁶⁷.

Wśród badaczy mózgu powiązanych ze sztuką, istotne są słowa Antonio Damasio, portugalskiego profesora neurologii pracującego aktualnie w Berggruen Institute w Los Angeles: „Siła uczuć bierze się z faktu, że są one obecne w świadomym umyśle: technicznie rzecz biorąc, czujemy, ponieważ umysł jest świadomy, a my jesteśmy świadomi, ponieważ istnieją uczucia(...)Uczucia były i są początkiem przygody zwanej świadomością.” (...) „Ludzkie doświadczenie bólu i cierpienia było odpowiedzialne za niezwykłą kreatywność, skupioną i obsesyjną, odpowiedzialną za wylezienie wszelkiego rodzaju instrumentów zdolnych do przeciwdziałania negatywnym uczuciom, które zainicjowały cykl twórczy.”³⁶⁸

³⁶⁴ S. Zeki, *Blaski i cienie pracy mózgu*, dz. cyt., s. 16.

³⁶⁵ Ł. Kędziora, *Wizualność dzieła sztuki*, dz. cyt., s.19; P. Przybysz, *Wstęp. W stronę neuroestetycznej teorii sztuki*, [w:] *Mózg i jego umysł*, dz. cyt., s. 321.

³⁶⁶ Vilayanur S. Ramachandran, Center for Brain and Cognition University of California, San Diego: <cbc.ucsd.edu/ramabio.html>, [dostęp:22.06.2022].

³⁶⁷ J. Bremer, dz. cyt., s.10.

³⁶⁸ M. Popowa, *I feel, Therefore I Am: Neuroscientist Antonio Damasio on Consciousness as a Full Body problem*, 2021, <www.themarginalian.org/2021/12/24/feeling-knowing-damasio/>, [dostęp:22.06.2022], [tłum. własne]; A. Damasio, *Odczuwanie i poznawanie : jak powstają świadome umysły?*, Copernicus Center Press, Kraków 2022.

Do odkrywców neuronów lustrzanych zaliczany jest profesor estetyki eksperymentalnej w London University oraz psychobiologii w Parmie we Włoszech, Vittorio Gallese. Ramachandran porównywał ich odkrycie dla psychologii jako tak ważne jak DNA dla biologii³⁶⁹. Profesor neurobiologii Margaret Livingstone prowadzi swoje laboratorium na wydziale neurobiologii Harvard Medical School, jej badania dotyczące niepokrywających się jednoznacznie kanałów widzenia, tłumaczą niektóre zagadkowe dzieła sztuki, co omówię dokładniej w rozdziale³⁷⁰.

Wśród polskich badaczy neuroestetyki do prekursorów należy zajmujący się neurofilozofią profesor nauk fizycznych na Uniwersytecie Mikołaja Kopernika w Toruniu Wodzisław Duch. Natomiast Piotr Przybysz epistemolog i kognitywista wraz z neuropsychologiem Piotrem Markiewiczem sformułowali zadania i cele badawcze neuroestetyki oraz rozpoczęli jej badania w Polsce.

Kształtuje się teoria neurokognitywna, która bada stany mózgu w relacji ze stanami afektywno-poznawczymi³⁷¹. Neurologia jako źródło wiedzy o pracy mózgu przekracza kognitywistykę jako wiedzę o poznaniu, przedrostek neuro- pojawia się w dziedzinach nauk takich jak neurohistoria sztuki czy neuroetyka. W ten sposób neurologia również może analizować kwestie reguł moralnych, a filozofia uzasadniać wnioski i refleksje za pomocą neuronauki³⁷². Neuroestetyka staje się rozwinięciem, a nie zakwestionowaniem wiedzy estetycznej.

Tradycja metodologiczna proponuje kierunek wiedzy o sztuce, na tle którego neuroestetyka przypomina ujęcie z zewnątrz. Piotr Przybysz cytuje Sherringtona, przekonanego, że rozważania nad sztuką uwzględniają hipotezy dotyczące mózgu³⁷³. Obraz jest źródłem informacji o środowisku otaczającym człowieka, źródłem wiedzy dla mózgu. Zeki również uważa, że mózg organizuje wiedzę, jest jej źródłem³⁷⁴.

Immanuel Kant uważał, że intelekt dyktuje prawa naturze, nie natura intelektowi, rozważał umysł nazywając go mózgiem³⁷⁵. Jego rozumienie piękna jako "bezinteresowną kontemplację" kwestionowano, kiedy coraz trudniej było ustalić generalne cechy sztuki.

³⁶⁹ J. Bremer, dz. cyt., s.12-13.

³⁷⁰ Laboratorium Livingstone Lab: <livingstone.hms.harvard.edu>, [dostęp:22.06.2022]

³⁷¹ W. Duch, *Neuroestetyka i ewolucyjne podstawy przeżyć estetycznych*, s. 2
<<http://fizyka.umk.pl/publications/kmk/07-Neuroestetyka.pdf>>.

³⁷² J. P. Changeux, P. Ricoeur, *What Makes us Think? A Neuroscientist and a Philosopher Argue about Ethics*, Oxford: Princeton University Press, Princeton, New Jersey 2000.

³⁷³ P. Przybysz, *Wstęp. W stronę neuroestetycznej teorii sztuki*, [w:] *Mózg i jego umysł*, dz. cyt., s. 324; Cyt. za P. Przybysz : Ch. Sherringtona, *Man on his Nature*, Cambridge University Press, 1940.

³⁷⁴ S. Zeki, *Blaski i cienie pracy mózgu*, dz. cyt., s. 35.

³⁷⁵ I. Kant, *Krytyka czystego rozumu*, tłum. P. Chmielowski, Wyd. Fundacja Nowoczesna Polska, Warszawa 1904, s. 84, 85; tenże, *Krytyka władzy sądenia*, dz. cyt.

Podejście Kanta jest uniwersalistyczne, stara się określić to, co kieruje przekonaniem o tym, co jest sztuką, co, jak uważają Bewil R. Conway i Alexander Rehding, sugeruje podstawę neuronową. Friedrich Nietzsche uważał, że jest to wpływ pociągu zmysłowego. Poeta John Keats chciał jako piękno widzieć prawdę, powieściopisarz Stendhal uważał, że jest to „obietnica szczęścia”, zaś profesor estetyki Elaine Scarry widzi piękno w potrzebie powtarzania³⁷⁶. Williams Tenese, uważa sztukę za abstrakcję, w wyniku której powstają koncepcje, idee, przekładane przez mózg na płótno³⁷⁷.

Artyści, jak uważa Zeki, rozumieją instynktownie organizację działania mózgu, umiejąc przekazać emocjonalny i wizualny komunikat³⁷⁸. Jest to moment, kiedy artysta staje się nieświadomie neuronaukowcem. *Pieta* Michała Anioła jest dla Zekiego źródłem niedyskursywnych, nieuchwytnych słowami przeżyć. Artysta używa narzędzi specyficznych dla siebie³⁷⁹ a zrozumienie jego metod działania wpływa na rozwój wiedzy o mechanizmach percepcji.

Piotr Przybysz i Piotr Markiewicz postawili szereg pytań badawczych, stanowiących wyznaczniki neuroestetycznych poszukiwań³⁸⁰.

1. Wyposażenie neuronalne, potrzebne do przeżycia estetycznego, odbioru, oraz przeżywania sztuki. Czy jest ono obecne u zwierząt?
Zgodność ze wzorem natury to tak naprawdę kreacja „estetyczna” otoczenia przez zwierzęta. Jednak atrakcyjny osobnik nie będzie wywoływał u zwierzęcia przeżyć estetycznych, tylko reakcję na zastaną prawidłowość, w efekcie jest to dobór naturalny. Czy u człowieka reakcja jest bardziej złożona, czy świadczyć ma o tym destruktywna kwalifikacja pewnej twórczości nazywanej artystyczną?
2. Prawa rządzące odbiorem sztuki i percepcją dzieła sztuki. Czy kierują one percepcją w całości, czy coś się da wyodrębnić, dla obszaru sztuki? Czym jest i jak działa umysł estetyczny?
3. Podobieństwa i różnice w zakresie pobudzenia centralnego układu nerwowego w percepcji przedmiotu artystycznego i nie artystycznego, sztuki oraz poza jej obszaru?

³⁷⁶ B. R. Conway, A. Rehding, *Neuroaesthetic and the Trouble with Beauty*, PlosBiology, 2013 Mar, 11(3), <<https://journals.plos.org/plosbiology/article/file?id=10.1371/journal.pbio.1001504&type=printable>>, [22.06.2022].

³⁷⁷ S. Zeki, “Statement on neuroesthetics”, Institute of Neuroesthetics, 2007, s. 1, <<https://www.scribd.com/document/344934378/Statement-on-Neuroesthetics#>>, [dostęp: 23.06.2023].

³⁷⁸ Ibidem, s. 2.

³⁷⁹ Ibidem.

³⁸⁰ P. Markiewicz, P. Przybysz, dz. cyt., s. 111.

Czy analiza odbioru dzieła sztuki przyczynia się do zrozumienia mechanizmów percepcji?

4. Określenie różnic i podobieństw w zakresie pobudzenia układu nerwowego w czasie percypowania różnych dzieł sztuki. Jakie różnice w odbiorze wyznacza dzieło muzyczne, a dzieło malarskie, obraz kubistyczny a impresjonistyczny?
5. Emocje związane z dziełem sztuki, jakie i czym są. Emocje związane z obszarem sztuki a emocje życia codziennego.
6. Czym jest sztuka w kontekście rozwoju gatunku człowieka. Co powoduje sztuka w związku z ewolucją gatunku, czy posiada „wartość przystosowawczą”. Prawa rządzące odbiorem sztuki badali m.in. Gombrich, Arnheim, Wollflin, Baxanadol, Kemp, emocje związane ze sztuką, ewolucyjną rolę sztuki analizował m.in. Riegel³⁸¹.

Neuroestetyka bada mózg wzrokowy wraz z całym szlakiem przetwarzania informacji wzrokowej. Poznanie ogólnego mechanizmu widzenia jest istotne, aby rozumieć jego własności wpływające na postrzeganie dzieł sztuki. Szlak przetwarzania wzrokowego przechodzi informacja wzrokowa, aby zostać rozpoznaną. Widziany obraz trafia na siatkówkę oka, nerwem wzrokowym jest przenoszony do ciała kolankowego bocznego, potem do promienistości wzrokowej, pierwszorzędowej kory wzrokowej, a potem trafia od wyższych pięter układu wzrokowego³⁸². Kora wzrokowa znajduje się w płacie potylicznym mózgu, dzieli się na pierwszorzędową, drugorzędową i trzeciorzędową. W pierwszorzędowej korze wzrokowej są obszary wzrokowe o podobnej budowie, ale mają odmienne specjalizacje, np. analiza koloru, ruchu, percepcja twarzy, mimiki, identyfikacja kształtu. Obszary wzrokowe są nazywane polami wzrokowymi, a ich odkrywanie w korze wzrokowej i poznanie ich funkcji przebiega za pomocą eksperymentów³⁸³.

Semi Zeki używa pojęcia abstrahowania. Jest to dla niego „uwydatnienie cech ogólnych kosztem szczególnych”, uogólnianie, pomijanie szczegółów, aby zobaczyć główne cechy³⁸⁴. S. Zeki i H. Kawabata przeprowadzili eksperyment dotyczący procesu abstrahowania mózgu³⁸⁵. Ochothnicy w trakcie eksperymentu obserwowali martwą naturę, pejzaż, portret, abstrakcję, monitorowano ich aktywność mózgu, okazało się, że obserwacji odpowiada aktywowanie się określonych i nieprzypadkowych partii mózgu. Obserwacja portretu aktywowała obszar w

³⁸¹ Ibidem, s. 112.

³⁸² J. W. Kalat, *Biologiczne postawy psychologii*, PWN, Warszawa 2020, s. 30.

³⁸³ Ibidem, s. 23, Cyt. S. Zeki, *Blaski i cienie pracy mózgu*, dz. cyt., s. 25; P. Francuz, *Imagia. W kierunku neurokognitywnej teorii obrazu*, Wyd. KUL, Lublin 2013.

³⁸⁴ S. Zeki, *Blaski i cienie pracy mózgu*, dz. cyt., s. 27.

³⁸⁵ Ibidem, s. 31; H. Kawabata, S. Zeki, *Neural correlates of beauty*, “Journal of Neurophysiology”, 2004, vol. 91, s.1699-1705.

mózgu percypujący twarze, pejzaż malarski uruchamiał część mózgu odpowiadającą za postrzeganie krajobrazów, miejsc. Oznacza to, że obszary mózgu abstrahują, tak określa to Zeki, ponieważ uruchamiają się podczas obserwacji przedmiotów ze swojej kategorii. „Nie reagują wybiórczo na konkretne przykłady ze świata wzrokowego, w których się specjalizują, lecz na wszystkie przykłady z danej kategorii³⁸⁶”. Pierwotną reakcją jest wyłapywanie bodźca, kontekst jest drugorzędny. Bierzemy pod uwagę podobne bodźce, różnice otoczenia nie mają znaczenia.

R. Arnheim proces abstrahowania u artysty tłumaczy jako umiejętność znajdowania charakterystyki przedmiotu w dziele sztuki. Znalazienie kilku cech przedmiotu i uchwycenie ich powoduje, że odbiorca odczytuje zintegrowany przedmiot, wizję tego przedmiotu³⁸⁷.

Pola wzrokowe mają specjalizacje. Aleksander Calder w *Mobilach* zastosował trzy kontrastowe barwy, biel, czerń, czerwień, dzięki temu odbiór mobil był wg artysty czysty, niezakłócony³⁸⁸. Według Zekiego, Calder chciał zilustrować ruch, używając do tego superbodźca, który stymuluje część mózgu analizującą ruch, ograniczając pobudzenie obszaru analizującego kolor, ponieważ barwy były wyraźnym przekazem, prostym w odbiorze. Obszary wzrokowe, *the receptive fields*, są pobudzane według selekcji, wybiórczo³⁸⁹. Idea ruchu, obecna w pracach Caldera, zostaje uchwycona dzięki środkom jakie zastosował artysta. A. Leśniak uważa, że zrozumienie fenomenu obrazu wymaga współpracy między różnymi dyscyplinami nauki³⁹⁰. Jest potrzebne zrozumienie według jakich prawidłowości dzieło wpływa na odbiorcę, aby móc określić jego charakter.

Zeki wyróżnia trzy zależności między dziełem, artystą i odbiorcą³⁹¹.

1. Artysta, nieświadomy neurobiolog, przekazuje ideę, (rasy, kolistości kwadratowości, miłości).
2. Dzieło jest superbodźcem, spreparowanym artystycznie, są w nim wykorzystane mechanizmy percepcji, wpływa w określony sposób na odbiorcę, zwraca jego uwagę. Można się zastanawiać, czy nie jest to raczej pewna prawidłowość a nie mechanizm.

³⁸⁶ S. Zeki, *Blaski i cienie pracy mózgu*, dz. cyt., cyt. s. 30.

³⁸⁷ R. Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka*, tłum. J. Mach, Wyd. Oficyna, Łódź 2019.

³⁸⁸ S. Zeki, M. Lamb, *The neurology of kinetic art.*, „Brain. Journal of Neurology”, 1994, nr 117, s. 607-636.

³⁸⁹ Ł. Kędziora, *Wizualność dzieła sztuki*, dz. cyt., s. 28; S. Zeki, *Inner Vision. An Exploration of Art and Brain*, Oxford University Press, Oxford, New York 1999.

³⁹⁰ A. Leśniak, *Obraz płynny. Georges Didi-Huberman i dyskurs historii sztuki*, Universitas, Kraków 2010, s. 6.

³⁹¹ S. Zeki, *Inner Vision*, dz. cyt., s. 5.

3. Odbiorca jest aktywnym interpretatorem bodźca. Interpretuje bodziec aparatem percepcyjnym, jest od niego zależny, ten aparat podlega mechanizmom zawartym w dziele sztuki.

Koncepcja ta ukierunkowała historyków sztuki w stronę kognitywnych badań nad sztuką, rozumienia superbodźców oraz mózgu wzrokowego. Stało się to również dzięki odkryciom Zekiego.

5.1.Koncepcja wyobraźni

Wyobraźnia, szczególna własność tworzenia światów sztuki jest specyficzna dla człowieka, jest warunkiem powstawania twórczości artystycznej. Autorzy podkreślają poznanie procesów wyobrazeniowych, które są tak istotne w poznaniu dzieła sztuki.³⁹² Dzieło nie może bez nich funkcjonować, zwłaszcza rozumiane jako wytwór kulturowy zbiorowej, pokoleniowej wyobraźni. John Dewey przekazuje, że „ jest zawsze pewien posmak przygody w zetknięciu umysłu ze światem, a owa przygoda jest według własnej miary wyobraźnią.”³⁹³

Piotr Przybysz oraz Piotr Markiewicz przedstawiają koncepcję wyobraźni estetycznej. Przywołuję tę koncepcję ponieważ wyobraźnia jest elementem składowym przeżycia i doświadczenia estetycznego. Istnieją trzy podstawowe typy wyobraźni, która bierze udział w przeżyciu i doświadczeniu estetycznym, quasi-wyobraźnia, protowyobraźnia i wyobraźnia właściwa.

Quasi-wyobraźnia to prosta forma części wyobraźni, która generuje obrazy mentalne pod wpływem prostych iluzorycznych bodźców, takich jak trójkąt Kanizsy. W tym przypadku, na podstawie danych w odbiorze możliwa jest jedna interpretacja wzrokowa. W wyniku quasi-wyobraźni powstaje wrażenie iluzorycznych konturów trójkąta, w momencie, kiedy nie ma bodźca konturów rzeczywistego trójkąta. Wrażenie powstaje dzięki obszarowi pola V2 w korze potylicznej³⁹⁴. Mało prawdopodobne, aby wpływ na tę sytuację miały elementy wyższych etapów przetwarzania informacji wzrokowej, dlatego jest to niepełna quasi-wyobraźnia.

Protowyobraźnia uwzględnia większy udział części twórczej. W tym przypadku mogą być różne wersje interpretacji bodźca. Aktywatorem tego rodzaju wyobraźni są „proste bodźce niejednoznaczne”, takie jak figury niejednoznaczne, kostka Neckera, waza Rubina, kaczkozając Jastrowa. Figury te są bistabilne, percepcja polega na naprzemiennym, regularnym wymienianiu się obrazów wzrokowych, w związku z tym jest to również bardzo określone,

³⁹² P. Markiewicz, P. Przybysz, dz. cyt., s. 144.

³⁹³ J. Dewey, *Sztuka jako doświadczenie*, dz. cyt., s. 327.

³⁹⁴ P. Francuz, *Teoria wyobraźni Stephena Kosslyna. Próba reinterpretacji*, [w:] *Obrazy w umyśle*, dz. cyt., s. 136.

schematyczne działanie. W kostce Neckera naprzemiennie ściana sześcianu jest raz częścią tylną, raz przednią. Protowyobraźnia posiada rozróżnienie na poziom niski, kiedy nie są zaangażowane wyższe partie przetwarzania informacji wzrokowej, tak jak podczas obserwacji figury dwuznacznej, np. kostki Neckera. Za dwuznaczną percepcję takiej figury odpowiadają komórki w obszarze V3 kory mózgowej, gdzie aktywność neuronów staje się dominująca naprzemiennie z inną partią neuronów w tym obszarze. Jest to potwierdzenie, że na poziomie neurofizjologicznym wczesne etapy przetwarzania wzrokowego wykonują skomplikowaną „interpretację stymulacji sensorycznej”, nie angażując „obszarów zarządzających procesami pamięci oraz uczenia się”. Protowyobraźnia wysokiego poziomu wykorzystuje dodatkowo wyższe etapy przetwarzania informacji wzrokowej. Przykładem jest waza Rubina gdzie naprzemiennie widać wazę oraz zarys dwóch twarzy.

W teorii Stephena Kosslyna wyobraźnia jest autonomicznym procesem poznawczym³⁹⁵. Jest to badacz który zajmuje się zagadnieniem wyobraźni wizualnej od lat 70. Zenon Pylyshyn nie uznaje autonomiczności wyobraźni, w 1973 określił wyobraźnię jako zjawisko introspekcyjnie odczuwane „informacji semantycznej zawartej w sądach”, czyli wytwarzania iluzji obrazów odpowiadających na pytania³⁹⁶. Kosslyn uważa, że obrazy wymykają się sądom a doświadczenie estetyczne, zapis przeżyć estetycznych nie jest w pełni świadomy, rzutuje na odbiorcę. Według Kosslyna w mózgu są specjalne systemy do zapisywania danych sensorycznych³⁹⁷. Kosslyn sądzi, że ważna jest funkcja umysłowego oka, które skanuje obrazy umysłowe przechowywane w pamięci³⁹⁸.

Allan Paivio zgodził się z Kosslynem i w połowie lat 80. zaproponował koncepcję, że umysł koduje informacje za pomocą sądów-*logogenów*, oraz za pomocą obrazów-*imagenów*. Podwójne kodowanie, to koncepcja Paivio i Sadowskiego³⁹⁹. Kosslyn uważa, że umysł jest rezultatem pracy mózgu⁴⁰⁰ i w związku z tym jedynie szczegółowe badania mózgu mogą dostarczyć wiedzy dotyczącej wyobraźni.

Markiewicz i Przybysz przytaczają słowa Zekiego, gdzie „sztuka stanowi przedłużenie działania mózgu” oraz dodają „[...] Powiedzielibyśmy więcej: sztuka będąc przedłużeniem działania mózgu informuje o wyobraźni artysty.”⁴⁰¹ Tutaj są przedstawione jedynie pewne

³⁹⁵ Ibidem, s. 150.

³⁹⁶ Ibidem.

³⁹⁷ Ibidem.

³⁹⁸ Ibidem, s. 151.

³⁹⁹ Ibidem.

⁴⁰⁰ Kosslyn: „the mind is what the brain does”, cyt za P. Francuz, *Teoria wyobraźni*, dz. cyt., s. 154.

⁴⁰¹ P. Markiewicz, P. Przybysz, dz. cyt., s. 144.

aspekty wyobraźni na gruncie neuroestetyki, które mogą wzbogacić rozumienie tego bardzo bogatego zagadnienia.

5.2. Empatia w doświadczeniu estetycznym

Empatia jest zdolnością współodczuwania stanów emocjonalnych, ale istotny jest też jej drugi aspekt, rozumienia poznawczego, kiedy przyjmujemy perspektywę drugiego człowieka⁴⁰². *Epathia* w języku greckim oznacza cierpienie⁴⁰³. Neurony lustrzane powodują obserwowanie tego co dzieje się z innymi, nawet samo tego wyobrażenie, jakby działo się to nam, obserwatorom, wrażenie jest oczywiście pośrednie, ale sugestywne, zwłaszcza jeśli obserwujemy kiedy komuś dzieje się krzywda, wizerunki cierpienia, dlatego są właśnie nieprzyjemne w odbiorze. Dzieła sztuki odbieramy dzięki neuronom lustrzanym jako „dotykające” nas. Omawiam to zjawisko na przykładzie bodźców empatyzujących Piotra Przybysza i Piotra Markiewicza.

Neuroplastyczność to zdolność komórek mózgu do regeneracji oraz tworzenia nowych sieci połączeń z innymi neuronami⁴⁰⁴. Plastyczność neuronalna, komórki nerwowe zmieniają swoje właściwości na trwałe, pod wpływem bodźców ze środowiska. Plastyczność jest cechą układu wzrokowego, jest to umiejętność adaptacji, samo naprawy oraz zmienności, uczenia się, zapamiętywania⁴⁰⁵. Istnieją następujące rodzaje plastyczności, rozwojowa, pouszkodzeniowa, kompensacyjna-dorośłego mózgu, plastyczność pod wpływem wzmoczonego doświadczenia czuciowo-ruchowego, plastyczność związana z uczeniem się i pamięcią. Komórki nerwowe lub nerwy powstają lub zmieniają się zależnie od doświadczenia⁴⁰⁶.

Czym jest doświadczenie w sieci neuronowej? Obserwacja z uwagą wzmacnia sieć neuronową, powoduje skłonność „do patrzenia na obiekty o podobnych właściwościach”⁴⁰⁷. Należy badać otoczenie artystów, ma ono wpływ na to, co tworzą, to kształtuje aspekty umysłu⁴⁰⁸. Odpowiedź estetyczna aktywuje mechanizmy symulujące działanie, emocje, odczucia ciała, to są uniwersalne mechanizmy. Podstawowy poziom reakcji na obrazy, w rzeczywistości oraz reakcja na sztukę. Co oddziałuje na nas z obrazów, kiedy zdajemy sobie

⁴⁰² K. J. Siuda, K. Siemieniuk, A. Grabowska, *Neurobiologiczne podstawy empatii*, „Neuropsychiatria i Neuropsychologia”, 2009: 4,2:51-58, s. 51, <https://www.termedia.pl/Journal/-46/pdf-13438-1?filename=Neurobiologiczne.pdf>, [dostęp: 19.05.2019].

⁴⁰³ Ibidem.

⁴⁰⁴ M. Kossut, *Neuroplastyczność – podstawowe mechanizmy*, „Neuropsychiatria i Neuropsychologia”, 2019, t. 14, z. 1–2, s. 2.

⁴⁰⁵ Ibidem, s. 2.

⁴⁰⁶ J. Onians, E. Ferine, *Neuroways of Seeing*, <<https://www.tate.org.uk/tate-etc/issue-13-summer-2008/neuroways-seeing>>, [22.06.2023].

⁴⁰⁷ Ibidem.

⁴⁰⁸ Ibidem.

sprawę z tego, że czujemy obrazy empatycznie? Nad rolą empatii w doświadczeniu estetycznym, „jej neuronalnych korelatach” zastanawiają się badacze David Freedberg i Vittorio Gallese⁴⁰⁹. Wyłonili dwa elementy odczuwania empatycznego dzieła sztuki, dzieląc ten rodzaj odczuwania na treść i formę.

1. Obserwator odczuwa dzieło sztuki empatycznie. Może ono przekazywać działania, zamiary, obiekty, emocje, wrażenia odbierane za pomocą neuronów lustrzanych.
2. Empatię wywołuje również dzieło z widocznymi śladami, gestem, śladem modelunku w glinie, śladami ruchów pędzla⁴¹⁰.

Badacze twierdzą, że odbiorca wytwarza symulację wewnętrzną działania, odczytywanych intencji, obserwowanych obiektów, emocji, doznań oraz części formalnej dzieła czyli widocznych znaków działalności artystycznej⁴¹¹. Dzieło sztuki jest analizowane pod kątem mechanizmów, które wpływają na odbiorcę. Rozpoznanie działania w obrazie lub rzeźbie, nie zawsze od razu uchwytne, powoduje w mózgu interpretację ruchu obserwowanej akcji, co łączy się z odczuciem powiązanych z tym emocji. Dostrzeganie mimiki twarzy, odczytanie intencji również powoduje symulację ruchową nacechowaną emocjonalnie. Obraz też, mimo, że jest płaski, może spowodować w mózgu symulację ruchu, jeżeli przedstawia działanie za pomocą znanych gestów. Odczytanie emocji powodują w mózgu dalszą symulację.

Niewolnik zwany Atlasem Michała Anioła, niedokończona rzeźba, przedstawia postać, która próbuje się wydostać z kamiennego bloku, odbiorca zna specyfikę tych gestów, wyobraża sobie ich konsekwencje. Przykładem są również rzeźby *Nierozpoznani* Magdaleny Abakanowicz a ich ukształtowanie wywołuje symulację działań powodującą uczucie empatii⁴¹².

Wewnętrzna symulacja staje się ważnym procesem w przeżyciu a następnie w doświadczeniu estetycznym statycznych reprezentacji obiektów.

Monitorowano aktywności neuronalne (fMRI), podczas obserwacji rzeczy, które można wziąć do ręki⁴¹³. Podczas percepcji przedmiotów, obiektów, zaangażowany był obszar kory mózgowej odpowiadający za kontrolę działania. Proces utrwalania się reprezentacji danego obiektu odbywa się dzięki symulacji motorycznej, ruchowej. Freedberg i Gallese uważają, że nawet martwa natura może być poruszona w symulacji odbiorcy sztuki, obserwatora.

⁴⁰⁹ Ł. Kędziora, *Wizualność dzieła sztuki*, dz. cyt., s. 78, D. Freedberg, V. Gallese, *Motion, emotion and empathy in estetic experience*, *TRENDS in Cognitive Sciences*, vol.11, No.5, s.197, <<https://academiccommons.columbia.edu/catalog/ac:125567>> , [22.06.2023].

⁴¹⁰ D. Freedberg, V.Gallese, dz. cyt, s.199

⁴¹¹Ibidem.

⁴¹² Ł. Kędziora, *Wizualność dzieła sztuki*, dz. cyt., s.81, D. Freedberg, V. Gallese, dz. cyt., s. 199.

⁴¹³ Ibidem, s. 200.

Charles Le Brun w 1685 zauważył, że obserwator przyjmuje ekspresję twarzy obserwowanego, a także jego postawę ciała⁴¹⁴. Zgodnie z przekonaniem Damasio, strach powoduje u odbiorcy również symulację zastygnięcia w bezruchu. W odbiorze obrazu reagujemy, podobnie jak w rzeczywistej sytuacji. Freedberg i Gallese powołują się na odbiór obrazu *Niedowierzanie św. Tomasza* Caravaggia, na który reagujemy uczuciem przykrości mimo, że to tylko obraz⁴¹⁵. Reakcja empatyczna wpływa na zachowania, intencje, emocje i doświadczenie.

Trzy tezy badaczy:

1. Intencje, gestykulacja, sposób poruszania się innych osób powoduje odczucie zaangażowania ciała.
2. Emocje dostrzeżonymi u innych, powodują identyfikowanie się z nimi.
3. Doznania ciała zauważone u innych również powodują odczucie empatii⁴¹⁶.

Mechanizmy neuronów lustrzanych są ciekawym tematem badawczym, powyższe zagadnienia są punktem wyjścia, nie wyczerpującym zagadnienia. Modelowanie rzeźby, ślady pędzla wpływają na doświadczenie estetyczne, gest powoduje empatyczną reakcję, w mózgu pojawia się symulacja ruchu. Obserwowany znak graficzny powoduje w mózgu symulację ruchową gestu powodującą powstanie takiego znaku. Obserwacja litery uaktywnia te obszary w mózgu, które uruchamiają się przy jej pisaniu. Mózg może odtwarzać, symulować pracę artysty, obserwując statyczną grafikę.⁴¹⁷ Neurony lustrzane, empatia w doświadczeniu estetycznym powodują, że praca artysty dotyka odbiorcę osobiście, przeżywa emocje odczytane z dzieła sztuki jako swoje, reagując fizjologią organizmu.

5.3. Doświadczenie sztuki w teorii ośmiu reguł

V. S. Ramachandran i W. Hirstein badają ewolucyjne aspekty pochodzenia sztuki, miejsca sztuki w ewolucji człowieka, skąd się wzięło przeżycie sztuki. Uważają, że jest to rodzaj odczucia, reagowania, oraz tworzenia, przekształcania natury. Stworzone przez nich reguły są próbą wyodrębnienia zasad, którymi kierują się artyści w tworzeniu dzieł sztuki oraz jego doświadczania i mechanizmów neuronalnych dotyczących widzenia. Cechy te nie wyczerpują ujęcia neuroestetycznego doświadczenia sztuki, ale są własnościami, na które należy wrócić uwagę, które rozpoczynają rozumienie sposobu naszego reagowania na obraz.

⁴¹⁴ Ibidem, s. 201.

⁴¹⁵ Ibidem.

⁴¹⁶ Ibidem

⁴¹⁷ Ibidem

Początki aktywności związanej ze sztuką to ślady rąk w jaskini, wizerunki bóstwa, które mają znaczenie religijne oraz manifestacja tożsamości, obecność świadomości, świadomość siebie i otoczenia, pokazanie aktu obserwacji, swojego otoczenia, ale też wnętrza umysłu artysty, komunikacja ze sobą lub innymi odbiorcami sztuki. Kiedy myśl, wizja nie wystarcza, chce się przekształcić w materię, w dzieło sztuki, utrwalić przeżycie estetyczne, aby wywołać podobne w odczuciu dzieło sztuki. Oczywiście pierwotnego znaczenia obrazów tworzonych przez przodków możemy się tylko domyślać.

Ramachandran i Hirstein szukają „struktury głębokiej sztuki”, przeżycia artystycznego, jako zasady odbioru każdego rodzaju sztuki, części uniwersalnej, fundamentalnej sztuki i przeżycia artystycznego⁴¹⁸.

Sztuka ewoluuje, posiada zjawiska neuropsychologiczne, uosabia specyfikę danej rzeczy, jej samą istotę czyli *rasa*, (wyraz z sanskrytu). Ich zdaniem istnieje *rasa* dzieciństwa, starości, czy gracji⁴¹⁹.

Ramachandran i Hirstein wyróżnili kilka elementów, których obecność jest istotna w dziełach sztuki:

1. Uwypuklanie elementów, różnic, widoczne w sztuce pierwotnej i karykaturach, wynikające z zasady „wzmacniania różnic”.
2. Izolowanie pojedynczych modułów wzrokowych (kształt, kolor, kinestetyka), sprzyjające większemu skupieniu uwagi.
3. Grupowanie percepcyjne (Gestalt) pozwalające na segmentację obiektów od tła i abstrakcyjne relacje podobieństwa.
4. Wzmacnianie wrażenia przez kontrast, linię, rysunek, kolor.
5. Unikanie nienaturalnych punktów widzenia i przypadkowych koincydencji konturów.
6. Wyzwania dla percepcji, nieoczywiste grupowanie, wywołujące zaniepokojenie.
7. Aluzje i metafory zwiększają zainteresowanie, silnie pobudzając korę skojarzeniową i złożone procesy myślenia.
8. Symetria jest atrakcyjna, gdyż wzmacnia synchronizację pomiędzy procesami w obu półkulach mózgu, prowadzi więc do silniejszego pobudzenia.

Pierwsza jest *zasada przesunięcia szczytowego*, dotyczy kształtów, ruchu, kolorów, odróżnienia m.in. płci. Mogą istnieć zbiory bodźców pobudzające neurony w mózgu, odpowiadające za uchwytowanie pierwotnych form w mózgu, chociaż nie ma jeszcze badań na

⁴¹⁸ V. S. Ramachandran, W. Hirstein, *Nauka wobec zagadnienia sztuki. Neurologiczna teoria doświadczenia estetycznego* [w:] *Mózg i jego umysł*, dz. cyt., s. 327.

⁴¹⁹ V. S. Ramachandran, W. Hirstein, dz. cyt., s. 330.

ludziach poświęconych specjalizacji tych neuronów. Tak jak pisklą mewy reaguje na patyk z trzema punktami, jak na „super dziób”, możemy reagować na pewne kształty, kolory, nie znając źródeł naszej reakcji, tego, co powoduje super bodziec⁴²⁰.

Druga zasada to *wyizolowanie pojedynczego wskaźnika*, która pozwala organizmowi zwrócić, umiejscowić uwagę na wyjściu pojedynczego modułu np. koloru lub formy.

Grupowanie percepcyjne powoduje odróżnienie przedmiotu od tła. Zasady odróżniania figury tła, domykanie figur, grupowanie poprzez podobieństwo powodują reakcję estetyczną, ponieważ poszczególne moduły mogą wysłać bodźce do systemu limbicznego, zanim określony obiekt jest zidentyfikowany. Co oznacza, że emocja jest ważnym elementem identyfikacji obiektu, czytamy emocją.

Po czwarte, *wykrywamy kontrast*, bogaty w informacje, dlatego zwracający uwagę.

Piątą zasadą jest *rozwiązywanie problemów*, na przykład większego zainteresowania zdjęciem ułożonym z puzzli, niż tym samym zdjęciem. Następuje efekt peekaboo, układ wzrokowy poszukuje rozwiązania, kontynuuje to, nie porzuca rozpoczętej czynności⁴²¹. Istotna treść sztuki, złożoność angażuje odbiorcę, potrafiącego dobudować przekaz dzieła sztuki, nawet taki którego nie przewidział artysta.

Szosta zasada to *unikanie nietypowych punktów widzenia*.

Siódma jest zasadą *metafory*, wizualnego kolażu. Poszukiwanie podobieństwa w bytach, które są do siebie pozornie niepodobne jest częścią wzrokowego rozpoznawania według wzorca. Zawsze kiedy odkrywa się takie połączenie, powoduje to przesłanie odpowiedniego sygnału do układu limbicznego.

Ósma zasada jest zauważaniem *symetrii*.

Istotą danego dzieła sztuki może być jej unikalna specyfika, w tych prawach nie jest ona tutaj rozpatrywana. Struktura głęboka Chomsky’ego wzbogaca znaczenie języka, choć nie wyjaśnia fenomenu literackiego Shakespeare, itp. Analogicznie, zaprezentowane osiem reguł pokazuje ramę teoretyczną, pomagającą zrozumieć pewne aspekty doświadczenia estetycznego w sztukach wizualnych.

Osiem zasad odnosi się do dużej części sztuki, pomimo dzieł idiosynkratycznych, nieuchwytnych, opornych wobec analizy. Istnieje pewna część sztuki, która opiera się na pracach według tych zasad, lub dzięki ich celowemu, rozmyślnemu łamaniu. Zastrzeżenia istnieją co do rozumienia bodźca wyolbrzymionego, gdyż nie podobają się tylko rzeczy proste,

⁴²⁰ Ibidem, s. 338.

⁴²¹ „Peekaboo”, zabawa w „a kuku”, termin stosowany jako przenośnia w opisie mechanizmów zachowania.

wyraziste, ale również te efemeryczne, subtelne, delikatne. Zasada izolacji pojedynczej modalności wzrokowej, ale nie tylko, działa w przypadku dzieł złożonych, niekompletnych starożytnych lub prac niedokończonych, pozwala się skupić. Przykładem jest niedokończona *Pieta* Michała Anioła lub prace rzeźbiarskie A. Rodin'a, malarskie Paul'a Cezanne'a⁴²².

To, co przykuwa uwagę jest tylko jednym aspektów dzieł artystów. Estetyka reklamy, wyrazistość czy siła wypowiedzi ściiera się w kompozycjach wizualnych z estetyką subtelności. Bodziec, który przykuwa uwagę nie koniecznie łatwy do znalezienia, może być finezyjny. O wykorzystaniu konkretnych bodźców decyduje artysta, charakter pracy, jej przekaz, również specyfika autora, wiele czynników. Prace twórców mogą również zawierać bodźce o skrajnie odmiennych charakterystykach.

W pracy wizualnej można analizować kontrastowość, która jest stosowana aby zaznaczyć różnicowanie. Czasem kontrast pozwala uzyskać ciekawą, ornamentalną powierzchnię, a czasem staje się jedynie tłem.

Każde pokolenie twórców i odbiorców sztuki jest inne od poprzedniego, permanentnie mamy do czynienia z *nowym człowiekiem*. Każde czasy wymagają dostosowania. Co obecnie jest cechą przystosowania, co jest najbardziej wymagające specyficznego zachowania?

W kształtującym się społeczeństwie informacyjnym można zwrócić uwagę na nowe w kontekście cywilizacji przestrzenie wirtualne oraz *augmented reality*, narastający obszar urbanistyczny z reaktywną technologią. Sztuka pozwala prowadzić dialog z tymi aspektami rzeczywistości, oswaja, bądź alarmuje, zwracając uwagę. Przestrzeń sztuki wydaje się być opozycyjną wobec simulakrum, tam gdzie dochodzi do utraty sensu, przestrzeni pustej, jeśli chodzi o wartościowe komunikaty, przestrzeń sztuki pozwala odczuć na nowo obecność znaczeń fundujących ludzką tożsamość.

Ramachandran i Hirstein proponują przeciwieństwa, opozycyjne zasady reakcji na bodźce. Łukasz Kędziora proponuje wzięcie pod uwagę kontekstu historycznego i społecznego, potrzeby kompletnych danych.

Specyfika *rasa*, poszukiwanie istoty wyrazu w sztuce, a także bodziec wyolbrzymiony, z tym powiązany, pokazują ważną cechę doświadczenia estetycznego. Józef Bremer podkreśla, że nie zostaje tutaj uchwycona pojęciowa lub poznawcza cecha sztuki, ani też cecha osobistej specyfiki odbioru⁴²³. Być może cennym ujęciem może stać się kognitywny bodziec empatyzujący. Sami autorzy nie zakładają kompleksowego ujęcia.

⁴²² S. Zeki, *Blaski i cienie pracy mózgu*, dz. cyt., s. 120; Ł. Kędziora, *Wizualność dzieła sztuki*, dz. cyt., s. 38.

⁴²³ J. Bremer, dz. cyt., s. 23-25.

5.4. Dwa szlaki przetwarzania informacji wzrokowej Margaret Livingstone

Obraz dostosowuje się, jest przenoszony do systemu wzrokowego nie jako ilustracja ale jako informacja, poddana przez mózg obróbce, przekształceniu i interpretacji⁴²⁴.

Są różne poziomy odbioru przez mózg informacji wizualnej, odbywają się na dwóch głównych szlakach przetwarzania, pierwszy nazywa się szlakiem „gdzie”, który jest ewolucyjnie starszy i zachodzi szybciej, drugi nazywa się szlakiem „co”, zachodzi wolniej i wykształcił się później⁴²⁵. Pierwszy ze szlaków przetwarzania o nazwie „gdzie” dotyczy takich informacji jak ruch, głębia, organizacja przestrzenna, segregacja figur, tło i zachodzi w niskiej rozdzielczości. Drugi ze szlaków przetwarzania o nazwie „co” dotyczy rozpoznania obiektu, twarzy, odbioru kolorów i zachodzi w wysokiej rozdzielczości. Szlak „gdzie” bada poziom natężenia światła oraz jest niewrażliwy na kolor.

Fenomeny dzieł sztuki opisywanych przez autorkę polegają na zależności między szlakami przetwarzania informacji „gdzie” i „co”. Autorka teorii stara się rozwikłać w ten sposób zagadkę obrazu Leonardo da Vinci *Mona Lisa*, gdzie część rysów twarzy jest celowo nieostra, pozostaje lepiej widoczna podczas widzenia peryferyjnego⁴²⁶. Kiedy patrzymy na uśmiech *Mony Lizy* nie wprost, używamy szlaku przetwarzania „gdzie”, który jest bardziej wyczulony na gradacje światłocieniowe i wychwytuje modelunek sfumato, uśmiech wtedy jest bardziej widoczny. Patrząc wprost poprzez szlak przetwarzania „co” uśmiech staje się nieostry, mało wyraźny, w ten sposób kiedy zmieniamy punkt widzenia patrząc na obraz, używając naprzemiennie dwóch szlaków przetwarzania obrazu postać wydaje się zmieniać wyraz twarzy. *Impresja, wschód słońca* Claude’a Moneta wywołuje efekt migoczącego słońca, które okazuje się, że zostało namalowane w takim samym nasyceniu koloru jak otaczające je niebo. Kiedy obraz Moneta jest oglądany w skali szarości, słońce niknie w tle, nie jest jaśniejsze od nieba, tak jakby to było w naturalnym środowisku. Szlak przetwarzania „gdzie” rejestrujący tylko skalę szarości, który mówi o ruchu i położeniu nie widzi słońca, rejestruje je tylko szlak przetwarzania „co”, który jest wrażliwy na kolor, dlatego właśnie zdaje się ono na obrazie migotać⁴²⁷.

Świadomość dwóch szlaków przetwarzania obrazu może wyjaśnić zjawiska dzieł sztuki, kiedy artysta nie zawsze świadomie stosuje pewne zabiegi wywołujące niepowtarzalne

⁴²⁴ M. Livingstone, *What Can Art Tell Us About the Human Brain?*, University of California 2014, <<https://www.youtube.com/watch?v=fwPqSxR-Z5E>>, [22.06.2023].

⁴²⁵ M. Livingstone, *Light Vision*, Harvard Medical Alumni Bulletin, Autumn 2003, s. 16, <<https://switkes.chemistry.ucsc.edu/teaching/CROWN85/literature/lightvision.pdf>>, [22.06.2023].

⁴²⁶ M. Livingstone, *Vision and the brain. The biology of seeing*, New York, 2002, s. 72-74; M. Livingstone, *Light Vision*, dz. cyt., s. 19.

⁴²⁷ Ibidem, s. 16.

doświadczenie estetyczne. Analizując takie zjawiska nie tylko dzięki specyfice widzenia poznajemy lepiej sztukę, ale wiedza o sztuce może powiedzieć więcej o pracy mózgu.

5.5. Doświadczenie sztuki Semira Zekiego

Dzieła sztuki, to rzutowanie przez artystów na dzieło styku myślenia i odczuwania, wspólnego wielu ludziom, mózgi, na podstawowym poziomie działają podobnie. Dlatego, warto badać dzieła sztuki, lubiane przez duże grupy ludzi. Mogą one tłumaczyć przebieg ogólnoludzkich procesów zachowania w mózgu, przede wszystkim zdolność do tworzenia pojęć⁴²⁸. Semir Zeki jest twórcą dyscypliny neuroestetyka, który w neurobiologicznym ujęciu widzi rozwinięcie dotychczasowej wiedzy estetycznej.

Stale mózgu są łatwiejsze do określenia niż zmienności. Ogólna funkcja kory mózgowej nie jest dobrze poznana, zazwyczaj badane są jej wyspecjalizowane obszary których funkcje różnią się między sobą⁴²⁹. Specyfikacja i abstrakcja są dwiema fundamentalnymi cechami zdobywania wiedzy⁴³⁰. Specyfikacja rzeczy zostaje ustalana przez mózg mimo zmian ustawienia, światła, itp., odbiór opiera się na stałości percepcyjnej. Analogicznie mimo zmian padającego światła, mózg przypisuje powierzchni stały kolor. Zeki zgodnie z Schopenhauerem twierdzi, że „nasze spostrzeżenia tworzymy z abstrakcji pojęć”, a „wszelka wiedza jest wiedzą mózgu”⁴³¹. Zdolność komórek do abstrahowania np. pionowości czegokolwiek, to wyabstrahowanie samego pionu, lub samego ruchu niezależnie od tego, co się przemieszcza⁴³². Zmiany w przepływie krwi w mózgu wskazują, które obszary są bardziej aktywne, pracujące komórki potrzebują więcej substancji odżywczych⁴³³.

Mózg nie zna z góry swoich przyszłych doświadczeń, modyfikuje pojęcia w świetle nowego doświadczenia, dlatego pojęcia nabyte podlegają zmianom przez całe życie⁴³⁴. Tworzenie pojęć nabytych, abstrakcyjnych jest sposobem przyswajania wiedzy, który wytworzył się w ewolucji człowieka, Zeki nazywa je cudem inżynierii neuronalnej⁴³⁵.

Doświadczenie świata jest zdeterminowane przez rzeczywistość fizyczną, ale przede wszystkim przez dziedziczne operacje mózgu⁴³⁶. Pewne mechanizmy są wykształcane na

⁴²⁸ S. Zeki, *Blaski i cienie pracy mózgu*, dz. cyt., s. 18, 19.

⁴²⁹ Ibidem, s. 26.

⁴³⁰ Ibidem, s. 33.

⁴³¹ Ibidem, s. 35; Schopenhauer A., *Świat jako wola i przedstawienie*, t. 2, PWN, Warszawa 1995, s. 111.

⁴³² S. Zeki, *Blaski i cienie pracy mózgu*, dz. cyt., s. 27.

⁴³³ Ibidem, s. 30.

⁴³⁴ Ibidem, s. 38.

⁴³⁵ Ibidem, s. 38.

⁴³⁶ Ibidem, s. 41.

początku życia, wtedy mogą być zakłócone, np. widzenie, utrata wzroku w dzieciństwie, potem odzyskanie go, ale patrzący nie umie już z tego zmysłu korzystać.

Asynchronia percepcyjna polega na tym, że V4- układ koloru szybciej zauważa kolor, niż V5- układ ruchu, który potrzebuje więcej czasu⁴³⁷. Świadomość wzrokowa jest rozproszona, w przestrzeni mózgu są mikroświadomości, rozproszone w czasie i przestrzeni.

Problem ten można już odnaleźć w estetyce Kanta zaś Zeki zauważa, że jego poglądy przypominały w pewnym stopniu przekonania współczesnych badaczy⁴³⁸. Świadomość „ja” w ujednoliconej formie jest dostępna za pomocą języka i komunikacji. Pojęcia nabyte ulegają zmianom z ciągu upływającego życia, pojęcia dziedziczne nie⁴³⁹.

Okazuje się, że mózg również u zwierząt wykazuje pewien zakres abstrahowania. Eksperyment z udziałem dorosłych małp pokazuje, że zwierzęta rozpoznają przedmioty na ekranie komputera, niezależnie o pokazanego ujęcia. Ta umiejętność mózgu może zachodzić poza udziałem świadomości. Dla Zekiego jest to neurologiczny dowód na powstawanie pojęć syntetycznych w mózgu⁴⁴⁰. To jest również argument za procesem kształtowania się tego procesu w mózgu na wczesnych etapach ewolucji człowieka jako gatunku, przyczyniającym się do powstania mózgu jako narzędzia prowadzącego zaawansowane procesy myślowe.

Autor uważa, że pojęcie nabyte kształtuje się w życiu postnatalnym. Wynika z tego, że płód działa jeszcze całkowicie nieświadomie. Jednak jeżeli pojęcie nabyte nie jest całościowo świadome, pewne zachowania płodu, takie jak umiejętność ssania kciuka lub reakcja na pewne elementy świata zewnętrznego, takie jak muzyka, mogłyby być wczesną formą kształtowania się takich procesów w mózgu⁴⁴¹.

Pojęcia dziedziczne są źródłem zasady ustanawiającej porządek, z niej powstają spostrzeżenia, z których kształtują się doświadczenia. Pojęcia syntetyczne, z nabytych w ten sposób doświadczeń, kształtują kategorie, które już ulegają przekształceniom.

Syntetyczne pojęcie mózgowe powstaje w wyniku abstrahowania danych zmysłowych. Artyści próbują odzwierciedlić pewien ideał, który jest właśnie kształtującym się w ciągu upływu czasu syntetycznym pojęciem mózgowym, które jest jednostkowe, zgodne z życiowym

⁴³⁷ Ibidem, s. 50, 51.

⁴³⁸ Ibidem, s. 52..

⁴³⁹ Ibidem, s. 55.

⁴⁴⁰ Ibidem, s. 56; Cyt. za S. Zeki: N. K. Logothesis, J. Pauls, T. Poggio, *Shape representation in the inferior temporal cortex of monkeys*, "Current Biology", 1995, 5, 552-563.

⁴⁴¹ Hui-Wen Chuah S., Yu J., *The power of emotion in human-robot interaction*, „Journal of Retailing and Consumer Services”, 2012, vol. 61, <<https://scencedirect/science/article/pii/S09696989210017X>>, [dostęp: 22.06.2023], Ssanie kciuka przez płód przekłada się na późniejszą ręczność.

doświadczeniem. W związku z tym, że to pojęcie ulega ciągłej zmianie w mózgu, ujęcie jego istoty za pomocą sztuki dostarcza twórcom wielu rozczarowań⁴⁴².

Doświadczenie tworzenia w opisie Zekiego jest analizowane z punktu widzenia podążania za przekształcającym się syntetycznym pojęciem mózgowym oraz poczuciem niemożności jego pełnego uchwycenia w dziele sztuki⁴⁴³. Nie tylko sam proces tworzenia napędza do pracy ale chęć zobaczenia materii w określonym układzie, urzeczywistnienia pojęcia mózgowego, które jest jednak tylko w pewnym stopniu możliwe do uchwycenia za pomocą sztuki. Być może to zależy od twórcy, od tego jakie posiada pojęcie mózgowie i jak jest zdolny je ukształtować, jaką ma wizję. Wizje są możliwe i niemożliwe do przeniesienia w obszar urzeczywistnienia, w obszar sztuki.

Pojęcie syntetyczne jest dynamicznym procesem neuronowym, za którym stara się nadać artysta, według Zekiego to pojęcie jako bardziej dynamiczne wymyka się jego materialnej próbie uchwycenia⁴⁴⁴. Wytwór artysty jest zaledwie próbą jego jednostkowego uchwycenia. Zgodnie z fenomenologicznym ujęciem Ingardena samo dzieło sztuki będzie z kolei odpowiedzią społeczną na wspomniany wytwór, będzie wpływać na szereg pojęć mózgowych u odbiorców i będzie ich rezultatem.

Za pomocą procesu niedyskursywnego doświadczenia mózg tworzy stałe pojęcia np. koloru i stosuje je do świadomego odbioru. W ten sposób dochodzi do uporządkowywania odbieranej rzeczywistości⁴⁴⁵. Gromadzimy wiedzę, odbiór zmysłowy, stosując pojęcia nabyte i dziedziczne. Doświadczenie w percepcyjnym odbiorze gromadzone przez mózg przyczynia się do postrzegania rzeczywistości jako uporządkowanej, możliwej do odczytania, w konsekwencji do świadomego poruszania się w niej.

Miejsca przetwarzania układu wzrokowego w mózgu są jednocześnie obszarami percepcji. Według badań Criecka i Kocha, mózg w tym samym miejscu odbiera, percypuje obraz oraz świadomie go doświadcza i przetwarza. Trudno wyodrębnić w mózgu obszar świadomego i nieświadomego odbioru⁴⁴⁶. Po zakończeniu procesu ingerencji wyższych ośrodków mózgu, top-down powstaje ustalony szlak wzrokowy nazywany węzłem podstawowym, wtedy powstaje korelat świadomości, mikroświadomość⁴⁴⁷. Efekt percepcji

⁴⁴² S. Zeki, *Blaski i cienie pracy mózgu*, dz. cyt., s. 60.

⁴⁴³ Ibidem, s. 70.

⁴⁴⁴ Ibidem, s. 70, 73.

⁴⁴⁵ Ibidem, s. 73.

⁴⁴⁶ Ibidem, s. 80

⁴⁴⁷ Ibidem, s. 80, 81, 82

dociera do uwagi odbiorcy. Świadomy korelat koloru (V4) – wcześniej, świadomy korelat ruchu (V5), - później⁴⁴⁸.

Poza świadomym oknem uwagi kształtuje się doświadczenie niedyskursywne, doświadczenie ciała, które pozwala kształtować wspólną ludziom konstrukcję odbieranej rzeczywistości. Wpływa ono na przeżycie i doświadczenie estetyczne, dlatego poznanie neuroestetycznych mechanizmów odbioru, nie tylko zmysłu wzroku, pozwala pełniej zobaczyć problem doświadczenia estetycznego.

5.6. Artystycznie spreparowane bodźce Piotra Markiewicza i Piotra Przybysza

Piotr Markiewicz i Piotr Przybysz wymieniają zbiór artystycznych bodźców wizualnych, ze względu na ich powtarzalność, podkreślając, że nie jest to zbiór zamknięty. Poszukują takich bodźców, aby odpowiedzieć na pytanie „Jakie konkretnie procesy w umyśle musi on zainicjować, aby percepcja dzieła sztuki różniła się od zwykłego przedmiotu?”⁴⁴⁹ Jako pierwszy zostaje wymieniony bodziec iluzyjny powodujący wrażenie obecności nieistniejącego elementu. Autorzy przywołują Richarda Gregoryego, według którego iluzja jest zjawiskiem percepcyjnym, nie fizycznym⁴⁵⁰.

Iluzja powstaje w wyniku różnorodnych mechanizmów fizjologicznych. W obrazie *Supernovae* Victor Vasarely wykorzystał efekt widoczny w kracie Hermana, złudzenia pojawiających się czarnych plamek na przecięciach białych linii⁴⁵¹. Świadomość podlegania iluzji wzmacnia przeżycie estetyczne, tak jak w przypadku fresku sufitowego Mantegni, gdzie występuje złudzenie dodatkowej przestrzeni, efekt *trompe-l'oeil*, wrażenie otwartej na niebo kopuły⁴⁵².

Następny opisywany jest bodziec niejednoznaczny. Odbiorca może zinterpretować to, co widzi co najmniej na dwa sposoby, bodziec nie dostarcza możliwości jednoznacznej interpretacji, nie posiada wystarczających danych⁴⁵³. Bodziec ten występuje w kostce Neckera, gdzie nie wiadomo czy sama ściana jest z tyłu lub z przodu sześcianu, układ bryły ma dwie wersje. W kompozycji abstrakcyjnej Nathana Cohena i mozaice Paolo Ucello możemy widzieć przestrzenną bryłę lub płaski, dwuwymiarowy obraz, pierwsze rozwiązanie jest bardziej sugestywne.

⁴⁴⁸ Ibidem, s. 82

⁴⁴⁹ P. Markiewicz, P. Przybysz, dz. cyt., s. 114.

⁴⁵⁰ Ibidem, s. 122.

⁴⁵¹ Ibidem, s. 123.

⁴⁵² Ibidem, s. 123, 124

⁴⁵³ Ibidem, s. 124

W bodźcu iluzyjnym odbiorca ulega iluzji, tutaj w bodźcu niejednoznacznym może postrzegać na więcej, niż jeden sposób, dany przedmiot. Mózg wybiera interpretacje percypowanej rzeczywistości, nie jest to tylko rejestrowanie. Ważne jest wybranie właściwego odbioru obiektu, pominięcie tego, co może wpłynąć na odbiór, jeżeli jest zakłócony, pojawiają się pochodzące z pamięci strategie interpretacji, każda jest możliwa, jeżeli dotrze do świadomości. Bodźce iluzyjne nie potrzebują aktywacji, wyższych modułów przetwarzania informacji, bodźce niejednoznaczne mogą wymagać takiej aktywności mózgu⁴⁵⁴. Przy bodźcu niejednoznacznym zostają zarejestrowane aktywności mózgu poza korą wzrokową⁴⁵⁵. Pewne bodźce niejednoznaczne, prostsze w odbiorze wymagają jedynie niskiego poziomu przetwarzania informacji. Tak się dzieje w przypadku trójkąta Kanitzy. Autorzy uważają, że podobnie może być w przypadku kostki Neckera i kompozycji Cohena. Bodźce niejednoznaczne wyższego rzędu powodują aktywność wyższego obszaru mózgu. Przykładem jest waza Rubina. Podczas percepcji z naprzeciwległych twarzy na symetryczną wazę, jest odczytana aktywność w obszarach ciemieniowo-czołowych mózgu, oznacza to obecność procesów decyzyjnych.

Procesy te pojawiają się w przypadku percepcji dzieł niedokończonych, tak jak w *Pokłonie trzech króli* Leonarda, gdzie brakuje wykończenia kolorystycznego, detali, które wyobraźnia może uzupełniać w różny sposób. W obrazie Rene Magritte'a *Carte Blanche* zaporą są sprzeczne informacje, tutaj wyobraźnia dokonuje korekcji niepełnych sylwetek postaci, które zostają zagadkowo wymienione z tłem, na podstawie doświadczenia. Niejednoznaczność wyższego rzędu pozwala na zrozumienie doświadczenia dzieła sztuki.

Następnym, trzecim jest bodziec wyolbrzymiony. Cecha obrazowanej rzeczy ulega deformacji, przerysowaniu, powoduje to silniejszą reakcję odbiorcy. Przykładem jest podkreślenie cech płci posążka bogini Parvatti analizowanej przez Ramachandran i Hirsteina⁴⁵⁶. Również postacie z obrazu El Greco są wydłużone, mają nienaturalnie podkreślone cechy, tak samo technika rzeźbiarska Giacomettiego stosuje duże przerysowanie sylwetki ludzkiej.

Efekt ten może zachodzić w różnych przestrzeniach kształtów, układów ciała, koloru w podkreśleniu silnego kontrastu, np. w malarstwie fowistów. Bodziec wyolbrzymiony wywołuje

⁴⁵⁴ Ibidem, s. 126

⁴⁵⁵ Ibidem, s. 126

⁴⁵⁶ Ibidem, s. 127; V. S. Ramachandran, W. Hirstein, *Nauka wobec zagadnienia sztuki. Neurologiczna teoria doświadczenia estetycznego* [w:] *Mózg i jego umysł*, dz. cyt., s. 328.

efekt superbodźca, silnie działającego na neurony, pobudzając układ emocjonalny, jego ważną część, układ limbiczny.

Piotr Przybysz proponuje nie tylko wyolbrzymienie, ale deformację pomniejszającą bodziec, możliwe jest również zminimalizowanie konkretnej cechy danego przedmiotu, to może być również zabiegiem podjętym przez artystę, lub pominięcie innych cech przedmiotu, dodać inne, których odbiorca nie łączy, nie spodziewa się.

Jako czwarty, został wyszczególniony bodziec relacyjny. Aby został odebrany, odbiorca posiada już doświadczenie estetyczne, zna powiązane z nim dzieło sztuki. Wpływ bodźca wykorzystuje powiązanie przez odbiorcę elementów, stworzonego i powiązanego na jego podstawie dzieła sztuki.

Autorzy podają jako przykład *Las Meninas* Picassa, który namalował swoją wersję tego obrazu. Wersja Picassa również jest horyzontalna, malarz został bardziej wyeksponowany na obrazie⁴⁵⁷. Realistyczny obraz Velazqueza w wersji Picassa traci drobiazgowość detali, zamiast tego figury przypominają pracę dziecka, w nawiązaniu do dziecięcej postaci Infantki, będącej centrum obrazu. Mimo dużych zmian w ujęciu Picassa, odbiorca nie ma problemu z uchwyceniem podobieństwa obydwu obrazów. W umyśle widza może powstawać model obrazu, jeśli pojawia się zgodność z nim, odbiorca zaczyna szukać różnic. Również Salvador Dali namalował swoją interpretację *Las Meninas*, stosując większe jeszcze uproszczenia niż Picasso. Z pierwowzoru pozostał układ pokoju, zarysy obrazów, postacie zastąpiły cyfry, mimo dużej różnicy, wciąż widać podobieństwo do źródłowego obrazu. Bodziec relacyjny można odnaleźć również w obrazie *Madame Recamier de David* Rene Magritte'a. Postać kobiety w obrazie Magritte'a zastępuje zgięta trumna, załamanie nawiązuje do siedzącej pozy modelki z obrazu Davida, pozostałe elementy są bardzo podobne. Przybysz i Markiewicz podkreślają, że zastosowane zgięcia trumny odwołują się do pamięci odbiorcy, który musi dodać do wykreowanego w umyśle modelu trumny nietypową cechę⁴⁵⁸. Magritte'a podobne działanie podejmuje w obrazie *Perspektywa i Balkon Maneta*, gdzie zostaje zaznaczony układ postaci z obrazu Maneta, ale zamiast nich Magritte maluje na obrazie trumny.

Markiewicz i Przybysz znajdują powiązanie tego modelu postrzegania z bodźcem relacyjnym Kosslyna, który jest rodzajem bodźca wizualnego, więc uruchamia bodziec wzrokowy i przeszukujące go okno uwagi. Zostają zidentyfikowane plamy barwne na obrazie. Ten bodziec jest możliwy, dzięki uprzedniemu doświadczeniu. Jest to doświadczenie percepcji

⁴⁵⁷ P. Markiewicz, P. Przybysz, dz. cyt., s. 127.

⁴⁵⁸ Ibidem, s. 130.

dzieł sztuki, tak więc jest to doświadczenie estetyczne. Konieczne jest rozpoznanie elementu obrazu wywołującego bodziec i powiązanie go z obecnym wcześniej bodźcem dzieła sztuki, który wytworzył ślad w pamięci długotrwałej odbiorcy. Przy oglądaniu dzieła relacyjnego zauważamy elementy, które odpowiadają tym z kompozycji źródłowej. Przy jego percepcji bufor wzrokowy wypełnia informacja. Oglądanie obrazu powoduje, że bufor wzrokowy percypuje obraz i nie można zobaczyć oczami wyobraźni zapamiętanego obrazu wyraźnie, odbiorca jest skazany na percepcję jednego obrazu. Autorzy uważają, że bufor wzrokowy dostaje informacje z percepcji obrazu na żywo oraz obrazy z pamięci, relacyjne do oglądanego obrazu, wtedy obraz percypowany zdominowuje ten, który podsuwa wyobraźnia. Widz uświadamia sobie relacje między obrazem oglądanym oraz obrazem z pamięci. Odbiór obrazu relacyjnego jest podwójnym kodowaniem lub nakierowaniem, jak stwierdzają autorzy. Pełen odbiór relacyjnego dzieła sztuki składa się z jego percepcji oraz połączenia go z odpowiednim obrazem z pamięci, trzeba znać pierwowzór, aby zauważyć przekształcenie tematu przez artystę⁴⁵⁹. Istotne jest to, że w dokonaniu myślowego połączenia dwóch dzieł sztuki nie ma przedmiotów codziennego użytku. Są to relacje wynikające z dzieła tworzonego w obszarze sztuki.

Do istotnych bodźców związanych z oddziaływanie dzieła sztuki badacze zaliczają również bodziec empatyzujący. Sztuki wizualne wpływają na postawę odbiorcy, na jego system nerwowy. Dzieło sztuki wywołujące reakcję empatyczną zawiera bodziec empatyzujący, wywołuje „odpowiedź społeczną” odbiorcy, który zostaje dotknięty przekazywaną emocją⁴⁶⁰. Empatia jest złożonym zbiorem wrodzonych i nabytych sposobów reagowania, dzieli się na główne rodzaje empatię kognitywną i afektywną. W przestrzeni sztuki empatia kognitywna pozwala wychwycić psychologiczny stan podmiotu w dziele artysty, w jakim stanie jest jego umysł. Empatia afektywna jest umiejętnością doświadczenia reakcji emocjonalnych, które odpowiadają stanowi podmiotu w dziele sztuki. Empatia afektywna jest zdolnością do przeżycia stanu psychologicznego innej osoby. Bodźce dzieł sztuki wizualnej mogą być obydwu typów.

Przykład bodźca empatyzującego kognitywnego znajduje się w obrazie Vermeera *Czytająca list przy otwartym oknie*. Nie można wywnioskować jednoznacznego stanu psychicznego czytającej list, niczego co byłyby powiązane z jakąś emocją. Na obrazie jest zaznaczone zdystansowanie, pewna intymność w układzie zastawy i stołu, oddzielającego

⁴⁵⁹ Ibidem, s. 131.

⁴⁶⁰ Ibidem, s.132

odbiorcę od postaci w obrazie na dalszym planie. Odbiorca zastanawia się nad treścią listu, poszukuje wskazówek mogących określić nastrój czytającej, to jest nastawienie na empatię kognitywną obrazu Vermeera⁴⁶¹.

Obraz *Judyta odcinająca głowę Holofernesowi* Caravaggia zawiera bodziec empatii afektywnej, grymas twarzy umierającego Holofernesa, strumień krwi płynący z szyi, od ciosu zadanego sztyletem. Następnie odbiorca zauważa wyraz twarzy Judyty, która, zabijając, sprawia wrażenie niechęci to tego co robi, odmiennie od zdecydowanej miny i gestu starszej kobiety⁴⁶². Empatia w sztuce jest tłumaczona koncepcją mózgu społecznego. Zachowanie i wygląd są u ludzi naśladowane jako społeczna odpowiedź. Efekt mimikry, symulacji powoduje empatię, jako korzyść.

Symulacja społeczna to przede wszystkim system wspólnych reprezentacji i automatyczna mimikra. W symulacji najważniejsza jest percepcja innej osoby, która wywołuje w odbiorcy wewnętrzne reprezentacje takiego zachowania⁴⁶³. Jest to układ percepcja-zachowanie (*perception-action system*), który zwiera zbiór reprezentacji krążący pomiędzy ludźmi, jest to fundament procesów empatycznych, stanowisko badaczy Preston i de Walla⁴⁶⁴. Odpowiadają za nie neurony lustrzane, powodują automatyczne tendencje reprodukcji postrzeganego, obserwowanego zachowania. Neurony w systemie lustrzanym są aktywne podczas celowego działania oraz podczas obserwowania takiego działania przez innych. Elementy systemu lustrzanego które udało się zlokalizować są w takich częściach mózgu jak kora przedruchowa, płacik ciemieniowo-czołowy, dodatkowa okolica ruchowa i mózdzek. System ten aktywuje się również, kiedy podmiot wyobraża sobie działania własne lub innych⁴⁶⁵.

Umysł symuluje emocje, zwłaszcza podczas percepcji emocji. Zostały wykonane w związku z tym badania przy użyciu fMRI, funkcjonalnego rezonansu magnetycznego, mierzącego aktywność mózgu⁴⁶⁶. Uczestnicy oglądali fotografie rąk i nóg w ujęciach związanych z bólem, oraz ujęciach neutralnych. Oglądający mieli określić stopień bólu odczuwanego w sytuacji bólowej na fotografii. W trakcie obserwacji zdjęć z cierpiącymi osobami u badanych zaobserwowano aktywację obustronną przedniego zakrętu obręczy kory, przednich obszarów wyspy, obszarów tylnej kory ciemieniowej, mózdzka i w mniejszym

⁴⁶¹ Ibidem, s.133

⁴⁶² Ibidem, s.133

⁴⁶³ Ibidem

⁴⁶⁴ Ibidem

⁴⁶⁵ Ibidem

⁴⁶⁶ Ibidem.

stopniu wzgórza. To oznacza, że aby aktywować sieć bólową wystarczy obserwowanie i próba określenia bólu innej osoby. W ten sposób percepcja obrazu takiego jak wspomniany obraz Caravaggia może nieświadomie aktywować systemy bólowe. Nie oznacza to dosłownego odczucia bólu, ale wiąże się z sugestywnym wrażeniem w odbiorze. Tak jak np. obserwacja osoby wyjmującej drzazgę z ręki, nawet tylko obecnej na zdjęciu.

Dzieło sztuki wizualnej może powodować odruch współczucia, wrażenie utożsamiania się z osobą na obrazie. W ten sposób oddziałują m.in. dzieła sztuki religijnej, będąc rezultatem tradycji ikonograficznej i teologicznej. Koncepcja malarstwa *Image Pietatis* polega na ukazywaniu męki Jezusa i boleści Marii, przykładem jest *Pieta* van Gogha. Na obrazie Maria przybiera pozę ciała Jezusa, w postawie, układzie rąk i przechyleniu głowy. W tradycji ikonografii Maria jest pośredniczką opłakującą śmierć syna, skłania do współuczestnictwa w żałobie. Przedstawienie opłakującej śmierć syna matki w podobnym ułożeniu ciała silniej wpływa na odbiorcę niż jedynie mimika, ekspresja twarzy. Bodziec empatyzujący w sztuce wizualnej wpływa na zainteresowanie poznawcze, chęć poznania dzieła, odgadnięcia reakcji emocjonalnych postaci z obrazu, oraz wywołuje odpowiedź na emocje w odczytywane w dziele sztuki. Bodziec ten nie musi być w całej kompozycji, wystarczy fragment, ekspresja twarzy, układ rąk, wystarczą aby wywołać empatyczną reakcję⁴⁶⁷.

Bodźce przedstawiają nie tylko mechanizmy widzenia, ale interpretacji, obraz powoduje interpretowanie, porusza emocje, jest odczuwalny niemal fizycznie, cenne jest rozumienie, co jest tego źródłem. Elementy komunikacji wizualnej rozbudowywane przez Ramachandrana, potem przez Markiewicza i Przybysza pozwalają rozumieć jak poruszamy się w kulturze dialogu wizualnego.

Podsumowanie

Doświadczenie estetyczne wynika z percepcji dzieła sztuki. Neuroestetyka poszukuje bodźców, które inicjują dzieło sztuki⁴⁶⁸. Powoduje ono skupienie uwagi, artysta akcentuje elementy obrazu, które przyciągają uwagę odbiorcy, może to być pewien kolor, różnica w nasyceniu sąsiadujących barw, kształt. Dzieło sztuki nie rozprasza lecz działa odwrotnie. Ramachandran i Hirstein uważają, że artysta pomija szczegóły, aby skupić uwagę na istotnych elementach kompozycji.

⁴⁶⁷ Ibidem.

⁴⁶⁸ P. Markiewicz. P. Przybysz, dz. cyt., s. 114.

Goodman rozumie sztukę jako wizję świata⁴⁶⁹. Ramachandran jako karykaturę rzeczywistości. Zeki – dzieło sztuki traktuje jako produkt uboczny procedury abstrakcji czyli pomijania, nieistotnych cech świata. Sztuka u Zekiego jest tym, co istotne, reprezentuje ideał, *rasa*, np. miłości romantycznej lub kolistości, kwadratowości.

Niekonwencjonalny odbiór, przerysowania, przemieszczenia kompozycyjne są zabiegiem wykorzystywanym przez artystów. Zwisające zegary Salvadora Dalego, nie są wiernym przedstawieniem zegara, tak jak twarze kubistyczne Picassa. To zmusza do intensywnej percepcyjnej interpretacji, wywołania emocji estetycznej. Artysta ma stworzyć bodziec prowadzący do aktywnego przeżywania obrazu przez odbiorcę, wrażenie typu „aha”, np. pogrupowania plam, które uzyskują formę np. dalmatyńczyka.

Świadomość bodźców kształtujących odbiorcę oraz koncepcji wyobraźni, którą przedstawiają neuroestetycy, badacze mózgu, pozwala zrozumieć mechanizmy percepcji, reagowania, odbioru obecne w doświadczeniu estetycznym.

Podejście neuroestetyczne jest krytykowane przede wszystkim jeśli się je rozumie, jako mogące określić kryteria piękna, kiedy stosuje się szereg uproszczeń⁴⁷⁰. Nie można redukować sztuki do piękna, tak naprawdę żadne określenie, wybranie któregoś z pojedynczych aspektów sztuki nie będzie wystarczające. W badaniach wyniki są również nierzadko powodujące trudności. Filip Ball wręcz używa tytułu dla swojego artykułu, jakoby neuroestetyka mogła zabić duszę, jej głębię, bogactwo, przedstawiając szereg sztywnych wytycznych⁴⁷¹. Widzi on próby poszukiwania idealnego obrazu lub utworu, których rezultaty mogą być zupełnie nieatrakcyjne. Trudno byłoby ustalić jednoznaczny przepis, tak jak dziedzin sztuki nawet wizualnej nie można sprowadzić do jednej.

Sama estetyka potrzebuje wielu podejść, Józef Bremer zgłasza obawy dotyczące naukowego redukcjonizmu, który mógłby zubożyć badania sztuki. Proponuje on aby „unikać podziału pracy, który polegałby na tym, że humaniści definiują naturę przeżycia estetycznego, a neuronaukowcom pozostawiają odkrycie mechanizmów, urzeczywistniających to przeżycie”⁴⁷². Widzi on przyszłość w podejściu wielu dyscyplin nauki badających sztukę. W różnorodności ujęć przekraczających dziedziny nauk humanistycznych leży zrozumienie bogatego obszaru sztuki oraz poszukiwanie własności, cech doświadczenia estetycznego.

⁴⁶⁹ P. Przybysz, *O uchwytywaniu piękna. Rola deformacji estetycznych w tworzeniu i percepcji dzieła sztuki w ujęciu neuroestetyki* [w:] *Mózg i jego umysł*, dz. cyt., s. 373.

⁴⁷⁰ B. R. Conway, A. Rehdig, dz. cyt.

⁴⁷¹ F. Ball, *Neuroesthetic is killing your soul*, “Nature” 2013, <<https://www.nature.com/articles/nature.2013.12640>>, [22.06.2023].

⁴⁷² J. Bremer, dz. cyt., s. 28.

6. Sytuacja estetyczna

Pojęcie sytuacji estetycznej jest według mnie najszerszym ujęciem wydarzenia się sztuki, przedmiotem badań estetyki, filozofii sztuki i pokrewnych dziedzin humanistyki takich jak antropologia, historia sztuki, kulturoznawstwo. To pojęcie jest punktem wyjścia, z którego można rozważać każdy aspekt problemów estetycznych. W niniejszej części rozprawy pełni rolę zagadnienia spajającego i podsumowującego rozważania. Doświadczenie estetyczne jest elementem sytuacji estetycznej. Poprzez to jak formułuje się sytuacja estetyczna powstają doświadczenia bycia w niej. Podkreślenie przez Marię Gołaszewską wartości, które formułują sytuację estetyczną na każdym etapie jest, moim zdaniem, sprawą fundamentalną. To, na co się zgadzamy, nazywając sztuką różne wydarzenia, procesy, przedmioty jest jednocześnie wyznacznikiem tego, na jakim etapie dojrzałości emocjonalnej znajduje się określone społeczeństwo w danym przedziale czasu.

Sartre rozważał *sytuację człowieka w świecie*, kształtowanego przez zdarzenia nie będącego jedynie *bytem samym w sobie*. To rozumienie człowieka, które stało się inspiracją dla Marii Gołaszewskiej to formowanie się bytu dzięki świadomości, inicjowaniu zdarzeń, podkreślające dynamizm aspektów sytuacji, jako bycia w ciągłym przekształceniu, procesie, transformacji⁴⁷³.

Roman Ingarden trafnie poddaje analizie aspekt *spotkania* w sytuacji estetycznej⁴⁷⁴. Starał się poprzez to pojęcie uchwycić dynamikę sytuacji, która nie jest statyczna. Proces ten ma różne etapy, fazy, przebiega w czasie, ponieważ nie ogranicza się do momentu percepcji, granice początku takiego procesu oraz jego końca nie mogą być jednoznacznie określone. Dzieło sztuki powstaje w wyniku aktów twórczych, jest kształtowane z intencją, aby zrealizować wizję estetyczną za pomocą środków artystycznych. Sednem dzieła sztuki będą „świadome przeżycia intencjonalne”, które nie tylko w odbiorze uzyskują sposób istnienia ale i „działania w różnych zespołach ludzkich”⁴⁷⁵. To jest moment w którym dzieło sztuki staje się elementem nadającym dynamikę działania grup społecznych, sytuacją estetyczną, która nie należy do obszaru sztuki oderwanej od codziennej egzystencji, wydzielonym czasem doświadczeń estetycznym, lecz współtworzy społeczną tożsamość. W sytuacji estetycznej przeżycia i doświadczenia wpływają nie tylko na emocje odbiorcy w danym momencie, ale na jego późniejszy sposób zachowania się i decyzje. W związku z tym badaczka interesuje dokąd

⁴⁷³ M. Ostrowicki (S.Myoo), *Teoria sytuacji estetycznej M. Gołaszewskiej jako fundament estetyki*, dz. cyt., s. 3; M. Gołaszewska, *Zarys estetyki*, dz. cyt., s. 28.

⁴⁷⁴ Ibidem, s. 28.

⁴⁷⁵ R. Ingarden: *Studia z estetyki*, dz. cyt., s. 40.

zmierzają akty twórcze artysty i co wywołają, co mogą jeszcze wytworzyć i jak to oddziałuje na innych. Dzieła sztuki Ingarden rozumie jako „samoreprezentacje jakości estetycznie doniosłych”, czyli przeżycia intencjonalne dostrzegamy w odbiorze jako zjawiska, zyskują one ukonkretnienie⁴⁷⁶. Odbiorca powinien, według Ingardena, „oddać dziełu sztuki sprawiedliwość”, czyli zrozumieć zamiar artysty, zauważyć jakości na których opierają się wartości estetyczne⁴⁷⁷. W procesie przejścia przeżycia estetycznego w doświadczenie buduje się dystans potrzebny do dokonania oceny. Proces oceniania, tworzy hierarchię doświadczeń oddaje nie tylko poszczególne sytuacje estetyczne, ale aktualny, uwarunkowany czasowo obraz rozumienia sztuki jako przekształcającej się, dynamicznej, której nie można jednoznacznie uschematyzować.

W ujęciu sytuacji poprzez doświadczenie estetyczne Ingarden nawiązywał do procesu interpretacji i konkretyzacji powstawania przedmiotu estetycznego⁴⁷⁸. Jakości posiadają swój fundament bytowy, są one estetycznie wartościowe, tak więc determinują określone wartości estetyczne. Jest to odmienna postawa od tej, którą reprezentuje Maria Gołaszewska, według której wartości są częścią każdego elementu, etapu sytuacji estetycznej⁴⁷⁹. U Ingardena wartości uchwytywalne jakościowo pojawiają się na początku, stają się już wtedy określone. U Gołaszewskiej są bardziej zmienne, w trakcie całej sytuacji estetycznej trwa proces ich odbioru, znajdowania nowych, ich kształtowania się, wpływania na siebie. Nie są one spoiwem, które kształtuje całą sytuację estetyczną. Wartości stają się metodą porządkowania przez człowieka świata, dzięki wartościom artystycznym mogą one być komunikowane przez twórcę i odczytywane oraz współkształtowane w odbiorze.

Pytania estetyki dotyczą genezy, funkcji, struktury i prac artystów, również przedmiotów, które jak postuluje Maria Gołaszewska, zawierają w sobie przejaw piękna. Przejaw ten odczytywany budzi chęć określania jego reguł. Wśród nich pojawia się takie określenie jak *kalotropizm*, czyli instynktowne podążenie za pięknem, kształtujące wrażliwość estetyczną.⁴⁸⁰ Wartości estetyczne takie jak piękno, tragizm, komizm czy wzniosłość na każdym etapie odbioru mogą współtworzyć wymowę dzieła sztuki. Inicjują dialog, który prowadzimy w kolejnych etapach przeżycia estetycznego. Można powiedzieć, że one, dzięki specyfice doświadczenia estetycznego mają wpływ na określenie naszej tożsamości. Stawianie

⁴⁷⁶ Ibidem.

⁴⁷⁷ Ibidem.

⁴⁷⁸ Ibidem

⁴⁷⁹ M. Ostrowicki (S. Myoo), *Teoria sytuacji estetycznej M. Gołaszewskiej jako fundament estetyki*, dz. cyt., s.3, 5; R. Ingarden, *O estetyce fenomenologicznej* [w:] *Studia z estetyki*, dz. cyt., s. 23-25, 140- 141.

⁴⁸⁰ M. Gołaszewska, *Estetyka współczesności*, dz. cyt., s. 14.

takich problemów należy do uniwersalnych zagadnień, które nurtują człowieka nieustannie badającego powstawanie, budowę, znaczenie rzeczy. W tak szerokim rozumieniu podejmowanie zagadnień estetyki dostarcza odpowiedzi na wiele pytań w dziedzinie aksjologii. Wartość estetyczna, którą artysta przedstawia w dziele sztuki jest odpowiednikiem stanów rzeczy w antropocenie.

W sytuacji estetycznej rozpatruje się dzieło sztuki, w oparciu o teorię i historię sztuki, twórcę dzięki psychologii twórczości, odbiorcę, estetyczną wartość, oraz inne czynniki, które na nie wpływają. Rozważania filozoficzne służą estetyce do wyznaczenia zakresu badań z różnych dziedzin nauki.

Proces odbioru jest powiązany z psychologią przeżycia estetycznego oraz epistemologią sądów estetycznych. W związku z powyższymi zagadnieniami, stosuje się różne metodologie, przedstawiające odmienne aspekty elementów składowych sytuacji estetycznej.

Cztery podstawowe zagadnienia estetyczne odczuwanie, tworzenie, artysta odbiorca, występują we wzajemnym powiązaniu, wartość spełnia według Gołaszewskiej kluczową rolę⁴⁸¹. Artysta, dzieło, odbiorca są w relacji, którą spaja wartość estetyczna.

Zmysłowe elementy odbioru wpływają na jego aurę. Artysta w procesie tworzenia również jest po wpływem przeżycia estetycznego, które zostaje utrwalone w artefakcie. Przeżycia artysty i odbiorcy są inne z powodu odmiennego aparatu odbioru oraz życiowego doświadczenia. Należy dodać, że doświadczenie podmiotu jest ugruntowane w sytuacji kulturowej.

W odbiorze sztuki bierze udział świadomość i nieświadomość, świadomy proces odbioru jest powiązany z użyciem języka, „przebiegi poznawcze (...) zmierzają spontanicznie ku uzyskaniu formy językowej”.⁴⁸² Jest to utrwalenie intencjonalne, język którego używamy również myśląc, wskazuje na werbalizowanie przez podmiot, swoich własnych przeżyć. Badając specyfikę języka, bada się również jego użycie. Używamy słów, określeń, tworzymy nowe wyrazy również pod wpływem nieświadomych impulsów.

Powiązanie refleksyjnej i emocjonalnej części osobowości prowadzi do wyodrębniania postaw wobec odbioru sztuki. Próba oddzielenia nastawienia emocjonalnego, lub afektywnego od intelektualnego prowadzi do określania stopnia istotności tych procesów względem siebie. Piękno może być rodzajem afirmacji świata, ponieważ jego odczuwanie wykracza poza sferę intelektu, sięga do obszaru emocji. Jest ono również ludzką wartością, która wyczuwana

⁴⁸¹ M. Gołaszewska, *Estetyka o orientacji empirycznej*, [w:] *Estetyki filozoficzne XX wieku*, dz. cyt., s. 320, M. Gołaszewska, *Zarys estetyki*, PWN, Warszawa 1984, s. 28-29.

⁴⁸² M. Gołaszewska, *Świadomość piękna*, PWN, Warszawa 1970, s. 13.

zawęża pole odbioru do aparatu specyficznego dla ciała człowieka, powiązanego z nim zakresem odbieranych parametrów, pracą mózgu i umysłu. Odbiorca sztuki trafia w bezpieczną, ponieważ rozumianą sytuację, której wartość zauważa i docenia. Takie ujęcie odbiorcy podkreśla wartość obecności w świecie w relacjach harmonijnych z otoczeniem człowieka poszukującego takiego właśnie układu.⁴⁸³ Piękno staje się archetypem bezpiecznego schronienia się w umyśle podmiotu⁴⁸⁴. Przedrefleksyjne reakcje także mogą być zapamiętane.

Można zadać sobie pytanie, czy fascynacja estetyczna nie jest obecna w płaszczyźnie refleksyjnej? Czy ulega wytraceniu pod wpływem procesu myślowego. Bliskie mi jest przekonanie, że fascynacja, pod wpływem refleksji może narastać. Doznanie leży na granicy racjonalizacji, jest elementem przeżycia estetycznego, który poświadcza jego autentyczność. Przeżyciom estetycznym towarzyszą refleksje dotyczące ich wartości. Kontakt z dziełami skłania do przemyśleń jak przebiega praca świadomego i nieświadomego obszaru umysłu w relacjach ze sztuką.

6.1.Sytuacja estetyczna w relacji z doświadczeniem

Wiedza o przeżyciu estetycznym jest oparta na doświadczeniach. Maria Gołaszewska jako zadanie estetyka, widzi utworzenie aparatu badawczego, teoretycznego konstrukt, który wydobędzie z doświadczeń estetycznych odbiorców pierwotny sposób ujmowania przez nich wartości estetycznej⁴⁸⁵. Ten sposób byłby fenomenem, który można badać, co jest fenomenologicznym punktem wyjścia dla badań estetyka. Do doświadczeń estetycznych są zaliczone doznania przedrefleksyjne, nie będące zapośredniczoną refleksją, to znaczy nie jest ona pryzmatem, który może przesłaniać pełną wymowę dzieła sztuki.⁴⁸⁶

Wartości artystyczne są cechą medium sztuki, środkiem do przekazywania wartości estetycznych. _Wartości zauważone w dziele sztuki można wyodrębnić oraz porównywać z wartościami innych dzieł sztuki, po to, aby badać ich struktury i relacje.

Według Gołaszewskiej refleksja na temat piękna inicjowała wiedzę o wartościach estetycznych.

Obecne rozumienie sztuki jako dialogu z pełnym wachlarzem treści, wolności wypowiedzi skutkuje afirmacją różnych światów sztuki i ich wartości. Jak wyznaczyć granice między tym co niezwykle, oryginalne, a tym, co można traktować jako próbę szokowania wartościami nieakceptowanymi w danej grupie społecznej? Czy potrzeba agresji powinna

⁴⁸³ Świadomość piękna jako kategoria umiejscawiająca w fundamencie humanizmu; Gołaszewska M., *Świadomość piękna*, dz. cyt., s. 19.

⁴⁸⁴ Ibidem, s. 20.

⁴⁸⁵ Ibidem, s. 77.

⁴⁸⁶ Ibidem.

znajdować w sztuce swoje uzasadnienie? Tak długo, jak długo będziemy mieli wątpliwości, będziemy unikali wyznaczania granic na rzecz wolności wypowiedzi, będziemy w obszarze sztuki spotykali np. inicjatorów publicznych samookaleczeń, którzy znajdują swoich naśladowców. Prace takich działaczy, performerów budzą wiele wątpliwości. Spotkają się tutaj wartość wolności i kontroli, pytania, czy sztuka może rozwijać się sięgając w obszary wykraczająca poza normy tego, co jest bezpieczne dla psychiki odbiorcy. Ciekawość napotkania całkowicie nieprzewidywalnego tworu ściera się z tym, co ten twór wywoła w artyście i odbiorcy, czy wszystko co może zaistnieć, może swobodnie być powoływane do zaistnienia, ma równoprawne prawo angażować umysły. Pytanie o sztukę jest pytaniem o jej granice, są one inne dla jednostek, dla instytucji, różnych obszarów kulturowych, ale uważam, że wciąż istnieje potrzeba ich wyznaczania.

Formułowanie aktualnych zasad tego, co nazywamy sztuką jest możliwe dzięki doświadczeniom estetycznym, które estetyk konfrontuje z innymi niż estetyczne doświadczeniami. Pozostaje wybór, czy idziemy w stronę tego, co nas porusza, czy jeszcze zastanawiamy się nad tym, gdzie się wtedy znajdziemy.

Aby budować teorię przeżycia estetycznego niezbędne jest bezpośrednie przeżycie, które staje się elementem doświadczenia pozwalającym zgromadzić wiedzę dotyczącą rozumienia tego pojęcia. Aby móc rozważać przeżycie estetyczne, trzeba go doświadczyć. Ten tok rozumowania zarysowuje dwa kierunki, które są źródłem wiedzy o przeżyciu estetycznym, jeden to bezpośrednie przeżywanie go, drugi to jego relacja jako elementu w sytuacji estetycznej.

Trudności filozofii sztuki wynikają z konieczności przyjęcia założeń, punktów wyjścia, które są jedyne przeświadczeniami, metafizycznym fundamentem, na podstawie którego powstają przemyślenia określonego systemu filozoficznego. System oznacza dodatkowe ukierunkowania oraz pominięcie treści dociekań niezgodnej z nimi.

W przypadku filozofii sztuki, można poszczególne dziedziny filozofii zastosować w odniesieniu do analizy poszczególnych kategorii estetycznych. Jako przykład Gołaszewska podaje ontologię dzieła sztuki, epistemologię jego odbioru i aksjologię wartości estetycznych⁴⁸⁷. Rozumienie etapów rozwoju świadomości sztuki jest niezbędne do stworzenia terazniejszego obrazu sytuacji estetycznej, dystansu wobec obecnych procesów. Badania empiryczne są uzupełnieniem filozoficznych hipotez estetyki. Filozofia dostarcza podstaw, założeń, które pozwalają wyodrębnić problematykę badawczą, dobrać metody. Dla M.

⁴⁸⁷ Ibidem, s. 83.

Gołaszewskiej było to argumentem za wartością użycia metody empirycznej w analizie dzieła sztuki.

Próby analizy jedynie formalnej, w oderwaniu od treści, zwracanie uwagi jedynie na powtarzalność elementów, ze statystyką odbioru włącznie, prowadzą do nieporozumień⁴⁸⁸. Badając empirycznie przeżycie estetyczne gromadzi się zbiór faktów dzięki eksperymentom, obserwacjom i na ich podstawie można utworzyć hipotezy a następnie teorie. Gołaszewska przeniosła na grunt estetyki niektóre metody nauk przyrodniczych, uznając, że dzięki nim teorie i twierdzenia można weryfikować, odwołując się do doświadczeń jednostek i grup. W tym kontekście koncepcja analizy fenomenologicznej wydaje się bardziej obiecująca. To co dla empiryka jest faktem, dla fenomenologa jest możliwością⁴⁸⁹. Materiał doświadczenia dostarcza danych wyjściowych do procesu dalszych przekształceń. Według Dufrenne'a doświadczenie estetyczne jest przejawem związków istniejących w świecie *natury*. Jest to głos traktujący smak, rytm, czy też starożytną harmonię jako przejaw *kosmosu*, mającego swoiste jakości oraz możliwą do wyodrębnienia specyfikę, dostępną na różnych poziomach poznania rzeczywistości⁴⁹⁰. W świecie nas otaczającym można odczytywać materię przekształconą przez człowieka jako element natury, kiedy człowiek jest jednym ze zwierząt, które zdobyło przewagę na gatunkami innych organizmów na planecie Ziemia. Z drugiej strony człowiek jest traktowany jako podmiot, posiada świadomość wytwarzającą przestrzeń refleksji, która odpowiada na zmysłowe informacje. Wtedy otoczenie człowieka, to które on przekształcił w wyniku uformowania cywilizacji staje się jego tworem, zostaje wyłączone ze świata *natury*, są w nim jednak obecne jej przejawy, tam gdzie można wyodrębnić reakcje i zjawiska starsze niż wypracowania cywilizacji. Nie znaczy to, że są one prymitywne, są pierwotne, nacechowane powtarzalnością uwarunkowanego biologicznie archetypu⁴⁹¹.

Gołaszewska zwraca uwagę na możliwość tworzenia abstrakcyjnych konstrukcji logicznych, które pozbawione zakotwiczenia w doświadczenia mogą nie posiadać odpowiednika w rzeczywistości.

Jest to uzasadnienie danych empirycznych, które ugruntowują wypracowania fenomenologii w rzeczywistości. Tak powstały typologie sytuacji estetycznych Marii Gołaszewskiej⁴⁹². Twórca, dzieło sztuki i odbiorca stają się głównymi elementami sytuacji

⁴⁸⁸ Ibidem, s. 87

⁴⁸⁹ Ibidem, s. 93.

⁴⁹⁰ Ibidem, s. 93; M. Dufrenne, *Estetique en philosophie*, Klincksieck, Paris 1967, s. 9-15, 38-52.

⁴⁹¹ M. Gołaszewska, *Estetyka pięciu zmysłów*, PWN, Warszawa-Kraków 1997, s. 24.

⁴⁹² M. Gołaszewska, *Świadomość piękna*, dz. cyt., s. 94

estetycznych⁴⁹³. Pojęcie sytuacji staje się pomocne aby móc jak najszerzej uchwycić zjawisko. W tym ujęciu każdy element rozpatrywany przez estetykę może stać się sytuacją, w swoistym dla siebie wachlarzu relacji.

Przeżycie estetyczne zaczyna się w świadomości przedrefleksyjnej⁴⁹⁴. Jest to sytuacja, kiedy nie jesteśmy pewni czy wpływa na nas ugruntowanie kulturowe, osobiste doświadczenia czy bodźce płynące z percepcji artefaktu artysty. Czynniki te wpływają na siebie kształtując się indywidualnie. Jednostkowe doświadczenia są niezbędne, aby wykreować wspólności. Są możliwą zmienną będącą paradygmatem doświadczenia niedyskursywnego⁴⁹⁵.

Sfera nieświadomości przygotowuje podmiot na kontakt z dziełem sztuki, uczymy się przybierać postawy estetyczne, chociaż zdarza się, że sam fakt zajmowania określonych postaw, ich specyfika wymaga uzmysłowienia⁴⁹⁶. Rodzaj wrażliwości podmiotu zwraca jego umysłowość w kierunku określonych jakości dzieła sztuki.

Należy podkreślić, że przeżyciu estetycznym, nie decyduje jego forma, lecz jest to proces wewnętrzny intelektualno - emocjonalny, który Dufrenne wiąże z aktualizowaniem osobowości do teraźniejszego czasu podmiotu⁴⁹⁷. W tym procesie pojawiają się wspomnienia, aktualne doznania, które wytwarzają powiązania z obrazem artefaktu artysty (to nie musi być przedmiot odbierany zmysłem wzroku), i one służą do budowy przedmiotu estetycznego. Przeżycie estetyczne trwa również w oderwaniu od artefaktu, kiedy zapis percepcji staje się wspomnieniem.

Przy wyszczególnianiu cech przeżycia estetycznego, bierze się pod uwagę dziedziny sztuki budujące powiązania z różnymi aktywnościami podmiotu. Np. przeżycia literackie Władysław Tatarkiewicz oddziela od przeżyć estetycznych powiązanych z odbiorem muzyki i sztuk plastycznych⁴⁹⁸. Każdy ze zmysłów posiada wytworzone sposoby odbioru oraz ukształtowaną ścieżkę umysłu (również powiązania neuronów), reakcji na nie⁴⁹⁹. Sposoby odbioru za względu na ich typy są uwarunkowaniami, które można badać.

⁴⁹³ Ibidem, s. 56-63.

⁴⁹⁴ Ibidem, s. 95.

⁴⁹⁵ Jest to zjawisko, kiedy hyperfenomen, rodzaj fenomenu wybiega poza horyzont, lub horyzont się przemieszcza. Por. P. Schollenberger, *Świadomość, zjawisko, dzieło*, [w:] *Fenomen i przedstawienie*, red. I. Lorenc, M. Salwa, P. Schollenberegr, Wyd IFiS PAN, Warszawa 2012, s. 169.

⁴⁹⁶ M. Gołaszewska, *Świadomość piękna*, dz. cyt., s. 95.

⁴⁹⁷ Trzy elementy składowe doświadczenie estetycznego u M. Dufrenne; cyt. za: M. Gołaszewska, *Świadomość piękna*, dz. cyt., s. 96, S. Ossowski, dz. cyt., s. 262-265; J. Dewey, *Sztuka jako doświadczenie*, dz. cyt., s. 335-336.

⁴⁹⁸ za M. Gołaszewska, *Świadomość piękna*, dz. cyt., s. 97, Tatarkiewicz W., *Skupienie i marzenie*, Wyd. M. Kot, Kraków 1951, s. 61-69.

⁴⁹⁹ A. Damasio, *Błąd Kartezjusza*, Rebis, Warszawa 2016; K. Dharani, *The biology of thought*, Academic Press, London, San Diego, CA, USA 2015, Sieć neuronowa jest biologicznym umiejscowieniem myśli, które są częścią materii, nie należą do przestrzeni jedynie metafizycznej.

Naturalizm aksjologiczny rozumie piękno poprzez naturalną kwalifikację podmiotu⁵⁰⁰. Wartości istniejące na płaszczyźnie poza podmiotem, są odbierane przed umysł. Realizm krytyczny uzupełnia powyższe stanowisko o wniosek, że wartości należą do cech wtórnych, obecnych i dostępnych podmiotowi, wynikają z percepcji i są kształtowane w umyśle. Obydwa stanowiska nie pozwalają uchwycić paradygmatu piękna jako wartości do której odwoływała się Gołaszewska. Jej stanowisko jest mi bliskie, w tym fragmencie, w którym filozofka mówi, że umysł ludzki reaguje na piękno afirmacją i wiąże je z tym obszarem, który jest mu bliski, z którym się zgadza.

Poczucie piękna jest pierwotne i służy do instynktownego wyboru i selekcji otaczających nas rzeczy. Unikamy tego, co jest dla nas szkodliwe i stąd wyprowadzamy rozumienie wartości zaprzeczających piękno. W takim ujęciu piękno traktujemy w powiązaniu z innymi wartościami. Reakcje na wartości powstają pod wpływem preferencji aksjologicznych grupy społecznej. Grupa jest czynnikiem uwrażliwiającym, ukierunkowującym podmiot. Można wartościom przypisać funkcje użytkowe. Są one wynikiem percypowania przedmiotów, które spełniają rozmaite funkcje, użytkowe, magiczne, religijne, sentymtalne. Poszukiwanie wartości oraz szeregowanie przedmiotów poprzez nie, jest innym sposobem wyodrębniania ich funkcji, które mają zastosowanie w procesie myślowym człowieka, budują osobistą lub społeczną hierarchię wartości pomagającą podejmować działania. Człowiek tworzy swoje ideały oraz do nich dąży, budując świadomie sytuację estetyczną⁵⁰¹. Jest to wymiar egzystencjalny i metafizyczny sytuacji estetycznej, gdzie dzieła sztuki przejawiają wartości, ukazujące się w sytuacji estetycznej. Wartości nie są tutaj bytami samymi w sobie, są one częścią dialogu kulturowego⁵⁰².

„Przeżycie estetyczne jest aktywne, odkrywcze, dotyczy wartości, które muszą być dopiero wydobyte ze świata poprzez spełnienie warunków subiektywnych i obiektywnych.”⁵⁰³ Jest to stanowisko fenomenologów w estetyce, które Maria Gołaszewska włącza w obręb estetyki empirycznej.

Teoria marksistowska mówi o pozytywnym wpływie przeżycia estetycznego na odbiorcę, uwarunkowanym społeczno-ekonomicznie. Odbiorca jest nastawiony do aktywnego odbioru, w którym przeplatają się intelektualno-emocjonalne etapy aktywności umysłu,

⁵⁰⁰ Ibidem, s. 101.

⁵⁰¹ Ostrowicki M., (S. Myoo), *Teoria sytuacji estetycznej M. Gołaszewskiej jako fundament estetyki*, dz. cyt., s. 1.

⁵⁰² M. Gołaszewska, *Istota i istnienie wartości. Studium o wartościach estetycznych na tle sytuacji aksjologicznej*, PWN, Warszawa 1990. s. 45, M. Ostrowicki, (S. Myoo), *Teoria sytuacji estetycznej M. Gołaszewskiej jako fundament estetyki*, dz. cyt., s. 1.

⁵⁰³ M. Gołaszewska, *Świadomość piękna*, dz. cyt., s. 111.

racjonalna i irracjonalna specyfika odbioru w przeżyciu estetycznym, sytuacji estetycznej. Jest to jednak ujęcie które nie pokazuje reakcji na dzieła sztuki oparte na szoku lub przekazujące trudne emocje, zaangażowane np. w uświadamianie grozy wojny, oparte na budzeniu empatii. Może się zdarzyć że odbiorca z kontaktu z takim dziełem wyniesie większą wrażliwość na cierpienie, zetknie się z przekazem artysty, którego charakterystyka właśnie polega na umiejętności przekazu tego, co czuje inny człowiek. Ta charakterystyka jest zarówno cenna jak i zmuszająca do kontroli nad tym, co powstaje, jak dane dzieło sztuki przekształci wewnątrz innych podmiotów. Może się zdarzyć, że będzie to doświadczenie przykre, pogłębiająca uczucie lęku i depresji, ponieważ odbiorca sztuki może mieć trudność wobec dystansowania się do prac artystów. Przeżycie estetyczne jest złożone i nie można mieć pewności, że doświadczanie sztuki zawsze w danym momencie pomaga w rozwoju, wnosi coś dobrego. To jakie doświadczenie estetyczne przeżyje odbiorca, do jakich działań go to sprowokuje jest jedynie po części możliwe do przewidzenia.

6.2. Sytuacja estetyczna współczesnej sztuki w relacji z nauką

Pojęcie *sytuacji estetycznej* Marii Gołaszewskiej obejmuje pełny zakres zagadnień, określanych pojęciem sztuka, tym, co skupia dookoła siebie dzieło sztuki. Jest to artefakt, wytwór artysty, artysta i to, co go inspiruje, w efekcie powoduje, że wytwarza artefakt, a wraz z nim inicjuje sytuację estetyczną. To jest, powtórzmy za Gołaszewską, niezbędny punkt wyjścia analizy sytuacji estetycznej. Można również pojęcie to określić rodzajem wydarzenia, które aby miało miejsce jest potrzebna przestrzeń, galerii, miasta, osobistego pomieszczenia. Sztuka oparta na kontakcie, gdzie materia staje się interaktywne wydarzenie posiada miejsce spotkania zamiast lokalizacji, wydarzenie takie może odbywać się online i wtedy lokalizacja jest również kwestią dyskusyjną. Starając się oddać znaczenie sytuacji estetycznej potrzebne jest opisanie procesu przeżycia i doświadczenia estetycznego⁵⁰⁴.

W odbiorze przedmiotu estetycznego są potrzebne zmysły, które segregują aspekty formalne dzieła, intelekt który znajduje dla niego przestrzeń myślową odbiorcy, następnie aktualizuje jego wydzwięk, znaczenie w obszarze afektywnym oraz sytuacji społecznej, kulturowej artysty i odbiorcy dzieła.

Obszar działań twórczych używających prekursorskich narzędzi nauki i najnowszych technologii pokazuje jak odczuwamy nowe możliwości, jakie są z nimi związane nadzieje i zagrożenia.

⁵⁰⁴ R. Ingarden, *Studia z estetyki*, dz. cyt., s. 165.

W sytuacji estetycznej obecnie mamy nurty sztuki takie jak *bio art*, gdzie artyści pokazują możliwości przekształcenia genomu, konieczność wyznaczenia granic etycznych takich działań, w momencie kiedy jest to potężne narzędzie medycyny którego użycie będzie coraz powszechniejsze.

Rewolucja naukowo-technologiczna wytworzyła społeczeństwo informacyjne. Wzrosła ilość działań sztuki interaktywnej również dlatego, że użytkownik komputera aktywnie współtworzy całokształt działań w sieci kontaktów. Rozwinęła się sztuka performance, instalacje interaktywne gdzie odbiorca sztuki staje się współtwórcą doświadczenia i sytuacji estetycznej. Najpierw komputer, teraz przenośne media kontaktu takie jak smartfony, tablety stały się mediami sztuki. *Locative media art* (*sztuka mediów przenośnych*) wyznaczają jej interaktywną formę, gdzie artysta staje się inicjatorem sytuacji. Powstają prace takie jak *Cykady*, gdzie *smartfon* staje się narzędziem interakcji odbiorcy, aktywnego współtwórcy sytuacji estetycznej.

Nowe media sztuki w przeciągu 50. lat ich użytkowania przekształciły się w media powszechne i wszechobecne a przede wszystkim komputer podłączony do Internetu. W latach 60. powstawały pierwsze kompozycje graficzne przy użyciu komputera, zaczęły powstawać pierwsze spektakle multimedialne wykorzystujące nowe sposoby operowania dźwiękiem i światłem. Obecnie również artyści wykorzystujący starsze media takie jak malarstwo, rzeźba wykorzystują komputer do upowszechniania swoich prac, zyskują one swoją wersję cyfrową, która znajduje swoich odbiorców. Powstały portale społecznościowe i platformy internetowe kreujące światy wirtualne, które stają się przestrzeniami interaktywnej, kształtowanej na żywo sytuacji estetycznej. Światy wirtualne takie jak *Second Life* czy *Altspacvr* pozwalają na formy wypowiedzi artystycznej takiej jak koncerty, wystawy rzeźby, malarstwa, pokazy performans, również interaktywne. Można pokazać prace przy użyciu mediów tradycyjnych przeskanowane do tej przestrzeni lub wytwarzać formy audiowizualne charakterystyczne dla danej przestrzeni, przestrzenie znane z rysunków Eschera które są trudne do odwzorowania w rzeczywistości, w takich światach można ich doświadczać i po nich poruszać się.

Sytuacja estetyczna oderwała się od wielu uschematyzowań z jednej strony wytwarzając *environment*, sztukę ukształtowanego estetycznie otoczenia, w które wkracza odbiorca, przemawiającego każdym z możliwym mediów sztuki w dowolny sposób, zachęcając do interakcji. Z drugiej strony spuścizna sztuki konceptualnej pozwoliła przenieść odbiór sztuki w przestrzeń umysłu jako fundamentalną. Znaczenie zaczął mieć proces odbioru, jako komunikowanych znaczeń, przekazywanej idei, gdzie artefakt artysty jest nie tylko materialny.

A to co materialne, utworzona forma, służy jedynie do przekazu tego, co stało się inspirującą ideą.

Joseph Kosuth w 1965 pokazał instalację „*Jedno i trzy krzesła*”, obok postawionego krzesła wisi jego zdjęcie oraz tekstowa definicja⁵⁰⁵. Idea artysty przybiera formy różnych artefaktów, tutaj mamy zwykły przedmiot użytkowy istniejący w trzech wersjach, ich zestawienie dopiero stało się ideą na tyle ciekawą, że trafiło w obszar refleksji o sztuce. Różne formy wypowiedzi uzupełniają się wzajemnie, aby pokazać pełnię swojej wypowiedzi potrzeba czasem uzupełnień, znaczenia muszą być zrozumiane. Krzesło nie staje się tutaj najpełniejszym odzwierciedleniem idei, jest manifestacją materialnego urzeczywistnienia tego, co miało powstać, powszechnie znanym konstruktem. Zdjęcie krzesła przypomina, że wiele dzieł sztuki funkcjonuje w naszych umysłach mimo, że nie widzieliśmy oryginałów, ale nie przestają one z tego powodu istnieć w powszechnej formacji umysłów. Jeśli dociera do nas jakiś sposób zapisu dzieła sztuki, który coś dla nas znaczy, porusza nas, dostajemy się już w obszar sytuacji estetycznej. Pismo przekazuje metafory, buduje mentalne konstrukty, twory będące odbiciem wszystkich zmysłów, przenosząc odbiorcę w pole wydarzenia się powieści i są to dla odbiorcy miejsca nie mniej sugestywne niż spoglądanie na rzeczywisty przedmiot. Chcemy przeżywać i opowiadać historie. Artefakt może zaistnieć na różne sposoby, jako przedmiot, opis, zdjęcie, nawet zdarzenie w happeningu a trzy sposoby istnienia krzesła przypominają że dzieło sztuki wydarza się w relacji artystów i odbiorców, w relacji umysłów. Konceptualiści przypominają zaś, że najważniejszym polem istnienia sytuacji estetycznej jest umysł.

Sytuację estetyczną można pomyśleć i włączyć w nią innych, najważniejsze medium czyli umysł dodatkowo posługuje się różnymi środkami przekazu. Mogą one być niedoskonałe, ale istotne staje się to na ile cenne dla odbiorcy będzie ukształtowane przez niego przeżycie estetyczne, interakcja z sytuacją, w której jest albo stanie się elementem społeczności odbiorców tego szczególnego dzieła sztuki, kręgu w którym ono się znajduje oraz jaki kierunek wpływów mają takie dzieła, do jakich działań i zachowań kierują odbiorców.

Mając na uwadze sieć powiązań pojęć estetycznych, może dobudowywać brakujące punkty uwzględniając jednocześnie wszystkie aspekty związane z odbiorcą, dziełem i artystą. Takie podejście może być pomocne w pracach z obrębu sztuki robotycznej., gdzie zaprogramowany artefakt zaczyna sam tworzyć kompozycje budzące przeżycia estetyczne. Nie należy przy tym zapominać o roli świadomego twórcy projektanta, który podjął pracę, aby robot wykonywał

⁵⁰⁵ S. Ferrari, *Sztuka XX wieku*, Arkady, Warszawa 2002, s.114.

kompozycję możemy zrozumieć kto jest autorem pracy. Projektant stworzył dzieło generujące kompozycje mogące być odbierane jako artefakty, dzieło sztuki będzie wtedy sytuacją estetyczną robota i powstających coraz lepiej zaprogramowanych artefaktów sztuki. Będzie nim szereg nakładających się przeżyć estetycznych doskonalącego swój artefakt zespołu artystów i inżynierów oraz odbiorców. Tak jak w przyrodzie obserwujemy niezwykle kompozycje, generujące przeżycia i doświadczenia estetyczne, nie posiadające autora, odbiorca jest w stanie je postrzegać, ocenić, że jest świadkiem takiego układu elementów, który jest dla niego cenny, rozwija jego wnętrze, mimo artysta w tej sytuacji jest nieobecny. Chyba że odbiorca jest w stanie utrwalić postrzegany przekaz, zakomunikować go innym, wtedy trafiamy w pole możliwej pełnej analizy sytuacji estetycznej. Sytuacja estetyczna sztuki w relacji z nauką wpłynęła na zmianę każdej z sytuacji składowych. W sytuacji estetycznej twórcy mamy najczęściej zespół artystów i naukowców którzy pomagają zrealizować twórcy zamierzony artefakt, w pracach takich jak MEART, biorobotycznej są potrzebni bioinżynierowie potrafiący wyhodować tkankę nerwową przewodzącą impulsy, osoby wytwarzające narzędzie robotyczne potrafiące z tą tkanką współpracować oraz umiejące wykonujący rysunki twór podłączyć do sieci Internetu. Artysta musi być tutaj jednocześnie naukowcem a realizacja jego wizji jest jednocześnie eksperymentem naukowym. Obszar sztuki będą interesować przeżycia budzące się podczas obserwacji rysującego urządzenia, to, co ono jest wstanie samo wytworzyć. Zaduma nad aspektem statusu życia, świadomość, że tkanka jest jedynie urządzeniem, niepokój o to, gdzie pojawia się granica życia, o to, aby tego, co żywe nie wykorzystywać tylko jako przedmiot. Artefakt buduje sytuację dzieła sztuki i osiągnięcia nauki, przeżycie estetyczne jakie budzi będzie jednocześnie przeplatać się z naukowym zainteresowaniem. Nie ma pewności, czy artefakt nie zawiera elementu życia, w dodatku przypomina twórcę sztuki, wykonuje spontaniczne działania, które zostały tak zaprogramowane, że są nieprzewidywalne do końca. Sytuacja estetyczna takiego dzieła sztuki staje się inna niż do tej pory. Doświadczenie estetyczne odbiorcy stawia go w sytuacji estetycznej wobec dokonania szczególnej oceny, pytania o status życia, i jednocześnie status artysty. Czy sztuka wymaga podmiotu świadomego własnego procesu twórczego, czy artysta który nie umie przewidzieć tego, co dokładnie wytworzy nadal jest autorem wytworów tego artefaktu? Według mnie artysta musi posiadać świadomość, być w stanie odebrać wymowę swojej sztuki, nawet jeśli w danym momencie tworzył nie do końca uświadamiając sobie swoje działania, ponieważ w procesie tworzenia bierze udział czasem nieświadomość, praca pod natchnieniem powoduje, że dopiero potem twórca uświadamia sobie w pełni to, co właśnie zrealizował. Ale jeśli nie jest tego w stanie zrobić, mamy konstrukt robotyczny, może on być jedynie artefaktem, medium sztuki. Twórca

wtedy pozostaje według mnie autorem dzieła, nawet jeśli to dzieło wykonuje nieprzewidywalne działania, rozwija swój program niezależnie od jego komplikacji. Ewentualna zmiana w statusie tego dzieła, artefaktu zajdzie dopiero kiedy taka świadomość w twórcze robotycznym mogłaby się pojawić. Na razie nie wiadomo, czy jest to możliwe. Sytuacja odbiorcy sztuki zmienia się kiedy zaczyna sterować tworem robotycznym lub reaguje na możliwość interakcji, staje się współautorem powstającego dzieła sztuki. Nie ma już jednoznacznego podziału na artystę i odbiorcę, pojawia się inicjator oraz odbiorca, który aktywnie odbiera zamysły artysty. W przypadku zbiorowych działań performans, współtworzący sytuację uczestnik, gdzie artefakt dzieła sztuki staje się nieprzewidywalnym do końca wydarzeniem, może swobodnie podejmować działania, których artysta nie przewiduje. Sytuacja współtworzenia takiego artefaktu staje się dziełem sztuki kilku osób, powstający przedmiot estetyczny w najpełniejszy sposób zamienia się wtedy w dialog międzyludzki wewnątrz sytuacji estetycznej, to co staje się sednem sztuki, kontaktem wewnątrz pola poszerzonej wrażliwości.

Część II

1. Sztuka w relacji z nauką

1.1. W poszukiwaniu specyfiki umysłu artysty i naukowca w kontekście teorii „trzeciej kultury”

Gaston Bachelard, przez Leszka Brogowskiego nazwany filozofem wyobraźni, poszukuje wytycznych do poruszania się wśród meandrów ludzkiej świadomości⁵⁰⁶. Czym różni się architektura dzieła sztuki od teorii naukowej? Źródła należy poszukiwać w umyśle twórcy.

Termin „trzecia kultura” w rozumieniu C. P. Snowa powstał jako określenie postulowanej przez niego drogi przewyciężenia konfliktu między coraz bardziej odrębnymi środowiskami humanistów i przedstawicieli nauk ścisłych, żyjącymi w odseparowanych od siebie dwóch kulturach. Trzecia kultura ma być kulturą dialogu, współczesnym, żywym różnicującym się tworem, gdzie określenie „trzecia” jest umownym punktem wyjścia, określa różnicujące się formy kultury współczesnej, gdzie elementy refleksji naukowej, humanistycznej i artystycznej przeplatają się wzajemnie⁵⁰⁷. Konstytuująca wyobraźnia poetycka Bachelarda pozwala zrozumieć konieczność dialogu między światem humanistów i przedstawicieli nauk ścisłych, oraz transgresyjny obszar łączącej je sztuki. Estetyczny wydzźwięk poszukiwań naukowych może im samych wskazać inny kierunek, w tym sensie pracownia artysty, będąca jednocześnie laboratorium naukowym powoduje, że twory sztuki stają się istotnym źródłem wiedzy naukowej, obiektami równoważnymi w obydwu tych środowiskach. Możliwość takiej sytuacji wynika również stąd, że teoria naukowa, według Paula Feyerabenda, jest dzisiaj dzieloną wspólnie wiedzą⁵⁰⁸.

Powstały cztery sposoby określania statusu teorii, związane z poglądami Ernesta Nagela, Karla Poppera, Thomasa Kuhna oraz Paula Feyerabenda⁵⁰⁹.

Ernest Nagel postulował aby teoria naukowa była systemem formalnym, ufundowanym na określonej liczbie aksjomatów, konkretnie opisanej ramie pojęciowej oraz wyraźnie określonych procedurach, na zasadzie których były używane pojęcia empiryczne. Karl Popper traktował teorię jako założenie, dzięki któremu uchwytuje się znaczenie, oraz ustala funkcję zjawiska. Potrzebna jest właściwie dobrana, krytyczna metoda, otwarta na nowe doświadczenia⁵¹⁰.

⁵⁰⁶ G. Bachelard, *Poetyka marzenia*, dz. cyt., s. 257.

⁵⁰⁷ *W stronę trzeciej kultury*, dz. cyt., s. 7.

⁵⁰⁸ *Ibidem*, s. 43.

⁵⁰⁹ *Ibidem*

⁵¹⁰ P. Bytniewski, *Filozofia nauk, czyli epistemologiczne pożytki z historii poznania naukowego*, „Filozofia i nauka”, 2014, t. 2, s. 118.

Kuhn uważał, że teoria jest kształtowana poprzez instytucje, jako punkt widzenia danego środowiska badaczy, które uznaje je za skuteczny. Powyższy sposób rozumienia teorii przez trzech badaczy, według Francesco Casetti'ego, zaowocował poglądami Paula Feyerabenda⁵¹¹, który zauważył historyczne uwarunkowanie metod badawczych. Według niego najbardziej nawet radykalne idee, teorie mogą być dla pola nauki cenne z upływem czasu. Racjonalność według Bachelarda nie pozwala na jeden system, według którego można uporządkować ludzką wiedzę czy sposób myślenia. Jest to świadomość kontekstualności gromadzonej wiedzy, oraz tego, że najbardziej nawet niezwykle teorie mogą w przyszłości uzyskać potwierdzenie lub przynajmniej przysłużyć się w powstawaniu zweryfikowanej wiedzy. W tej kwestii Bachelard i Feyerabend mają podobne poglądy.

Odmienne stanowiska teoretyków, różne wyniki badań naukowców, w zależności od przyjętej metody, spowodowały większą świadomość relatywności. Nasilił się proces powstawania rozproszonej, efemerycznej wiedzy, przystosowanej do konkretnej sytuacji i zastanych w niej warunków, niekoniecznie przydających się do innej. To pozwoliło na włączenie zainteresowań naukowych artystów, ich poszukiwań badawczych w poczet dokonań naukowych, jak również na wykorzystanie myślenia naukowo - artystycznego w celach służących nauce, wyjaśniającej coraz subtelniejsze procesy aktywności ludzkiego mózgu, naśladującej poprzez technologię coraz bardziej złożone zjawiska i mechanizmy świata fizycznego.

1.2. W poszukiwaniu specyfiki wyobraźni artysty i naukowca według Gastona Bachelarda

Bachelarda można określić również jako tropiciela fundamentów. W jego koncepcji świadomość jest kreacyjna, poszukuje racjonalności świata, wytwarza ją z doznawanych zmysłowych doświadczeń. Bachelard krytykuje realizm pojęciowy Einsteina, rozumiejąc rzeczywistość jako interweniującą w naukę przy weryfikacji hipotez, ale nie mającej miejsca bezpośrednio w wiedzy naukowej⁵¹².

Obszar naukowej racjonalności potrzebuje zatem umysłowości twórcy, potrafiącego wydostać się z intuicyjnych pułapek, dogmatów, potrzebuje wynalazcy wciąż krytycznego wobec historycznej spuścizny wiedzy, mimo iż, z czasowości wiedzy wydostać się nie można. Naukowiec konstruuje rzeczywistość. Czym więc różni się postawa i sposób tworzenia artysty, który tworzy rzeczywistość dzieła sztuki? Bachelard postuluje aczasowość powstającego

⁵¹¹ Ibidem.

⁵¹² G. Bachelard, *Poetyka marzenia*, dz. cyt., s. 264.

obrazu poetyckiego⁵¹³. Poeta uwalnia swoją twórczość, zapominając o tym co wie, ulega sugestywności obrazu, fenomenowi. Okazuje się że jest tutaj nadal obecne pojęcie nowości, rozumiane jako stawanie się bytu, przejaw wolności, istotny element wszelkiej kreacji, rozumiane jako specyfika przejawu bytu, a nie jego układu w czasie. Nowość staje się cechą twórczości artystycznej a także naukowej.

Kwestia ta jest niespójna jeśli bierze się pod uwagę wpływ nieświadomości na sferę marzeń i wyobraźni, a więc na poetykę. Poetyka jako ahistoryczna będzie, według Bachelarda, pozbawiona wpływu archetypu, który jest pamięcią pokoleń, nieświadomości zbiorowej, a to wydaje się nieprawdopodobne⁵¹⁴.

Wyobraźnia twórcy, marzyciela ma przywracać nieświadome, to co umyka, aby poszerzyć obszar świadomości. Dzięki temu może powstawać poezja.

Byt obrazu poetyckiego staje się tajemnicą, której twórca nie jest w stanie wypowiedzieć do końca. Marzenie jest rozumiane jako świadome, w odwrotności do marzenia sennego, które może zostać wyparte przez umysł.

Bachelard odróżnia rozum i rozsądek, rozsądek nie może pojąć wspólnej cechy rzeczy pięknych, rozum potrafi uchwycić istotę piękna. Wyobraźnia wraz z rozumem potrafi ukazać, poprzez poezję, zjawisko wolności. W konsekwencji postawy twórczej łączących artystę- poetę i naukowca, narzędziem rozumu staje się język⁵¹⁵. Nad psychologię głębi Bachelard przedkładał płynny, zmienny charakter języka, pośredniczący między wnętrzem ludzkiej świadomości a światem zewnętrznym, jest to bliskie Hegłowskiej tożsamości języka i bytu. Język oscyluje między rozumem a wyobraźnią. Nowość staje się odświeżeniem językowego sensu, wspólna jest nauce i sztuce.

Ahistoryczne marzenie staje się wyzwaniem wobec rozumu naukowego podległego upływowi czasu. Specyfika nieograniczoności działań twórczych inspirowała poszukiwania naukowców, tworzy nowe sensory.

W poetyckiej wyobraźni Bachelard poszukuje pierwotnego, nieuchwytnego i aktywnego obrazu świadomości, niemożliwego do określenia przez ideę, pojęcie, klasyfikację. Zgodnie z platońską więzią pokrewieństwa, fenomenologia staje się nadzieją na znalezienie metody ujawnienia obrazu, przez tożsamą mu naturę, nie zmuszając go do opuszczenia wyobraźni. Należy w informacji przekazującej sens uwzględnić również to, co najbardziej subtelne i nieuchwytnie, a co tworzy obraz poetycki. Obraz przypomniany staje się również na

⁵¹³ Ibidem, s. 251.

⁵¹⁴ Ibidem, s. 253.

⁵¹⁵ Ibidem.

gruncie fenomenologii osobnym bytem, nie zaś jedynie postrzeżeniem. Każde wspomnienie, jest konstytuowaniem obrazu myślowego na nowo, zmienia swój charakter. Szczególnie ważna staje się więź podmiotu i przedmiotu. Husserl mówi w tym kontekście o noetyczno-noematycznych strukturach świadomości⁵¹⁶. Podmiot ujmuje przedmiot poprzez akty świadomości, ustanawiając rzeczywistość polegającą na jego relacji z przedmiotami. Kontemplowana wizja Husserla zostaje tutaj zastąpiona twórczą aktywnością. Byt stanowi wartość, jest platońskim dobrem, który trzeba ustanowić aby go badać⁵¹⁷.

Świadomość marzenia twórcy, podważa istnienie dobra-bytu. Poeta marzyciel Bachelarda odpowiada na zaproszenie pięknych światów, uprzejmym przyjęciem. Poeci dzielą się odczuwanym przez siebie obszarem, w którym zawierają część siebie, *nie-ja*, ale też coś, co ich przekracza⁵¹⁸. Marzenie staje się irrealną przestrzenią osvajania, przekraczania i tworzenia w kontrze do tego, co wrogie, obce, niezgodne z nami. Obszar marzeń jest miejscem potencjalności zaistnienia każdego projektu, poezja aby zaistnieć potrzebuje jedynie języka wyrazu i współdzielonego pola wyobraźni. Poeci dzielą się świadomością pola, które budują, ale które sięga daleko poza nich. Czy granicą jest ostatnie półświadome wyobrażenie nawet nie twórcy, ale odbiorcy wiersza? Jego specyfiką jest też to, że określenie tej granicy nie jest bezwzględnie konieczne, zaistnienia są subtelne, a gdy ich siła rośnie może przejawiać się jako inspiracja do działania.

Aspekt pesymizmu egzystencjalistów łączy Bachelard z utratą świadomości we śnie, z nieobecny łączy też istnienie w nieciągłym czasie, twierdzi, że istniejemy na sposób dionizyjski, a nadając czasowi ciągłość kreujemy apolliński porządek⁵¹⁹. Poezja ma za zadanie odnaleźć dynamizm w znieruchomiałej chwili, jest to czas refleksji, który porusza się po innej osi niż przemijanie. Trwanie rozumie zresztą Bachelard jako metaforę, ciągłość bytu staje się pewną konstrukcją, marzenie staje się zakładaniem świata, podczas gdy sen powoduje utratę bytu i nie należy skupiać się nad nim tak bardzo, jak robią to psychoanalitycy. Postawa aktywna, twórcza pozwala dostrzec wartości, bierne doznawanie gubi pierwiastek osobowy, pokazując groźną postać świata. Dotyczy to zarówno aktywności artystycznej jak i naukowej.

⁵¹⁶ Ibidem, s. 259.

⁵¹⁷ Ibidem, s.259; Husserl przyjmuje, że świadomość jest pierwotna wobec bytu, ustanawia go. Jest to pytanie, o to, czy istnieje świat jeśli nikt go nie doświadcza? W tym ujęciu świat istnieje tylko w polu uwagi świadomych istot, najwyższą wartością jest fundament świadomej obecności. Zauważenie zjawiska jest właściwie równe z zaistnieniem tego zjawiska i pozwala na jego dokładniejszą analizę. E. Husserl, *Idee czystej fenomenologii i fenomenologii filozofii. Księga pierwsza*, tłum D. Gierulanka PWN, Warszawa 1975, s.73; A. Strzyżewska, *O metodzie fenomenologii Husserla*, Humanistyka i przyrodoznawstwo, t. 20, Wyd. Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, Olsztyn 2014, s. 208.

⁵¹⁸ Bachelard, *Poetyka marzenia*, dz. cyt., s. 260.

⁵¹⁹ Ibidem, s. 261.

Bachelard postuluje pluralistyczną naturę poznania, zwracając uwagę, że czas nie jest najlepszym punktem odniesienia w opisywaniu procesu powstawania wiedzy. „Czym innym jest czas przeżywany niż czas myślany, drugi bardziej swobodny, łatwiejszy do zerwania i nawrotu”⁵²⁰. Czas myśli, wewnętrznego „ja” wydaje się płynąć szybciej niż „czas świata”. Aktywności umysłu mają różną szybkość i złożoność, filozof wyróżnia czas wizualny jako szybszy od werbalnego, czas marzenia inny od czasu myślenia⁵²¹. Według Bachelarda czas nauki od XVIII płynie szybciej⁵²².

Umysł naukowca posiada specyficzny dla siebie rodzaj marzeń, w sferze dialektycznego nadracjonalizmu. Sfery racjonalne nie muszą się ze sobą łączyć, tak jak różne dziedziny nauk wykształcające unikalne dla siebie języki dostosowane do specyfiki zjawiska. Nadracjonalizm składa się z nałożonych na siebie systemów racjonalnych. Postawa nadracjonalna pozwala na dystans, obserwowanie kilku warstw wiedzy składających się na obraz różnych aspektów rzeczywistości. Rozum według Bachelarda prowadzi wciąż dialektyczną rozgrywkę ścierania się ze sobą pewnych postaw, walkę potocznego odbioru pełnego dogmatów, ze staraniami zbudowania adekwatnej konstrukcji znaczeń tłumaczącej otoczenie. Niektóre przedmioty posiadają właściwości potwierdzające się w sprzecznych doświadczeniach, wymagają innego założenia tożsamości. „To co jest, staje się” to postrzegana na nowo tożsamość przedmiotów pozwalająca zrozumieć fizykę Wernera Heisenberga⁵²³.

Bachelard pisze w tym miejscu o powstawaniu marzenia anagogenicznego, w obszarze którego nakładają się wymiary poznania różnych dziedzin, wyznaczające i zacierające granice. Tu również pojawiają się intuicje, które można odrzucać lub weryfikować. Marzenie anagogeniczne odkrywa nowe terytoria dla przestrzeni myśli, zdobywa nowe poziomy komplikacji. Bachelard odróżnia je od innych marzeń analizowanych przez psychologię głębi, skupionych wokół innych instynktów, prozaicznych przyjemności. Naukowiec wg Bachelarda, aby podporządkować się warunkom wiedzy, tworzy w umyśle strukturę odpowiadającą dialektyce wiedzy⁵²⁴, pozwalającą posługiwać się fenomenami do budowy noumenów. Fenomeny są dostępne w poznaniu potocznym, noumeny są konstruktami wytworzonymi przez naukę, przedmiotami teoretycznymi „perspektywą idei”⁵²⁵. Płaszczyzna noumenalna zawiera fakty nie zgadzające się z postrzeganiem potocznym, również trudne do zaakceptowania w

⁵²⁰ G. Bachelard, *La dialectique de la durée*, Boivin, Paris 1936, s. 17, cyt. za G. Bachelard, *Poetyka marzenia*, dz. cyt., s. 364.

⁵²¹ Ibidem, s. 364.

⁵²² Ibidem, s. 365.

⁵²³ Ibidem, s. 116.

⁵²⁴ Ibidem, s. 148.

⁵²⁵ Ibidem, s. 342, 347.

początkach powstawania fenomenologii. Nawiązując do Schopenhauera, żyjemy w świecie przedstawienia, a myślimy w świecie zintelektualizowania tego przedstawienia⁵²⁶.

Świat postrzegany jest inny niż badany i myślany przez naukowca, każdy ma swoją metafizykę, umysł nie może się bez nich obejść, może je zmieniać, ale nie ma punktu centralnego, co przypomina pracę układu neuronowego, który jest w procesie ciągłego przekształcania się, dostosowywania do powstających ścieżek myślowych⁵²⁷. Pozwala to na wiele odmiennych, ale naukowych punktów widzenia, wiele metafizyk, zerwania ciągów pewnych refleksji, pozwalających na powstanie nowych refleksji⁵²⁸. Niebytu pozwala na powstanie nowości, jest przerwą w której pojawia się nowość niepowiązana z czymś wcześniej, bachelardowska nowość absolutna⁵²⁹. Zerwania ciągłości procesów myślowych pozwalają na nowe teorie⁵³⁰. Koherentność wynika z tego, że one wszystkie są stosowane.

Naukowca interesuje proces stawania się, gdzie rzeczy są jedynie znieruchomiałymi zjawiskami. Bachelard zgadza się z Bergsonem, że „przed bytem ujawni się proces stawania się”, kiedy chcemy poznać naturę reakcji w nowoczesnej chemii i fizyce, proces ten jest nieciągły i niejednorodny⁵³¹. Stanowi on rodzaj dialogu między materią a energią, ważny przy zdaniu sobie sprawy, że koncepcja energii jest równoważna koncepcji substancji⁵³². Nie można ignorować najmniejszych, najbardziej subtelnych przekształceń, które mogą być kluczowe w zrozumieniu całości.

Język poznania naukowego stosuje terminy w cudzysłowie, te same słowa odnoszą się do różnych pojęć, są stosowane metaforycznie, metafory są granicami przejścia między różnymi rodzajami doświadczenia. Język naukowy posiada swoją własną konwencję będącą jego gramatyką.

Stosuje się potoczne pojęcie masy, jako dużej, ciężkiej rzeczy, w języku naukowym masa zależy od prędkości i czasu, pojawia się też masa ujemna Paula Diraca. Tak samo pojęcie temperatury będzie czym innym w przypadku jądra atomu, a czym innym pomiarze ciepła w pomieszczeniu laboratorium.

Umysł naukowca posiada wyobraźnię potrafiącą budować kod abstrakcji, noumenów, potrzebę rozwoju pozwalającą się cieszyć mnogością subtelnych relacji i paradoksów doświadczeń. Jego specyfiką jest możliwość przenoszenia się na różne poziomy rozumienia,

⁵²⁶ Ibidem, s. 347.

⁵²⁷ W. Duch, <<https://www.fizyka.umk.pl/~duch/Wyklady/Mozg/10-4-wola.htm#decyzje>>, [dostęp: 29.10.2015].

⁵²⁸ G. Bachelard, *Poetyka marzenia*, dz. cyt., s. 354.

⁵²⁹ Ibidem., s. 352.

⁵³⁰ Ibidem, s. 352.

⁵³¹ G. Bachelard, *Filozofia która mówi nie*, Wyd. Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2000, s. 69.

⁵³² Ibidem.

poruszania się pośród metafor, i budowania w ten sposób nowych punktów odniesienia. Matematyzacja pracy aktywności takiego umysłu jest tak samo trudna jak matematyzacja czasu, który okazał się zależny od grawitacji. Naukowiec powinien bezustannie przewyżczać nawyki myślowe, przełamywać dogmaty. Naukowiec i artysta tworzą konstrukcje będące obrazami świata posługując się językiem metafor. Języki noumenów każdej z dziedzin nauk, aby się nimi posługiwać potrzebują szczególnej uważności. Należy pamiętać, co może być fundamentem do dalszych założeń, gdy pojęcia nabywają dodatkowych znaczeń, przechodząc pomiędzy dziedzinami.

Artysta nie jest tak jak uczonec uwarunkowany koniecznością właściwego tłumaczenia świata, ustalania niezbędnych do rozwoju cywilizacji teorii i narzędzi. Jego intuicje mogą się nieskrępowanie rozwijać prowadząc do budowy przestrzeni literackiej fabuły lub dzieła sztuki, stworzonego przy użyciu kilku różnych mediów. Ze względu na sugestywność przekazu artystycznego budowana przez artystę wizja może również wpływać na całościowe postrzeganie otoczenia przez odbiorcę.

Świadomość postrzegania świata jako układu pewnych elementów, dystans wobec postrzegania go za pomocą ciała, łączy artystę i naukowca. Malarz bada iluzje przestrzeni, obserwując perspektywę, zmienność kolorów pod wpływem światła, aby w pracach wyizolować i wzmocnić to, co ma zbudować sugestywny odbiór. Fizyk będzie badał zakresy fal promieniowania elektromagnetycznego oraz zagadki geometrii nieeuklidesowej. Wiedza o psychofizjologii percepcji powstała poprzez obserwacje i w wyniku badań obydwu grup. Renesansowy architekt Leon Battista Alberti do zbudowania zasad perspektywy linearnej użył umiejętności rysownika i matematyka. Grafik M. C. Escher współpracował z geometrą H. S. MacDonalodem Coexterem ilustrując jego teorie, jego grafika *Circle limit III* doczekała się dwóch prac matematycznych⁵³³. Matematyk już po śmierci Eschera opisał białe linie będące elementami rysunku. Początkowo wydawały mu się one niepotrzebne, a okazały się ilustrować linie (ekwidystanty) mające inne cechy w geometrii euklidesowej a inne w hiperbolicznej⁵³⁴.

Teorie Coextera wpłynęły również na Buckminstera Fullera, wynalazcę i architekta, doprowadziły do stworzenia przez niego kopuły geodezyjnej, opartej na wielościanach złożonych z trójkątów równobocznych⁵³⁵. Ten sam kształt pozwolił na odkrycie cząsteczek węgla, które zostały nazwane fulerenami⁵³⁶. Fuller również postulował rozumienie czasu jako

⁵³³ *Coexter i Escher*, <http://prac.im.pwr.wroc.pl/~zak/Coxeter_i_Escher.pdf>, [dostęp: 22.06.2023], s. 35.

⁵³⁴ *Ibidem*, s.44.

⁵³⁵ Biografia B. Fullera, <<https://bfi.org/about-fuller/biography>>, [dostęp: 22.06.2023].

⁵³⁶ *Ibidem*.

wymiaru, oraz niemożliwość pokazania czterowymiarowej przestrzeni za pomocą kartezjańskiej geometrii⁵³⁷. Uważał, że w sztuka i nauka zblizają się do siebie w trakcie rozwoju. Do powstania pewnych teorii naukowych i prac artystycznych potrzebna jest jednocześnie wyobraźnia artysty i rozum naukowca, niektóre przedmioty stają się narzędziami nauki i obiektami sztuki.

Bachelard pyta, kto zajmie się „sztuką poetycką fizyki”, dopatrując się elementów estetycznych w układaniu wzorów⁵³⁸. Marzenie anagogeniczne, chęć tworzenia złożonych teorii, skomplikowanych wzorów przypomina również marzenie artysty tworzącego coraz bardziej złożone ornamenty, czy utwory grane przez orkiestrę. Wzory i teorie służą naukowcowi do wyjaśniania, badania rzeczywistości, np. piękny układ i powtarzające się rytmy mogą się pojawić i stają się interesujące, jeśli tłumaczą specyfikę jakiegoś zjawiska, tak jak np. fraktale. Artysta powtarza fraktalną formę zainspirowany samym jej pięknem, nie musi go rozumieć.

Metafory artystyczne są zapisami wrażeń, oddziałują emocjonalnie, są wśród nich też te powiązane z czasem i miejscem. Trudniej, na przykład, zrozumieć metaforę domu, bezpiecznego, szczęśliwego miejsca komuś, kto się w nim nigdy nie znalazł⁵³⁹. Trzeba wtedy spotkać się z relacjami innych, z obrazami tej metafory. Nie każdy obraz, znany kulturowo symbol, można określić jako uniwersalny, jako pojawiający się w umyśle niemal każdego człowieka, zbudowany z wielu różnych wspomnień poszczególnych jednostek, tak, że wydają się istnieć aczasowo.

Przykładowo, skomplikowana symbolika chrześcijańska jest potrzebna aby zrozumieć wymowę obrazów takich jak *Madonna za szczygłem* Rafaela Santi, gdzie szczygieł głaskany przez małego Chrystusa nie jest fragmentem idylli, tylko zwiastunem męczeństwa. Służą do przekazania odczuć artysty na pewien temat, czasem wspólnych całej grupie, lub narodowi który reprezentuje⁵⁴⁰.

W języku nauk metafory pomagają uchwycić pewne wspólne aspekty zjawisk, nieznamość ich kończąca się potocznym rozumieniem może być kłopotliwa, jak termin „butelka lejdejska”, dla Bachelarda okropny, ponieważ określa kondensator, który miałby gromadzić energię elektryczną niczym ciecz⁵⁴¹. Są jednak niezbędne.

⁵³⁷ H. Chu, R. G. Trujillo, *New Views on R. Buckminster Fuller*, Stanford University Press, Stanford 2009 s. 203.

⁵³⁸ G. Bachelard, *Poetyka marzenia*, dz. cyt., s. 41.

⁵³⁹ Ibidem, s. 250.

⁵⁴⁰ S. Kobiela, *Bestiariusz chrześcijański : zwierzęta w symbolice i interpretacji : starożytność i średniowiecze*, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 2002; M. Wallis, *Sztuka średniowieczna jako język* [w:] M. Wallis, *Wybór pism estetycznych*, dz. cyt.

⁵⁴¹ G. Bachelard, *Poetyka marzenia*, dz. cyt., s.355.

Naukowcy budują narzędzia sztuki, tłumaczą prawidłowości rządzące jej odbiorem, ich praca wymaga niezwyklej precyzji. Kieruje nimi ta sama ciekawość zdobywania nowych obszarów dla wiedzy, co artystów poszukiwania przestrzeni odczuwania wrażeń pochodzących od zmysłów i związanych z nimi emocji. Artysta nie musi rozumieć tego co odczuwa, umie natomiast sugestywnie przekazać wizję, może nie do końca świadomie używać konstrukcji, symboli, które trafniej wytłumaczy naukowiec, ale sam wcześniej by ich nie użył.

Zetknięcie tych dwóch rodzajów ciekawości, czy umysłowości, prowadzi do takich twórców jak sztuka mediów elektronicznych, lub mokrych mediów. Jednym z najważniejszych festiwali sztuki, technologii, elektroniki jest *Ars Electronica*, odbywający się od 1979 roku w Linzu, w Austrii. Również tam pojawiają się prezentacje projektów artystycznych używające materiału biologicznego, czyli mokrego medium.

Taka współpraca jest owocna, jeżeli naukowiec i artysta dobrze znają zakres obszarów, którymi się zajmują, ich specyfikę. Są pewne szeregi idei, tekstów z obszaru sztuki konceptualnej, refleksji, które wykraczają daleko poza własne terytorium, zamieniając się w rozprawę naukową. Z kolei ideom, teoriom naukowym towarzyszą emocje nowych odkryć, porażek, opinie środowisk naukowych. Każdy tworzący człowiek powinien być świadomy rezultatów swojej pracy i skutków ich oddziaływania.

Rosnąca ilość technologicznych narzędzi budzi zainteresowanie coraz większej liczby artystów, co pozwala przypuszczać, że nowe media być może już niedługo staną się po prostu powszechnymi mediami. Kompetencje grafika komputerowego, w mniejszym lub większym stopniu, stają się również coraz bardziej powszechne, wykorzystywane do sprawnej wymiany danych, prowadzenia stron naukowych w sieci. Obydwa obszary aktywności umysłu, w potocznym rozumieniu oddzielone, odpowiadające za ścisłe myślenie lub za twórczość artystyczną, zbliżają się do siebie coraz bardziej. Im większą mamy świadomość zacierania się tych granic, tym ważniejsze staje się umiejętne rozgraniczanie i znajomość ich specyfiki.

Trzecia kultura jest zjawiskiem, które R. W. Kluszczyński nazywa powstawaniem hybryd kulturowych, gdzie apollinińska świadomość porządkująca sensory wydaje się migotaniem świecy, wyznaczającym kierunek intelektu. Poetyckość egzystencji, na przemian z próbą dotarcia do fenomenu przedmiotu, przerzucają sieci połączeń stanowiące komplementarność własności umysłu.

1.3. Obszar kreatywności

Sztuka adaptuje nowo powstające narzędzia, które stają się dzięki temu mediami sztuki. Jest komentatorem najnowszych zjawisk kulturowych, ich żywym sygnalizatorem, reaktywnym czujnikiem. W czasach powstania pierwszych teledysków, multimediiów i

intermediów pojawiło się określenie sztuki nowych mediów spajające działania korzystające z narzędzi technologicznych, które rozwijały się na tyle intensywnie, że pomocne było użycie tego terminu. Z upływem czasu media cyfrowe przeniknęły do niemal wszystkich działań związanych ze sztuką, a przynajmniej służą do dokumentacji działań artystycznych i trudno już wyróżnić sztukę nowych mediów, skoro same media cyfrowe przestały być nowe u progu lat dwudziestych XXI wieku.

Etapy kulturowych przekształceń mediów sztuki prowadzą poprzez różne kultury w kierunku rewolucji informacyjnej pozwalającej na transgresje środków, na intermedialność. Przed medium cyfrowym, było medium analogowe, fotografia poprzedziła zapis i sztukę video. Można powiedzieć, że prekursorem narzędzia jakim jest komputer, była maszyna tkacka, której złożoność wymagała od Ady Lovelace kompetencji programisty⁵⁴². W ten sposób, już w swych początkach, mechanizm programowania i kodowania został powiązany ze sztuką. Komputer stał się dominującym narzędziem służącym do pracy, a jednocześnie jako medium sztuki posłużył do wykształcenia nurtu sztuki cyfrowej⁵⁴³.

Cechy medium wpływają na całościowy kształt sztuki. Rośnie zakres działań interaktywnych i nieliniowych w odbiorze. Użytkownik komputera podłączonego do sieci staje się coraz bardziej mobilny i pochłonięty przez *augmented reality*, przestrzeń połączoną, w której znaczniki takie jak kody qr umożliwią znalezienie informacji, kontakt, a także relację wewnątrz sytuacji estetycznej. Znajdowanie się w przestrzeni sztuki, to nie jest już obszar jedynie odbioru sztuki, lecz miejsce jej aktywnego przekształcenia. Odbiorca jest responsywnym uczestnikiem, a według Mirosława Rogali stał się on użytkownikiem.

Przeźren kontakt nie jest już uwarunkowana czasem i odległością, jedynie koniecznością podłączenia do sieci i szybkością łącza. Powstają realizacje w obrębie interaktywnych hipermediów, takie jak *netspamung.org* oraz *Media Flow* Moniki Fleischmann i Wolfganga Straussa. Tych dwoje artystów uzyskało między innymi *Złotą Nike-Prix Ars Elektronica* i nie bez powodu uważa się ich za pionierów na polu sztuk cyfrowych, interaktywnych.

Strona *netspamung.org* stanowi jednocześnie archiwum działań duetu artystów, bazą danych, która jest poddawana edycji, jest interaktywna, posiada rodzaj aktywnego mapowania

⁵⁴² Ada, *the Enchantress of Numbers*, <<https://archive.org/details/adaenchantressof00tool/page/n1>>, [22.06.2023]; Ada Lovelace, biografia:<<https://www.biography.com/scholar/ada-lovelace>>, [22.06.2023].

⁵⁴³ P. Zawojski, *Ciało jako interfejs. O kilku(nie)przypadkowych sytuacjach w których staję się (współ)twórcą.*[w:] *Media. Ciało. Pamięć. O współczesnych tożsamościach kulturowych.* red A. Gwóźdź, A. Nieracka-Ćwikiel. Instytut im. A. Mickiewicza, Warszawa 2006, s. 217, <http://www.zawojski.com/2006/04/19/cialo-jako-interfejs-o-kilku-nieprzypadkowych-sytuacjach-w-ktorych-staje-sie-wspoltworca/>.

semantycznego⁵⁴⁴. Zarówno tekst, hasło i ilustracje współtworzą ciąg danych, który stanowi *Media Flow* a obraz trzech postaci informacji na ekranie ułatwia wyszukiwanie, pozwala również na swobodne poruszanie się użytkownika, odbiorcy tego unikalnego działania. Pozwala on znaleźć się w sytuacji estetycznej przed ekranem, otoczyć się skomponowanym estetycznie źródłem wiedzy.

W 1956 roku powstało pojęcie intermedia, które pojawiło się w artykule Dicka Higginsa z tego roku⁵⁴⁵. Po intermediach, czyli tradycyjnych mediach sztuki, które zostały połączone, przyszedł czas na multimedia, spiętrzenie różnych środków wyrazu. Określenie *multimedia* zostało użyte przez Bobba Goldsteina, który określił tak swój spektakl *LightWorks*, który zaistniał w lipcu 1966 roku⁵⁴⁶. Wcześniej, w kwietniu 1966 roku miał miejsce spektakl *Exploding Plastic Inevitable*, w którym został połączony taniec, performans, projekcje świetlne oraz fragmenty filmów Andy Warhola. Spektakl ten, po tym jak pojawiło się określenie Goldsteina, został również zakwalifikowany jako multimedialny. Multimedia stały się dominującą formą sztuki mediów cyfrowych.

1.4.Second Life

W wyniku coraz doskonalszego medium sztuki cyfrowej powstawały przestrzenie zbudowane przez grafikę trójwymiarową oraz światy wirtualne. Przestrzeń świata wirtualnego *Second Life* istnieje od 2003 roku, a więc jest starsza niż portal społecznościowy *facebook*. W świecie *Second Life* funkcjonuje wirtualna waluta Linden Dollary, z własnym kursem, którą można kupić i sprzedać. Firma która zarządza tą przestrzenią nosi nazwę Linden Lab, ma siedzibę w San Francisco, w Kalifornii w Stanach Zjednoczonych. Szacunkowa liczba awatarów w *Second Life* w 2017 wynosiła od 800 000 do 900 000⁵⁴⁷.

Użytkownicy *Second Life* mogą budować szczegółowy wygląd swoich postaci, zmieniać płeć, wiek, przybrać wygląd postaci fantastycznych. W przestrzeni tej można wykupić ziemię, zwiedzać architekturę wirtualnych odpowiedników rzeczywistych miast i poznawać obecne tam społeczności mówiące różnymi językami. Miejsce to nie ma celu istnienia, strategii postępowania, awatary są chronione, wiele miejsc nie pozwala użytkownikom na pokazywania nagości lub stosowanie przemocy. Linden Lab stara się stworzyć bezpieczną przestrzeń, w

⁵⁴⁴ M. Fleischmann, W. Strauss, *On the Development of netzspannung.org – An Online Archive and Transfer Instrument for Communicating Digital Art and Culture*, <https://www.academia.edu/23731707/Fleischmann_M_Strauss_W_On_the_Development_of_netzspannung_or_g_An_Online_Archive_and_Transfer_Instrument_for_Communicating_Digital_Art_and_Culture>, [22.06.2023]

⁵⁴⁵ R. W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*. dz. cyt., s. 6; D. Higgins, *Intermedia*

⁵⁴⁶ Ibidem, s. 6.

⁵⁴⁷ *Returning to secondo life*, <<https://arstechnica.com/gaming/2017/10/returning-to-second-life/>>, [dostęp: 22.06.2023].

której można operować grafiką 3D i która stanowi jednocześnie miejsce pracy, rozrywki, a także nauki i rozwoju różnych form kultury.

W Second Life odbywają się wirtualne wystawy, koncerty, performanse, przedstawienia teatralne, pozwala ono na wiele rodzajów międzyludzkich interakcji⁵⁴⁸. Artyści tworzą tam, między innymi, wirtualne wersje niewirtualnych działań performatywnych, eksplorując możliwości przestrzeni 3D, która posiada swoje ograniczenia, ale również pozwala na działania na innej zasadzie niż w nie cyfrowej rzeczywistości.

Od 2007 roku w Second Life mieści się Academia Electronica, którą prowadzi profesor Uniwersytetu Jagiellońskiego Sidey Myoo (Michał Ostrowicki) rozwijając filozofię sztuki nowych mediów, pozwalając poznać od środka potencjał przestrzeni elektronicznej. Od roku 2013 jest niezinstytucjonalizowaną częścią Instytutu Filozofii Uniwersytetu Jagiellońskiego. Odbywają się tam międzyuczelniane kursy, między innymi zajęcia z kulturoznawstwa, w obrębie cyfrowej humanistyki prowadzone przez profesora Andrzeja Radomskiego z Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie. W semestrze letnim na poniedziałkowych spotkaniach wykłady przeprowadzają zaproszeni goście z różnych uczelni i ośrodków kultury w ramach cyklu „Od studenta do profesora”. Znaczna większość wykładów została nagrana i znajduje się w archiwum.⁵⁴⁹

W Akademii w Second Life odbyły się trzy konferencje naukowe. Konferencja w roku 2019 „Człowiek w świecie technologicznych: Antropologia Technologii” miała charakter hybrydowy i międzynarodowy. Następne dwie konferencje odbyły się już w światach wirtualnych pozwalających na eksplorację nie tylko poprzez komputer, ale również w wirtualnych goglach. W 2022 roku był to świat wirtualny Altspacevr, była to pierwsza w Polsce taka konferencja pod nazwą *Wirtualium*. Następnie w 2023 roku konferencja *Wirtualium 2.0* miała miejsce w świecie Spatial. Sale wykładowe Akademii powstają również w świecie VRChat.

Academia Electronica posiada swoich architektów, którzy na bieżąco przekształcają jej sale, tworzą nowe przestrzenie, oraz stanowią wsparcie techniczne. Studenci mogą znajdować się w takich salach wykładowych, jak wciąż obracająca się Galaktyka, Księżyc lub jaskinia Platona, siedzieć na lewitujących krzeselkach, lub w oparach wirtualnej mgły, mają również możliwość komentowania i zadawania pytań w trakcie wykładu na żywo.

⁵⁴⁸ T. Boellstorff, *Dojrzewanie w Second Life. Antropologia człowieka wirtualnego*, Wyd. Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012, s.23

⁵⁴⁹ Strona Academia Electronica: <<http://www.academia-electronica.net/#>>, [dostęp: 22.06.2023].

Trudności techniczne przestani wirtualnej wynagradza jej potencjał, w świecie wirtualnym powstaje coraz bardziej sugestywna iluzja otoczenia, gdzie można dowolnie zmieniać oświetlenie, porę dni, warunki pogodowe. Pole kreatywności pozwala wykraczać poza iluzję świata rzeczywistego pozwalając na twory miejsc niemożliwych w niewirtualnym otoczeniu. Inspiracją stają się, na przykład, figury Eschera, można odwzorować iluzję zjawiska lotu awatara lub teleportacji, budować miejsca znane i postacie z filmów, książek, mitologii. W przestrzeni spotkają się użytkownicy z różnych stref czasowych, dlatego Second Life posiada własny zegar. Tworzą się społeczności, które nabierają unikalnej specyfiki, społeczności użytkowników poszukujących wspólnoty umysłów, niekierujących się wyglądem lub używających grafiki 3D do wyrażenia innej wizji siebie, na przykład nie ludzkiej, w formie abstrakcyjnej poruszającej się w przestrzeni płamy, świecącej żarówki lub ducha, który zmienia wzajemny kontakt użytkowników wobec siebie.

Sztuka interaktywna jest konsekwencją rewolucji informacyjnej, od kiedy komputer zastąpił w dużym stopniu telewizor. To wpłynęło na aktywizację odbiorcy. Jest konsekwencją rozwoju rozumienia sztuki jako procesu twórczego, kreacji, którą może przejąć odbiorca, a artysta staje się inicjatorem. Interakcja pojawia się w miejsce kontemplacji, komunikacja zastępuje przedstawienie⁵⁵⁰. Tam gdzie treść była jedynie odczytywana, teraz jest współtworzona.

W rzeczywistości wirtualnej użytkownik, odbiorca sztuki jest teleobecny, wrażliwy na prymat wzrokowo-słuchowych wrażeń, które stają się bardziej sugestywne niż bodźce dotykowe. Dotykowi myszy i klawiatury, statycznego otoczenia, towarzyszy odczucie wirtualnego przemieszczania się awatara. Znaczenie ma okno uwagi, wirtualne skutki niewirtualnych działań. Pole w którym jest użytkownik, to pole jego uważności, również kontaktu z drugim człowiekiem, ze źródłem informacji i nawet jeżeli kontakt jest niebezpośredni, to jest kluczowy. W sytuacji estetycznej przeżycia i doświadczenia estetycznego przestrzeń wirtualna stwarza szczególne warunki oddziałując na zmysły.

Sztuka jest przestrzenią budowania iluzji, zgodnie z teorią mimesis, gdzie ten, kto uległ iluzji wkracza w obręb szczególnego zdarzenia i staje się bardziej uprzywilejowany wobec tego, kto tej iluzji nie rozumie. Sytuacja estetyczna sprawia, że przeżycie odbiorcy wprowadza go w przestrzeń kreowaną przez współtworzące ją umysły, wspierane materialnymi pośrednikami kontaktu. Mając na uwadze te zależności można zrozumieć jak niebagatelny wpływ na ukształtowanie się przestrzeni wirtualnej ma doświadczenie estetyczne grafików i

⁵⁵⁰ R. W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, dz. cyt., s. 118.

artystów z tego obszaru. Zjawisko immersji, pochłonięcia przez doznania spoza fizycznej rzeczywistości są znane w obszarze sztuki oraz przeżycia religijnego, tutaj posiadają one wsparcie ze strony technologii, materii specjalnie kształtowanej do kontaktu i dzielenia się informacją.

Do eksplorowania wirtualności powstają coraz doskonalsze narzędzia starające się oddać wrażenia zmysłowe, jak np. specjalny rodzaj hełmu nakładanego na głowę, lub okulary z ciekłokrystalicznymi ekranami szczelnie wypełniającymi przestrzeń wzrokową wraz ze słuchawkami, którym towarzyszy rękawica pozwalająca na sprawniejsze poruszanie się oraz pomagająca podejmować określone czynności.

1.5.Sztuka w obszarze nanotechnologii

Dzięki technologii sięgamy do materii wykraczając poza pierwotny odbiór zmysłowy, poszerzamy pole percepcji, tak jak dzięki mikroskopowi można badać strukturę najmniejszych elementów. To, co niewidoczne dzięki uzbrojeniu oka odkrywa swoją coraz bardziej tajemniczą strukturę, mikro i makro światy posiadają właściwe dla siebie odmienności i analogie.

Victoria Vesna oraz James Gimzewski to duet podejmujący działania zarówno na polu sztuki jak i nauki, tworzący eksperymenty naukowe oraz artystyczne, pozwalający na przeżywanie estetyczne swoich kreacji oraz refleksję intelektualną, obserwacje danych laboratoryjnych⁵⁵¹. Gimzewski jest pionierem w dziedzinie badań nanotechnologii, Victoria Vesna jest profesorem sztuki, artystą w obszarze mediów. Duet bada i zestawia elementy niewidoczne gołym okiem przy użyciu specjalistycznych narzędzi.

W roku 2011 między 22 maja a 11 czerwca w kościele pw. św. Jana, w Gdańsku miała miejsce wystawa *Blue Morph*. Badanym obiektem i inspiracją do wystawy stał się błękitny motyl *Morpho Peleides*, instalacja stanowiła kokon symbolizujący przepoczwarczenie się motyla, w tle pokazane były elementy skrzydeł motyla. Do sfotografowania skrzydła został użyty elektroniczny mikroskop skaningowy. Skrzydło motyla jest błękitne, ale dokładna analiza jego powierzchni pokazała, że *de facto* jest ono czarne, a przenikliwy błękit jest rodzajem iluzji optycznej. Kokon instalacji był zakończony połączeniem rękawa i czapki, którą można było nałożyć na głowę, usiąść i doświadczyć symbolicznej przemiany, przepoczwarczenia się. Kiedy uczestnik nakładał czapkę, uaktywnianie się przemiany symbolizowała włączana wtedy

⁵⁵¹ *Statek kosmiczny Ziemia*, dz. cyt. s. 83; Zob. także: <<http://dada.compart-bremen.de/item/agent/588>>, [dostęp: 23.06.2023].

muzyka, będąca kompozycją mikrodźwięków zmieniającej postać poczwarki, nagranej przy pomocy mikroskopu atomowego⁵⁵².

Przebieg przemiany zyskał szczególne znaczenie w przestrzeni sakralnej, wrażenie potęgowało nakładanie się na siebie sfery sztuki, nauki i sacrum, pozwalające odczuć aspekty człowieczeństwa jako szczególnego procesu transformacji. W miejscu poświęconym ceremoniom, dochodzi do unikalnej transformacji, gdzie technologia staje się narzędziem umożliwiającym medytację, refleksję, przeżywanie sztuki, uaktywnia się sfera archetypu, pewnego rytuału przejścia, pozwalającego na powtórzenie oraz innowację. Kwestią osobistej refleksji jest umiejscowienie tej transformacji, co w dużej mierze zależy od tego, czy kreacja tego obiektu jest nastawiona na odkrycie nowych zjawisk, czy sięgnięcia do pierwowzoru, symbolu przekształcenia przy pomocy takiego środka wyrazu jakim jest instalacja artystyczna. Poczwarka motyla przekształca się zrywami, nie jest to jednostajny proces, co przypomina też przemiany kulturowe i rodzi wrażenie pewnej analogii między poczwarką motyla a człowiekiem. Moment przekroczenia jest obecny w przeżyciu estetycznym, inicjującym refleksję sięgającą aż do starożytności, kiedy przeżycie nie było rozdzielane na naukę, sztukę, religię. Tam gdzie piękno sięga do sfery greckiego porządku i wiedzy a ład ma znaczenie pewnego rodzaju sacrum i odnosi się do porządku świata otoczenie jest sferą magiczną. Być może przekraczanie granic jest teraz inne, naznaczone innym doświadczeniem i powrót do początków nie jest bezpośredni, ale echo poprzednich pokoleń jest nadal obecne wewnątrz przemiany.

1.6. Awatar w *augmented reality*

Przestrzeń połączona, *augmented reality* podkreśla zawieszenie człowieka między światem refleksji mentalnej i materii, percypujących zmysłów. 1 i 2 października 2011 roku w Lublinie zaprezentowana została *Public Awatar*, praca Martina Bricelja Baragi, podczas projektu rezydencyjnego Mindware, któremu towarzyszyła konferencja, wykłady, wystawy i pokazy performans⁵⁵³. Projekt posiada publikację w postaci dostępnej cyfrowo książki⁵⁵⁴.

Przez dwa dni performerzy wcielali się w publicznego awatara, realizując polecenia internautów śledzących poprzez Internet poczynania awatara, za którym podążała energicznie ekipa nagrywająca dźwięk i obraz. Performer, wśród realizowanych poleceń, wykrzykiwał hasła partii robotycznej, jeździł autobusem, próbował się oświadczyć, śpiewał i tańczył, ale

⁵⁵² *Blue Morph : Victoria Vesna + James Gimzewski*, red. M. Korga, A. Zalewska, tłum. P. Woryma, Nadbałtyckie Centrum Kultury, Gdańsk 2011, s. 16.

⁵⁵³ strona projektu Mindware <<http://www.mindware.art.pl/about.php?p=1>>, [dostęp: 22.06.2023]

⁵⁵⁴ Mindware, publikacja :<<http://www.mindware.wspa.pl/>>, [dostęp: 22.06.2023]

zbyt ryzykowne polecenia mógł odrzucić, zgłaszając błąd systemu. Publiczny awatar połączył w przestrzeni tej niezwyklej rzeczywistej gry tych, którzy byli jej częścią wydając polecenia performerowi i ludzi, którzy obserwowali skutki jego działań. Przestrzeń *augmented reality* otacza transakcjami bezdotykowymi, rosnącą ilością aplikacji, które sczytują za pomocą smartfonu elementy otoczenia. Gdy słuchamy poleceń z telefonu, z kamery, zbieramy punkty w grze społecznościowej, czyim jesteśmy awatarem?

Zmysły stają się zapośredniczone, ulegamy immersji, telematyczności, co utrudnia identyfikację siebie, miejsca, gdzie jesteśmy, czy jesteśmy tam, gdzie jest nasze ciało, czy pole uwagi? Czyja wola jest naszą realizacją?

1.7.Podmiotowość, umiejscowienie, tożsamość

Tytułowe kategorie są dyskutowane obecnie z powodu rozwiązań technologicznych pozwalających na ich nowe rozumienie. Wzbogaceni o przestrzeń cyfrowego kontaktu, definiujemy na nowo miejsca uwagi, obecności. Badamy elektroniczne tożsamości, zastanawiając się na ile zmieniają odbiorcę, co mówią o procesie przemiany społeczeństwa informacyjnego. Obserwujemy coraz bardziej zaawansowane narzędzia, starając się zbadać granicę, czy można odwzorować, powtórzyć to, co żywe, świadome poszukując nadal specyfiki tej odmienności.

Analogicznie do trudności wyróżnienia podmiotu twórczego w sztuce po awangardzie, także w pracach AARON i *Robots named Paul* napotykałyśmy na podobny problem. Czy autorem jest inicjator działania, czy wszyscy aktywni uczestnicy? Dodatkowo, nie jest pewne czy autorem może być maszyna, algorytm, pojawia się sytuacja szczególnego współautorstwa. Przestrzeń ciała odnosi się do przestrzeni mapy, poruszania się. Mapa przybiera postać obszaru ze znacznikiem pokazującym lokalizację. Staje się obszarem obecności, nawigowania w obszarze *augmented reality*, trasa stanowi rodzaj pamiętnika, którym dzieli się użytkownik. Można powiedzieć, że autonomia dotyczy przemieszczania się, obecności w danym miejscu, w miejsce bycia wewnątrz ciała, gdzie ciało staje się znacznikiem, użytkownik przekształca siebie w postać trasy, obecności w danym zakresie przestrzeni. Nawigacja GPS pozwala na podzielenie się z innymi swoim nowym wizerunkiem, podmiotu decyzyjnego, zaznaczającego miejsce własnej wędrówki, oznaczającego przebyta przestrzeń jako swoją. Jesteśmy sobą, jesteśmy mapą, trasą własnej aktywności, obserwujemy mapy pełne linii, przemieszczających się punktów. Podmiot z punktu przekształca się w linię, ciąg aktywności, gdzie tak trudno określić, kiedy jest teraz.

Cyberspołeczność pozwala na pokazanie różnych przejawów własnej osobowości, posiadanie różnych profili na odmiennych portalach społecznościowych. Używając kilku awatarów, można otoczyć się różnymi, innymi sieciami znajomych, zajmować się rodzajami zainteresowań zależnie od charakteru danego portalu. Wcześniej urządzano bale maskowe, dzięki podróżom odkrywano inne języki i kultury, teraz można odbyć wirtualną podróż i podjąć rozmowę w obrębie różnych stref czasowych, popatrzeć na inną porę dnia oczami kamery po drugiej stronie globu. Również podróż fizyczna niewirtualna przybiera inną skalę, dzięki sieci można śledzić na żywo poczynania astronautów na stacji kosmicznej. Ta szybkość przemieszczania się, kontaktu, połączenia może wywoływać euforię i zagubienie, trudność odnalezienia siebie jako swoistości, tak trudnej do określenia, własnego znacznika w oswojonym, codziennym miejscu, gdzie nie ma natłoku zmian⁵⁵⁵.

Obcość technologicznych przekształceń można zmniejszać, poprzez pokazanie analogii do natury, w urządzeniach, które były inspirowane procesami w przyrodzie. Dobrym przykładem może być projekt *Cykady*, który miał miejsce w Toronto, gdzie wśród drzew, krzewów, na budynkach zostały umiejscowione światełka, sygnały dźwiękowe reagujące na włączone urządzenia przechodzącej osoby⁵⁵⁶. Kiedy komuś zadzwonił telefon komórkowy, w odpowiedzi zaczynały świecić dookoła zamontowane światełka i melodyjki, niczym cykady z elektronicznej łąki.

1.8. Doświadczenie sztuki robotycznej

Robota można rozumieć jako narzędzie, to się wydaje najwłaściwsze. Wydaje się, że robot jest też wyrazem pragnienia stworzenia tworu przypominającego zwierzę, lub człowieka. Powstanie robota wywołuje reakcje obcowania z hybrydą, chcemy taki twór spotkać mimo, że ulegamy iluzji. Jest to znany motyw wielu przekazów literackich. Ewa Rewers przypomina w tym kontekście stworzenia mitologiczne i zaciekawienie jakie budziły w wyobraźni literackiej problemy człowieka połączonego z ciałem zwierzęcia, który zauważył swoją odmienność, ale ciągle zmagają się uwarunkowaniami instynktu. Rewers przywołuje Cassirera, który widział zadanie starej sztuki w próbie „opanowania przepaści między *biosem* a *logosem*”⁵⁵⁷. W tym odwiecznym problemie autorka zauważa wyzwanie dla nowej sztuki, która dąży do przekroczenia granicy między *techne* i *bios*. Pojawiają istotne dla rozumienia człowieczeństwa pytania. Czy jest to nowa dodatkowa trudność, wyraz rosnącej władzy nad materią istot wciąż

⁵⁵⁵ J. Baudrillard, dz. cyt., s. 28.

⁵⁵⁶ N. Czegledy, *Zmiany paradygmatyczne w praktykach art. & science* [w:] *W stronę trzeciej kultury*, dz. cyt., s. 134; Strona projektu: <http://mobilelab.ca/portage/projects-cicada.html>, [dostęp: 29.10.2019].

⁵⁵⁷ E. Rewers, *Świat Mieszkańców - ciemna obietnica*, [w:] *Pojednanie tożsamości z różnicą?* red. E. Rewers, Wyd. Fundacji Humaniora, Poznań 1995, s. 294-295

zmagających się ze swoją zwierzęcością? Czy dojrzenie namiastki ludzkiego tworu w robocie powie coś o człowieku, dostarczy tej wiedzy, która pozwoli się uwolnić przynajmniej od niektórych uwarunkowań?

Sztuka jest „laboratorium nauk społecznych” przypomina Rewers i analizowane z tej perspektywy hybrydy kulturowe okazują się być odbiciem unikalnej natury ludzkiej, w momencie kiedy człowieka czuje się pewnym szczególnym tworem na tle innych, obserwuje tą szczególność i chce ją rozwikłać⁵⁵⁸.

Co ciekawe otoczenie robotów kuchennych, inteligentnych pralek, samochodów, ruchomych schodów, domofonów, kiedy nie są antropogeniczne nie budzi już takich emocji, próby przez nich poznania siebie, chcemy, aby to narzędzie było jedynie maksymalnie proste w obsłudze i bezawaryjne, zauważamy je kiedy się psuje, i swoją zależność od technologii.

Techne jest cennym określeniem, ponieważ dotyka źródła wspólnego sztuce i powstawaniu pierwszych narzędzi. To, co było doskonałym narzędziem było w starożytnym ujęciu piękne, ponieważ wartością było przetwarzanie w celu adaptacji do otoczenia. Za czasem okazało się, że pewne obiekty tworzymy bo potrzebujemy też adaptacji mentalnej i tutaj drogi twórców sztuki i rzemiosła czasem, choć nie zawsze się rozchodzą. Tak więc owa prehistoryczna zdolność do tworzenia narzędzia, przez stulecia uległa zmianom i wciąż patrzymy na nasz twór jako na coś, co wymaga akceptacji. Tworzymy korzystając z doświadczenia setek pokoleń, ale każde kolejne musi uzyskać swoją dojrzałość emocjonalną, swoją mądrość, tą nieprzekładalną, nieprzekazywalną część doświadczenia. Patrzymy na owoce naszej kreacji z ostrożnością, nie wiedząc, czy znów jesteśmy u progu smutnego dionizyjskiego orszaku, który przywołuje Ewa Rewers, który upojony, pełen euforii nie wie dokąd zmierza, czy wykorzystamy odkrycie z korzyścią⁵⁵⁹.

Sztuka komunikuje poprzez swoje media głos artysty, jest również formą współodczuwania, porozumienia między artystami a odbiorcami. W sztuce interaktywnej intencją artysty jest, aby odbiorca stał się współtwórcą, nasila się potrzeba dialogu. Dzięki artystom nadającym robotowi status współtwórcy sztuka robotyczna wyraża chęć człowieka do stworzenia nowego rodzaju życia, co jest swoistym archetypem, marzeniem towarzyszącym kolejnym pokoleniom. Chcielibyśmy dowiedzieć się, co ma do powiedzenia nasz twór, nawet jeżeli nie jest jeszcze świadomy, być może towarzyszy nam też chęć udowodnienia, że oto zwyciężyliśmy biologię, odkryliśmy tajemnicę powoływania istot do życia. Można również

⁵⁵⁸ Ibidem, s. 295.

⁵⁵⁹ Ibidem, s. 283.

łatwo się domyślić, że obawy dotyczące konsekwencji takich działań spowalniają niektóre „sukcesy naukowe”. Instynkt zdobywcy i twórcy jest pociągający, ale bywa niebezpieczny w swoich skutkach, budzi niepokój i fascynację. W historii ludzkości nowe odkrycia i narzędzia niejednokrotnie wynikały z potrzeby antropomorfizacji i okazywały się mrzonką, emocjonującym planem, jak *kamień filozoficzny*, obiekt poszukiwań mający odpowiedzieć na wszystkie pytania, towarzyszący przemianie alchemii w chemię.

Obszar sztuki był do niedawna zarezerwowany dla ludzi, wprowadzenie robota jako twórcy, jest próbą nadania mu znaczenia ludzkiego podmiotu, pokazania, że potrafi prowadzić komunikację w tak złożonym obszarze ludzkich odczuć, jakim jest sztuka. Jest to istotna zmiana w teorii, wskazująca na poszukiwanie nowego, równorzędnego punktu widzenia w dyskusji, ale również w praktyce artystycznej, relacjach między uczestnikami we współodczuwaniu, gdzie dotychczas był tylko artysta i odbiorca.

W tym poszukiwaniu podmiotowości poza człowiekiem brane są pod uwagę również zwierzęta. Także w debacie publicznej rozważane są kwestie, czy zwierzęta mogą tworzyć dzieła sztuki. Dotyczy to sytuacji kiedy np. spontaniczne wytwarzane przez nie plamy chcielibyśmy postrzegać jako akt twórczy, formę unikalnej wrażliwości nieświadomych swoich możliwości istot⁵⁶⁰. Wydaje się, że różnica polega na tym, że zwierzęta, odmiennie od robotów, chcą komunikować się z człowiekiem, wejść w interakcję, bawić się, lub zdobyć nagrodę w postaci jedzenia. Kreacja poprzez robota jest remiksem, przetworzeniem potencjału ludzkiego gestu, plamy, kreski, także jego kreatywności. Jest to próba nadania robotowi cechy właściwej inwencji, nieprzewidywalnego działania spełniającego jednak wymogi, by wykonać obiekt będący pracą artystyczną. Czy urządzenie „mówi własnym głosem”, czy dzieło twórcy uzyskało jedynie postać bardzo bogatej formy wyrazu? Można powiedzieć, że autor twórczego robota uchwycił niejednorodność wyobrażenia w akcie twórczym. Dzieło sztuki nie uzyskuje określonej postaci, posiada pewien margines zmienności, a nawet doskonalenia swoich reakcji. Wiele refleksji wywołuje próba wyjaśnienia Semira Zekiego, wprowadzającego jako kategorię badawczą syntetyczne pojęcie mózgowie. Pomaga ona w uwzględnieniu złożoności mechanizmu w procesie przypominającym kreatywność.

⁵⁶⁰ przykład królika: <<https://www.youtube.com/watch?v=AV93xzPINwI>>, [22.06.2023] Strona w Wikipedii dotycząca działań w obrębie sztuki tworzonych przez zwierzęta: <https://en.wikipedia.org/wiki/Animal-made_art>, [dostęp: 22.06.2023].

1.9. Zagadnienie emocji w cybersztuce

Zagadnienie emocji jest jednym z fundamentalnych problemów estetyki. Zajmował on ważne miejsce w sporach o estetyczną naturę sztuki⁵⁶¹. Za szczególne dla sztuki długo uznawano odczucie piękna, powiązane z akceptacją czegoś i chęci bycia w jego obecności. Okazało się, że to z czym chcemy mieć kontakt jest bardzo bogate, a pole sztuki zawiera pełen wachlarz emocji i odczuć przekazywany przez artystów i ich artefakty. Jest to pole swobodnej kreacji, gdzie artysta mówi o tym co, go dotknęło i znajduje odbiorców, których emocjonalność współbrzmi akurat z tym dziełem, staje się potrzebnym elementem odczuwania wspierającym decyzje rozumu⁵⁶².

Sztuka opiera się na przeżywaniu, jest obszarem światów przedmiotów estetycznych, które nieustannie buduje pokazując, że obszar sztuki wymyka się uwarunkowaniu codzienności. Może być buforem na zbyt trudne silne emocje, odskocznia, albo miejscem, gdzie poszukuje się przeżyć, doświadcza dramatów z bezpiecznej pozycji obserwatora⁵⁶³. Temat ten był szczególnie wnikliwie podejmowany na gruncie psychoanalizy.

Opowieści dźwiękowe, literackie, filmowe to encyklopedia doświadczeń emocjonalnych, uczuć wśród których odbiorca wybiera ten smak, tą emocję której potrzebuje, lub też taką, której nie może opuścić.

Sztuka jest sposobem komunikacji w sferze subiektywnych przeżyć, w obszarach trudniejszych do zdefiniowania, gdzie jest możliwa komunikacja, ale jej niedyskursywne aspekty wymykają się językowi naukowych określeń. Na ile można połączyć kreację ze schematem? Co powoduje szczególne poruszenie emocjonalne i wrażenie, że nie obserwujemy przypadkowości, a powstawanie kompozycji? Czy powstają jakości przybierające postać percepcji właściwej odbiorowi sztuki?

Żyjemy w otoczeniu przekształconym przez człowieka, wśród rosnącej liczby coraz bardziej skomplikowanych narzędzi. Technologia wpływa na sferę sztuki i kontaktu, powstają nowe ukształtowania kulturowe. Obecność technologii w każdej sferze aktywności człowieka, kształtuje transmedialną postać kultury. Według mnie, określenie kultura lub estetyka

⁵⁶¹ Por. B. Dziemidok, *Sztuka, wartości, emocje*, Wydawnictwo Instytutu Kultury, Warszawa 1992.

⁵⁶² „Nie ulega oczywiście wątpliwości, że emocje i uczucia mogą wywołać katastrofę w procesie myślenia, jednak jednym z najważniejszych odkryć jakich dokonał Damasio, jest fakt, że nieobecność emocji i uczuć jest nie mniej tragiczna.” cyt. za: M. Zientarska, *Rozum i emocje w filozofii współczesnej Konferencja filozoficzna: 4-5 listopada 2005; New York University*, „Przegląd Filozoficzny” – Nowa Seria R.15:2006, Nr 1 (57), s.196

⁵⁶³ Sztuka jako obszar poszukiwania doświadczenia, również umiejętności przeżycia nieprzyjemnych emocji jest odpowiedzią Smuts'a, dlaczego w obszarze sztuki one się pojawiają. Smuts A., *Art and negative affect*, „Philosophy compass”, 2009, 4/1, ss.: 39-55, Blackwell Publishing, <<https://philarchive.org/archive/SMUAAN>>, [dostęp: 22.06.2023]; H. Naar, *Art and Emotion*, Internet Encyclopedia of Philosophy, <<https://iep.utm.edu/art-and-emotion/>>, [dostęp: 22.06.2023]

postmedialna nie jest do końca trafne, ponieważ oznacza ono wszechobecność technologii, która się rozwija, trudno mówić o schyłkowej postaci tego procesu. Trzeba jednak przyznać, że Lev Manowicz trafnie opisuje cechy obecnej postaci estetyki, którą nazywa postmedialną, gdzie media cyfrowe stały się meta-medium. Technologia ta jest coraz bardziej obecna na każdym etapie aktywności człowieka, w pracy, w czasie wolnym, budzi nadzieje na stanie się nowym podmiotem, partnerem dialogu. Badania nad sztuczną inteligencją prowadzą do poznawania coraz subtelniejszych aspektów ludzkiego organizmu, takich jak proces myślowy oraz emocje, które mają swoje biologiczne podłoże. Dlatego możemy wpływać substancjami chemicznymi na nastrój, na pracę mózgu. Artyści eksperymentowali z podobnymi substancjami, by sprawdzić czy mają wpływ na proces twórczy. Próba przełożenia pracy mózgu, fizjologii ciała w procesie twórczym i innych tajników percepcji artysty na sztuczny program prowadzić może do pełniejszego poznania psychiki człowieka i zrozumienia artysty i odbiorcy jako podmiotów kierujących się emocjami, uczuciami, a także sztuki jako aspektu bycia i komunikacji w tej sferze.

Program współpracujący ze sferą odbioru estetycznego użytkownika jest źródłem informacji o człowieku. Dlatego warto zwrócić uwagę prace artystyczne tworzonych w obszarze technologii. Nie znamy odpowiedzi, czy sztuczna inteligencja zyska samoświadomość, ale zgromadzenie wiedzy o człowieku i jego sferze rozumowania oraz poznawanie zagadki świadomości może być cenniejsze niż wykreowanie świadomej sztucznej inteligencji.

Emocje w robotyce są rozważane jako język, który trzeba dokładnie poznać i stosować, tworząc narzędzie podejmujące coraz bardziej skomplikowane interakcje z człowiekiem⁵⁶⁴. Próba przełożenia aspektu twórczego człowieka na program lub robota jest zapytaniem o granice potencjału kreacji. Czy artysta może z materii nie biologicznej stworzyć drugiego artystę?

Pojawia się problem, kto jest twórcą, czy czynniki ludzki jest niezbędny w procesie kreacji? Czy umożliwiła percepcję poszerzoną o inny aspekt świadomości, która stwarza możliwości przekraczające biologiczne uwarunkowania istoty świadomej?

Są to pytania wywołujące niepokój w trakcie odbioru prac wytworzonych przez sztuczną inteligencję. Człowiek odczuwa niepewność i jednocześnie obserwuje swoje emocje związane

⁵⁶⁴ P. Goławski, *Emocje robotów*, Polskie Radio Nauka, Informacje naukowe, 2008,

<<https://www.polskieradio.pl/23/266/artykul/177482,emocje-robotow>>, [dostęp: 22.06.2023].

S. Hui-Wen Chuah, J. Yu, *The power of emotion in human-robot interaction*, "Journal of Retailing and Consumer Services", 2012, vol. 61, <<https://sciencedirect/science/article/pii/S09696989210017X>> [dostęp: 22.06.2023].

z faktem, że twórczość artystyczna sztucznej inteligencji jest przez niego odbierana jako twórczość istoty żywej. Można więc założyć, że taki właśnie stan powoduje sprzężenie między relatywnością twórczą AI i człowieka. Powstanie, być może, jeszcze wiele nienazwanych i trudnych, a właściwie niemożliwych do przewidzenia, obszarów twórczych wyrażających tę nową, zaistniałą dopiero w XXI wieku, przestrzeń mentalną. W kategoriach egzystencjalnych można by powiedzieć, że człowiek rozpoznając siebie w zwierciadle sztucznej inteligencji, wkracza w obszar nieuświadomiony, nieprzewidywalny, a jednak w nim już istniejący, ponieważ wywodzący się z niego. Sztuczna inteligencja tworzy tak, jak nie tworzyłby człowiek sam z siebie, a przecież sztuczna inteligencja jest programowana przez człowieka, pojawia się więc pytanie dokąd sięga świadomość? Dokąd sięga przewidywalność tego procesu, co jest elementem powtarzalnym, a co wariacją? Czy pomiędzy przypadkowością a mechanizmem pojawia się twórczość? Jeżeli sztuczna inteligencja tworzy coś, czego człowiek by nie stworzył, inicjuje nieprzewidywalną do końca serię działań, to jej specyfika wyraża się w pewnym, odróżnialnym stylu. Czy można już przypuszczać, że jest to właściwy krok w poszukiwaniu świadomości? Dlaczego na polu sztuki? Ponieważ pole sztuki pokazuje obszary, w których człowiek realizuje swoją wizję, refleksyjność, twórczość, niewynikającą tylko z tego, co potrzebne by przetrwać, tak jak jest to ma miejsce u zwierząt. Chociaż powstały prace z zakresu estetyki zwierząt, nie ma wystarczających danych, by powiedzieć, że zwierzęta mają poczucia obecności sztuki, mimo, że wytwarzają kompozycje określane przez niektóre osoby jako artystyczne⁵⁶⁵.

W tym kontekście pojawia się kolejny problem, czy aby być artystą trzeba być świadomym, że się nim jest, czy człowiek wytwarzający obiekty określane przez innych jako artefakty artystyczne jest artystą, jeżeli wytwarza je zupełnie nieświadomie?

Czy dążenia obserwowane w obszarze relacji sztuki z nauką świadczą o pewnym poczuciu samotności człowieka jako gatunku, który stara się stworzyć inny podmiot, czyli sztuczną inteligencję o charakterystyce, która jak działanie w polu sztuki jest swoista tylko dla człowieka?

⁵⁶⁵E. Hirschfeld przedstawia argumenty dla których zwierzęta nie mogą tworzyć sztuki, gdzie kluczowa jest świadomość procesu tworzenia. J.Luty pokazuje szerszą perspektywę, gdzie możemy przyjrzeć się z jakich zachowań wśród zwierząt, np. „zdobienia gniazd” przez altanniki możemy przypuszczać, że wykształciły się zachowania u człowieka określane jako należące do obszaru sztuki

E. Hirschfeld, *Can animals create art?*, 2008, Marxist theory of art, humanity makes itself, <<http://marxist-theory-of-art.blogspot.com/2008/11/can-animal-create-art.html>>, [dostęp: 22.06.2023]

J. Luty, *Do Animals Make Art. or the Evolutionary Continuity of Species: A Case for Uniqueness*, Avant, 2017, vol. VIII, No.1, <<https://avant.edu.pl/wp-content/uploads/Luty-Do-Animals-Make-Art.pdf>>, [dostęp: 22.06.2023]

W historii cywilizacji obecny jest temat dialogu z innymi istotami, ze zwierzętami, z postaciami z religii, mitologii. O tym mówił Matthew Gladden na majowej konferencji w Krakowie w 2019 „Człowiek w świecie technologicznym”. Ugruntowanie poznania na fundamencie nauki spowodowało konieczność poszukiwania bardziej wiarygodnego rozmówcy, stąd potrzeba stworzenia podmiotu mogącego prowadzić dialog sięgający poza jeden gatunek. Technologia może stanowić zwierciadło człowieka. Może pokazać dokładniej jego specyfikę, refleksyjność, poczucie emocji, nie dyktowanych warunkami przetrwania. Sztuczna inteligencja budzi fascynację, jako coś nowego, coś czego odbiór budzi dyskomfort poznawczy. Pojawia się coś, co jest nieznanne, a jednocześnie wchodzi w obszar naszych emocji, intryguje, zaciekawia, niepokoi. W związku z zaangażowaniem sztuki w działania, w których sztuczna inteligencja odgrywa ważną rolę powstaje potrzeba zrewidowania rozumienia sztuki. Sztuka jako celowe działanie artysty jako człowieka może się okazać tylko jednym z rodzajów definiowania sztuki. Twórca może działać nieświadomie, nie wiedząc, że tworzy sztukę, a powstały obiekt może zostać odebrany jako artefakt powodujący przeżycie estetyczne. Bez względu na pojęcia sztuki i jej teorie można powiedzieć, że dopiero obecność odbiorcy mówi o obecności sztuki. Powracają też inspirowane filozofią problemy, czy artefakt nie odbierany przez nikogo jest dziełem sztuki? Czy pojawi się sztuka tworzona przez roboty dla robotów, czy takie działanie będzie można nazwać sztuką? Jest pytanie o konieczność obecności czynnika ludzkiego w obszarze sztuki. Można założyć, że w procesie powstawania artefaktu jego odbiór przez twórcę jest pierwszym, koniecznym czynnikiem odbioru. Przy takim założeniu nie ma artefaktu, który nie posiada odbiorcy. Odbiorcą sztuki robotów jest człowiek, mamy do czynienia ze świadomym odbiorem, także akt kreacji nie ukształtował się samoistnie. Czy w takim razie w sztuce robotycznej artysta może być rzeczywiście współkreatorem? Dyskomfort refleksyjny towarzyszy nam nadal. Na pracę artystyczną AI reagujemy tak, jak na pracę wykonaną przez artystę. Analizujemy coś, co stworzył człowiek, a co wytworzyło z kolei to, czego on by nie wytworzył. Jak więc można określić AI, czy są to początki nieznanego nam procesu świadomości, stwarzające pozory swoistej, sztucznej percepcji? Warto w tym miejscu powołać się na konkretne przykłady sztuki, które inspiruje to zadawania podobnych pytań. *AARON* (1972–2016) Harolda Cohena jest robotem, który tworzy obrazy malarskie na postawie generatywnego (sztuka generatywna-program wykonuje dzieło) programu sztucznej inteligencji, tworzy prace od lat 70 XX wieku⁵⁶⁶. Na początku były to czarno-białe rysunki, w latach 80 pojawiły się prace z użyciem koloru, powstające w oparciu o algorytmy, które nie są

⁵⁶⁶ Aaron: <<https://www.youtube.com/watch?v=MwHQx9BrHQc>>, [dostęp: 22.06.2023]

przypadkowe. Maszyna została pokazana w 1995 roku na wystawie w Bostonie. Cohen uważa, że *AARON* jest współodpowiedzialny za powstanie pracy, maszyna została dopuszczona do roli twórczego podmiotu, algorytm odpowiada za wersję końcową pracy w równym stopniu co jego twórca. Kluszczyński określa to połączenie jako twórczy, hybrydyczny podmiot transhumanistyczny, gdzie działanie robota wydaje się wykraczać poza rolę medium sztuki. Następnym przykładem jest *Robot named Paul*, który tworzy portrety, posiadające swoją specyfikę⁵⁶⁷. Powstał rodzaj interaktywnej instalacji, performance. Jest znany program, ale do końca nie wiadomo jak zostanie narysowany portret, powstaje pewna indywidualność, osobistość pracy. *Paul the Robot* Patricka Tresseta został pokazany w 2011 w Londynie, do tego projektu należy kilka robotów, za pomocą których artysta tworzy rodzaj interaktywnego performansu. Roboty za pomocą kamery analizują na żywo obraz osoby portretowanej, za pomocą algorytmu przetwarzają go i uruchamiają proces rysowania. Posiadają one umiejętność przetworzenia danych wizualnych na rysunek posiadający cechy stylu Patricka Tresseta. Sekwencje rysowania charakterystyczne dla siebie przeanalizował Treset i przekształcił dzięki pomocy Fréderika Fol Leymarie. Później pojawił się robot Paul IX który rysuje martwą naturę oraz Peter, który wciąż zamazuje swoje działanie, czyli odzwierciedla proces twórczy, który staje się istotniejszy niż rezultat, powstanie artefaktu⁵⁶⁸. Treset określa swoje prace robotyczne jako pewien rodzaj nieśmiertelności, nadanie ciągłości pewnemu aktywnemu aspektowi twórczemu, ponieważ proces wykonywania pracy artystycznej nie ustaje kiedy artysta umiera. Robot staje się zapisem sposobu istnienia artysty, nawet jeśli jest to tylko niewielki, niedoskonały element złożonej całości pierwowzoru, ten element istnieje. Jest to realizacja marzenia pozostawienia po sobie czegoś co jest ważne i nieuchwytnie, próba zapisu indywidualnego procesu kreacji i zachowania indywidualności artysty, człowieka, ale też starania w odszyfrowaniu samego zjawiska. Możliwość powstania tworu, który posiada pełen potencjał kreacji, który wymyka się pojmowaniu, jest to zarówno pragnienie poznania tego procesu jak i chęć wytworzenia nowego życia, które posiada unikalną dla człowieka cechę tworzenia sztuki. Kolejny raz w kontekście zarówno dawnej jak i nowej sztuki, podkreślić należy obecne w niej pragnienie szczególnego rodzaju kontaktu, jaki umożliwia sztuka, która jest spojrzeniem artysty na świat, jest podzieleniem się wewnętrzną wizją, komunikatem, subiektywną, niedyskursywną do końca potrzebą podzielenia się pewnym przeżyciem z drugim człowiekiem. Robot- artysta jest marzeniem o tym, że sztuczny podmiot wysłę do nas

⁵⁶⁷ P. Treset, *Robot named Paul*, <<https://www.youtube.com/watch?v=EH0WFkcZNDg> -Treset>,[dostęp: 22.06.2023].

⁵⁶⁸ Robot Peter < <https://www.youtube.com/watch?v=8a7TQcILsfU>>, [dostęp:22.06.2023]

komunikat o pewnej emocji, przekaże nowy rodzaj przeżycia i doświadczenia estetycznego, który wykroczy poza dotychczasowe określenia. Jest to odwieczne pragnienie transgresji, rozwoju i poznania czegoś nowego, a przez to również siebie. Poznawanie siebie, w momencie przekraczania, przekształcania się, wybierania własnego kierunku rozwoju.

Poprzez sztukę wykreowaną przez algorytm staramy się zauważyć różnicę w odczuwaniu, dostrzec specyfikę sztucznego twórcy, czekamy na moment, kiedy będzie można mówić o unikalnej dla niej odrębności, potwierdzającej, że istnieje robotyczny artysta, a więc twór działający na sposób unikalnie ludzki. Stąd już tylko krok to innego poziomu komunikacji. W sztuce odbieramy więcej, niż możemy wyartykułować dyskursywnie, staranie się o pracę mechanizmu na tym polu komunikacji jest próbą lepszego poznania procesów dotychczas niepoznanych lub nieświadomych, zdobycia pełniejszej wiedzy o człowieku. W przeżyciu i doświadczeniu estetycznym może pojawić się proces bliski doświadczeniu naukowego, proces poznawczy. Jednocześnie stosowane obecnie w sztuce cybernarzędzia budzą niepewność o status artysty, o to że potrafią zatrzeć autonomię pojedynczej osoby. Stelarc bardzo sugestywnie pokazuje, że dzięki technologii możemy poruszać wspólnym ciałem, a sprowadzanie własnego „ja” do granic biologii ciała jest kwestionowalne. Pytanie o miejsce obecności człowieka, ludzkiej duszy jest trudne, choć nie jest nowe. Dzięki technologii można na nowo podważać utożsamianie człowieka z materią oraz rozważyć, ponownie możliwość naśladowania przez materię specyfiki człowieka twórcy, która jak dotąd wydawała się zarezerwowana tylko dla niego. To budzi poczucie niepokoju i ciekawości, pokazuje, jak poprzez sztukę człowiek poznaje siebie i wkracza w pole nauki, potwierdzając możliwość i potrzebę to połączenia się tych dwóch obszarów ludzkiej aktywności.

Jednym z prekursorów sztuki robotycznej jest Naim June Paik i jego robot K-456, który zginął w wypadku samochodowym⁵⁶⁹. Istotna jest forma narracji, którą zastosowano w artykule przypominającym ogłoszenie w gazecie nazywając to zdarzenie pierwszą katastrofą XXI wieku, która nastąpiła w 1982 na Manhattanie, przy 75th Street i Madison Avenue⁵⁷⁰. Warto przypomnieć przebieg tego wydarzenia. Robot K-456 został zabrany z Whitney Museum of American Art, w trakcie wystawy retrospektywnej Paika i zaprowadzony przez artystę do skrzyżowania ulic 75th Street i Madison Avenue. Podczas przechodzenia przez aleję został „przypadkowo” trafiony przez samochód napędzany przez artystę Billa Anastasi. W tym performans Paik zwrócił uwagę na potencjalne problemy, które pojawiają się, gdy technologie

⁵⁶⁹ Robot K-456: <<https://www.youtube.com/watch?v=6K4zTxGrtrc>>, [dostęp: 22.06.2023]

⁵⁷⁰ V. Tanni, *The first catastrophe of the 21st century*, strona bloga: <<https://www.valentinatanni.com/the-first-catastrophe-of-the-21st-century/>>, [dostęp: 22.06.2023].

zderzają się z ludzką kontrolą. Po „wypadku” K-456 wrócił na wystawę w Muzeum. Niszcząc robota, Paik chciał wywołać wrażenie śmierci, takiej jakiej doświadcza żywa istota w wypadku. W ten sposób ukierunkował refleksję w stronę podmiotowości robota, który może być odebrany jako współautor performansu, aktor, który odegrał powierzona mu rolę. Nie ma możliwości by omówić wszystkie problemy jakie rodzi sztuka robotyczna.

Robot może być współtwórcą, ale też zabawką, środkiem wyrazu. Rrobot Stellarca *Exoskeleton* jest szczególnym wehikułem, który niczym pojazd staje się przedłużeniem cielesności artysty, pozwala mu przemieszczać się w inny sposób, trudno powiedzieć czy skuteczniej, na pewno inaczej⁵⁷¹. Stellarc wewnątrz robota, przypomina nosiciela szczególnej zbroi, która pozwala mu na inne działania. Robot może stać się strojem, przedłużeniem materii ciała, elementem bliskim tożsamości, może realizować pragnienie przemieszczania się w wehikule, w którym jest się w pełni sobą.. O jakiej podmiotowości będziemy mówili, kiedy zaczną powstawać twory bardziej skomplikowane niż *Exoskeleton*? Jakie stanowisko zajmą wobec eksperymentów łączenia biologii ze sztucznym mechanizmem, kiedy, np. powstanie zestaw nano-cząsteczek sztucznych i biologicznych, które będą wchodzić ze sobą w interakcje, kreować bardziej złożone mechaniczno-biologiczne twory?

W pytaniu o podmiotowość stawiam pytanie, o to, co jest tworem natury, a co jest tworem człowieka. Czy wobec nowych wyzwań nadal uważamy, że wykraczamy poza naturę, tworząc sztuczną materię, produkując tworzywa takie jak stal czy plastik? Czy wykluczyliśmy już, że możemy być skutkiem procesu w przyrodzie, którego nie znamy? Cała aktywność gatunku ludzkiego być może buduje przestrzeń, która wydaje się wykraczać poza strukturę otoczenia, ale czy mamy pewność, co do bycia innym czynnikiem otoczenia, jeżeli jesteśmy jedynym gatunkiem, który tak uważa?

1.10. Bill Vorn w pytaniu o empatię

Zdolność do empatii uważana jest za cechę gatunkową człowieka. W rozważaniach nad sztuczną inteligencją i coraz ściślejszymi relacjami sztuki z nauką, właśnie zdolność do współodczuwania stanów emocjonalnych zdaje się wskazywać na granice między tym, co ludzkie i pozaludzkie.

Przykładem artysty, który zadaje sobie to pytanie jest Bill Vorn, Kanadyjczyk, który mieszka i pracuje w Montrealu i od 1992 roku tworzy w obrębie sztuki robotycznej. Jego prace są zaliczane także do sztuki environment, są multimedialne, operujące światłem, dźwiękiem, ruchomym instalacjom towarzyszy czasem również obraz. Vorn należy do artystów badających

⁵⁷¹ *Exoskeleton*, <<https://www.youtube.com/watch?v=rTOGhVmye-A>>, [dostęp: 22.06.2023].

możliwość powstania sztucznego życia, poprzez wytwarzanie i doskonalenie sztucznych podmiotów, które podejmują różne działania, wchodzą w interakcję z odbiorcami, jako obiekty artystyczne. Jego aktywność wpisuje się w nurt działań art&science, będących połączeniem sztuki i nauki. Wykłada sztukę elektroniczną na Uniwersytecie Concordia w Montrealu, gdzie uzyskał tytuł profesora, działa w istniejącym tam laboratorium sztucznego życia oraz w Hexagram – Concordia Centre for Research-Creation in Media Arts and Technologies, które również zajmuje się badaniami robotycznymi.

Artystę i badacza interesują empatyczne zachowania odbiorców wobec jego sztucznych artefaktów, którym stara się nadać cechy pozorujące życie. Można to interpretować jako balansowanie między reakcją projekcji i empatii, które poprzez budowę odpowiednich artefaktów Vorn chce przekształcić, aby wywołać nową jakość odbioru i zachowania po stronie maszyn jak i odbiorców.

W obrębie sztuki robotycznej można prowadzić badania naukowe, doskonalić inżynierię, kształtować sytuację estetyczną i wyznaczyć miejsce tych działań i ich znaczenie wewnątrz refleksji filozoficznej. Relacja ludzi i maszyn kształtuje pojęcie tego, co jest obdarzone życiem, a co jest mechanizmem, obszar współzależności tych dwóch sfer powiększa się, dlatego kształtowanie pojęć filozoficznych w tym obszarze jest tak potrzebne.

Termin sztuka robotyczna pochodzi od Eduardo Kaca, z 1997 roku. W eseju „Foundation and Development of Robotic Art” wskazuje on na dynamikę nowo powstałych wtedy artefaktów sztuki, która nie pozwala na bierną kontemplację i dąży do interakcji, przekonuje, że roboty w obszarze sztuki zmieniają nie tylko rozumienie sztuki, ale też możliwości i istotę samych robotów⁵⁷². Sztuka robotyczna wymaga znajomości dziedzin techniki takich jak mechanika, elektronika, programowanie czy multimedia.

Vorn z jednej strony kreuje określone zachowania ruchowe swoich obiektów, a z drugiej strony ich wygląd. Jest to poszukiwanie takiego zachowania mechanizmu, który zostanie odebrany jako żywy organizm, wywoła empatyczną reakcję, gdzie twórca robota za najważniejszy czynnik uważa zachowanie (behavior). Symulacja życia dokonuje się za pomocą wyglądu, odgłosów, ruchu maszyn, zmierza w kierunku wrażenia autonomii, samoświadomości powstałego tworu. Sugestywność obiektów okazuje się polegać na ich nieprzewidywalnym zachowaniu, kiedy nie ma wzorca powtórzeń. Wygląd ma znaczenie drugorzędne, nie musi być antropomorficzny, ani przypominać formy biologicznej, żywej, kluczem jest interakcja z odbiorcami i podejmowane w efekcie autonomiczne działanie. Vorn

⁵⁷² E. Kac, *Foundation and Development of Robotic Art*, dz. cyt.

wyróżnia dwa czynniki: iluzję którą wywołuje odpowiednia kreacja artefaktu, oraz chęć uczestnika do przyjęcia tej iluzji. Zaczyna wówczas działać zasada zwierciadła, dzięki iluzji pojawiają się wrażenia, emocje i uczucia, które mogą powiedzieć odbiorcy coś o sobie samym.

Taka jest w ogóle specyfika sztuki jako dialogu, wymiany wrażeń które artysta przy pomocy różnych środków umieszcza w artefakcie i które trafiają do odbiorcy, ale jest oczywiste, że sam artefakt może oddziaływać na odbiorcę w sposób przekraczający zamysł artysty. Przeżycie estetyczne jest unikalnym wrażeniem aktualizowania dotychczasowego życiowego doświadczenia o nowe jakości. Także w tym wypadku, próba włączenia empatii wobec technologii, a przede wszystkim włączenie jej w obręb sztuki, pozwala na kulturowe oswojenie się z nią. Złożoność technologii narasta szybko, powodując wrażenie obcości, mimo, iż jest to twór człowieka. Obiekty artystyczne dzięki angażowaniu warstwy emocjonalnej oswiają ze sobą odbiorcę, podobnie uaktywnianie empatycznego odbioru, podejście organiczne do robotyki wywołuje silniejszy efekt asymilacji z nowym tworem robotycznym, nawet jeżeli budzi on w pierwotnym odbiorze niepokój. Prace tego typu łączą wiedzę z dziedzin robotyki, automatyki i animatroniki, dochodzi do „połączenia sztucznej morfogenezy, środowisk immersyjnych”, reakcji i interakcji na maszyny kognitywne⁵⁷³. Vorn stara się stworzyć rodzaj teatru, gdzie efekty multimedialne są środkiem wyrazu. Do zadań które realizują jego prace zalicza „naśladowanie rzeczywistych istot i systemów przypominających żywe organizmy, koncepcyjne zgłębianie estetyki sztucznych wrażeń, zachowań i interakcji, ucieleśnianie maszynowych mechanizmów.”⁵⁷⁴ Bada jak odbiorca percypuje robota, oraz jak robot odbiera siebie i odbiorcę, pojęcia odczuwania i ucieleśniania, poszukuje możliwości stworzenia „jaźni” jako pewnego rodzaju konstrukcji. W 1992 do w obszarze jego pierwszych działań w sztuce robotycznej powstał projekt *Espace Vectoriel* czyli *Przestrzeń wektorowa*, którą zbudował wraz z Louis-Philippem Demersem⁵⁷⁵. Instalacja składa się z ośmiu robotycznych tub, które emitują światło i dźwięk, są interaktywne, dzięki ultradźwiękom wykrywają obecność uczestnika. W 1995 roku nadal we współpracy z Demersem stworzył *The Frenchman Lake*, czyli rodzaj wodnego ekosystemu, złożonego z wrażliwych i ekspresyjnych organizmów cybernetycznych. Pracę tę można określić jako próbę stworzenia hybrydy między naturą a sztucznym tworem, oparta na organicznych dźwiękach i ruchach. Instalacja *The Frenchman Lake* bada zachowania w postaci prymitywnych interakcji

⁵⁷³ Bill Vorn i jego historyczne maszyny: sztuka i kultura robotów, red. R. W. Kluszczyński, CSW Łąźnia, Gdańsk 2014, s.19.

⁵⁷⁴ Ibidem.

⁵⁷⁵ *Espace Vectoriel*, <https://www.youtube.com/watch?v=P7Fd_-idiyE>, [dostęp: 22.06.2023].

organizmów robotycznych i analizuje poziom symulacji w dążeniu do wszczęcia sztucznego życia⁵⁷⁶. Instalacja składa się z sieci składającej się z szesnastu podwodnych robotycznych jednostek współistniejących we wspólnej misie, lub zestawie pojemników, pomiędzy którymi widzowie mogą swobodnie krążyć. Każdy organizm składa się z siłownika pneumatycznego, głośnika, źródła światła, również stroboskopowego i czterech urządzeń sensorycznych. Wybór środowiska wodnego wynika z dążenia do odtworzenia niezwykłych siedlisk dla organizmów robotycznych, przestrzeni, która działa również jako katalizator nowych możliwości dyfuzji dźwięku i światła. Ta instalacja jest częścią eksploracyjnej pracy nad środowiskami immersyjnymi i metaforycznymi poprzez wykorzystanie maszyn wytwarzających ruch, światło i dźwięk. Frenchman Lake to pustynne jezioro w Yucca Flat (Nevada, USA). To jezioro należy do pierwszych miejsc badań jądrowych, dzisiaj jest nadal radioaktywne⁵⁷⁷.

Przełomową dla Vorna pracą był *Dziedziniec cudów-La Cour des Miracles* z 1997 roku, nadal we współpracy z Demeresm⁵⁷⁸. Wtedy zaczął tworzyć robotyczne konstrukcje, według kilku wzorów, czy można by powiedzieć gatunków, ponieważ każdy z nich posiadał swoistą dla siebie, odmienną zdolność do interakcji, reakcji na otoczenie i odbiorców. Miały one odzwierciedlać „niedolę maszyn”, jak to określa autor, zmierzenie się ich z faktem życia, oraz wynikającymi z tego niedogodnościami. Interesujące jest, że inspiracją byli „Nędznicy” Victora Hugo, który opisał dzielnicę slumsów średniowiecznego Paryża. *Maszyna pełzająca-Crawling machine* próbowała uciec przed obserwatorami, pełzając niezdarnie, z trudem po podłodze. Powstała również maszyna reagująca odwrotnie, czyli *Maszyna molestująca – Harrasing machine*, która miała macki poruszane powietrzem, starająca się dotykać osoby w pobliżu. *Maszyna konwulsyjna- Convulsive Machine* cierpiała na nieregularne drgawki, wzrastające kiedy oglądający podchodzili bliżej. Najbardziej dynamiczna była *Maszyna Heretycka Heretic Machine*, które musiała zostać zamknięta w klatce, ponieważ ilekroć widzowie się zbliżali starała się wydostać, chwytała za metalowe kraty i potrząsała klatką, jak gdyby starając się wydostać.

W roku 1999 Demers i Vorn stworzyli multimedialny, składający się z robotów performans *Le Proces*⁵⁷⁹. Początkowo został pokazany jako fragment spektaklu teatralnego *Zulu Time* Roberta Lepage’a. Mamy do czynienia z opowieścią, w której roboty oskarżają ludzi, a ludzie oskarżają roboty. Widzowie stają się gośćmi i intruzami zarazem, tak jak we

⁵⁷⁶ *The Frenchman Lake*, <<https://www.youtube.com/watch?v=bnb4YowfXmY>>, [dostęp: 22.06.2023].

⁵⁷⁷ *The Frenchman Lake* strona projektu:< <http://billvorn.concordia.ca/robography/TFL.html>>, [dostęp: 22.06.2023].

⁵⁷⁸ *La Cour des Miracles*,<<https://www.youtube.com/watch?v=14Y-OP4v3EY>>, [dostęp: 22.06.2023].

⁵⁷⁹ *Le proces*, <<https://vimeo.com/127681174>>, [dostęp: 22.06.2023].

wcześniejszych działaniach duetu artystów. Maszyny miały pokazywać wszystkie aspekty tego nieoczywistego procesu, zachowaniem przedstawić sposoby rozumienia dobra i zła, tego co żywe i nieżywe. Roboty ilustrowały zachowania ofiar i sędziów, oraz charakter samego oskarżenia, a obserwujący to wydarzenie widz mógł zastanawiać się, co się stało, o jakie przestępstwo chodzi, kto jest sędzią, a kto jest winny, jaki będzie wyrok i kto go wykona. Vorn przywołuje *Proces* Kafki, mnie dodatkowo nasuwa się skojarzenie z tworem Frankenstein, tworem który został powołany do życia, ale nikt nie czuje się za niego odpowiedzialny i musi sam sobie odpowiedzieć na zagadkę egzystencji, i rozstrzygnąć czy on sam może być sędzią swojego życia, czy ktoś inny, czy być może społeczeństwo.

W cyklach prac *Evil/Life (Zło/Życie)* z lat 1997, 2002, 2004, Vorn tworzył układy dźwięku i światła, używając aluminiowej ramy, w której znajdowały się halogenowe żarówki. Instalacja pozwalała na sterowanie układami światła za pomocą przycisków, lub reagowała na ruch widza, za pomocą czujników w ten sposób sterując oświetleniem⁵⁸⁰. Autor chciał zderzyć jednopłaszczyznową przestrzeń poruszającego się stroboskopowego światła i dźwięku z trójwymiarowym otoczeniem. Z kolei *Stéla 01* jest pracą składającą się ze 128 obracających się lusterek, nad którymi tkwi robot, przypominający w kształcie człowieka⁵⁸¹. Vorn zainspirował się pomnikami z grobowców paryskiego cmentarza Pere Lachaise, chcąc pokazać niezdecydowanie między rzeczywistością a wirtualnością, życiem i śmiercią, ruchem i bezwładnością, ludźmi i maszynami. Robiąca duże wrażenie humanoidalna statua robota stała na steli z aluminium i pleksiglasu, zakrywając twarz rękami. Obrazy wideo przedstawiające śmierć człowieka były wyświetlane na powierzchni steli, która w rzeczywistości była mozaiką mniejszych obrotowych płyt, działających czasami jako ekrany, czasami jako lustra. Gdy widzowie zbliżali się posąg robota zabierał ręce z twarzy, rozkładał ramiona i zmieniał się w maszynę. Ekran wideo zaczynał się poruszać, a obrazy były dekonstruowane i przekształcane, jak gdyby sztuczne życie przejmowało niemożliwe życie. W 2002 roku powstał prototyp *Maszyny Historycznej*, został nazwany później *Maszyną Przedhistoryczną* a w 2010 roku powstała *Mega Historyczna Maszyna*, praca osiem razy większa, potrzebująca dużej sceny teatralnej. Każda z maszyn ma rodzaj okrągłego tułowia oraz osiem ramion zbudowanych z aluminiowych tub, posiada system sensoryczny, motoryczny i kontrolny, który stanowi odpowiednik układu nerwowego odpowiadającego na bodźce. Roboty są zamieszone przy

⁵⁸⁰ *Evil/Life*, < <https://www.youtube.com/watch?v=XZY-xGHrd-M>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁵⁸¹ *Stéla 01*, strona projektu: <<https://billvorn.concordia.ca/robography/Stele.html>>, [dostęp: 23.06.2023].

suficie, za pomocą ultradźwiękowych czujników reagują na liczbę i odległość oglądających, za ruch ramion odpowiada zestaw pneumatycznych zaworów⁵⁸².

W 2005 powstaje *Czerwone Światło*, instalacja sześciu robotów również zawieszonych u góry reagujących dźwiękiem, światłem i ruchem na odbiorców⁵⁸³. Roboty posiadają rodzaj pneumatycznego mięśnia, tak zwany siłownik McKibbena, z silikonu lub lateksu, pozwalającego na kurczenie się i rozciąganie po uruchomieniu, to umożliwiło ruch mechanizmu przypominający bardziej materię organiczną. Poszczególne roboty miały cztery swobodnie poruszające się części, które łączyło 12 siłowników McKibbena, ponadto każdy segment był wyposażony w czujniki reagujące na widzów i uruchamiające sterowniki robota. W 2007 roku opracowany został projekt *Grace State Machines*, czyli *Maszyny w Stanie Łaski*, na bazie którego powstała sztuka teatralna, gdzie pośród maszyn pojawia się aktor, tancerz. Pomiędzy postaciami powstaje relacja wzajemnego ruchu, czujniki maszyn reagują na ruch i stany wewnętrzne ciała człowieka. Powstał swoisty rodzaj organizmu złożonego z człowieka i 4 maszyn, wzajemnie reagujących na siebie. Maszyny czasem poruszały się w odpowiedzi na ruch człowieka, a czasem zgodnie w wewnętrzną specyfiką ruchu⁵⁸⁴.

W pracy z 2010-*Partie de chase* (Polowanie) został użyty robot industrialny Fanuc M16iB, do którego została przyczepiona aluminiowa głowa łosia, która kierowała się wyciągając w stronę uczestników, którzy ze względów bezpieczeństwa nie mogli podejść zbyt blisko. Na ludzi reagował zestaw czujników i mikrofonów *ManyEars*, które rejestruje i przetwarza dźwięk w czasie rzeczywistym. Głowa łosia reagowała na osobę zabierającą głos, przesuając się w jej kierunku i na konkretne polecenia głosowe, ale goście musieli odkryć ich treść w trakcie interakcji, nie były one podane.⁵⁸⁵

Vorn chciał stworzyć robota reagującego na polecenia w czasie rzeczywistym, w miejsce powtarzania zaprogramowanej sekwencji. Jest to również próba przekształcenia robota industrialnego w maszynę nowej generacji, posiadającą mechanizm adaptacji, różniącą się od typu robota jako prostego automatu.

Z 2012 roku pochodzi instalacja *DSM-VI*, do której inspiracją stał się tom czwarty DSM, czyli System Diagnostyczno-Klasyfikacyjny zaburzeń psychicznych Amerykańskiego Towarzystwa Psychiatrycznego. Autor tytułem swojej pracy wybiega w przyszłość, na marginesie warto dodać, że tom piąty DSM ukazał się w roku 2013. W tej cyklicznej publikacji

⁵⁸² *Maszyna Histeryczna*, <<https://www.youtube.com/watch?v=TbEIwOI-hYM>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁵⁸³ *Czerwone światło*, <https://www.youtube.com/watch?v=_QJyt6d77e4>, [dostęp: 23.06.2023].

⁵⁸⁴ *Grace State Machines*, <<https://www.youtube.com/watch?v=ysbtbDDy9c>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁵⁸⁵ *Partie de chase*, zdjęcie: <<http://billvorn.concordia.ca/robography/PartiedechasseF.html>>, [dostęp: 23.06.2023].

są analizowane są takie zaburzenia jak nerwica, psychoza, zaburzenia osobowości, paranoja, schizofrenia, depresja, delirium i inne rodzaje dysfunkcji behawioralnych i umysłowych⁵⁸⁶. Vorn starał się stworzyć roboty tak, aby było możliwe zauważeniu w ich zachowaniu wspomnianych dysfunkcji, ponownie kluczowe jest tutaj zachowanie, bardziej niż wygląd maszyny. Były one unieruchomione, przyłączone do podłogi, czasem sprawiające wrażenie jakby chciały zrobić unik, uwolnić się, niestety bezskutecznie. Grupa centralna to osiem stojących, lub leżących maszyn psychotycznych, posiadających po dwie aluminiowe nogi sterowane pneumatycznie, głośniki, światła, czujniki i obrotowe reflektory. Dookoła były trzy ustawione oddzielnie *Maszyny Autystyczne*, sprawiające wrażenie oderwania od rzeczywistości. Maszyny te mają głośnik i dwie obrotowe kamery, które przypominają nieco twarz człowieka oraz oprogramowanie rozpoznające twarze oglądających. Roboty te próbowały unikać innych osób, a także zauważały twarze tam, gdzie ich nie było reagując wpatrywaniem się w nieruchomy punkt.

W projekcie *Inferno z 2016* wraz z Demersem Vorn stara się pokazać kręgi piekielne robotycznego świata. Stworzył w tym celu interaktywny performans, gdzie do uczestnika zostaje przytwierdzona maszyna, przy czym niektóre maszyny pozwalają na swobodę ruchów, inne tylko częściowe, a niektóre wcale, zmuszając do określonego działania związane z konkretną maszyną.⁵⁸⁷ Performans skonstruowany jako czytelna, wielopoziomowa metafora prowokuje do refleksji nad różnymi aspektami przemiany człowieka w cyborga, zwraca uwagę na konieczność kompromisów w koegzystencji z technologią.

W 2018 roku Vorn stworzył rodzaj klubu nocnego, który miałby mieć miejsce w Copacabanie z maszynami tańczącymi i grającymi muzykę, chciał w ten sposób umieścić roboty na scenie kabaretowej⁵⁸⁸.

Roboty Vorna mogą być różnie interpretowane i oceniane w kategoriach aksjologicznych. Warto zwrócić uwagę, że są również prezentacją tworu technologii, który nie przekracza w pewnych umiejętnościach człowieka, lecz powtarza jego niedoskonałości. Czy ucłowieczona technologia pozostanie niedoskonała, czy będzie posiadać ucłowieczone usterki, czy swoje własne? Prace Vorna budzą wiele pytań wobec relacji robota i człowieka, oraz człowieka ze sobą samym, oraz wobec potrzeb które posiada i które komunikuje tworząc roboty. Jest to chociażby potrzeba spojrzenia na samego siebie poprzez antropogeniczny kształt, potrzeba empatii, czy próba konfrontacji ze śmiercią poprzez rodzaj robotycznego pomnika. Człowiek

⁵⁸⁶ *DSM-VI*, <<https://vimeo.com/280836170>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁵⁸⁷ *Inferno*, <<https://vimeo.com/130670526>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁵⁸⁸ Roboty w Copacabanie, <<https://vimeo.com/322840240>>, [dostęp: 23.06.2023].

w robotycznym niedoskonałym tworze widzi potrzebę emocjonalności, która wydaje się zanikać w odcieleśnionej technologii, jakby zapominając, że to jaka będzie technologia zależy od jej twórców, może ona stać się bio-technologią, lub właśnie konstruktem wywołującym silne emocje i pomagającym docenić obecnych obok ludzi.

1.11. Wewnątrz bio-kodu

Kreatywny potencjał pozwolił na poruszanie się w różnego rodzaju sieciach kontaktów, na doświadczanie wspólnych przestrzeni dla kontaktujących się ze sobą ludzkich umysłów; lecz innowacyjność twórców sięga dalej w kierunku połączenia sztucznej materii z biologiczną tkanką. Od niedawna cyfrowy, „suchy” świat komputerów i najnowszych mediów zaczyna płynnie łączyć się z biologicznym światem „wilgotnych”, żywych systemów, przenikając i tworząc powiązania między telematyką, biotechnologią i nanoinżynierią. To wilgotne medium jest niedawno rozwiniętym elementem działań artystycznych sztuki wilgotnych mediów - *moistmedia art*, w ramach której tworzą artyści, performerzy i projektanci w XXI wieku. „Wzajemne przenikanie się sztuki, nauki, technologii i mitologii będzie znaczyło, że żyjemy w rzeczywistości przemieszanej”, czyli przestrzeni, gdzie ingeruje się w wytworzony świat wirtualny, tak jak w świat rzeczywisty⁵⁸⁹. Zachowanie łączności między tymi przestrzeniami i między pojedynczymi osobnikami będzie podstawą w postbiologicznym świecie.

Pionierem na polu tego rodzaju działań jest Eduardo Kac, który w swoich inicjatywach na pograniczu sztuki i nauki ingeruje w żywe organizmy. Sztandarową pracą z dziedziny bio-art jest jego żywy, fluorescencyjny królik, który świeci w ciemności z powodu posiadania genów meduzy⁵⁹⁰. Inną pracą jest biobot z projektu *The Eighth Day*; jest to robot, w którym znajduje się kolonia *amebdyctiostelium discodeum*, jej aktywność jest monitorowana i przetwarzana na ruchy biobota. Kac stara się w ten sposób pokazać procesy neuronowe wewnątrz mózgu.

Poruszający się po zamkniętej przestrzeni ekspozycji biobot posiada system audiowizualny, który reaguje na polecenia internautów. Goście galerii mogli obserwować biobota bezpośrednio, a goście wirtualni generować interakcje z systemem robota. Praca ta po raz kolejny przełamuje schemat zdystansowanej nauki i angażującej sztuki, co możemy nazwać *trzecią kulturą*, terminem stworzonym przez Charlesa Percy'ego Snowa, określającym dialog między naukami ścisłymi i humanistycznymi.

⁵⁸⁹ cyt. R. Ascott, 2001, s. 102.

⁵⁹⁰ M. Bakke, *Bio art – sztuka in vivo i in vitro*, 2008 Obieg, <<https://archiwum-obieg.u-jazdowski.pl/teksty/4408>>, [dostęp: 23.06.2023], E. Kac, *Telepresence and Bio Art. Networking Humans, Rabbits, and Robots*, The University of Michigan Press. Ann Arbor, Michigan 2005, s. 264.

Do działań w obszarze biologicznego medium jest potrzebne laboratorium, wymaga ono bardzo restrykcyjnych warunków zapewniającym żywotność tkankom. Jednym z miejsc gdzie wykonuje się takie działania jest laboratorium SymbioticA w Australii⁵⁹¹.

1.12. Guy Ben-Ary w obrębie biologicznego medium

Guy Ben-Ary od około 20 lat w swoich pracach artystycznych stosuje wiedzę neuroinżynieriyną. Jego prace należą do dziedziny bio-art i sztuki robotycznej. Artysta hoduje sieci neuronowe, używając ich jako istotnego elementu reagującego interaktywnie na pozostałe składniki kompozycji.

Praca *In-potentia*, powstała przy współpracy z Kirsten Hudson, Markiem Lawsonem i dr Stuartem Hodgettem, jest rodzajem rzeźby, której elementem składowym jest wyhodowany mózg⁵⁹². Można ją nazwać istnieniem granicznym, pół-żywym, wykorzystuje technologię iPSC (*induced pluripotent stem cell technology*), pozwalającą reprogramować komórki macierzyste. Technologia ta umożliwiła przeprogramowanie komórek tkanki w komórki embrioniczne, które można potem było przekształcić w neurony, tak powstała sprawna sieć neuronowa mózgu. Został on umieszczony w rodzaju inkubatora, który pozwala na prawidłowe funkcjonowanie sieci neuronowej oraz pozwala na zapis aktywności neuronów, jest ona przekładana na dźwięk. Pojemnik został wyeksponowany w półmroku, przypominając nieco relikwiarz, lub wynalazek w XVIII wieku, wewnątrz znajduje się jednak żywy narząd, dźwięk sprawia wrażenie brzęczenia, chrobotania, aktywnej sieci neuronów. Tego typu prace skłaniają do refleksji na temat statusu życia. Przez wieki za najważniejszy organ podtrzymujący życie uważano serce. W starożytnym Egipcie i Grecji, wśród hebrajczyków i chrześcijan bardzo ważny był oddech, boskie tchnienie. Stoik Zenon z Kition widział cielesną naturę duszy, jej przejaw w oddechu⁵⁹³. Starożytni Egipcjanie pozostawiali w mumii serce, jako siedlisko myśli i uczuć, które po śmierci miał ważyć Anubis decydując o losie zmarłego⁵⁹⁴. Dzisiaj kluczowym organem stał się mózg, ale czy to w nim należy upatrywać źródła egzystencji? Sama obecność mózgu oznacza obecność czegoś żywego, ale wydaje się niewystarczająca. Praca *In-potentia* analizowana z perspektywy sztuki i nauki może być pomocna w poszukiwaniu odpowiedzi.

⁵⁹¹ Guy Ben-Ary *Nervoplastica. Sztuka biorobotyczna i jej konteksty kulturowe*, red. R. W. Kluszczyński, CSW Łaźnia, Gdańsk 2015, s. 40.

⁵⁹² *In-potentia*, <<https://www.youtube.com/watch?v=99S6TEDT0w8>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁵⁹³ N. Lossky, N. Duddington, *The metaphysics of the Stoics*, "Journal of Philosophical Studies", 1929, vol. 4, No. 16, Cambridge University Press, Cambridge, s. 481, <<https://www.jstor.org/stable/3745801>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁵⁹⁴ G. Santoro, M. D. Wood, L. Merlo, G. Anastasi, F. Tomasello, A. Germano, *The Anatomic Location of the Soul From the Heart, Through the brain, To the Whole Body, and beyond: A Journey Through Western History, Science, and Philosophy*, *ęNeurosurgery*, 2009, Vol. 64, No. 4, s. 634, źródło: National Library of Medicine (Washington) <<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/19834368/>>, [dostęp: 23.06.2023].

Silent Barrage (Cichy natłok) jest pracą stworzoną przez Guya Ben-Ary-ego wraz z Philem Gamblenem z laboratorium SymbiotcA oraz zespołem pod kierownictwem dr Steve'a Pottera z laboratorium Neuroinżynierii Instytutu Technologii w Georgii w Atlancie⁵⁹⁵. Postanowiono stworzyć instalację badającą mechanizmy kierujące procesami myślowymi oraz podejmowaniem decyzji, prace zaczęły się w roku 2006. Przy użyciu metody *in vitro* wyhodowano dziesięć tysięcy neuronów na powierzchniach szalek Petriego wielkości 1 milimetra, które połączono do robotycznych ramion, dzięki sześćdziesięciu elektrodom. Pojedyncze szalki stały się odpowiednikami mózgów odbierających i wysyłających bodźce. Słupy instalacji miały zewnętrzną papierową warstwę, na której można było zobaczyć zapis aktywności neuronów, ilość bodźców wysyłanych do neuronów zależała od obecności uczestników oglądanych instalację, byli oni śledzeni systemem kamer i za pomocą technologii mapowania. Można było znaleźć się w otoczeniu sprawiającym wrażenie pewnego organizmu, *Silent Barrage* posiada cechy żywego organizmu, wrażliwego na bio-technologiczne sprzężenie zwrotne. uczestnicy za mogli wejść w kontakt z siecią neuronową, która odpowiadała za pomocą aktywności robotycznej części instalacji. Praca ta była efektem siedmiu lat badań, pozwalających obserwować procesy pamięciowe, uczenia się, które zachodzą dzięki sieci neuronowej.

W 2004 powstał projekt *Snowflake* (śnieżynka) przy współpracy z Boryaną Rossą i Olegiem Mavromattim, w laboratorium Steve'a Pottera⁵⁹⁶. Z komórek myszy zostały wyhodowane sieci neuronowe, zdolne do odbioru i produkowania informacji przy stymulacji elektrodami. Do neuronów był wysyłany obraz śnieżynki, w ten sposób wykreowane systemy percepcji znały tylko jedno obraz-śniegowego płatka. Neurony z pojedynczym wspomnieniem zanurzono w ciekłym azocie, w temperaturze -80 st.C, lecz niestety po 10 latach nastąpiła awaria lodówki i zamrożona parce obumarła. Troje autorów projektu w 2015 postanowiło wykonać identyczne działanie używając do tego komórek Guya Ben-Aryego i poddając je zamrożeniu. Z tego działania powstało nagranie, pokazujące neurony znajdujące się w naczyniu ze świecącym neonem w kształcie śnieżynki.

W 2012 Guy Ben-Ary postanowił stworzyć rodzaj swojego zewnętrznego mózgu wyhodowanego z kultury fibroblastów skóry przeprogramowanych na komórki macierzyste, które następnie zostały przekształcone w neurony⁵⁹⁷. Praca *cellF* jest biomechanicznym robotem z funkcją tworzenia muzyki, który współpracuje z człowiekiem. Do szalek Petriego z

⁵⁹⁵ *Silent Barrage*, <<https://www.youtube.com/watch?v=aaIJoXIXHZM>>, [dostęp: 23.06.2023]

⁵⁹⁶ *Snowflake*, <<https://vimeo.com/128319458>>, [dostęp: 23.06.2023]

⁵⁹⁷ *cellF*, <<https://www.youtube.com/watch?v=1G-vk5QWRsg>>, [dostęp: 23.06.2023]

rosnącą na nich siecią neuronową, na których znajdują się matryce wieloelektrodowe zostały podłączone wzmacniacze, które odbierały sygnały elektryczne wytwarzane przez neurony, przekazując im jednocześnie zewnętrzne bodźce. Sygnały pochodzące od neuronów były przenoszone do wzmacniaczy i kierowane do interfejsu czyli analogowego syntetyzatora dźwięku, w ten sposób CellF jest słyszany, mogąc grać muzykę wraz z innymi muzykami. Praca łączy zestaw analogowych syntetyzatorów i było laboratorium zawierające inkubator z kulturami tkanek, w którym znajdują się komórki neuronowe i komora laminarna zapewniająca sterylność komórkom. Tworzący muzykę w czasie rzeczywistym *cellF* za każdym razem gra inną muzykę.

Bio Kino – Żywy ekran to żywe ekrany hodowane z komórek skóry, lub innych rodzajów tkanek wielkości około pół centymetra, na których wyświetlane są projekcje do obejrzenia przez mikroskop⁵⁹⁸.

W obrębie sztuki robotycznej oraz łączącej żywe komórki tkankowe z mechanizmem, przeżycie i doświadczenie estetyczne nabiera szczególnego znaczenia. Są to prace łączące poszukiwania naukowe i kreację artystyczną, gdzie poszukiwanie środka wyrazu staje się narzędziem badawczym. Odbiorca przeżywając estetycznie znajduje się w obrębie refleksji nad statusem życia oraz warunkami, jakie organizm musi spełnić, aby można go nazwać żywym. Vorn bada reakcje empatyczne swoich odbiorców, szukając doskonałego artefaktu, który będzie wydawał się żywy. Nie wiadomo, czy będzie to doskonała iluzja czy wytwór mechanizmu, wobec którego nie będzie pewności, czy nadal jest tylko mechanizmem. Prace Guya Ben-Aryego i jego współpracowników z kolei skupiają się na aspekcie życia sprowadzonym do pojedynczego narządu, tkanki, starając się wykorzystać procesy biologiczne do roli medium sztuki. Artysta w dziedzinie art & science tworzy formę półżyjącą, bio-robotyczną, lub posiadającą program i pewien mechanizm tworzący iluzję życia. Odbiorca bada więc aspekt życia i siebie prowadząc aktywną interakcję wewnątrz robotycznego Inferno, zdając sobie sprawę z systemu zależności, który ciągle zachodzi, niezależnie od tego, czy oznacza to zależność od maszyn czy spełnienie restrykcyjnych warunków zapewnienia żywotności biologicznych tkanek, pamiętając o swoim własnym interfejsie.

1.13.MEART

Pragnienie stworzenia podmiotu twórczego w sztuce, artysty-roboty, to pragnienie stworzenia lub odkrycia istnienia, które będzie mogło komunikować się i przekazywać proces przeżywania świata z innej niż ludzka perspektywy. Tutaj pojawia się trudność, ponieważ

⁵⁹⁸ *Bio Kino*, zdjęcie: <http://guybenary.com/work/bio-kino/#Elements_of_Bio-Kino>, [dostęp: 23.06.2023]

intuicyjnie spodziewamy się tworu, który będzie reagował i zachowywał się podobnie do człowieka, będzie posiadał emocje i przeżywał lub mechanizmu, który będzie stanowił zagrożenie, ponieważ nie posiada zdolności empatii, a może stać się czymś zupełnie innym.

Połączeniem mechanizmu i biologicznej tkanki jest praca *MEART – The Semi Living Artist*⁵⁹⁹. Pierwszym stadium rozwoju *MEART* była instalacja *Fish & Chips* (2001)⁶⁰⁰.

Zmieniono nazwę, kiedy zastąpiono neurony hodowane na krzemowych układach scalonych (*Chips*) pobrane z mózgu złotej rybki (*Fish*), neuronami pobranymi z szarej istoty mózgu embrionów szczura, hodowane na szalce Petriego z użyciem zestawu mikroelektrod (MEA).

MEART jest skrótem od Multi-Electrode Array aRT. Ważnym elementem tej pracy jest hodowla komórek skomunikowanych z otoczeniem za pomocą obwodu elektronicznego, która stanowi rodzaj mózgu powstałej konstrukcji, traktowanej jako artysta i artefakt sztuki jednocześnie.

MEART pokazano w roku 2002 na Biennale Sztuki Elektronicznej w Perth. Jest jedną z pierwszych prac biocybernetycznych, neurorobotycznych.

Posiada trzy zasadnicze elementy:

- „1) *wetware* – neurony i komórki glajowe pobrane z mózgu szczura i hodowane na MEA; (hodowane na szalce Petriego z użyciem zestawu mikroelektrod)
- 2) *hardware* – robotyczne rysujące ramiona;
- 3) *software* – interfejs umożliwiający komunikację między *wetware* i *hardware*”⁶⁰¹.

Meart posiada oprogramowanie *software*, aparaturę która przetwarza informacje, oraz *hardware*- (robotyczne ramiona) i *wetware*- element biologiczny, które są połączone z Internetem. Dwa pierwsze elementy były odległe geograficznie, *wetware* był w laboratorium Pottera w Atlancie, *hardware* w galerii sztuki w Perth. Do komunikacji użyto sieci Internet.

W galerii umieszczono ramiona robota, system komputerowy oraz kamerę, która nagrywała twarze poszczególnych osób oraz rysunki, które wytwarzał Meart.

Twarcz ludzka była rejestrowana i przetwarzana na 64-pikselowy obraz, ponieważ tyle było elektrod podłączonych do *wetware*. *Elektrody te monitorowały 60 kanałów aktywności hodowanych neuronów, które stanowiły mózg Meart*. Sygnał docierał do *wetware* jako bodziec elektryczny, wywołując procesy rejestrowane i odsyłane do *hardware* robota, pod postacią przekształconych impulsów tak, aby pokazywały aktywność neuronów i wywoływały

⁵⁹⁹ *MEART*, <<https://www.youtube.com/watch?v=PM5Ui5KwmXQ>>, [dostęp: 23.06.2023]

⁶⁰⁰ *MEART*, strona projektu: <<http://www.fishandchips.uwa.edu.au/project.html>>, [dostęp: 23.06.2023]

⁶⁰¹ Cyt. za: Kluszczyński R., *Paradygmat sztuki nowych mediów*, „Kwartalnik Filmowy”, 2014, nr 85, <https://www.academia.edu/11415106/Paradygmat_sztuk_nowych_medi%C3%B3w>, [dostęp: 23.06.2023].

odpowiadające im ruchy rysujących ramion. Przetworzony obraz wykonanego rysunku powracał do mózgu *MEART*.

System twórczy jest tutaj układem cybernetycznym, który wytwarza i odbiera impulsy. *MEART* rejestruje obraz kamerą, zastępującą oczy, przetwarza to, co widzi, za pomocą neuronów, wykonujących pracę mózgu. Podejmuje działania za pomocą mechanicznych ramion, stanowiących jego ciało. Internet przypomina tutaj system nerwowy, który pozwala na rozszerzenie.

Praca jest eksperymentem, w którym komórki nerwowe stanowią element współpracujący z urządzeniem elektronicznym. Meart jest urządzeniem bioelektronicznym, które wykorzystuje mechanizmy adaptacyjne i sieciowe., Można obserwować ich przebieg od strony naukowej. Z kolei, od strony artystycznej jest to próba stworzenia kreatywnego obiektu, posiadającego pewną autonomię w wytwarzaniu artefaktów traktowanych jako prace artysty. Meart może być traktowany jako dzieło sztuki, obiekt wytwarzający dzieła sztuki, oraz twór analizujący otoczenie. Można śledzić jego percepcję otoczenia oraz przetworzenie jej, tak jak w przypadku obserwacji artysty.

Kluszczyński nazywa elementy Meart łącznie „artware”, na które składają się software, hardware i wetware. Powstaje forma, którą jej autorzy określili jako półżyjącą *semi-living*, ponieważ jest ona zdolna do nauki, samo- przekształcenia. Meart zdaje się wykraczać poza dotychczasowe definicje żywego organizmu. Obserwujemy percepcję, stymulację i działanie, w efekcie rysunek może stanowić formę wypowiedzi unikalnego bytu. Może zostać odczytana w jego wytworach nowa jakość estetyczna, ale też informacja o innego rodzaju percepcji. Rysunki *MEART* zostają nazwane meta-artware (Kluszczyński). Przedrostek „meta” oznacza, że mamy do czynienia z dziełem sztuki wytwarzającym dzieło sztuki, lub też zależnie od definicji, działającym jako sztuka, artefaktem wytwarzającym artefakt. Meart stanowi również obiekt wytwarzający sytuację działań artystycznych, która zmusza do zrewidowania definicji sztuki i jej komponentów, takich jak artysta, artefakt czy sytuacja estetyczna. Można zastanowić się nad ewolucją technologii, jej lepszym połączeniem z biologią i kierunkiem współczesnych przekształceń i ich możliwymi rezultatami.

Dzięki *MEART* zostają eksplorowane nowe odgałęzienia twórczości, takie jak sztuka biocybernetyczna, biorobotyczna i cyborgiczna. Te formy powstały w wyniku przekształceń pojęcia sztuki, które zostały wypracowane przez sztukę konceptualną, generatywną (czyli generowaną przez program) oraz performatywną (performans).

W ten sposób jest realizowana koncepcja połączenia sztuki i nauką, co może prowadzić do nowych definicji twórczości, artysty, dzieła sztuki, a także zmiany ich statusu i rangi.

Artefakt twórczy może być jednocześnie eksperymentem i narzędziem nauki, spełniając potrzebę zarówno estetycznego, jak i naukowego doświadczenia. Ta integracja jest zgodna z ideą trzeciej kultury, która łączy te dwie działalności, zamiast je oddzielać, i może prowadzić do poszukiwania nowych form na przecięciu sztuki i nauki, które zawsze generowały cenne emergencje.

Według mnie nie mamy jeszcze do czynienia ze światem post-biologicznym, ale raczej z otoczeniem, w którym wykształcają się nowe formy biologii współpracującej z technologią a technologia jest lepiej dostosowana do współpracy z biologicznymi komponentami. Technologia zawsze istniała w połączeniu z biologią, jako twór który służył jako narzędzie dla istot biologicznych, jaką jest człowiek. Wydają się że bio-technologia jest efektem procesu który zaczął się kształtować już na samym początku powstawania urządzeń technologicznych. Czy w obecności nowych twórców bio-technologii i biologii syntetycznej, zmienia się pozycja artysty oraz definicja kreatywności ?

Zagadnienia estetyki, ontologii, etyki, nauk ścisłych, wiedzy o technice, inżynierii, są niezbędnymi elementami do analizy takich obiektów jak Meart.

W kontekście sztuki robotycznej pojawia się podmiot w postaci robota-artysty, który obecnie jest traktowany jako współautor. nasuwa się jednak pytanie dotyczące statusu życia, gdzie pół-żyjący współ-artysta staje się jednocześnie pół-artystą. Kreacja i tworzenie artefaktów artystycznych wymykają poza sferę człowieka, ale akt odbioru nadal ukierunkowany jest na ludzkiego odbiorcę. Czy obecność czynnika ludzkiego jest niezbędna do dyskusji o fakcie sztuki? Jeśli nie, czy konieczna jest wtedy świadomość, czy może wystarczyć świadomość sztucznego tworu? Czy sztuka jest zjawiskiem, które przekracza sferę świadomości? Według mnie, odbiór sztuki jest jednak zarezerwowany dla istot świadomych, ale czy może być inaczej?

W kontekście próby odwzorowania sytuacji sztuki, pojawia się pytanie dotyczące możliwości istnienia sztucznego odbiorcy. Jeżeli taka sytuacja by miała miejsce, mogłoby to przyczynić się do nowego wyjaśnienia fenomenu sztuki. Szczególną sytuację stanowi okoliczność, gdy autor nie odbiera swojego dzieła, co prowadzi do powstania dzieła, które może być artefaktem, ale nigdy nie zostanie odebrane. Czy w takim przypadku nadal można mówić o tym dziele jako artefakcie?

1.14. Zagadnienie intermedialności

W obecnych działaniach twórców sztuki wizualnej dostrzegamy, że interaktywność prac umożliwia integracje poprzez sztukę oraz znajdowanie społecznej autonomii, która jest ważna potrzebna w procesie wspólnego tworzenia sprawnych struktur kulturowych.

Szczególnie istotne jest to, jeśli rozumiemy kulturę jako systemowy koncept, zgodnie z teorią Michała Ostrowickiego⁶⁰².

Performerzy poprzez nieustanną pracę z intuicją przekazują odbiorcom sztuki postawę twórczej uważności. Interakcje podczas performansu umożliwiają odbiorcom spojrzenie na otoczenie z wrażliwością, która kształtuje się w przeżyciu estetycznym podczas pokazu i przekształca się w doświadczenie. Jak postulował John Dewey, właściwie rozwinięte jakości emocjonalne i estetyczne w procesie odbioru stają się wiedzą, która wzbogaca każde doświadczenie. Filozof ten podkreślał, że element estetyczny jest czynnikiem scalającym, towarzyszącym każdemu rodzajowi doświadczenia⁶⁰³. Aspekt estetyczny stale towarzyszy człowiekowi podczas odbioru otoczenia, umożliwiając porządkowanie go poprzez rozpoznawanie w nim harmonii i dysharmonii. Artysta inicjuje działanie, ale charakter dzieła sztuki w dużej mierze zależy od odbiorcy, od jego wyczucia sytuacji i podjęcia z nią gry⁶⁰⁴.

Nowe media są zarówno nowym narzędziem, jak i nowym kierunkiem, ponieważ wytwarzają przestrzeń sztuki (np. świat wirtualny, *augmented reality*) posiadające specyficzne dla siebie znamiona stylu⁶⁰⁵. Znamionami stylu swoistymi dla nowego medium są, moim zdaniem, kontrastowe gradacje kolorów, oraz skłonność do przeczerniania w programach graficznych. Te elementy często zależą od jakości komputera, na którym pracują twórcy, oraz od przyzwyczajeń związanych z tonacją, w której pracuje się na ewoluujących mediach. Charakterystyczną cechą jest również synkretyzm przypominający symbolikę *new age*, czerpiącą z symbolizmu i surrealizmu; różnica polega na globalnym kontakcie odbiorców Internetu, a więc na innych proporcjach i jakościach estetycznych z tym związanymi. Prekursorskie prace z pogranicza dziedzin są tym, co pozwala je same przekraczać, prowokuje do kontynuacji rozwoju. Można już mówić o pewnej tautologii; powtarzanie, slogany, memy internetowe, repetycje określonych działań napędzają działania w społeczeństwie, które ma tendencję do naśladowania swoich zachowań.

O procesach myślowych związanych ze sztuką można dyskutować na gruncie neuroestetyki, w której proces myślowy jest rozumiany nie tylko jako materia ludzkiego intelektu, ale także jako badanie bezpośrednich impulsów sieci neuronowej mózgu, która dostarcza wielu informacji. Niektóre abstrakcyjne symbole, stosowane w sztuce jako

⁶⁰² S. Myoo (M. Ostrowicki), *Zastosowanie teorii systemów w estetyce, O systemowym sposobie istnienia przedmiotów estetyki*, [w:] *Estetyki filozoficzne XX wieku*, red. K. Wilkoszewska, Universitas, Kraków 2000. s. 261.

⁶⁰³ J. Dewey, *Sztuka jako doświadczenie*, dz. cyt., s. 208.

⁶⁰⁴ F. Chmielowski, dz. cyt., s. 105.

⁶⁰⁵ *Estetyki filozoficzne XX wieku*, dz. cyt., s. 288.

metaforyczne odzwierciedlenie procesów zachodzących w organizmach, stały się bardziej zrozumiałe, a były używane wcześniej przez artystów nieświadomie. Dzięki odkryciom takim jak te dokonane m.in. przez neuroestetyków obszar świadomej wiedzy się powiększa.

Archetypy kulturowe są przez nas instynktownie odczuwane, łączą się z biologicznym dziedzictwem przekazywanym przez nasze ciało - biologiczny interfejs. Stellarc, mając taką właśnie perspektywę, prezentuje swoje przemyślenia na temat archetypów kulturowych w formie interaktywnego performance'u, korzystając z nowych mediów.

Sztuka użytkowa i sztuka wysoka mogą nawiązywać do fundamentalnych podstaw kultury w różny sposób. Ze względu na sublimację kulturową, sztuka wysoka często ma za zadanie kształtować elity, które wpływają na trendy i rozwój społeczeństwa. Oczywiście jest to założenie optymistyczne, ponieważ w społeczeństwie, podobnie jak w każdej żywej organizacji, zachodzą procesy degeneracji, rozwoju i wiele innych..

Tak właśnie można metaforycznie podsumować przekształcanie się fundamentów kulturowych, jest to żywy, niezwykle złożony i enaktywny proces⁶⁰⁶.

Twórczość artystyczna wymaga kreatywności, a gdy artyści angażują się w obszar nauki, stają w obliczu odmiennego światopoglądu. Artyści poszukują nietypowych zjawisk i często wykraczają poza ustalone ramy obserwacji naukowych. Interesuje ich zagadkowość idei, estetyczne walory obserwowanego eksperymentu, co w efekcie może zainspirować naukowców, popchnąć ich ku odkrywaniu nowych powiązań w pracy naukowej.

Projekty pozwalające artystom pracować obok naukowców w ich laboratoriach są skutkiem koncepcji takiej jak Paula Feyerabenda, która zakłada, że teoria staje się wspólną wiedzą, która może być dzielona. Na początku, ściśle procedury oparte na wykorzystaniu pojęć empirycznych oraz złożonych formalnych systemów nie dopuszczały do tego rodzaju połączeń. Zarówno praca artystów, jak i naukowców uległa zmianom, umożliwiającym wkraczanie na pola zarezerwowane dotychczas dla innej dziedziny.

Sztuka konceptualna jest z kolei ukierunkowaniem działania twórczego artysty na proces myślowy, na ideę natomiast wizualna, materialne strona projektu jest drugorzędna. Ukierunkowanie intelektualne sztuki oraz wytworzenie wymagającego inżynierskiej wiedzy medium sztuki powiązało ją ściśle z obszarem nauki. Jest to kreatywny obszar, w którym twórczość prowokuje doświadczenia odbiorcy związane z każdą dziedziną jego aktywności. Pozwala to na indywidualne zaangażowanie, personalizację, oraz zakotwiczenie w działaniu,

⁶⁰⁶ F. J. Varela, E. Thompson, E. Rosch, *The Embodied Mind Cognitive Science and Human Experience*, MIT, Cambridge 1991, s. 9.

które wiąże się z osobistymi przeżyciami emocjonalnymi. Dzięki bogactwu kulturowej spuścizny, odbiorca ma możliwość odnalezienia się w danej sytuacji i odkrycia własnej tożsamości.

1.15.Przestrzenie cyfrowego miasta

Miasto miało być tą najbardziej zaadaptowaną przestrzenią dla człowieka. Rozwój industrialny wytworzył przestrzeń wirtualną miasta, oraz połączoną *augmented reality*, to jest wciąż to samo miasto z miejscami styku, kontaktu różnych technologii. Prace artystów komentują i eksplorują ten niejednorodny obszar. Mark Shepard stworzył pracę będącą konstrukcją chroniącą przed wszechobecnym nadzorem, który niezupełnie owocuje rosnącym poczuciem bezpieczeństwa.

W codziennej przestrzeni egzystencji rośnie ilość znaczników monitorujących zanieczyszczenie powietrza, stan pogody oraz ludzką obecność. W wyniku tego rozwoju sztuczna inteligencja przybiera postać inteligentnych urządzeń, budynków i pojazdów. Pojawiły się również technologie noszone na ciele oraz systemy, które mogą wezwać pomoc medyczną w przypadku wykrycia alarmujących wskaźników przez czujniki osoby użytkującej. Warto również zauważyć, że pojawił się pomysł wykorzystania tętna ciała jako źródła zasilania dla urządzeń elektrycznych. To przypomina nam, że technologia nie jest tak bardzo oddzielona od biologicznego aspektu, ponieważ tak jak prąd płynie przez ciało człowieka, tak też cyfrowe urządzenia są często związane z naszymi fizycznymi ciałami.

W filmie *Raport mniejszości* hologram stara się zaoferować klientowi to czego on w danej chwili szuka, obecnie przechodząc w pobliże sklepów dostajemy sms'y z promocjami dostępnymi w środku⁶⁰⁷.

Pliki *cookies* analizują każdy krok użytkownika sieci, można powiedzieć że stają się elementem sfery intymnej we wnętrzu cyfrowego świata. Technologia komunikacji staje się coraz bardziej wyrafinowana i precyzyjna, co pomaga z jednej strony w doskonaleniu systemów bezpieczeństwa, a z drugiej strony niezauważalność tej technologii pozwala zapomnieć o jej niebezpieczeństwach. Znajdujemy się w przestrzeni miasta, gdzie przenikają nas różnego rodzaju fale przesyłu i odbioru, reakcji naszych organizmów na te fale nie znamy jeszcze dobrze.

Mark Shepard jest artystą, który zajmuje się między innymi projektami architektury w kontekście problemów kultury współczesnej. Jego twórczość znana jest z opracowania projektu

⁶⁰⁷ *Mindware. Technologie dialogu*, dz. cyt., A. Maj, *Mindware: technologie umysłu i umysł technologiczny w perspektywie antropologii mediów i badań nad komunikacją*, dz. cyt., s. 194, <http://www.mindware.wspa.pl/index.php/>,

parasola, na którym umieszczone są diody LED emitujące promieniowanie podczerwone, które jest rejestrowane przez kamery monitoringu. Praca *CCD-Me-Not Umbrella* powoduje, że oprogramowanie systemów monitoringu nie potrafi namierzyć noszącego parasolkę spacerowicza. Projekt ten jest częścią większego przedsięwzięcia zwanego *The Sentient City Survival Kit*⁶⁰⁸.

Aplikacja *Urban Mobs* opracowana przez firmę Orange i faberNovel, generuje graficzne obrazy użytkowników telefonów komórkowych⁶⁰⁹. Obrazy te są używane między innymi w analizowaniu dostępności infrastruktury miasta oraz stref bezpieczeństwa, a ich efektywność wzmacnia fakt, że posiadają ciekawą estetykę wizualną. Artyści używają punktów aktywności, tras przemieszczania się, znaku użytkownika na mapie jako punktu, rodzaju pędzla przy pomocy którego tworzą kompozycje wizualne. Jest to rodzaj działań artystycznych, która polegają na wykorzystaniu telefonu komórkowego jako medium artystycznego, zastępującego medium rysownika. W pewnym sensie jego właściciel, wysyłając sygnał tworzy mapę⁶¹⁰. Poprzez obserwację samych siebie w mediach społecznościowych, które przekształcają się w rodzaj reality show, nie zawsze zdajemy sobie sprawę, że stajemy się aktywnymi uczestnikami tego procesu.

Ludzka kreacja, wytwory techniki i technologii są połączone z biologią. Obiekty stworzone przez człowieka, które na pierwszy rzut oka wydają się być obce naturze, są w rzeczywistości twórcami człowieka, który jest nosicielem biologicznego ciała. Jest to punkt, w którym możemy złagodzić poczucie obcości, pokazując, że cywilizacja od dawna przekształca otaczający nas świat materialny. Stopień tych przekształceń ulega jedynie zmianie, otaczamy się coraz bardziej skomplikowanymi strukturami, które są coraz trudniejsze do zrozumienia w kontekście ich pierwotnych elementów. Nasza biologia również ogranicza nasze funkcjonowanie do pewnych struktur. W związku z tym czynniki pierwotne, które uważamy za nasze naturalne środowisko, nie są wystarczającym środowiskiem, tym pierwotnym, do którego jesteśmy przyzwyczajeni genetycznie i nazywamy je naturą, przyrodą.

Pierwotne, podstawowe elementy stanowią punkt wyjścia, a rozkładając niepokojące, zagrażające ciału układy materii, można w pewnym momencie przywrócić im struktury sprzyjające przyrodzie. Jednak to, co jest korzystne dla ciała, niekoniecznie jest tak samo istotne dla ludzkiego umysłu. Umysł jest zagadką samą dla siebie. Czy jego potrzeby są tożsame z

⁶⁰⁸ Ibidem, s. 194, strona pracy: <http://survival.sentientcity.net/umbrella.html>

⁶⁰⁹ <http://www.urbanmobs.fr/en/>, [dostęp:20.05.2019].

⁶¹⁰ L. Holloway-Attaway, *Mapowanie mobilności – interfejs i ślad po człowieku*, [w] *W stronę trzeciej kultury*, dz. cyt., s. 153.

potrzebami ciała? Czy jest utożsamiany z duszą ludzką? Czy jesteśmy jedynie ciałem, mózgiem, duszą, a może istnieje coś więcej?

W systemach religijnych mówi się o wielu subtelnych elementach, na które składa się „ja”, jaźń człowieka. Warto przestudiować je raz jeszcze, ponieważ to, co ważne, to co składa się na mądrość kulturową przekracza najnowsze odkrycia nauki. Być może pewnych odkryć musimy dokonać ponownie w historii nas samych jako cywilizacji.

Doświadczenie spaja doznania człowieka dzięki jakości emocjonalnej. Przeżycie estetyczne będące częścią doświadczenia sięga do pierwotnych reakcji człowieka, jego odczuć, archetypów. Dzięki niemu w zindustrializowanej przestrzeni odbiorca sztuki może przypomnieć sobie swój podstawowy sposób reagowania, uświadamia sobie w niedyskursywnym przeżyciu to, czego doświadczył i jakim elementem w jego jaźni jest przeżycie i doświadczenie nowego dzieła sztuki. To jest mechanizm znajdowania się człowieka, ponownie, w miejscu dokonanego przez niego przekształcenia⁶¹¹. W ten sposób możemy przekraczać granice i dotrzeć do horyzontu poczucia komfortu we własnej przestrzeni, w sposób niedyskursywny, umożliwiając nowe, głębsze jej zrozumienie.

Rozwój nauki prowadzi do przekraczania granic, również tych traktowanych jako tabu, nauki humanistyczne pomagają rozumieć intensyfikację przemian, natomiast sztuka pozwala poczuć, znaleźć się wewnątrz konkretnej czasowości. To niewątpliwie szansa dla umysłu człowieka, który zarówno błądzi myślami w przeszłości jak i wybiega naprzód, kiedy chwila terażniejsza jest ciągle domniemywana, przebiega gdzieś obok, niepostrzeżenie. W przeżyciu oba się uobecniają (sztuka i nauka), pod powłoką *dasein*. Sztuka pozwala na adaptację, otwiera światy wyobraźni, które zamieszkują duszę człowieka. Wciąż trwa poszukiwanie sposobów na realizację estetyki, która nie tylko opiera się na specyficznym rytmie i porządku, ale także odzwierciedla piękno idei. Od czasu awangardy zauważalne jest dążenie do ukazania czegoś wyjątkowego, co może polegać na jakości nowości, która staje się zagadkowym wcieleniem piękna. Ono samo stało się rodzajem niepokojącej innowacji, rywalizacji, gdzie pięknym jest pierwszy w wyścigu⁶¹².

Technologia może być rozumiana jako utopia, wyrażająca się w dążeniu do zbudowania mechanizmów, które zastąpią ludzka pracę i tym samym drugiego człowieka. Idea idealnego robota zakłada, że stanie się on doskonałym partnerem lub terapeutą. Jednakże, nieuchronnie

⁶¹¹ *Dasein*- jako odnajdywanie siebie (doświadczenie bytu również ponowne, przypominanie, powtarzanie, powracanie) znajdowywanie się w przestrzeni „tu, oto”, scalenia siebie ze sobą i ze światem

⁶¹² To jest poszukiwanie transformacji piękna, ale być może nie ma go w pewnych ludzkich działaniach artystycznych, i jest to aktywność zupełnie innego rodzaju.

pojawia się niepokój, dotyczący tego, co stanie się z jego umysłem, kiedy zacznie wytwarzać więzi emocjonalne z antropomorfizujący robotami. Jak będzie wyglądała praca, czy każdy będzie musiał posiadać kompetencje niezbędne do zarządzania robotami? Na szczęście jest to jedynie wizja utopijna, gdyż rzeczywistość wydaje się być znacznie bardziej złożona. Rozwiązanie zagadki istnienia świadomości nadal pozostaje nieodkryte. Być może ludzka technologia jest rodzajem cieplarnianego kwiatu, który istnieje na planecie Ziemia, a w przestrzeni układu kosmicznego może być wbrew pozorom nietrwały i przemijalny.

1.16. Wirtualność

Fernando Pessoa (1888- 1935) był portugalskim pisarzem i poetą, który wykreował kilkadziesiąt odmiennych postaci, heteronimów⁶¹³. Każda z postaci miała własny życiorys oraz swoistą dla siebie osobowość przejawiającą się w unikalnym stylu pisarskim. Pessoa realizował potrzebę człowieka wcielania się w role, eksponował bogactwo psychiki, tworząc niepowtarzalne studium charakterów. Obecnie użytkownicy Internetu tworzą swoje profile i awatary na różnorodnych portalach społecznościowych, nierzadko posiadając kilka miejsc, gdzie przedstawiają swoją postać. Zależnie od charakteru danego portalu, mogą oni prezentować swoją osobowość nieco inaczej, dlatego też posiadają wiele profili i awatarów. Twórczość literacka Pessoa jest dowodem na to, że człowiek pragnie ukazać siebie w różnych odsłonach oraz doświadczyć poczucia bycia kimś innym. Można powiedzieć, że Pessoa tworzył heteronimy, które były w istocie innymi osobami, ale jednak każda z tych postaci zajmowała się twórczością pisarską, poetycką, tak więc łączyła je przynajmniej ta jedna cecha wspólna. Lista osiemdziesięciu jeden heteronimów Pessoa jest dla mnie ważnym argumentem, wskazującym na to, że mnogość portali społecznościowych i chęć wyrażania swojej tożsamości w wielu miejscach jednocześnie wynika z naturalnej potrzeby człowieka, i jest wyrazem humanizmu.

Myron W. Krueger (ur. 1942) jest artystą i równocześnie informatykiem, co pozwalało mu budować od podstaw swoje video instalacje. Stał się jednym z prekursorów który w latach 70 odkrywał potencjał rzeczywistości wirtualnej zdawał sobie sprawę, jak bardzo silnie utożsamiamy się z tym na co patrzymy. Pierwsze manipulacje wirtualnym, ruchomym obrazem pokazały to jeszcze sugestywniej⁶¹⁴.

⁶¹³ R. Ascott, *The Ambiguity of Self: living in a variable reality.*[w] *New Realities: Being Syncretic.*, Springer, Vienna 2009, s. 24

lista heteronimów Fernando Pessoa <http://fampeople.com/cat-fernando-pessoa_3>,[dostęp: 23.06.2023], biografia, teksty: A.Guibert, F.Pessoa, *Fernando Pessoa / présentation par Armand Guibert, choix de textes, bibliographie, portraits, fac-similés*, Editions Pierre Seghers, Paris 1960

⁶¹⁴ R. W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna, Od dzieła instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i profesjonalne, Warszawa 2010, s. 96,

Przestrzeń wirtualna generuje zjawisko telematyczności, czyli odczuwania zmysłowego w rzeczywistości wirtualnej tak samo sugestywnie jak doznań w rzeczywistości bezpośredniej⁶¹⁵. Telematyczność oznacza doświadczenie w sieci elektronicznej, teleobecność natomiast jest formą bycia na odległość za pośrednictwem tej sieci.

Opisywane tu zagadnienia potwierdzają wyniki badań dowodzące, że nie myślimy w sposób linearny, co zmienia nie tylko pogląd dominujący wcześniej, ale też podstawowe założenia dotyczące samego myślenia. Praca mózgu przypomina zasadę działania hipertekstu, ponieważ działa na zasadzie skojarzeń, asocjacji, połączeń znaczeniowych⁶¹⁶. Dzięki budowaniu rzeczywistości elektronicznej poznajemy zasady naszych reakcji i działania, tworząc przestrzeń będącą rodzajem lustra ludzkich potrzeb. Początki połączenia sieciowego za pomocą komputerów stanowiły inspiracją do tworzenia przeżyć i doświadczeń estetycznym w obszarze globalnego kontaktu.

W 1983 moderuje swój projekt *La plissure du text*, przy użyciu sieci ARTEX, we wczesnych czasach kształtowania się globalnego połączenia komputerowego⁶¹⁷. Nawiązuje do książki Rolanda Barthesa *Le plaisir du text*, gdzie słowo *la plissure* oznacza plecionkę, fałdowanie warkocz, zastępuje słowo *le plaisir* przyjemność⁶¹⁸. *La Plissure du Texte: A Planetary Fairy Tale* (plecionka tekstu: planetarna baśń) angażowała 11 miast Europy, Ameryki Północnej oraz Australii. Uczestnicy mieli stworzyć wspólną historię, przesyłając między sobą opowieści z punktu widzenia poszczególnych bohaterów, postaci baśniowych i mitologicznych, takich jak księżniczka, bestia, czarnoksiężnik czy matka chrzestna⁶¹⁹. Partie tekstu można było przysyłać w dowolnym momencie, sieć była otwarta przez 12 dni, od 11 do 23 grudnia, przez całą dobę. W efekcie nie powstała jednorodna kompozycja, ponieważ zapis w każdym z punktów lokalizacyjnych nieco się różnił, a powinien być identyczny. Nie spodziewano się, tego, to pokazuje jak trudno precyzyjnie zarchiwizować tak złożony projekt.

Krueger, Myron W. *Artificial Reality II*. Reading, Mass: Addison-Wesley Publishing Company, 1991, <<https://archive.org/details/artificialrealit00krue/mode/2up>>, [dostęp: 23.06.2023]

⁶¹⁵ R. Ascott, *Telenoia* [w:] *Telematic Embrace*, University of California Press, Berkeley 2007, s. 257; S. Myoo (Michał Ostrowicki), *Doświadczenie telematyczne w rzeczywistości elektronicznego realis. Odczuwanie*, „Kultura współczesna”, 2009, z. 3 (61).

⁶¹⁶ <<http://techsty.art.pl/hipertekst/teoria/mozg.htm>>, [dostęp: 23.06.2023], Paul Harris, *Constrained Thinking: From Network to Membrane*, 2000, <<https://electronicbookreview.com/essay/constrained-thinking-from-network-to-membrane/>>, [dostęp: 23.06.2023]

⁶¹⁷ Pierwsze węzły sieci ARPANET powstały w 1969 r. i tę datę uznaje się za początki Internetu, chociaż sama nazwa Internet weszła do użycia w 1983 roku.

⁶¹⁸ Roy Ascott, *Telematic Embrace*, University of California Press, Berkeley 2007, s. 261

R. Ascott et al, *La Plissure du Texte*, timeline (oś czasu): źródło: <http://telematic.walkerart.org/timelin_ascott.html>, [dostęp: 23.06.2023]

La Plissure du Texte, źródło: Artex, <<http://alien.mur.at/rax/ARTEX/PLISSURE/plissure.html>>, [dostęp: 23.06.2023]

Wystarczy, że niektóre partie tekstu zostały zapisane w danym miejscu i nie przesłane dalej, np. z powodu nieciągłości połączenia⁶²⁰.

Sztuka mediów elektronicznych, powstająca dzięki medium komputera sięga czasów sprzed globalnego połączenia sieci cyfrowej. Jednym z miejsc gdzie starano się zgromadzić prace artystyczne z tej dziedziny było Centrum Sztuki Współczesnej w Zagrzebiu, gdzie między 1963 a 1973 rokiem odbyło się pięć wydarzeń *New Tendencies*, prezentujących również sztukę konceptualną, konstruktywistyczną i kinetyczną. Pośród zaproszonych artystów był cybernetyk Vladimir Bonačić, autor *Obiektów Dynamicznych*, serii prac powstałych między 1968-71, interaktywnych, z instalacją świetlną sterowaną za pomocą komputera⁶²¹. Artysta pokazał jak użyć elektroniki świetlnej do przekazywania informacji publicznych i jego projekty zostały zrealizowane. Pięć z jego instalacji znalazło się w przestrzeni publicznej miasta, w tym ogromnych rozmiarów instalacje znalazły się na domu towarowym z Zagrzebiu oraz muzeum sztuki współczesnej z Belgradzie.

Komputer stając się medium sztuki pozwala na różne rodzaje kreacji, a także poruszanie się po przestrzeni wirtualnej jako miejscu doświadczenia estetycznego. Do prekursorów użycia tej przestrzeni posiadającej takie cechy jest Myron Krueger. Badacz określał przestrzeń swoich działań artystycznych jako *responsive environments* (*środowisko responsywne*), czyli takie gdzie komputer, reaguje na działania uczestnika, za pomocą zmiany wyświetlanego obrazu i dźwięku⁶²². Konsekwencją tych działań było późniejsze eksplorowanie przez artystę przestrzeni wirtualnej. Pierwszym projektem, w którym Krueger zbudował *responsive environments* był *Glowflow* z 1969 roku, stworzony wraz z Danem Sandim (konstruktorem syntetyzatora wizualnego, w przyszłości współautorem projektu CAVE), Jerrym Erdmanem i Richardem Vanezkym na Uniwersytecie Wisconsin⁶²³. W półmroku pomieszczenia źródłem światła były cztery przezroczyste rury, które przybierały różne kolory, zależnie od fluorescencyjnych substancji, które przez nie przepływały. Tło dźwiękowe tworzył syntetyzator analogowy Mooga, popularny, choć jeden z nielicznych jeszcze w tamtym czasie instrumentów elektronicznych.

⁶²⁰ Ibidem

⁶²¹ *Statek kosmiczny Ziemia*, red. D. Denegri, Wyd. Centrum Sztuki Współczesnej Znaki Czasu, Toruń 2010, s.55; Zob. także: <<http://dada.compart-bremen.de/item/agent/588>>, [dostęp: 23.06.2023]

Darko Fritz, *Vladimir Bonacic - the early works, Zagreb 1968-1971*, Croatian Society of Architects, Zagreb 2006, s.2, <http://darkofritz.net/text/CIP_no.07-08-2006_Fritz_Bonacic.pdf>, [dostęp: 23.06.2023]

⁶²² M. W. Krueger, *Computer controlled responsive environments*, University of Wisconsin--Madison, Wisconsin 1976, s. 423.

⁶²³ R. W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, dz. cyt., s. 93.

Glowflow jest jednym z pierwszych przykładów tworzenia środowiska responsywnego z wykorzystaniem komputera. Poruszanie się znajdującego się we wnętrzu widza było rejestrowane i interpretowane przez komputer, który odpowiadał na nie sygnałami świetlnymi i dźwiękowymi. Zmiany wprowadzane były z opóźnieniem, tak, że osoba we wnętrzu nie orientowała się, że wpływa na otoczenie. Wnioski z pracy nad *Glowflow* uświadomiły artyście, że widz powinien być świadomy swojego uczestnictwa i wtedy interakcja jest dużo ciekawsza. Po *Glowflow* przyszedł czas na instalację *Metaplay*, wystawioną w jednej z uczelnianych galerii Uniwersytetu Wisconsin w 1970 roku. Projekt *Metaplay* polegał się na transmisji dwóch przekazów wideo: z wnętrza instalacji, gdzie obecny był widz oraz z oddzielnego pokoju, gdzie przebywał artysta. Oba obrazy nakładały się na siebie, dając możliwość widzowi i artyście na bieżąco modyfikować efekt wizualny poprzez rysowanie. w ramach tego projektu mogły przenikać się, łączyć, zanikać, pojawiać się na nowo, zmieniać kształty i barwy.

Kolejną instalacją był labirynt, z podłogą pokrytą czujnikami ruchu, o nazwie "*Psychic Space*" (1971). Najbardziej znaną instalacją Kruegera stała się "*Videoplace*" przedstawiona w (1975) roku w Muzeum Sztuki w Milwaukee, będąca rozwinięciem idei "*Metaplay*". W projekcie tym, oprócz responsywności, znanej z pierwszego projektu, Krueger położył nacisk na zmysł dotyku, umożliwiając awatarom interakcje na wspólnej przestrzeni wizualnej. Projekt był w kolejnych latach rozbudowywany i wzbogacany o nowe zdobycze techniki. Zastosowano nowe oprogramowanie, lepsze komputery oraz akcesoria takie jak hełm i wirtualne rękawice⁶²⁴.

Po czterdziestu latach kształtowania się przestrzeni wirtualnej wciąż nie jest ona powszechną formą kontaktu. Światy wirtualne potrzebują doskonalszej i bardziej dostępnej technologii aby stać się konkurencyjnym miejscem dla ludzkiej aktywności, Ponadto, są one trudniejsze w obsłudze niż portale społecznościowe.

Projekt Ascotta posiadał tam swoje drugie życie pod postacią LPDT2, po udoskonaleniach LPDT3⁶²⁵. W przestrzeni wirtualnej Second Life można było zobaczyć spiralne morze i Wieżę Babel, złożoną z nieustannie budujących się wyrazów, wytwarzanych przez generator tekstu Gutenberga. Rzeczywista instalacja interaktywna Ascotta *plastic transactions* posiadała tam swoją wirtualną wersję. W pewnym miejscu pojawiały się awatary w formie liter, które

⁶²⁴ Ibidem, s. 95.

⁶²⁵ E. Ayiter, M. Moswitzer, S. Oh, *LPDT2: La Plissure du Texte*, źródło: Studylib, Art & Humanities, <[http://studylib.net/doc/15671752/"lpt2"--la-plissure-du-texte-2-elif-ayiter-stefan-glasau...](http://studylib.net/doc/15671752/)>, [dostęp: 23.06.2023], <<http://www.i-dat.org/roy-ascott-indaf-lpdt2syncretica/>>, [dostęp: 23.06.2023]

przekształcały się w różne postaci, rząd postaci zmieniał się wraz z upływem tekstu⁶²⁶. To pokazuje nieustanną inspirację człowieka używanym przez niego najpowszechniej kodem, językiem, który służy tutaj do osvajania i badania nowej przestrzeni, wirtualnego świata.

Przestrzeń interakcji, będąca metaforą miasta, zyskuje wsparcie w technologii i staje się sojusznikiem w cyberprzestrzeni. Jeśli zostanie odpowiednio wykorzystana, powinna stymulować rozwój, poznawanie, wzbogacanie i współtworzenie przyjaznego środowiska. Projektanci oraz odbiorcy podejmują wyzwanie tworzenia języka, który pomaga odkodowywać multiplikującą się rzeczywistość, mrowisko miliardowego społeczeństwa. Muszą jednak utrzymać delikatną równowagę pomiędzy byciem zbędnym dodatkiem, niezrozumiałym żargonem dla specjalistów, przewodnikiem po zawiłościach a jednocześnie być nowym narzędziem, które ciągle się rozwija.

Miasto, jaku uważa Walter Benjamin jest urzeczywistnieniem starego marzenia ludzkości o labiryncie, który w swojej komplikacji pasjonuje wciąż nowymi łamigłówkami⁶²⁷. Zygmunt Bauman dodaje, że błądzenie po centrum handlowym ma angażować do bycia w stałym ruchu, pozwala na doświadczania atrakcji, aby nie wychodzić z roli konsumenta na rzecz głębszych interakcji międzyludzkich⁶²⁸.

Przechodzenie przed semantyczny labirynt miasta może prowokować do artystycznego i naukowego komentarza. Przykładem użycia wirtualnego tekstu w interakcji z otoczeniem jest praca *Energy Passages*, autorstwa Moniki Fleischmann & Wolfganga Straussa. Na chodniku przestrzeni miasta były wyświetlane wyrazy, wpisywane przez gości wystawy- ludzi przechodzących ulicą i włączane przez system do kompozycji, każdy dzień prznosił w układ- odbicie, mieszaninę ponadczasowych znaczeń i codziennych sytuacji. Każdy wyraz uruchamiał otaczanie go przez inne będące z nim powiązane. Powstawało wrażenie uchwytywalności wypowiedzi miasta poprzez krótkie głosy pojedynczych jego mieszkańców, posiadającej zupełnie inną jakość niż miejska gazeta, czy program informacyjny⁶²⁹.

Dokumentacja oprócz funkcji porządkowania, weryfikowania i utrwalania wiedzy staje się współcześnie rodzajem dialogu z innymi użytkownikami, przybiera charakter manifestacji obecności. Dokumentowanie przebiega chwilami nieświadomie i odruchowo, a

⁶²⁶LPDT2 blog<<http://lpdt2.blogspot.com/>>, [dostęp: 23.06.2023]

⁶²⁷ W. Benjamin, *Zapiski i materiały*, [w] *Pasaże*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2005, s. 476.

⁶²⁸ Z. Bauman, *Nowa szybkość, nowa polaryzacja*, [w] *Globalizacja*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2000, s. 44.

⁶²⁹ M. Fleischmann & W. Strauss *PERFORMING DATA*, tłum .A. Brzezińska K. Koriat, wyd. Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2011, s. 104.

jednak pozostawia po sobie ślady uczestniczenia w sieci. Dokument staje się znakiem obecności, działania mówiącego o tożsamości.

Tworzenie map- ścieżek tras po których porusza się użytkownik połączonej rzeczywistości nie służy do późniejszego korzystania z nich, ani do dzielenia się wiedzą, ale jest rodzajem osobistego spektaklu jak postuluje Lissa Holloway-Attaway⁶³⁰. O ile oznaczenie- „tutaj jesteś” na mapie było oznaką dystansu i tylko chwilowej zgodności znacznika z podróżnikiem, w proponowanym ujęciu zamiast dystansu pojawia się włączenie w przestrzeń mapy. Telefon komórkowy z gps pozwala na zobaczenie siebie w postaci kropki na mapie ekranu i podzielenie się swoją lokalizacją z innymi. Natomiast uczestnik sieci, który może mieć kilka różnych wirtualnych wcieleń, innych w sieci blogów i innych w różnych portalach społecznościowych, tworzy sieć złożoną z różnych znajomych. W ten sposób powstają historie różnych aktywności, w postaci wpisów, podpisu lub zdjęć, które mają go reprezentować i przywoływać atmosferę miejsca z jego charakterem i bywalcami. Nasuwa się jednak refleksja, że tego typu pomnożenie wersji samego siebie może zamiast poznania bogactwa własnej osobowości wywołać poczucie rozproszenia, braku zakotwiczenia w jakimś punkcie charakterystycznej przestrzeni, jej nierozpoznawalności z powodu zbytnej złożoności. Baudrillard taki stan nazywa *katastrofą sensu*.

Możliwość przebywania w połączonej rzeczywistości stało się bodźcem do obserwowania aktualnego stanu naszej komunikacji. Czy zagubiliśmy się w bezdusznym rozwoju technologicznym, czy nadal jesteśmy w stanie operować na wielu semantycznych poziomach nowych obszarów znaczeń?⁶³¹w.

Nowe pokolenie informatyków operujących semantyką hipertekstu przekazuje umiejętności poruszania się w przestrzeni, gdzie informacje namnażają się bezustannie, nie tracąc przy tym fundamentów. namnażających się *informacji* bez utraty fundamentów. Jest to próba dostosowania uznanych kanonów wartości do nowych mediów. Pomocnym pojęciem staje się *mindware*, współczesne określenie obszaru pracy umysłu. *Aware* oznacza świadomość, software- to programy komputerowe. To pojęcie językowo łączy obszar współpracy człowieka z nowym narzędziem zaprojektowanym tak, aby ingerować w strukturę myślenia, w obszar kształtowania się sieci neuronowej. A jak twierdzą niektórzy badacze, każda ludzka aktywność zmienia strukturę DNA ciała, nadając tym samym charakter pokoleniu⁶³².

⁶³⁰ L. Holloway-Attaway, *Mapowanie mobilności – interfejs i ślad po człowieku*, dz. cyt., s. 153.

⁶³¹ J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, tłum. Sławomir Królak, Wyd. Sic, Warszawa 2005, s. 106.

⁶³² J. Tzei- Fei Wong, „A Co-Evolution Theory of the Genetic Code”, *PNAS*, U.S.A. 1975, s. 1912.

<<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC432657/>>, [dostęp: 23.06.2023], Zob. także:

<<http://www.wisegEEK.org/can-your-dna-change-during-your-life.htm>>, [dostęp: 23.06.2023].

Artyści dostrzegają procesy transhumanizacji. W ramach projektu *Mindware* w Lublinie 1-2.10.2011 miał miejsce performance *Public Avatar* Martina Baragi Bricelja⁶³³. Dwóch artystów wcielało się w publicznego awatara, a goście jako uczestnicy projektu artystycznego, mogli poprzez sieć wydawać polecenia chodzącemu po mieście awatarowi i obserwować jego działania. Artyści odgrywali różne warianty postaci, których zachowanie było relacjonowane na żywo za pomocą kamery⁶³⁴. Wykrzykiwali różne hasła, zaczepiali przechodniów zadając im pytania internautów, jeździli autobusem, tańczyli, śpiewali, realizując w ten sposób sugestywne ucieleśnienie kontaktu w rzeczywistości połączonej - *augmented reality*. Działania współczesnych mieszkańców miasta, korzystających z informacji ze smartfonów, są po części zależne od informacji odbieranych z sieci. Avatar Bricelja pokazywał tę zależność. Nieświadomie, jako członkowie społeczeństwa w procesie transhumanizacji jesteśmy awatarami realizacji wspólnych celów.

Na inny aspekt tego zagadnienia zwracają uwagę prace pokazujące powiązanie technologii ze światem przyrody, przypominając, że nasze wytwory nadal się połączeniem biologii i techniki. Przykładem może być projekt *Cykady* w Toronto, w trakcie którego użytkownicy telefonów uruchamiali czujniki wykrywające pole elektromagnetyczne uaktywniające dźwięki i światła „cykad”. Wysyłanie sygnału w świecie ludzi miało przypominać pierwotny sygnał i umiejscowić rozmówców na technologicznej łące.⁶³⁵

Analiza sygnałów z sieci komórkowych może dostarczyć ciekawych graficznie obrazów przemieszczania się użytkowników telefonów, które można analizować pod kątem dostępności infrastruktury miejskiej lub istnienia stref bezpieczeństwa. Tak działa aplikacja *Urban Mobs* stworzona przez firmy Orange i faberNovel⁶³⁶. Podsumowując można by wysnuć wniosek, że my ludzie, wyposażeni w różnego rodzaju sygnalizatory przemieszczamy się nadal podobnie do stada zwierząt obserwowanych przez przyrodników. Z perspektywy ogromnego biologizującego mechanizmu przyrody wewnątrz którego żyjemy cyborgizacja jest utopią, Czy doświadczenie estetyczne przestrzeni miejskich potwierdzałoby taka hipotezę. Jest na pewno inne i zmieniło się pod wpływem sztucznego otoczenia i nowoczesnych technologii. Użytecznym narzędziem badawczym wydaje się nadal *aisthesis*.

⁶³³ Strona projektu *Mindware* : <<http://www.mindware.art.pl/about.php>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁶³⁴ *Public Avatar*, Martin Baraga Bricelj 1-2.10.2011 w Lublinie:

<<http://www.mindware.art.pl/projects.php?p=7>>,

strona pracy: <<http://www.public-avatar.com/?page=about>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁶³⁵ N. Czegledy, *Zmiany paradygmatyczne w praktykach art& science* [w:] *W stronę trzeciej kultury*, dz. cyt., s. 134.

strona projektu *Cykady* : <<http://mobilelab.ca/portage/projects-cicada.html>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁶³⁶ *Urban mobs*, <<http://www.urbanmobs.fr/en/>>, [dostęp: 23.06.2023].

Nie przypadkiem kategoria ta pojawia się w dyskursach odbudowujących ideę całości. Doświadczenie posiadające jakość emocjonalną dzięki elementom estetycznym spaja doznania w całość. Można by więc powiedzieć, że obecność przeżyć estetycznych wydobywa z kształtowego przez człowieka sztucznego otoczenia miasta jego pierwotne, pochodzące z natury korzenie. Dostrzeżenie estetycznego wymiaru aktywności człowieka używającego technologii otwiera nowe możliwości dla kreacji artystycznej.

1.17. W kręgu transmedialnej rzeczywistości

Doświadczenie estetyczne, charakterystyczne dla procesu odbioru dzieła sztuki, jest zjawiskiem ciągle ewoluującym wśród odbiorców. Kontakt z dziełem sztuki to także kontakt z umysłem artysty, który pozostawił swoje piętno na materii nadając jej formę. Ten kontakt pozwala na dialog między sztuką a kulturą, gdzie artyści i odbiorcy nadają i odbierają komunikaty, kształtując je za pomocą osobistego, indywidualnego filtra osobowości. Medium sztuki, jako medium kontaktu, jest starsze i bogatsze niż język werbalny.

Przypominam oczywiste tezy z teorii sztuki, ponieważ wszystkie elementy tej opisowej definicji uległy daleko idącej przemianie w wyniku rozwoju wysoko zaawansowanych technologii. W latach 50. ubiegłego wieku, dokonał się przełom technologiczny, który zaowocował m.in. powstaniem pierwszych komputerów. Dopiero jednak wprowadzenie komputerów osobistych przyczyniło się do rewolucji we wszystkich sferach życia. Narzędzie to stało się kluczowe dla zjawiska telematyczności, czyli możliwości komunikacji na odległość. To właśnie dzięki komputerom możliwe stało się tworzenie wirtualnych profili osobowości, co z kolei otworzyło nowe środki wyrazu dla użytkowników sieci Internet. W efekcie powstała nowa przestrzeń kulturowa, w której możliwe stało się kreowanie i udostępnianie dzieł sztuki na całym świecie.

Cyfrowy zapis informacji pozwolił przenieść dokumentację fotograficzną, filmową w przestrzeń sieci. Dziś trudniej jest mówić o sztuce nowych mediów, skoro uczestniczą one w powstawaniu większości dzieł artystycznych, lub służą do ich zapisów. Wydzielony obszar *nowych mediów* rozrasta się. Termin „postmedialność”, lub określenie „sztuka postmedialna” oznacza jedynie koniec nowomiedialności. Piotr Celiński określa tę sytuację następująco: „Postmedialny stan komunikacyjnego świata, w którym się znaleźliśmy, należy jednak postrzegać raczej w kategoriach postępującej emancypacji komunikacyjnej niż jako schyłek medialności.”⁶³⁷ Rodzi się pytanie jak nazwać sztukę, która wykształciła się z obszaru sztuki nowych mediów? Nie jest to wyłącznie problem nazewnictwa, ale także merytorycznego opisu

⁶³⁷ P. Celiński, *Cyfrowy kod i bazy danych*, Wyd. UMCS, Lublin 2013, s. 206.

w kategoriach, które odwoływałyby się do cech wspólnych tej grupy dzieł. Obszary działań takie jak sztuka robotyczna, bio-art, nano-art czy też sztuka przy użyciu nanotechnologii są bardziej specyficzne.

„Każde medium było kiedyś nowe”, przypomina Marcin Składanek⁶³⁸. Domenico Quaranta podkreśla, że nowe media pojawiając się w polu sztuki zmuszają do przemyślenia dotychczasowych środków wyrazu⁶³⁹. Sztuka nowych mediów jest więc określeniem bazującym na ujęciu czasu, na teraźniejszym etapie rozwoju sztuki. Na przełomie lata 60. i 70. Ukształtowała się sztuka nowych mediów, w kolejnych dwóch dekadach wypracowała swoje środki produkcji i dystrybucji. Quaranta podkreśla jej znaczenie jako łącznika między sztuką nauką i technologią⁶⁴⁰.

Artyści zaczęli wykorzystywać technologię mass mediów w swoich dziełach. Mimo, że rozwój grafiki projektowej i zapisu dźwięku oraz obrazu, nastawiony był na doskonalenie medium, z myślą o uzyskaniu dostępu do jak największej ilości użytkowników, to kiedy udało się osiągnąć efekt masowego przekazu, kultura odpowiedziała potrzebą elitarności. Pojawiły się limitowane edycje płyt video i CD. Tego typu dialektyka twórczości dostrzegalna jest w całej historii sztuki. „Sztuka i technika, tworzące nierozdzielną jedność w starożytności, lecz rozchodzące się coraz dalej i głębiej w czasach nowożytnych, zadają się zwracać ku sobie i – nie tracąc swoich cech swoistych ani właściwej z nich każdej z nich autonomii – ujawniać głębokie pokrewieństwo w ramach najszerszej pojętej rzeczywistości, którą nie tylko zmieniają i bogacą, ale i – jak zauważył Heidegger – odsłaniają w jej prawdzie.”⁶⁴¹ W sztuce współczesnej uległo przyspieszeniu tempo przechodzenia od fascynacji możliwościami jakie stworzyła rewolucja technologiczna do dramatycznych w tonie prognoz końca sztuki. W

W czasach panowania awangardy próbowano sprawdzić dokąd sięga granica działań, które można włączyć w obręb zjawisk artystycznych. Czasy postmodernistycznego wyczerpania towarzyszyły rozwijającym się nowym mediom sztuki, fotografii, filmu, komputera. Obok przekonań, że skoro już w polu sztuki otwartej zaciera się granica tego, co sztuką być nie może, zostały już przekroczone granice przestrzeni zarezerwowane dla sztuki, przez wszystkie możliwe zaskoczenia awangardy i post-awangardy, technologiczne narzędzia dostarczyły nowych mediów sztuki, a więc sztuki kształtowanej nieco odmiennie niż

⁶³⁸ M. Składanek, *Transmedialność i postmedialność-dialektyka konwergencji oraz dywergencji w nowych mediach* [w:] *Sztuka w przestrzeni transmedialnej*, red. T. Załuski, Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, Łódź 2010, s.75, R. W. Kluszczyński, *Między autonomią a hybrydycznością. Wprowadzenie do sztuki nowych mediów*, „Kwartalnik filmowy”, 2013, nr 82, s. 159.

⁶³⁹ D. Quaranta, *Beyond New Media Art.*, wyd. Link Editions, Brescia 2013, s.27.

⁶⁴⁰ E. Wójtowicz, *Sztuka w kulturze postmedialnej.*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2016, s.337.

⁶⁴¹ Cyt.za: W. Stróżewski, *Dzieło techniki*, [w:] *Dialektyka twórczości*, PWN, 1983 Kraków, s.110.

do tej pory. Pole odkryć artystycznych i estetycznych nie wyczerpało się, została zauważona i musiała zostać zaakceptowana nowa, rozrastająca się gałąź działań artystów. „Każdy nowy kierunek – powie Wallis – każde wybitne dzieło sztuki modyfikuje ujęcie dziejów. Pozwala zauważyć związki, których wcześniej nie dostrzegaliśmy. Tę ważną deklarację podtrzymuje Wallis nawet wtedy, kiedy inni teoretycy wieszczą zmierzch sztuki i całkowite zerwanie z tradycją.”⁶⁴² To jest w moim odczuciu właściwe rozumienie złożoności zjawiska sztuki, które nie jest jednorodne, nie ma zbioru jedynych właściwych, naczelných reguł tworzenia i odbioru, hierachii ważności jej kierunków. Jest to zjawisko, które samo siebie nieustannie definiuje, z naszej potrzeby określenia charakterystyki kultury człowieka.

Media cyfrowe stały się metamedium. jeśli nie są bezpośrednim polem działań, umożliwiają dzięki wirtualnej sieci transmisję, dokumentację⁶⁴³. Czasy współczesne wyznaczają obecność sztuki w środowisku człowieka według tempa innowacji technologicznych. Rozwój cyfrowych mediów kontaktu wpłynął na kształtowanie sztuki w sposób nieodwracalny. W miarę postępującej interaktywności działań artystycznych, coraz bardziej złożone sieci komunikacyjne pozwalają na nieliniowe interakcje i połączenia między różnymi rodzajami mediów. Dzięki temu powstają spektakle multimedialne oraz innowacyjne formy sztuki, które zachęcają do dalszych eksperymentów.

Warto zauważyć, że dzięki nowym mediom, interaktywny performer może uzyskać całkowitą kontrolę nad swoim systemem nerwowym, co pozwala na manipulowanie nim na odległość. Tym samym się staje się *ciałem otwartym*, a performer kanałem za pomocą którego może poruszyć ręką innego człowieka⁶⁴⁴. Jest to manifestacja osiągnięcia z odległości do przestrzeni ciała drugiej osoby, czyli zjawiska telematyczności. W działaniach sztuki bio-artu artyści eksplorują potencjał kreacji żywego organizmu. Natomiast sztuka robotyczna jest próbą refleksji nad możliwością odwzorowania biologicznego organizmu w materii nieożywionej oraz nad przekształceniem go w kod cyfrowy⁶⁴⁵

⁶⁴² T. Pękala, *Monistyczne i pluralistyczne koncepcje w dziełach sztuki*, [w:] M. Wallis. *Wybór pism estetycznych*, dz. cyt., s. LXI.

⁶⁴³ A. Kay i A. Goldberg zauważają komputer jako naczelną i pierwsze metamedium, miejsce połączenia różnych mediów które już istnieją i które zaistnieją w przyszłości. A. Kay, A. Goldeberg, *Personal Dynamic media*, Computer, March 1977, 10 (3):31-41, s. 403, źródło: <<http://augmetingcognition.com/assate/Kay1977.pdf>>, [dostęp: 23.06.2023]; M. Składanek, *Tworzywo bez właściwości – technologia cyfrowa jako metamedium*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2011, nr 1 (9), s. 39, źródło: <<http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.ojs-issn-2084-3860>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁶⁴⁴ R. W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, dz. cyt., s. 85; P. Zawojński, *Destrukcyjność versus wspomaganie ciała w cyberprzestrzeni. Przypadek Stelarca*, „Kultura Współczesna”, 2000, nr 1–2, <<http://www.zawojnski.com/2006/04/19/destrukcyjnosci-versus-wspomaganie-ciala-w-cyberprzestrzeni-przypadek-stelarca/>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁶⁴⁵ Bio-art.: M. Bakke, *Bio-transfiguracje*, dz. cyt.; sztuka robotyczna: E. Kac, *Foundation and Development of Robotic Art*, „Art Journal”, 1997, vol. 56, No. 3; J. Drucker, *Digital Reflections: The Dialogue of Art and*

Wszystkie te koncepcje pokazują, że cyfrowe media kontaktu przyczyniły się do powstania nowatorskich form sztuki, które pozwalają na interaktywne eksplorowanie rzeczywistości, w której żyjemy. Stworzone za pomocą tych mediów dzieła sztuki z pewnością wzbogacą nasze doświadczenie estetyczne i pomogą w lepszym zrozumieniu współczesnego świata, którego duża część znajduje się w przestrzeni wirtualnej i połączonej (*augmented reality*). Poprzez doświadczenie sztuki mediów przeżycie estetyczne poszerza się o nowe pola odczuć, pozwalając odnaleźć się w symulakrycznych komunikatach popkultury. Potrzeba sztuki jako formy kreacji i zdolność rozumienia jej sensu jest kluczem do ludzkiego bycia. Możliwe przyszłe zmiany technologiczne lub genetyczne mogą diametralnie zmienić zjawisko sztuki, ale unikalny kontakt, postrzeganie oraz kreacja pozostaną jego nieodłącznymi elementami.

Współczesne środowisko człowieka ulega coraz silniejszym przekształceniom cywilizacyjnym, co wpływa na poszerzenie znaczenia kreacji. Otaczające nas przedmioty posiadają szereg twórców, co niesie ze sobą szereg złożonych wrażeń w odbiorze. Jednakże, które z tych przedmiotów mają na tyle silny wpływ na wnętrze jednostki, aby zasłużyć na miano dzieła sztuki?

Może się okazać, że decyzja ta zależy od momentu w życiu człowieka, a nie od samego dzieła. Jest to spowodowane szeregiem czynników, które powodują, że materialny efekt kreatywnych przekształceń zmienia się w unikalną konfigurację w umyśle. Widziane i przeżywane przez tę osobę dzieło wpływa na nią i staje się ważnym elementem w kompozycji jej życia. Czy powtarzalność tego zjawiska u innych jest rzeczywiście potwierdzeniem bycia dzieła sztuki? Trudno w stosunku do tak złożonych problemów aksjologicznych przesądzać czy wartość dla grupy jest cenniejsza niż wartość dla jednostki jeśli przedmiotem refleksji są zagadnienia estetyczne. W sytuacji kiedy dochodzi do kolizji wartości z różnych pól aksjologicznych zawodzą uogólnienia wśród których racje przetrwania z uzasadnionych przyczyn przesłaniają pole widzenia⁶⁴⁶.

Najwięcej pytań obecnie dostarcza sztuka bio-art. Na przykład czy ingerować biologicznie w organizmy, żeby zobaczyć świecącego w ciemności królika którego wyhodował Eduardo Kac⁶⁴⁷. Chociaż Kac utrzymuje, że nie zrobił krzywdy królikowi, nie wiadomo co zrobią jego naśladowcy. Czy wstrzykiwanie sobie osocza konia przez Marion Laval nie jest

Technology, „Art Journal”, 1997, vol. 56, No. 3, s. 60-67; R. W. Kluszczyński, *Sztuka i kultura robotów. BILL VORN i jego histeryczne maszyny*, CSW Łaźnia, Gdańsk 2014.

⁶⁴⁶ Pytanie o wartość jednostki dla grupy może stać się istotne w takiej sytuacji.

⁶⁴⁷ E. Kac, *Telepresence and Bio Art. Networking Humans, Rabbits, and Robots*, dz. cyt., s.10.

niepotrzebnym, nieprzyjemnym zabiegiem na które zwierze nie wyraziło zgody?⁶⁴⁸ Czy performerka nie robi sobie krzywdy, a przede wszystkim, czy tego co ma do powiedzenia nie można pokazać w inny sposób? W momencie kiedy nie postawimy granicy w działaniach twórcy, on będzie je przekraczał. Gdyby podczas performance *Rhythm 5* Mariny Abramović nie zareagowali widzowie, performerka mogłaby zginąć w niebezpiecznym dla siebie działaniu⁶⁴⁹. W niczym nieskrępowanym działaniu człowieka musi być granica, wolność jako wartość wystarczy, że będzie właściwie rozumiana. Czy istnieje taka możliwość, że właściwie rozumiane, a więc tworzone w ten sposób wartości estetyczne nie będą tworzyły konfliktu z innymi ważnymi dla człowieka?

Poprzez doświadczenie estetyczne reagujemy na archetypy. Z jednej strony tworzenie grup o podobnych zainteresowaniach w społeczeństwie sieci jest odpowiedzią na potrzebę wspólnoty i może też być wyrazem głęboko wpojonej chęci porządkowania informacji. Nie bez znaczenia jest również wpływ biologii na rozwój technologii. Tkanka wytworzona technologicznie, z powodu decydującego biologicznego czynnika, może przybierać analogiczne cechy do występujących w przyrodzie. Dzięki temu jesteśmy w stanie tworzyć coraz bardziej zaawansowane i skomplikowane systemy, które mogą imitować procesy biologiczne. Przykładem takiego podejścia jest biotechnologia, która tworzy nowe sposoby komunikacji między organizmami żywymi a maszynami. Jednym z największych wyzwań, które stoi przed nauką i technologią, jest stworzenie systemów sztucznej inteligencji, które będą w stanie tworzyć programy i podejmować skomplikowane decyzje. Otwarte pozostaje pytanie o aksjologiczne uwarunkowanie takich decyzji. Sztuka sygnalizuje te problemy.

1.18. Kondycja postmedialna. Estetyka Lva Manovicha

Terminu „kondycja postmedialna” użyła w 1999 roku Rosalind Krauss opisując internet jako medium komunikacji i sztuki oraz upowszechnienie sztuki instalacji⁶⁵⁰.

„Niektórzy badacze ogłosili narodziny epoki postmedialnej, w której media przestały wyznaczać autonomiczne nurty sztuk nowych mediów, lecz budują całościową postać sztuki zorganizowanej według logiki nowych mediów. Najnowszą postacią procesów hybrydyzacji tworzy dialog między sztuką i nauką, rozwijający się na fundamencie technologicznym.”⁶⁵¹

⁶⁴⁸ D. Brick, <<*Que le cheval vive en moi*>>ou quand l'art conterprorain explore <<la part animale>>, 2011, *De Belles choses*, źródło: <[⁶⁴⁹ N. Spector, *Marina Abramović*, źródło: Muzeum Guggenheim, <\[^{https://www.guggenheim.org/artwork/5190}>, \\[dostęp: 23.06.2023\\].\]\(https://www.guggenheim.org/artwork/5190\)](https://debelleschoses.com/2011/04/16/<<-qu- le-cheval-vive-en-moi->>-ou-quand-l-art-conterprorain-explore-<<-la-part-animale->>>/>>,^[dostęp: 23.06.2023]</p></div><div data-bbox=)

⁶⁵⁰ R. Krauss, *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*, Wyd. Thames & Hudson, Londyn 1999; E. Wójtowicz, dz. cyt.

⁶⁵¹ R. W. Kluszczyński, *Między autonomią a hybrydycznością*, dz. cyt.

Sztuka postmediów jest obszarem, gdzie nowe media są wszechobecne, i chociaż przestają być nowym, dopiero wyznaczonym, rozwijającym się obszarem, to z całą pewnością nie jest to etap post. Nadal czekamy na pełniejszy dostęp do doskonalszych komputerów, mediów przenośnych, ułatwiających komunikację, oraz na wypracowanie dla nich rozwiązań kulturowych. Po kilkudziesięciu latach powszechnej obecności mediów wyrosło już pokolenie użytkowników, które przekroczyło barierę obcości wobec mediów cyfrowych.

Zmiana technologiczna spowodowała zmianę mentalną, która stała się wyzwaniem także estetyków i teoretyków sztuki. Zgodnie z poglądami Lwa Manovicha, media sztuki uległy daleko idącemu przemierzaniu, co skutkuje trudnościami w określeniu dzieła sztuki według medium. W związku z tym, konieczne jest wypracowanie innych kategorii, które pozwolą na lepsze zrozumienie współczesnej sztuki.⁶⁵² Warto podkreślić, że medium sztuki stanowi jedynie środek wyrazu i ta jego rola jest wciąż ważna w także nowych, transmedialnych zestawieniach oraz hybrydalnych formach.

Należy jednak zwrócić uwagę, że obecność medium sztuki nie jest na stałe określona przez ustaloną formę czy postać, która była znana w przeszłości. Medium jest jedynie materiałem wykorzystywanym przez artystę, który może kreować dzieła sztuki w różnorodny sposób. Wobec tego, koncepcja postmedium mogłaby sugerować, że mamy do czynienia z inną postacią sztuki, nie posługującą się tradycyjnie rozumianym medium.

Lev Manovich, w swoich rozważaniach na temat programu nowej estetyki, wprowadza pojęcie estetyki postmedialnej⁶⁵³. Jednym z kluczowych pojęć tej koncepcji estetyki pozostaje nadal doświadczenie, którego integralną częścią są nowe bodźce powstające w procesie przetwarzania i organizowania informacji przez odbiorcę, który jest zarazem ich użytkownikiem. Jest w niej istotne, tak jak wcześniej, doświadczenie, odbiorca zostaje nazwany użytkownikiem, bodźce, informacje, danymi, które odbiorca przetwarza i organizuje.

Dla Manovicha specyfiką obecnego czasu jest zwiększenie przetwarzania informacji. Komunikacja, codzienna praca, rozrywka są kształtowane przez media kontaktu, specyfikę i oprogramowanie konkretnych narzędzi. Nawyki, „zachowanie informacyjne” (information behaviors) kształtują tożsamość jednostki i grupy, całego społeczeństwa informacyjnego⁶⁵⁴. Mózg i system nerwowy zmieniają się i adaptują się do środowiska określonej technologii.

⁶⁵² L. Manovich, *Post-media aesthetic*, <http://manovich.net/index.php/projects/post-media-aesthetics>, [dostęp: 16.10.2017], s.12.

⁶⁵³ L. Manovich, *Post-media aesthetic*, dz. cyt., s.12; L. Manovich, *Estetyka postmedialna*, 2001, tłum. E. Wójtowicz, [w:] *Redefinicja pojęcia sztuka*, red. J. Dąbkowska-Zydroń, Wyd. Wyższa Szkoła Nauk Humanistycznych i Dziennikarstwa, Poznań 2006, s. 108.

⁶⁵⁴ L. Manovich, *Post-media aesthetic*, dz. cyt., s. 8.

Przykładowo, ikona dyskietki wciąż symbolizuje ikonę dyskietki jako komunikat „zapisz”, chociaż dyskietki jako forma zapisu danych przeszły już do historii. W programie QuickTimePlayer interfejs przypomina odtwarzacz wideo⁶⁵⁵. Staramy się zachować kulturową ciągłość znaczeń, adaptować technologię do utrwalonych form kontaktu i obsługi.

Powiązanie estetyki określanej jako postmedialna, z konkretnym medium może być kłopotliwe, dlatego, że medium komputera, jako główne, wykracza poza estetykę, natomiast inne media technologiczne, oprogramowanie, szybko ewoluują. Manovich nazwał komputer strategią porządkowania danych i zachowań użytkownika.

W związku z kłopotami w nazewnictwie estetyka postmedialna zmuszona jest do posługiwania się metaforami, czego przykładem może być słownictwo w koncepcjach związanych z sieciami komputerowymi. Koncepcja estetyki postmedialnej Lwa Manovicha ma pomóc w postrzeganiu kultury jako całości. Może to odbywać się przez potraktowanie wcześniejszych wydarzeń i osiągnięć artystycznych, a nawet doświadczeń estetycznych, jako zbioru informacji, danych, które odbiorca przetwarza i organizuje stając się ich użytkownikiem.

W ten sposób Giotto di Bondone, malarz wczesnego renesansu i Sergei M. Eisenstein, modernistyczny filmowiec stają się ważnymi postaciami w historii informacji⁶⁵⁶. Giotto wynalazł nowe sposoby na organizację danych na statycznej, dwu i trójwymiarowej powierzchni. Eisenstein był pionierem w zakresie organizacji danych w czasie i ich odpowiedniej koordynacji, aby wywrzeć maksymalne wrażenie na odbiorcy. Wśród projektantów informacji obok Alana Kaya (autor języka programowania Smalltalk), Tima Bernersa-Lee (współtwórcy WWW) znalazł by się również Giotto, Eisenstein czy Leon Battista Alberti, który opracował zasady perspektywy linearnej⁶⁵⁷.

W tradycyjnych analizach dotyczących medium jakim posługuje się sztuka zwraca się uwagę na treści i formę dzieła, bardziej pod kątem intencji autora niż reakcji odbiorcy. Z kolei program software jest od początku tak budowany, aby był dostosowany do operacji użytkownika, jego możliwości i zachowania. W takim ujęciu można myśleć o kulturze i jej częściach, w tym o sztuce jako szczególnym oprogramowaniu. Ten proces przeniesienia uwagi na odbiorcę miał miejsce m. in. w badaniach nad tekstem już od lat 70. ubiegłego wieku⁶⁵⁸. W myśl wielu koncepcji powiązanych ze zwrotem komunikacyjnym podkreślano, że czytelnik tworzy

⁶⁵⁵ Ibidem, s.11; L. Manovich, *Estetyka postmedialna*, dz. cyt., s. 113.

⁶⁵⁶ L. Manovich, *Post-media aesthetic*, dz. cyt., s. 6.

⁶⁵⁷ Ibidem; L. Manovich, *Estetyka postmedialna*, dz. cyt., s.109, L.B.Alberti, *De Pictura*, 1435, tłum. ang. J. R. Spencer. New Haven: Yale University Press. 1970, <<http://www.noteaccess.com/Texts/Alberti/index.htm>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁶⁵⁸ L. Manovich, *Post-media aesthetic*, dz. cyt., s. 10, L. Manovich, *Estetyka postmedialna*, dz. cyt., s.112.

własny tekst, co zwiększa liczbę możliwych odczytań uzależniając je od przyjętej strategii interpretacji⁶⁵⁹. Projektant interfejsu, oprogramowania, bada sposoby wykorzystywania go przez użytkowników, to jest punkt wyjścia stworzenia dobrego programu.

Manovich zakładając istnienie takiego projektu kulturowego, zdaje sobie sprawę, że w praktyce pojawiają się zaskakujące, nieprzewidywalne zmiany. Dla niego używanie płyt winylowych przed DJ-ów i remiksowanie starych utworów jest przykładem ich nieprzewidzianego użycia⁶⁶⁰. Sztuka jest odwiecznym cytowaniem i jednoczesnym przekształcaniem prac artystycznych, jakże więc mogłoby to ominąć ich zapis?

1.19.Sztuka śladem umysłu

W zmienionym środowisku, również ciało, wykształcone w obecności technologii, potrzebuje jej, ale zarazem sztuki, która towarzyszy w nieustannym procesie osvajania zmian i emocjonalnego komentarza.

Sztuka konceptualna wydaje się najbardziej wykraczającą poza medium, oraz artefakt, jednak należy pamiętać, że właściwym medium sztuki są tutaj myśli i przekazywane przez artystę idee, właściwe sztuce.

Zachodzi pytanie czy aspekt intelektualny, refleksja teoretyczna może być zaklasyfikowana jako przeżycie estetyczne. Albo można stwierdzić, że sztuka konceptualna jest jedynie obszarem rozwoju pewnej myśli o sztuce z pogranicza teorii i filozofii, ale nie sztuki. Lub też, że w sztuce przeżycie estetyczne nie zawsze występuje.

„Konceptualizm (...) odwołał się do umysłu jako siły, uzdolnionej do generowania pojęć oraz do tworzenia systemów logicznych – a zatem systemów wartościowania. Z tą właśnie zdolnością sztuka konceptualna związała sferę doświadczenia i sferę emocjonalności. Emocjonalność w tym rozumieniu to (...) przeżycie, które jest częścią procesu ukorzeniania się sztuki, jej własnej świadomości. W swej najgłębszej warstwie etycznej jest to proces ukorzeniania się nas samych w bycie. Człowiek tak pojmowany – to nie sentymentalny fakt, lecz twórcza inteligencja. To przeżyta i uświadomiona aktywność samotworzenia.”⁶⁶¹

Podział na pracę intelektu oraz przeżywanie mógłby być rozumiany jako realizowany w polu nauki gdzie dominuje pierwszy, oraz w polu sztuki gdzie dominuje drugi. Te sposoby

⁶⁵⁹ Zwrot językowy w filozofii: R. Rorty, *Wittgenstein i zwrot lingwistyczny*, Homo Communicativus, 2007,1(2), UAM Poznań 2007, s.13-28; *The Linguistic Turn:Recent Essays in Philosophical Method*, red. R. Rorty, University of Chicago Press, Chicago 1967; A. M. Kaniowski, *Filozofia po lingwistycznym zwrocie*, Teksty Drugie: teoria literatury, krytyka, interpretacja nr 5-6, 93-105, źródło: <bazum.muzhp.pl>, [dostęp: 23.06.2023]

⁶⁶⁰L. Manovich, *Post-media aesthetic*, dz. cyt., s. 7; Tenże, *Estetyka postmedialna*, dz. cyt., s 110.

⁶⁶¹ A. Kępińska, *Dotrzeć do »niemożliwego«*, „Kultura Współczesna. Teoria, Interpretacje, Praktyka”, 1999, nr 3(21); M. H. Zdanowicz, *Refleksja konceptualna w sztuce polskiej. Doświadczenia dyskursu: 1965-1975*, red. P. Polit i P. Woźniakiewicz, CSW Zamek Ujazdowski, Warszawa 2000., [Kat. wyst.]

reagowanie ściśle ze sobą powiązane występują na obu obszarach, a ich dominacja na jednym lub drugim nie jest oczywista.

Problem zaczyna się kiedy człowiek dostrzega piękno idei, zauważa wartość samych rozwiązań intelektualnych i przeżywa ją emocjonalnie.” Pytanie o sztukę staje się tu sposobem tworzenia sztuki przez tego, kto pyta.”⁶⁶²

„Artysta konceptualny w pomysłowy sposób – pisze Berleant – bada estetyczne możliwości świadomości”. Konceptualista pokazuje, czym faktycznie (nie w nowoczesnym teoretyczno-utopijnym projekcie) jest estetyka. Nie „czystym ćwiczeniem estetycznym”, nie konstatacją, że zmysły działają, lecz że jest coś do obejrzenia lub wyobrażenia. W proces ten angażujemy całe swoje ludzkie kompetencje, wiedzę, aktualne dyspozycje, stany emocjonalne. Estetyka, dzięki świadomości percepcji, jest też wyobrażeniem tego, co niewidoczne, staje się częścią rozumienia, ale i pragnieniem zobaczenia, jest też namiętnością. Konceptualizm jest sprzeciwem wobec redukcji estetyczności, jaką funduje jej domniemana autonomia, sprzeciwem wobec jednowymiarowości estetyki.”⁶⁶³ W moim odczuciu jest również pokazaniem, że doświadczenie estetyczne może się oprzeć na fundamencie rozumienia, poznawania sztuki, można „przeżywać rozumienie”. Sztuka gdzie pojawia się pytanie o nią samą nie dociera na swoje peryferia, tylko przeciwnie rozwija się jako element bardzo szczególnej refleksji, która w tym polu jest najbardziej nieskrępowana, ale widzi największą wartość właśnie w świadomości procesu.

Można by powiedzieć, że przestrzeń myśli to jedyny obszar występowania tego przeżycia, jednak zachodzi ono podczas obecności artefaktu. W sztuce konceptualnej przedmiot wykonany przez artystę pozwala na powstanie artefaktu w umyśle odbiorcy, w postaci idei, którą można też przeżyć estetycznie. Jest więc nadal obecne medium sztuki, materia, która w kontekście najnowszych osiągnięć podważa potoczne powątpiewanie w materialność myśli. Impulsy neuronowe, procesy chemiczne zachodzące w ludzkim ciele są również jak najbardziej materialne, chociaż wyszczególnienie niewielkich jednostek materii z dokładnością do poszczególnej myśli w jej specyfice, do neuronowego impulsu, jego dokładnego chemicznego składu jest jeszcze marzeniem naukowców⁶⁶⁴.

⁶⁶² „Dziełem sztuki nie jest to, co jest, lecz to, co się staje. Badać dzieło sztuki, to przede wszystkim badać, jak ono nam się zjawia, w jakim jest stosunku do nas – a nie badać wyłącznie to, co jest statyczne. Jest to usytuowanie obserwatora i przedmiotu obserwowanego w tym samym planie Istnienia.” cyt. B. Jasiński, *Sztuka zamiast filozofii*, „Sztuka i Dokumentacja”, 2012, nr 6, s. 105.

⁶⁶³ W. Kazimierska-Jerzyk, *Obraz a idea. Estetycznoantropologiczne paradoksy sztuki konceptualnej*, <<https://bazhum.muzhp.pl/>>, [dostęp: 23.06.2023]

⁶⁶⁴ P. Churchland, T. J. Sejnowski, *Perspectives on Cognitive Neuroscience*, *Science*, Nowy Jork 4 November 1988, vol. 242, s. 741-745, wyd. American Association for the Advancement of Science, s.744; A. Koob, *Tam*

W pewnym sensie medium sztuki jest umysł artysty, traktowany jako umysł ucieleśniony połączony z wrażeniami⁶⁶⁵. Ten specyficzny rodzaj umysłu umie je uzewnętrznić, część siebie zapisać w materii. Środki zapisu tego zjawiska się zmieniają, do tego stopnia, że w stosunku do kreacji artystycznej robotów pojawiają się głosy, aby traktować robota za autora, nie tylko jako twórcę programu i hardware robota⁶⁶⁶.

Umysł stara się wyzwolić z ciała i m.in. poprzez osiągnięcia naukowe przekształca materię, zdobywając nad nią pełniejszą kontrolę, co jest też formą uzyskania większej władzy nad ciałem, dającej wrażenie wolności. Pragnienie wyzwolenia przeradza się w znajomość przekształcenia ciała, które jest łącznikiem ze światem i najważniejszym narzędziem jednocześnie.

Sztuka również, tak, jak nauka, prowadzi umysł w kierunku tworzenia, kreacji nieuwarunkowanej biologicznymi wyznacznikami i swobodnego utrwalania angażującej wizji. W momencie, kiedy człowiek wkracza w inne środowisko, będące wynikiem jego własnych przekształceń, których ostatecznego skutku nie zna, sztuka staje się jednym z przewodników, przypominając odbiorcy jego najsilniejsze obszary uczuć. W doświadczeniu estetycznym, zbudowanym z doświadczeń pokoleń powtarzają się sposoby reagowania i najsilniejsze prezentowane przez sztukę motywy przeżyć, na które, będąc człowiekiem, nie można pozostać obojętnym, mimo tego, że zmieniają się style, media i mentalność epoki.

Próba przekroczenia uwarunkowań i uniezależnienia od biologiczności wywołuje sprzężenie zwrotne. Technologia zaczyna być biologiczna, odkrycie kodu zapisu genów i doskonalenie wiedzy o organach pozwala coraz w większym stopniu manipulować żywym organizmem. Trzeba podkreślić pozytywne efekty tego procesu, w którym software i hardware komputera pozwalają na doskonalenie protez.

Wnętrze sakralne, będące domem dla duszy, stanowi inspirację dla człowieka, będąc jednocześnie wynikiem interakcji między naturą a przekształceniem dokonanym przez

gdzie rodzą się myśli, „Wiedza i Życie”, *Kim jesteśmy*, nr spec. 05/2010; A. Koob, *U źródła naszych myśli*, Wyd. Sonia Draga, Katowice, 2010.

⁶⁶⁵ Zgodnie z teorią umysłu ucieleśnionego na procesy w nim zachodzące ma wpływ całe ciało interreagujące ze światem. Mózg nie jest osobnym organem, w którym jedynie zachodzą procesy obliczeniowe. F. J. Varela: *The Embodied Mind: Cognitive science and Human Experience*, MIT Press, Cambridge 2017;

M. Wilson, *Six views of embodied cognition*, „Psychonomic Bulletin & Review”, 2002, 9(4), <<https://philarchive.org/archive/ADAEC-2>>, [dostęp: 23.06.2023].

Embodied aesthetics: proceedings of the 1st International Conference on Aesthetics and the Embodied Mind, 26th-28th August 2013, ed. A. Scarinzi, Philosophy of history and culture, vol. 34, Leiden, Netherlands 2014, Brill, (BG UMCS online), [dostęp: 23.06.2023].

⁶⁶⁶ Przykład robota wykonującego rysunki: *Robot named Paul*, autor: Patrick Tresset, *Patrick Tresset. Rysy ludzkie i sztuka kreatywnych maszyn*, dz. cyt.; Patrycja Maksylewicz, *Kreska*, Instalacja interaktywna, 2014, <<http://www.intermedia.asp.krakow.pl/dyplomy/kreska>>, [dostęp: 23.06.2023].

człowieka. Jest to przestrzeń harmonijnie uporządkowana, dążąca do znalezienia nieuchwytnego elementu, który odróżnia życie od martwoty, mając na celu potwierdzenie nieśmiertelności istnienia.

Cyfrowy kod, jako eteryczny wytwór technologii, umożliwia komunikację i wywołuje marzenia o możliwości zapisu ludzkiej duszy. Stanowi on współczesny nośnik informacji, kształtujący wirtualne świątynie, które przypominają nam, że przestrzeń sacrum powstaje przede wszystkim w umyśle odbiorcy i potrzebuje jedynie impulsu z otoczenia.

1.20. *Ajolos* Andriy Link

W listopadzie 2011 roku w Lublinie, w kościele Ewangelicko- Augsburskim pw. Św. Trójcy odbyła się wystawa *Aiolos* Andriy Linka⁶⁶⁷. Mitologiczny bóg wiatru Aiolos, w wygenerowanej przestrzeni internetowej wchodzi w interakcje z tekstem pisany przez widzów. *Ajolos*, czyli bóstwo wiatru, to tytuł pracy Andriy Linka. Mamy tutaj do czynienia z sytuacją kiedy program komputerowy ingeruje w zapis interaktywnego kontaktu uczestników wystawy. Dokonuje niewielkich przekształceń, niczym podmuch wiatru, jest trzecim rozmówcą. Połączone klawiatury powodują, że zapis, kilku ludzi używających naraz klawiatur, jest chaotyczny, chyba, że uczestnicy wypracują system porozumienia, umożliwiającą uzyskanie własnego czasu na wypowiedź. Goście wystawy pisali różne rzeczy, sentencje, onomatopeje, czasem powstawał abstrakcyjny zapis, a innym razem pojawiała się niewielka ingerencja programu, nie zawsze zauważalna.

Dialog pewnego wygenerowanego przez artystę bytu, oraz grupy odbiorców w przestrzeni kościoła zyskał szczególną wymowę, ze względu na miejsce otoczone szacunkiem, skłaniające do refleksji nad aspektem duchowości, co niewątpliwie wzbogaca przeżycie i doświadczenie estetyczne. Sztuka świecka w świątyni religijnej poprzez kontrast, tym bardziej zwraca uwagę na atmosferę, wyraz i znaczenie miejsca. Panująca w nim atmosfera jest też inspiracją dla artysty, może też sprzyjać wzbogaceniu przeżycia estetycznego o element przeżycia religijnego w subtelny, nieświadomy sposób. Nastrój powagi i uroczystości nadaje świeckiemu dziełu sztuki szczególnie wyraz.

Przedstawiony przykład stanowi ilustrację kreacji, w której splatają się trzy gałęzie ludzkiej aktywności: doświadczenie sacrum, nauka i estetyka. Wzbudza to pytanie dotyczące medium sztuki użytego w tym kontekście, które w tym przypadku przybiera formę instalacji, łączącej obraz i dotyk klawiatury. Wnętrze kościoła, na skrzyżowaniu przestrzeni sakralnej i

⁶⁶⁷ O projekcie *Ajolos*, <<http://www.mindware.art.pl/projects.php?p=2>>, [dostęp: 23.06.2023]
Aiolos, zdjęcia <http://www.mindware.art.pl/gallery/1/>, [dostęp: 23.06.2023]

środowiska zewnętrznego, wpływa istotnie na odbiór tej pracy. Jest to przykład kreacji, w której splatają się trzy gałęzie ludzkiej aktywności: doświadczenie sacrum, nauka i estetyka. Rodzi się pytanie dotyczące medium sztuki użytego w tym kontekście, które w tym przypadku przybiera formę instalacji, łączącej obraz i dotyk klawiatury. Wnętrze kościoła na skrzyżowaniu przestrzeni sakralnej i środowiska zewnętrznego, wpływa istotnie na odbiór tej pracy. Ekran umieszczony w okolicy ołtarza zmienia doświadczenie obecności Ajolosa, otwierając możliwość interakcji z pewnym rodzajem bytu elektronicznego. Jest to przykład przeniesienia technologicznych form, takich jak ekran kod oprogramowania w przestrzeń odczuwania sacrum. Można powiedzieć, że dochodzi tu do połączenia pierwotnego obszaru religijnych doznań z estetyką ukształtowaną przy pomocy technologii.

Przebywanie w podobnych przestrzeniach może wywołać wrażenie obcości, ale dochodzi też do szczególnej asymilacji różnych sfer ludzkiej aktywności. Technologia, która wywołuje przeżycie estetyczne jest odczuwana inaczej, niż używana w innych aktywnościach.

Przeżycie estetyczne jest transgresywne w charakterze i potrafi asymilować odmienne sfery odczuwania i postrzegania. Marzenie, wsparte animizowanymi wyobrażeniami postaci bóstwa wiatru powoduje, że współkomunikator jakim jest kod cyfrowy staje się mniej obcy, bardziej osobowy. Przestrzeń wirtualnych transformacji jest obecna w innej, starszej przestrzeni, metafizycznych przemyśleć. Kościół jest miejscem sacrum, gdzie jesteśmy świadomi bycia w przestrzeni myśli, osób i znaczeń niesprowadzalnych do materialnych parametrów. Te dwa obszary - obszar sieci i przestrzeń religijna, chociaż specyficzne i rodzące różne odczucia mają ze sobą pewne punkty wspólne, tak jak niemożność ich przestrzennego odwzorowania, które otacza fizyczne ciało i zdolność do budowania wspólnoty. Dlatego połączenie tych dwóch obszarów umożliwia mi skuteczną asymilację kulturowego dziedzictwa technologii, które zdobywają też emocjonalne zakorzenienie i dają możliwość porównania oraz tworzenia metafor, wzmacniających wspólne znaczenia.

Co ta praca oznacza w doświadczeniu sztuki mediów? Czy instalacja jest transmedialna?

Wydaje się, że transgresywny charakter nie wynika z transmedialności, lecz z obecności doświadczenia estetycznego, łączącego niemal wszystkie sfery ludzkiej aktywności. Jest dla mnie szczególnie ważne uchwycenie istoty doświadczenia współczesnych przykładów działań artystycznych, które wydają się reprezentować charakter obecnych przekształceń, czasu i epoki. Starają się one odpowiedzieć na poczucie obcości i hybrydyczności poprzez wywołanie konkretnych emocji, umożliwiając asymilacyjne podejście do współczesnych zjawisk.

Warto pamiętać o zachowaniach dotyczących przetwarzania wcześniejszych informacji, które definiują minioną kulturę. Współcześnie obserwujemy wzrost interfejsów informacyjnych oraz

ich wszechobecność w wielu dziedzinach ludzkiego życia. Sztuka, będąc jednym z najstarszych środków wyrazu, staje się tym bardziej istotna w postmedialnej, a tak naprawdę intermedialnej rzeczywistości.

Stare przekazy słowne, oparte na sztuce opowieści swoje największe dzieła utrwały przez powtarzanie wersji, za każdym razem nieco odmiennych, ożywionych osobistą kreacją opowiadacza i reakcją odbiorców. Sztuka w przestrzeni Internetu jest przekazywana, powtarzana poprzez przesyłanie dokumentacji. Różnorodność tych zapisów oraz wymiana opinii tworzą ciąg upamiętnionych w czasie doznań estetycznych. Wiele razy chcemy po prostu zachować dzieło sztuki, które widzieliśmy lub usłyszeliśmy, a także transmitować je na żywo, aby natychmiast podzielić się tym z innymi. Odbiorca dostrzega wartość i szuka potwierdzenia, przekazując innym swoje odczucia i stając się częścią łączących go bodźców przekazywanych przez dzieło. Może to być jednym z powodów, dla których fotografowanie, nagrywanie i udostępnianie otoczenia jest popularne w dzisiejszym świecie. Człowiek, jako istota społeczna, doświadcza więzi z innymi poprzez dokumentację, która pobudza instynktowne do bycia częścią grupy ⁶⁶⁸.

1.21.C. Dullart, *A letter to Jennifer Knoll*

Obszar sztuki jest miejscem wzajemnej inspiracji, cytowania, praca artysty zawsze powstaje na fundamencie kulturowym, w przestrzeni cyfrowej to połączenie jest bardziej widoczne.

Constant Dullaart w ramach projektu "Jennifer in Paradise", zwraca uwagę problem własności intelektualnej, korzystając z fotografii wykonanej w 1987 roku przez Johna Knolla, współtwórcy programu Photoshop⁶⁶⁹. Jennifer Knoll, uchwycona w obiektywie na wakacjach na Bora Bora, zostaje obrazem służącym jako zdjęcie do ćwiczeń w pierwszej edycji programu, umożliwiającej użytkownikom testować jego możliwości⁶⁷⁰. Później zdjęcie przestało być obecne w sieci. Constant Dullaart odnajdując pierwszą edycję Photoshopa poddał zdjęcie Jennifer kolejnym przekształceniom, możliwym dzięki programowi. Podczas transformacji obraz traci w pewnym momencie czytelność, nie przypominając już pierwotnej wersji zdjęcia. W tym kontekście pojawia się pytanie o prawa autorskie: kto staje się autorem zdjęcia po tylu zmianach i jak uzgodnić jego własność intelektualną? Czy autorem jest nadal Knoll czy jednak

⁶⁶⁸ ilustracja

⁶⁶⁹ A. Zbylut, *Ingerencja w obraz fotograficzny jako strategia artystyczna od Hippolita Bayarda do sztuki postinternetowej*, Rynek – Społeczeństwo – Kultura, 2015, nr 4(16), s. 43; E. Wójtowicz, dz. cyt., s. 412, 413.

⁶⁷⁰ Ibidem, s. 413.

już Dullaart? Czy Knoll ze względu na swoją rolę współtwórcy programu, posiada większe prawa do autorstwa?

Dullaart uzupełnia swoją pracę o stenograficznie zakodowaną informację, będącą listem otwartym do Jennifer Knoll. W tekście pojawia się tęsknota za przeszłością, „by świętować ten czas, gdy byłaś młoda, i świat był młody, wciąż naiwnie wierząc w autentyczność fotografii”⁶⁷¹. Jego działanie ma przypominać proces wycierania się często używanego obrazu i nawiązywać do przekazywanych sobie kopii kopii⁶⁷². W wyniku tego procesu związki ze źródłem ulegają stopniowemu zacieraniu i znika pamięć o autorze i historii źródłowego obrazu⁶⁷³.

Podobnie zagadnienie porusza działanie An Xiao, która w performance *Artist is kinda present* w 2010 roku nawiązuje do słynnego działania Mariny Abramović⁶⁷⁴. Xiao siedziała nieruchomo kontaktując się z siadającymi naprzeciwko niej uczestnikami performance i w ciszy kontaktowała się z nimi jedynie przy pomocy *twittera*. Dialog jest ulotny, przekształcalny, Abramović eksploruje subtelność kontaktu międzyludzkiego, tworząc z niego wydarzenie. Xiao zwraca uwagę na wrażenie efemeryczności kontaktu poprzez sieć cyfrową. Miejsce tego dialogu, cyfrowego przekształcenia jest materią transformacji, miejsca i formy nieistotne, przeplatają się z tymi które prowokują do rozwoju, pytań, z tym aspektem człowieka który zmaga się mentalną entropią.

*

Sztuka utrwała wrażenie zagubienia w informacji tracącej kontekst kulturowy, z którego została wyjęta, ale też nadaje nowe konteksty i nie pozwala na płytkość odbioru. Potrzeba przeżyć estetycznych jest po przeciwnej stronie symulakrycznego wnętrza, humanizując, nadając aktualne sensy tam, gdzie w zmienionym przez technologię środowisku trudno je wytworzyć. To jest według mnie stały i istotny aspekt doświadczenia estetycznego sztuki mediów, w kulturze ich dynamicznego rozwoju.

Obecność medium w sztuce utrudnia nazwanie praktyk intermedialnych postmediami. Ich rozwój oraz wkroczenie w sferę codziennego życia człowieka, zasymilowanie się z nią, wyznacza kierunki poszukiwania innych kategorii opisujących obszar sztuki.

Pojęcie transmediów, które powstało pod wpływem działań intermedialnych, wykracza znaczeniem poza nowe media, stanowiąc trafne określenie dla praktyk artystycznych, które

⁶⁷¹ Ibidem, s. 414; treść listu ang.: <<http://rhizome.org/editorial/2013/sep/5/letter-jennifer-knoll/>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁶⁷² J. Baudrillard, dz. cyt., s. 6-7.

⁶⁷³ E. Wójtowicz, dz. cyt., s. 415; B. Troemel, *Art after after social media*, [w:] *You Are Here – Art After the Internet*, red. O. Kholeif, Wyd. Manchester : Cornerhouse and Space, London 2014, s. 39.

⁶⁷⁴ E. Wójtowicz, dz. cyt., s. 400.

łączą różne środki wypowiedzi, zachęcają do interaktywności i wykorzystują przenośne urządzenia masowej komunikacji.

Jakie więc jest doświadczenie sztuki mediów? Próba określenia obecnego charakteru tego doświadczenia musi wziąć pod uwagę środki wypowiedzi użyte przez artystę. Oprócz rozwoju technologii i mediów cyfrowych, można dostrzec wpływ osiągnięć nauki jako inspiracji i narzędzia wyrazu artystycznego. Chociaż nadal używamy terminu "nowe media", to równolegle określa się prace artystów w kontekście dziedzin naukowych, które stanowią ich źródło inspiracji. Przykłady to *bio art* wykorzystujący medium żywej materii i *wet media*, oraz *nano art* korzystający z nanotechnologii. Wciąż mają miejsce kreacje prac malarskich, rysunkowych, czy rzeźbiarskich, eksplorujące potencjał naczelnych dziedzin i ugruntowanych w tradycji mediów sztuki. Naprzeciw wychodzi estetyka transkulturowa, pozwalająca na połączenia, cyfrowe opracowanie nagranych materiałów, który jest przekładalny na różne programy do transformacji, i różne sposoby zapisu.

Dzieło sztuki ma tendencję do bycia interaktywną kreacją łączącą dziedziny sztuki i nauki. Współcześni artyści korzystają z mediów, które realizują potrzebę bliskości jaką zdołały wytworzyć codzienne praktyki użytkowania np. telefonu komórkowego.

Doświadczenie estetyczne w swoim fundamentalnym znaczeniu nie uległo zmianie. Nadal polega na odczuciu kontaktu z twórcą, co prowadzi do estetycznego przeżycia obiektu artystycznego, które jest podzielane przez grupę społeczną, zdolną uchwycić jego szczególną jakość. Data powstania dzieła sztuki nawiązuje do relacji czasowej z odbiorcą i odwołuje się do przestrzeni pamięci, łącząc archetypy z nowo utworzonymi znaczeniami. Cyfrowe media nastawione na percepcję słuchowo- wzrokową wyczulają i ukształtują zmysły subtelny, zdystansowanego kontaktu. W rezultacie współczesny odbiorca doznaje pewnego rodzaju wyobcowania, pragnąc jednocześnie relacji opartej na dotyku, smaku i zapachu. Choć te aspekty tkwią w nas, to jednak dopiero świadoma analiza tej relacji pozwala nam na autentyczne doświadczenie.

Przeżycia estetyczne i budowane przez nie doświadczenie pozwalają na ugruntowanie wrażenia własnej obecności, przede wszystkim, dzięki subiektywnemu emocjonalnemu aspektowi.

Tworzeniu perfum i potraw przyznaje się już status sztuki, ale nie są jeszcze dostępne technologicznie w mediach dostosowane do nich środki wyrazu. Być może w przyszłości będzie możliwość telematyczności zmysłu smaku i zapachu, a nawet komponowania w tych przestrzeniach kreacji artystycznych. Również doświadczenie dotyku klawiatury komputera,

czy ekranu dotykowego ustępuje złożoności przekazu dźwiękowo-wizualnego mediów i powstających w ten sposób działań artystycznych.

Sztuka współczesna, z jej bogactwem hybrydalnych form, jawi się jako niezmiennie rosnące pole innowacji, nie poddające się wyczerpaniu. Doświadczenie tej sztuki stanowi zarówno źródło doznań dla artystów, którzy pragną się nimi podzielić, jak i sposobność do uczestnictwa w społeczności odbiorców, w obecnej kulturowej rzeczywistości, w której naukowe dziedziny stają się nośnikami artystycznymi. W tej sytuacji pojęcia takie jak performans i instalacja nadal służą jako kategorie kategoryzacji sztuki według medium, choć trudno je jednoznacznie zdefiniować mając na uwadze złożoność multimedialnych kreacji.

Część III

1. Wykorzystanie osiągnięć nauki w sztuce.

I. 1. Początki rewolucji naukowo technologicznej w sztuce

Sztuka zawsze pozostaje w relacji z nauką, tak jak konstruktor potrzebuje wrażliwości architekta, aby powstał budynek, który człowiek chce nazwać domem. W starożytnym Rzymie i Grecji sztuka pokazywała piękno ludzkiej anatomii, w średniowieczu rozwijała kunszt budowniczy, aby przenieść ludzką duszę do przestrzeni sacrum, renesansowi artyści badali matematyczne reguły perspektywy. Mimo głosów o osobnych ścieżkach tych dwóch kardynalnych aktywności człowieka, w czasach rewolucji, można zauważyć wraz z odkryciami w nauce, jak inna staje się wtedy również estetyka, wrażliwość artystów i odbiorców, twórcy nauki i sztuki pierwsi reagują na zmiany, dlatego wpływają na siebie wzajemnie.

Rozwój technologii spowodował wykorzystanie i przekształcanie coraz bardziej złożonych narzędzi jako mediów sztuki wymagających od artysty wiedzy naukowca. Przełomem staje się rozwój sztuki wykorzystującej komputer, który datuje się na lata 60, ale w już latach 50 można zauważyć rosnącą ilość działań wykorzystujących mechanizmy, oraz dyskusje o relacji sztuki i nauki wraz z projektami angażującymi artystów i naukowców⁶⁷⁵. Są to czasy trzeciej rewolucji przemysłowej, nazywanej też rewolucją naukowo-techniczną.

W latach 50 XX korzystano już z włókna szklanego, tworzyw sztucznych, ewolucja techniki i technologii pozwalała zmienić przedmioty wokół których zaczęło skupiać się życie ówczesnych ludzi⁶⁷⁶. Odbiornik telewizyjny na wystawie w 1953 miał już przekątną ekranu na 27 cali, pojawił się bezprzewodowy telewizorek na piknik, coraz powszechniej w użyciu był telefon⁶⁷⁷. Kolejno powstawały wtedy coraz bardziej złożone roboty prezentowane na wystawach i komputery takie jak *Standard Eastern Automatic* powstały w Los Angeles do wyszukiwania liczb doskonałych⁶⁷⁸. W 1951 roku powstała Międzynarodowa Federacja Astronautyczna, w 1958 powstaje NASA⁶⁷⁹. W 1957 Związek Radziecki wysłał pierwszą sondę kosmiczną Sputnik 1 na orbitę okołoziemską, rozpoczynając tym samym wyścig kosmiczny między ZSRR a USA⁶⁸⁰.

⁶⁷⁵ J. Reinhardt, dz. cyt., s. 79.

⁶⁷⁶ Ibidem.

⁶⁷⁷ Ibidem, s. 79, 80.

⁶⁷⁸ Ibidem, s. 80.

historia komputera <http://www.komputer.cuprum.pl/historia/10-historia-komputera-chronologicznie.html>, [dostęp: 6.05.2020 – link nieaktywny].

⁶⁷⁹ Strona Międzynarodowej Federacji Astronautycznej, <<http://www.iafastro.org/about/history/>>, [dostęp: 23.06.2023], strona NASA <https://www.nasa.gov/specials/timeline/>, [dostęp: 23.06.2023].

⁶⁸⁰ Historia Sputnika 1, <<https://www.hq.nasa.gov/office/pao/History/sputnik/siddiqi.html>>, [dostęp: 23.06.2023].

Zmiany codziennego otoczenia człowieka wynikłe z przekształceń otaczającego go środowiska przyczyniły się do doświadczania coraz bardziej zmienionego otoczenia, poprzez technologię. Doświadczenie otoczenia narzędziami stało się udziałem doświadczenia estetycznego, pojawiają się ruchome instalacje, to jest świadectwo zakorzenienia się złożonej techniki w kulturze.

Nurty sztuk wizualnych które wpłynęły na postać sztuki w relacji z nauką, to sztuka kinetyczna dzięki użyciu mechanizmów, konstrukcji umożliwiających poruszanie się obiektów, oraz sztuka konceptualna poprzez przeniesienie przeżycia estetycznego w sferę intelektu, gdzie nie dominuje wizualna postać artefaktu, ale to, co powstaje w umyśle odbiorcy. Stały się one czynnikami kształtującymi powstanie interaktywnej sztuki cyfrowych mediów.

Stopniowo proces związany z percepcją artefaktu staje się coraz bardziej istotny, możliwość wpływania na niego, możliwość zmiany. Dalszym krokiem jest personalizacja odbioru, udział w postrzeganiu tego, czym jest dzieło sztuki, świadome kształtowanie dzieła sztuki przez odbiorcę. Od zerwania z nieruchomym, stabilnym charakterem pracy artysty zaczyna się proces zmian w kierunku interaktywności, wpływu na dzieło sztuki odbiorcy. Niezmienna struktura pracy, staje się nietrwała, niepewna, ruchoma, nieoczywista. Doświadczenie estetyczne wymaga aktywnego udziału, znalezienia się w obrębie dzieła sztuki.

Zmienna struktura przedmiotu powoduje przeobrażenia, opozycję, wobec poszukiwanego wcześniej ostatecznego ukonkretnienia dzieła sztuki, stabilnej, właściwej formy. Właściwy poszukiwany przez artystę kształt, forma przestaje być adekwatny, jest niewystarczający.

Podział na sztukę ruchomą i nieruchomą zostaje zachwiany. Malarstwo i rzeźba wkraczają w obszar dzieł sztuki bazujących na upływie czasu, ponieważ praca poruszając się zmienia swój wygląd. Artyści kinetyczni używali różnego rodzaju silników, baterii, magnesów, wiatru do wprawiania swoich prac w ruch, modelunek światłocieniowy którym dotychczas operowała rzeźba był nie wystarczający, oświetlano dodatkowo pracę, dodawano świecące punkty, lampki, wzbogacając tym odbiór swoich prac.

W 1955 odbyła się wystawa sztuki kinetycznej w Galerii *Denise René* w Paryżu. Pionierzy tej sztuki już wcześniej zaczęli posługiwać się w swoich pracach rzeźbiarsko-instalacyjnych światłem i ruchem⁶⁸¹. Naum Gabo pracował na kolejnymi wersjami *Kompozycji Kinetyczno-dynamicznej* już w latach 1912-1920, był to pręt wprawiany w ruch mechanizmem

⁶⁸¹ J. Reinhardt, dz. cyt., s. 81.

elektrycznym. W 1920 Marcel Duchamp i Man Ray robią *Rotative Plaques- verres*, okrągłe płytki wprawiane w ruch obrotowy, pod wpływem którego wzór na nich staje się hipnotyczny.

W latach 1922-23 Laszlo Moholy-Nagy pracuje nad modulatorem przestrzennym, konstrukcją operująca światłem, ruchem i kolorem, prekursorską na polu sztuki kinetycznej, ale również uznawaną za jeden z pierwszych przejawów sztuki światła⁶⁸². Aleksander Calder w latach 1926 i 1931 tworzy mechaniczny cyrk wykonujących różne akrobacje zabawek *Cirque Calder*, od 1931 tworzył konstrukcje inspirowane abstrakcyjnym malarstwem Joan'a Miro, poruszane wiatrem *Mobile*, ponieważ napęd elektryczny tworzył według niego zbyt jednostajny ruch⁶⁸³. W latach 50. działało już około 20 artystów kinetycznych używających swoistych dla siebie technik interpretując sztukę na swój własny sposób. Nie posiadali oni jednak wspólnej teorii swojej sztuki, ani nie tworzyli grupy⁶⁸⁴. Wtedy jedne z najważniejszych wystaw odbywały się w Paryżu, będącego pod wpływem École de Paris. Tworzyło tam czterech twórców, ważnych dla powstania i rozwoju sztuki kinetycznej.

Grecki artysta (Panayiotis Vassilakis) Takis stworzył cykl rzeźb zainspirowany sygnałami kolejowymi, jedynymi punktami światła na pogrążonej w ciemności stacji, w które wpatrywał się podczas długiego oczekiwania na pociąg. Na postawie tego przeżycia powstał cykl prac *Signals*, później dodał do nich radar i magnesy, stawały się coraz bardziej złożone i barwne aż po dziesięciu latach stworzył pracę *Signals Multiplies*⁶⁸⁵.

Szwajcar Jean Tinguely w 1953 rozpoczął swoje działania w obszarze sztuki kinetycznej od ręcznie poruszanych metalowych form połączonych drewnianą tablicą, później wmontowywał w swoje prace silniki, ukrywając je za drewnianą tablicą pozwalając elementom pracy poruszać się w ustalonych przez siebie prędkościach, budując rodzaj ruchowej narracji, używał również dźwięku⁶⁸⁶.

W pracach *Meta-matics* pojawiły się obrazy poświęcone Malewiczowi, Kandińskiemu, przedstawicielom abstrakcji w malarstwie, artysta wyraził swój szacunek dla myślenia malarzy, którzy pokazali nową ścieżkę późniejszym artystom, inspiracje obiektami niewynikającymi dosłownie z rzeczywistości, na swobodne manewrowanie kształtem, formą, przestrzenią.

⁶⁸² *Light Space Modulator*, <<http://artelectronicmedia.com/artwork/light-space-modulator/>>, nagranie pokazujące Modulator generujący ruchome, barwne kompozycje odbić na ścianach <<https://www.youtube.com/watch?v=ByJ3r39JNBA>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁶⁸³ *Cirque Calder*, <<http://www.openculture.com/2013/08/discover-alexander-calders-circus-one-of-the-beloved-works-at-the-whitney-museum-of-american-art.html>>, [dostęp: 23.06.2023], *Art in Motion: Alexander Calder's Kinetic Sculptures* <<https://www.anothermag.com/art-photography/8014/art-in-motion-alexander-calders-kinetic-sculptures>> [dostęp: 23.06.2023].

⁶⁸⁴ J. Reinhardt, dz. cyt., s. 81, 82.

⁶⁸⁵ *Ibidem*, s. 83.

⁶⁸⁶ *Ibidem*, s. 84.

W 1955 zbudował maszynę malującą automatycznie, wyobrażał sobie swoje prace jako automaty w ekspresyjnym ruchu, tworzące coś wymykającego się spod kontroli, będącego *radosną* autokreacją⁶⁸⁷.

Nicolas Schöffer, węgierski artysta w latach 40 stworzył teorię *przestrzeniodynamizmu*. W 1956 stał się autorem pierwszej rzeźby cybernetycznej CYSP od słów *cybernetics* i *spatiodynamics*⁶⁸⁸. To jest praca interaktywna, odbiorca nie tylko ogląda jej zachowanie, ale uczestniczy w nim⁶⁸⁹. Marzył o teatrze interaktywnym tworzącym miasto, w efekcie zaplanował powstałą w 1961 roku *Cybernetic Tower*, wieżę której ruchem sterowały zjawiska pogodowe⁶⁹⁰.

Tinguely i Schöffer tworzyli prace, które miały wymykać się poprzez ruchomość ustalonemu dla rzeźby odbiorowi, tych dwóch artystów fascynował potencjał otwartych, nieprzewidywanych zdarzeń. Konstrukcje cybernetyczne w sztuce od początku zmierzają w kierunku zbudowania mechanizmu przypominającego autonomiczny byt, z powodu niemożliwego do przewidzenia ruchu. Fascynacja ekspresją ruchu, narastająca wśród mechanizmów w technicznym społeczeństwie. Ruch pierwotnie kojarzy się organizmem żywym, prowokuje artystów i naukowców nieustannie do tworzenia obiektów przypominających istoty, metafory życia z którymi odbiorca wchodzi w interakcję.

Czwartym artystą był Amerykanin czeskiego pochodzenia Frank Malina na początku aktywnie działał naukowo, aby w latach 50. skierować swoje zainteresowania ku sztuce, był inżynierem aeronautyki, przyczynił się do rozwoju technologii umożliwiającej loty w kosmos, był również geofizykiem. Od 1953 roku zainteresował się malarstwem, które zaczął przekształcać w reliefy kinetyczne *Lumidine paintings (Lumidyny)*⁶⁹¹. Malował obrazy, dodając do nich technologię, która wprawiała w ruch wizualną kompozycję. W 1968 założył czasopismo Leonardo analizujące i upowszechniające sztukę połączoną z nauką.

W tym czasie, ale poza Francją działał Węgier Gyorgy Kepes, zajmował się malarstwem, fotografią, filmem, instalacją, należał do przedstawicieli sztuki światła, był również naukowcem i aktywnie budował dialog sztuki i nauki. W 1947 roku został wykładowcą w Massachusetts Institute of Technology, w 1967 na tej uczelni Założył Ośrodek

⁶⁸⁷ Ibidem.

⁶⁸⁸ Ibidem.

⁶⁸⁹ R. Kluszczyński, *Paradygmat sztuki nowych mediów*, dz. cyt., s. 203.

⁶⁹⁰ N. Schöffer, CYSP 1959, < <https://www.youtube.com/watch?v=gJD27tJLoaQ>>, [dostęp: 23.06.2023]; N. Schöffer, *Wieża cybernetyczna z 1961*: <<http://www.youtube.com/watch?v=y1nHehuu7Jw>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁶⁹¹ J. Reinhardt, dz. cyt., s. 85; *The Pleasure of Light*, dz. cyt., s. 17.

Zaawansowanych Studiów Wizualnych (CAVS)⁶⁹². Jest autorem pierwszej instalacji artystycznej *Electromagnetic Fields*, która wykorzystuje nanotechnologię, pracę wykonał we współpracy z fizykiem Billem Parkerem⁶⁹³.

Jasia Reichardt na mapie przemian zbliżających do siebie sztukę i naukę w latach 50. obok Paryża i Londynu wymienia Tokio, powstała tam grupa nazywająca się *Jikken Kōbō*, czyli warsztat eksperymentalny, przypominająca działania Bauhaus⁶⁹⁴. Krytyk sztuki Shuzo Takiguchi będący członkiem grupy opowiadał się za eksperymentem będącym punktem wyjścia dla sztuki i nauki, podkreślał wartość eksperymentu samego w sobie, nie muszącego stwarzać czegoś dodatkowego⁶⁹⁵. Zespół łączył performance, wykorzystywał różne efekty wizualne, iluzje, działał otoczeniem *environment*. Był to czas kiedy Japonia stała się niepodległa, panująca wtedy atmosfera przemian była bardzo pozytywnym bodźcem do działania.

W 1951 na wystawie Picassa w Tokio grupa *Jikken Kōbō* zaprezentowała przedstawienie *Joie de vivre*, oparte na improwizacji z muzycznym tłem, posiadającą odmienną choreografię i scenografię szczególną dla grupy⁶⁹⁶. Następnie powstał balet *L'Éve Future*, na temat kobiety przyszłości, idealnego żeńskiego androida, z użyciem wielu mechanicznych rekwizytów, które opracował Shozo Kitadai⁶⁹⁷.

W 1957 Stefan i Franciszka Themersonowie założyli *Gaberbocchus Common Room* w piwnicy wydawnictwa *Gaberbocchus Press*⁶⁹⁸. Był to klub będący miejscem spotkań artystów i naukowców. Stefan Themerson zapraszał do klubu, aby sprowokować do spotkania odmienne środowiska twórców, nie zważając na różnice w wiedzy poszczególnych ludzi. Nie widział tak konfliktowo sytuacji jak C. P. Snow podczas swojego wykładu w 1959 na temat dwóch odrębnych kultur, w jednej plasował nauki ścisłe, w drugiej sztukę i nauki humanistyczne. C. P. Snow podkreślał różnice takie jak dowodzenie nauki, którego brak w sztuce, brak wiedzy badaczy zajmujących się sztuką na temat wiedzy naukowej i nieznanomość dzieł literatury przez naukowców. Jednak wyspecjalizowana wiedza może zamiast do konfliktu, prowadzić do dialogu pozwalającego wykroczyć poza specjalizację, poza wyuczone postrzeganie zjawisk, do odkrycia nowych intuicji na swoim polu działania, pochodzących z pogranicza zagadnienia.

⁶⁹² historia CAVS na stronie MIT <<http://act.mit.edu/about-act/history/>>, [dostęp: 23.06.2023]

⁶⁹³ M. Orosz, *Światło jako medium twórcze w sztuce Gyorgy Kepesa*, [w:] *The Pleasure of Light*, dz. cyt., s.77.

⁶⁹⁴ J. Reinhardt, dz. cyt., s. 86, 87.

⁶⁹⁵ Ibidem.

⁶⁹⁶ Ibidem.

⁶⁹⁷ Ibidem, s. 87.

⁶⁹⁸ Ibidem, s. 89.

W *Gaberbochus Common Room* na pierwszych dwunastu czwartkowych spotkaniach pojawiły się odczyty na temat filozofii nauki, muzyki elektronicznej, Z. Tarkowski mówił o połączeniu cybernetyki i psychologii, omawiano wiersze i równania matematyczne, odbywały się przedstawienia⁶⁹⁹. Pojawiły się projekcje filmów krótkometrażowych, na pierwszym spotkaniu dwa z nich były efektami pracy laboratoryjnej i służyły jako materiał badawczy, dwa były kompozycjami artystycznymi. Można było obejrzeć je tak jak patrzy się na dzieła sztuki, jako serię kompozycji wizualnych, lub jako wynik badań. Themerson zaprezentował je jako wstęp ilustrując zjawisko przeplatania się postrzegania naukowo-estetycznego, podkreślił, że naukowiec znajduje się pod wpływem oglądanej sztuki, czytanych książek. W ciągu dwóch lat w *Common Room* można było posłuchać filozofów nauki którzy wypowiadali się na temat sztuki, podczas gdy artyści mówili o nauce. Było to miejsce otwarte na zmiany i ciekawe tego w jaki sposób będą następować. I. J. Good matematyk w 1958 wypowiedział bardzo trafne intuicje odnośnie maszyny mogącej modyfikować własne oprogramowanie na podstawie zmian, dokonywać rodzaju adaptacji, złożone na tyle aby prezentować dane naśladujące spójny zespół ludzkich przekonań, doszedł również do wniosku, że stworzenie maszyny posiadającej wszystkie niuansy ludzkiego intelektu będzie ostatnim ludzkim wynalazkiem. Były to początki zastanawiania się nad nieuniknionym procesem coraz powszechniejszego adaptowania się człowieka do stworzonej przez siebie technologii, zbliżania jej do charakteru aktywności ludzkiej. Jeszcze przed powstaniem wydawnictwa małżeństwo Themersonów zajmowało się filmem eksperymentalnym. „*The Eye and The Ear*”, ich ostatni film z lat 1944-45 jest pełną realizacją idei kina rozszerzonego Stefana Themersona⁷⁰⁰. Jest to jeden z pierwszych teledysków, obrazy zostały dobrane i zmontowane do czterech pieśni tworzących *Słopiewnię* Karola Szymanowskiego⁷⁰¹. Ikonizacja muzyki jest tutaj prekursorska, przykładowo w części pierwszej nazywanej przez Franciszka *impresjonistyczną* pokazanie liści, drzew, refleksów i koncentrycznych fal na wodzie pokazanych na fotogramach, które synchronizują się z solową partią skrzypiec. Każda z czterech części wykorzystuje inne techniki filmowe. Narrację dźwięku i obrazu Themersonowie pokazali wcześniej w *Drobiazgu melodyjnym*, będącą filmową reklamą dla galanterii, gdzie reklamowane przedmioty wyłaniają się z abstrakcyjnej gry światła, odbić i cieni⁷⁰².

⁶⁹⁹ Ibidem, s. 90.

⁷⁰⁰ *The Eye and The Ear* : <<https://www.youtube.com/watch?v=Lk2M1jUNq1U>>, [dostęp: 23.06.2023]

⁷⁰¹ A. Maj, *Niezwykły tandem - rzecz o Franciszku i Stefanie Themersonach*: <<https://gazeta.us.edu.pl/node/220701>>, [dostęp: 23.06.2023]

⁷⁰² *Drobiazg melodyjny*: <<https://artmuseum.pl/pl/filmoteka/praca/checefsky-bruce-moment-musical>>, [dostęp: 23.06.2023]

Czas lat 50. jest szczególny, przełomy dla sytuacji sztuki oraz nauki, kiedy te dwie dziedziny ludzkiej aktywności zaczynają być bliżej siebie niż do tej pory. Zmianie ulega zarówno teoria sztuki jak i nauki pozwalając na współpracę w laboratoriach naukowych artystów, zręby rewolucji cyfrowej potrzebują wizualnego kształtu. Themersonowie nie są jedynym akcentem polskim na mapie przemian, wkrótce Edward Ihnatowicz tworzy cybernetyczną rzeźbę „Senster” (sences + monster), w latach 60., można ją zobaczyć na terenie Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie, jest uruchamiana na specjalne okazje. W opisie tego co będzie, w obszarze literatury szczególny staje się głos Stanisława Lema, który w 2012 ukończyłby sto lat, przewidział połączenie Internetu oraz cyfrowe urządzenia zawierające książki, jest jednym z wyjątkowych przykładów jak sztuka wyprzedza działania naukowców, a nawet je określa.

1.2. György Kepes i Frank J. Malina – sztuka światła

Zarówno György Kepes jak i Frank J. Malina, byli artystami i naukowcami, dążącymi do potrzebnego dialogu tych dwóch dziedzin aktywności człowieka. Ich działania były pionierskie i są do dziś kontynuowane. Dla obojgu szczególnie ważnym narzędziem było światło. Wystawa „Pleasure of Light” prezentująca ich dorobek miała miejsce w Ludwig Museum w Budapeszcie w 2010, potem w Polsce w Zielonej Bramie – Oddział Muzeum Narodowego zorganizowana przez Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia w 2011 roku⁷⁰³ jako początek wieloletniego projektu Art&Science Meeting⁷⁰⁴ pokazującego spotkanie sztuki i nauki.

Frank Malina urodził się w Teksasie, jego ojciec był Czechem, studiował inżynierię, brał udział w powstawaniu rakiet, w szczególności zainteresował się aeronautyką. Przyjaźnił się i współpracował w California Institute of Technology (Caltech) z Theodorem von Kármánem prekursorskim teoretykiem aeronautyki, który wpłynął na zainteresowania młodego naukowca, był promotorem jego pracy doktorskiej⁷⁰⁵. Projekty Maliny uwieńczyły takie patenty jak pierwsza pomyślna wersja wysokościowej rakiety sondażowej. 11 października 1945 r. kierował zespołem, który wystrzelił raketę WAC Corporal poza ziemską atmosferę, na wysokość 43,5 mili czyli około 70 km, wtedy był to rekord światowy, wcześniej żaden ludzki twór nie był w stanie opuścić atmosfery Ziemi⁷⁰⁶. Podczas II wojny światowej Malina czuł się w obowiązku wspierać kraj w którym mieszkał, ale po wojnie nie chciał kontynuować badań

⁷⁰³ *The Pleasure of Light*, dz. cyt..

⁷⁰⁴ *Art&Science Meeting*, strona projektu: <http://www.artandsciencemeeting.pl/>, [dostęp: 23.06.2023]

⁷⁰⁵ *The Pleasure of Light*, dz. cyt., s. 28.

⁷⁰⁶ *Ibidem*, s. 15,16.

kosmosu podporządkowanych celom militarnym, wyjechał do Paryża na zaproszenie dyrektora generalnego UNESCO Juliana Huxleya, gdzie objął stanowisko wicedyrektora do spraw nauki i do 1953 r. pracował w tej organizacji. Wtedy dotarły do niego oskarżenia senatora McCarth'wego, które spowodowały utratę amerykańskiego paszportu, oraz nadzór FBI i CIA. Malina postanowił skupić się wtedy na tworzeniu sztuki, angażując zdobycze techniki do kreowania nowatorskich form artystycznych. W roku 1960 roku został wicedyrektorem nowopowstającej Międzynarodowej Akademii Astronautyki, do której zaprosił go von Kármán, tak więc zupełnie nie porzucił ścieżki stricte naukowej⁷⁰⁷.

Jako artysta Frank Malina interesował się światłem i ruchem, dlatego w latach 50. realizował prace w obszarze sztuki kinetycznej, pierwszą swoją wystawę miał w Paryżu w 1953 roku. Już na samym początku działań artystycznych zainteresowało go, jak poprzez sztukę można badać zmysłowy odbiór oraz inne aspekty poznania interesujące psychologów i kognitywistów. Były to początki uświadamiania sobie wzajemnej relacji sztuki i nauki. Istotność tych powiązań spowodowała, że w 1968 r. Malina założył czasopismo *Leonardo* zajmujące się powiązaniem sztuki, nauki i techniki, był jego pierwszym redaktorem⁷⁰⁸. Czasopismo istnieje do tej pory redagowane przez syna Franka, Rogera Malinę. Był to prekursorski pomysł pozwalający połączyć środowiska artystów i naukowców, tych którzy potrafią czerpać z obszarów przekraczających ich specjalizacje.

Jego instalacje były przykładem wykorzystania narzędzi technicznych, urządzeń generujących ruch i światło, pokazując jak znajomość urządzeń może posłużyć artyście za medium sztuki. Pierwsze Lumidyny zaczął tworzyć w 1956 roku, od strony technicznej pomógł mu John Villemer⁷⁰⁹. Technologię lumidynów opisał i opatentował, założył w tym celu firmę Electro Lumidyne Company⁷¹⁰. Wcześniej patentował swoje wynalazki jako inżynier powołując przedsiębiorstwo Aerojet General.

W swoich instalacjach malarskich chciał osiągnąć świetlistość kolorów, dlatego miały one własne źródło światła przykryte siatką z drutu a na niej warstwy taśmy celuloidowej⁷¹¹. W następnej wersji światło gasło i zapalało się za pomocą przełącznika, kolejnym krokiem było wprowadzenie urządzenia elektromechanicznego, które pozwalało na płynny, spokojny ruch

⁷⁰⁷ Ibidem, s.17.

⁷⁰⁸ Ibidem, Leonardo-strona czasopisma <<https://www.leonardo.info/>>, [dostęp: 23.06.2023]

⁷⁰⁹ P. W. McCray, <<https://spectrum.ieee.org/tech-talk/geek-life/history/rocketeer-frank-malinas-life-as-an-artist>>, [dostęp: 23.06.2023].

F. J. Malina, *Kinetic painting : the Lumidyne System*, Leonardo, Vol. 1, pp. 25-33 ; winter 1968, :<http://www.olats.org/pionniers/malina/arts/lumidyneSystem.php>, [dostęp: 23.06.2023].

⁷¹⁰ R. Malina, *Kepes i Malina: kilka osobistych uwag na temat teorii i praktyki*, [w:] *The Pleasure of Light*, dz. cyt., s. 30.

⁷¹¹ Ibidem, s. 113.

podświetlonych warstw plexi pokrytych przezrystą warstwą farby. W ten sposób powstała konstrukcją nazwana przez artystę *Lumidyne*, oddziałując na odbiorcę świetlistymi barwami przemieszczających się powierzchni, przyciągając uwagę wręcz hipnotycznie, kiedy oczy podążają za barwną, nieustannie przekształcającą się powierzchnią⁷¹².

Nieustannym źródłem inspiracji Franka Maliny pozostawała przestrzeń kosmiczna. Stworzył cykl obrazów kinetycznych *Orbits*, gdzie jedna z prac miała tytuł *Orbiter* czyli *Satelita*, powstała w 1957 roku⁷¹³.

Jeden z *Lumidynów* nosi tytuł *Jodrell Bank*, jest to nazwa obserwatorium astronomicznego w Anglii, w pracy jest widoczny radioteleskop *Lovell* mający formę łuku⁷¹⁴. W przestrzeni kosmicznej nad dyskiem widać owal korespondujący z formą radioteleskopu oraz plamki, okręgi przypominające odbierane przez urządzenie wibracje z kosmosu jak również zauważalny tor orbity.

Praca *Signals* jest elektro-obrazem, który posiada własne źródło wibrującego światła, jest pokryta liniami w kształcie orbit, gdzie punkty i prostokąty znikają i zapalają się ponownie. Migotanie plamek to elektryczne wiadomości, tak jak proste „pikające” sygnały, które wysyłał pierwszy satelita *Sputnik*⁷¹⁵.

W pracach *Message* i *Message II* można zauważyć linię toru lotu, którą kreśli satelita wynoszony na orbitę a kwadraty i prostokąty są punktami świetlnych wiadomości⁷¹⁶. Następnie powstają prace *Mobile Mosaic I* i *Mobile Mosaic II*, gdzie można dostrzec obiekty z przestrzeni kosmicznej przypominające kod komunikacyjny⁷¹⁷.

Prace *Earth, Life and Space* oraz *Cosmic Life* nawiązują do początków życia w przestrzeni kosmicznej. Kompozycja *Expanding Universe* pojawia się owal podobny do tego z *Cosmic Life*, gdzie promienie sugerują początek wszechświata, jajo wszechświata, które na podświetlonym naprzemiennie czerwonym i ciemnym tle kojarzy się z pierwotnym wybuchem⁷¹⁸.

Ladders to the Stars (Drabiny do gwiazd) to cztery Lumidyny inspirowane biblijną drabiną Jakuba z Ks. Rdz. 28:10-15. Podbój kosmosu łączy się tutaj z docieraniem do przestrzeni sacrum, przestrzeni kontaktu, którą przemierzają anioły.

⁷¹² Ibidem, s. 113.

⁷¹³ Ibidem, s. 116.

⁷¹⁴ F. Lappelletrie, *Medytacja nad sferami*, [w:] *The Pleasure of Light*, dz. cyt., s. 116; Radioteleskop: <<https://www.olats.org/pionniers/malina/bdd/oeuvre.php?oi=1786>>, [dostęp: 23.06.2023]

⁷¹⁵ F. Lappelletrie, *Medytacja nad sferami*, [w:] *The Pleasure of Light*, dz. cyt., s. 117.

⁷¹⁶ Ibidem, s. 117, 118.

⁷¹⁷ F. Malina, *Mobile Mosaic I*: <<https://www.youtube.com/watch?v=FpKl-EpvXMM>>, [dostęp: 23.06.2023]

⁷¹⁸ F. Lappelletrie, *Medytacja nad sferami*, dz. cyt., s. 121

Elektrokinetyczną pracę *Dark Moon* wypełniają szczyty skał w półmroku, co ma przywoływać niedostępne, obce przestrzenie, które człowiek chce przemierzać nawet za cenę życia. Kolejna praca *Moon & Eclipse* przedstawia podobny krajobraz z dodanym zaćmieniem, przypominającym ilustrację Lowella Hessa z książki Roya A. Gallanta *Exploring the Moon*. Ciemne krajobrazy są kontynuowane w pracy *Planetscape II*, gdzie ciemna gwiazda zasłania źródło światła a w *Planetscape IV* abstrakcyjne kształty przypominają kraterzy lub formy z gazowych olbrzymów⁷¹⁹.

W 1966 r. powstaje praca *Away From the Earth II* bliska abstrakcji, gdzie Ziemię i Księżyc łączy trajektoria lotu statku kosmicznego, trwały już wtedy przygotowania do załogowego lotu na Księżyc. Tor lotu przypomina połączenie człowieka i przestrzeni kosmicznej. Cykl czterech prac *Point and Geometry* kontynuuje sieć połączeń między bryłami materii w przestrzeni kosmosu. W *Expanding Universe* oraz *Contracting Universe* jest wyobrażona ewolucja świata z zaznaczonym ruchem odśrodkowym i dośrodkowym, co jest przedstawione ruchem plamek otaczających owal.

W 1965 roku w holu wydawnictwa Pergamon Press w Oxfordzie powstaje ściana kinetyczna *The Cosmos*⁷²⁰. Malina chce, aby oglądający czuli pracy spokój i wytchnienie od codziennego rytmu obowiązków, dlatego praca prezentuje łagodne przejścia nasilenia światła, barw oraz ruchu. Artysta unika powtarzających się kształtów, które mogą niecierpliwie odbiorcę. Komfort w odbiorze oczekujących w kolejce do wydawnictwa odbiorców był ważny dla artysty. Cechy zawarte w monumentalnej kompozycji lumidynu *The Cosmos* powtarzają się w jego pracach, które wydają się urzeczywistnieniem inspirującej Malinę muzyki sfer, ogromie przestrzeni, który artysta odbierał jako harmonię, grecki porządek, który z takim trudem przenika do percepcji człowieka. Łagodne hipnotyczne mżenie mieniającego się światła miało nieść wyciszenie i dotknięcie przestrzeni większej, przekraczającej codzienność świata śmiertelników.

György Kepes urodził się na Węgrzech, był teoretykiem sztuki, wykładowcą i artystą, zajmował się malarstwem i projektowaniem. Na początku należał do grupy MA młodych poetów i artystów awangardowych skupionych wokół Lajosa Kassaká⁷²¹. Później wielokrotnie robił wspólne projekty z László Mohole-Nagyem, początkowo w Berlinie, potem w USA, gdzie prowadził zajęcia w Institute of Design w Chicago, który miał być „Nowym Bauhausem”,

⁷¹⁹ Ibidem, s. 124.

⁷²⁰ Ibidem, s.127, F. Malina- *The Cosmos*: <<https://www.youtube.com/watch?v=zNm7ysvp6P4>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁷²¹ Lajos Kassak (1887-1967) węgierski pisarz, malarz i architekt. Patrz: <<https://www.avantgarde-museum.com/en/museum/collection/kassak-lajos~pe4445/>>, [dostęp: 23.06.2023]

jak nazywał uczelnię Moholy-Nagy, który zaprosił tam Kepesa do prowadzenia zajęć. W 1944 r. wydał książkę *Language of Vision (Język Widzenia)* w której przedstawił swoją teorię komunikacji wizualnej, która jest bogatsza i bardziej uniwersalna niż język werbalny, opowiadał się za utworzeniem takiej struktury społecznej, w której wiedza stanowi całość⁷²². W 1947 r. Kepes został wykładowcą w Massachusetts Institute of Technology (MIT), gdzie w 1967 r. założył Ośrodek Zaawansowanych Studiów Wizualnych (Center for Advanced Visual Studies, CAVS), w którym prowadzili wspólne prace artyści i naukowcy oraz powstawały nowe technologie przydatne w obydwu obszarach twórczych⁷²³. Jest znany jako teoretyk i wykładowca, ale ważna jest również jego działalność pionierska na polu sztuki i technologii. Tworzył nowatorskie instalacje świetlne oraz kierował pracami zespołowymi poświęconymi sztuce publicznej. Zapoczątkował tradycję zapraszania do wygłoszenia wykładu w MIT gości z zagranicy. Jego interdyscyplinarne działania podjęły takie instytucje jak MIT Medialab i Centrum Sztuki, Kultury i Technologii (Art, Culture and Technology Center)⁷²⁴.

Działania Kepesa określa się jako *sztukę światła*. Był malarzem, który jako pierwszy twórca w USA wykorzystał w tak dużej ilości rurki neonowe do swoich instalacji. Uważał, że jego fotografie są pomostem łączącym instalację i malarstwo, i w każdej z tych dziedzin szukał rozwiązań dla cienia i światła. Jest również autorem podręczników tłumaczonych na obce języki a jako redaktor starał się o publikacje interdyscyplinarne oraz teksty łączące autorów różnych narodowości.

„Sztuka techniczna – elektroniczna – interesowała mnie o tyle, o ile służyła do wyrażania nowych ludzkich emocji”, napisał Nowe technologie służyły mu jako język pozwalający komunikować niepoznane to tej pory aspekty człowieka⁷²⁵.

Po przybyciu w 1937 roku do Chicago i objęciu funkcji dyrektora Nowego Bauhausu Laszlo Moholy-Nagy poprosił György Kepesa o poprowadzenie zajęć uczących pracy ze światłem. Chodziło tutaj nie tylko o pracownię fotografii ale miała być to nowatorska pracownia, oprócz tego uczył rysunku i kolorów⁷²⁶. Kepes posługiwał się książką *Vision in Motion* Laszlo Moholy-Nagy’a, zanim została wydana, dopiero po śmierci autora trafiła na listę lektur uczelni. Od Moholy-Nagy’a przejął użycie zrobionego z kawałka papieru najprostszego modulatora światła, który zazwyczaj pokazywał studentom. Wraz z Henrym Holmesem

⁷²² *The Pleasure of Light*, dz. cyt., s.18; G. Kepes, *Language of Vision*, Paul Theobald and Company, Chicago 1969, <https://monoskop.org/images/a/af/Kepes_Gyorgy_Language_of_Vision.pdf>, [dostęp: 23.06.2023].

⁷²³ *The Pleasure of Light*, dz. cyt., s. 18, 19.

⁷²⁴ *Ibidem*, s. 21.

⁷²⁵ *Ibidem*, s. 81.

⁷²⁶ *Ibidem*, s. 43.

Smithem zachęcali do badań nad organicznymi i chromatycznymi cechami światła. Stosowano najczęściej papier słoneczny który słabiej reaguje na silne światło lub długi czas naświetlania. Na tym rodzaju papieru można również zapisać ślady ruchu światła, np. latarki, tworząc „rysunki świetlne”, tak nazywał je Kepes. Stosowano techniki fotochemiczne takie jak soloryzacja, która dodawała do konturów lśnienie negatywu. Posługując się kolorowa fotografia wykonywano różne eksperymenty, również z filtrami z celofanu. Kepes bardzo cenił techniki używane już w XIX w., dekalkomanię i *cliché verre*, łącząc je uzyskiwał niezwykle, abstrakcyjne obrazy, gdzie łączyły się substancje o odmiennych gęstościach i lepkościach, tworząc unikalne, pojedyncze fotogramy⁷²⁷. Tworzył w ten sposób fotogramy, które powstawały w dużym stopniu samoistnie, były efektem „autopoiesis”, rezultatem działania światła. Specyfika fotogramów intrygowała Kepesa, Myholy-Nagy’a i innych artystów tego czasu, swoją niepowtarzalnością, samoistością. Formy posiadające cechy niejako autonomiczne budziły tęsknotę za pozaludzką kreacją, którą tutaj stawało się światło.

W 1939 Nowy Bauhaus zastąpiła Szkoła Projektowania (School of Design), gdzie Kepes prowadził „Warsztat światła i reklamy”. Kepesa interesowały zniekształcenia i odbicia pryzmatu, szkła, w tym różnego rodzaju soczewek i wygiętych, metalowych powierzchni. Poszukiwał spontaniczności w efekcie zapisu światłem, cech, które wymykają się działaniom *stricte* manualnym, unikalnych cech medium fotograficznego. Sposób rozumienia sztuki był u Kepesa bardzo bliski psychologii Gestalt, jego przyjaciela Rudolfa Arnheima⁷²⁸.

Światło kształtuje przedmioty, odbija się w nich a gra światła, jego iluzje i własności pokazywał Kepes w swoich pracach. Kepes chciał sporządzić wytyczne, które miały pomóc patrzącemu twórcy i w 1942 r. zaprezentował poszukiwania wyniki poszukiwań w eseju w *Popular photography*⁷²⁹. Ilustracja do eseju zyskała dużą popularność i trafiła na okładki innych czasopism. Przedstawiała opiłki, układające się pod wpływem oddziaływania magnesu w kształcie podkowy. Fotogram pod tytułem *Pola magnetyczne (Magnetic field)*. Wykonał artysta już w 1938 r. Wkrótce powstała książka Kepesa *Język widzenia (Language of Vision)*, zawierała teorię dotyczącą modelowania światła i widzenia interpretacyjnego, które były potrzebne w tworzeniu fotogramów. Można było poznać w niej podstawy i historię fizjologii, którą we wstępie napisał Sigfried Giedion.

⁷²⁷ Ibidem, s. 46, 47.

⁷²⁸ Ibidem, s. 50.

⁷²⁹ Ibidem.

Podczas II Wojny Światowej studenci Kepesa przedstawiali pomysły dotyczące kamuflażu mylącego pilotów samolotów nieprzyjaciela np. sztuczne światła w zbiornikach wodnych parku lub na sztucznych wyspach jeziora Michigan miały imitować nocne oświetlenie miasta.

Przygotowując się do zajęć z kamuflażu Kepes oglądał z helikoptera nocny widok Chicago, przepiękny układ kolorowych światła.

Chicago to miejsce odzwierciedlające ówczesne czasy, posiadające różne technologie oświetleniowe. Artysta będąc pod wrażeniem ozdobnej fasady, nocnej panoramy, czuł, że barwność reklamowego otoczenia przygłusza coraz większe tempo życia, wraz z umykającym poczuciem sensu⁷³⁰.

Widok nocnego miasta z helikoptera stał się źródłem wielu inspiracji Kepesa, silnym przeżyciem które zawarł na początku w dużej instalacji świetlnej pokazanej w 1959 r. blisko Times Square, na Piątej Alei w Nowym Jorku.

Ściana instalacji wypełniona światłem miała 15 na 5 metrów, 60 tysięcy źródeł światła oraz liczniki czasu, które wyznaczały ruch barwnych punktów sugerujących życie nocnego miasta. praca znalazła się w poczekalni sali kas linii lotniczej KLM⁷³¹. Praca miała wpływ na wielu artystów z nurtu sztuki kinetycznej. Kepes miał nadzieję, że jego praca będzie najważniejszym oświetleniem po włączeniu, co nie było możliwe ponieważ instalacja odbijała się w oknach domu mody nieopodal, a to nie podobało się artyście.

Pod koniec lat pięćdziesiątych artysta projektował jeszcze fasady używając mozaik, tworząc duże załamujące światło powierzchnie. Po stworzeniu *Light Mural* dla KLM, poszukiwał nowych środków wyrazu. W holu monumentalnego budynku Pan American w 1960 r. zawisły wpisane w siebie malejące kwadraty stworzone z pochodnych celulozy, pokryte siatką z wzorem kleksów farby Było to nawiązanie do obrazu, który przekracza swoje ramy⁷³².

W 1963 roku stworzył instalację na planie krzyża greckiego z rurek z pleksiglasu otaczającą sześć lamp. Rurki zwieszają się niczym sople a cała konstrukcja zajmująca dwie sale jest bardzo duża. Materiał pleksiglas reklamuje firmę Rohm & Haas, w której siedzibie powstała instalacja, pokazując jednocześnie efekty rozpraszania światła.

W 1950 roku powstaje praca Kepesa z rodzaju environment, która jednocześnie jest udanym użyciem neonu na fasadzie sklepu Radio Shack. Neon łączy piętnaście kolorów, jest ilustracją przemiany częstotliwości radiowej w falę dźwięku. Obecna tutaj synteza

⁷³⁰ Ibidem, s. 54.

⁷³¹ Ibidem, s. 54.

⁷³² Ibidem, s. 59.

Light Mural dla KLM, Nowy Jork, 1959, <<https://artelectronicmedia.com/artwork/light-mural-for-klm/>>, [dostęp: 23.06.2023].

podstawowych źródeł światła i kształtowanie optyczne zaowocują artykułem w *Technology Review* w 1967 r., w którym uważa światło za najbogatsze medium i wyraziciela współczesnego świata nauki i przemysłu. Artykuł jest podsumowaniem badań ze stypendium Guggenheima stanowiąc kontynuację działań poświęconych światłu. Kolejnym etapem staje się wystawa *Światło jako twórcze medium (Light as a Creative medium)* otwarta na Uniwersytecie Harvarda w 1965 r., w Carpenter Center for the Visual Arts przy uniwersytecie. Zwieńczeniem badań na temat światła będzie publikacja wydana już po śmierci Kepesa.

Artysta również tworzył witraże we wnętrzach sakralnych, m.in. w katedrze Wniebowzięcia najświętszej Marii Panny w San Francisco, gdzie kopuła wydaje się unosić na witrażach. Artystę zainteresował fakt, że połączenie właściwych barw dopełnia je do bieli, poszukiwał optycznego efektu wibrowania koloru. W synagodze Emanu-El w Dallas w 1958 r. powstała dekoracja z motywem menory, sklepienie w barwach turkusu i szmaragdu kontrastujące z budowlą z czerwonej i pomarańczowej cegły. Kepes badał częstotliwości fal, ich fizyczne reguły zależne od pigmentów a wyniki stosował w pracach artystycznych, we wnętrzach dekorowanych budynków.

Z końcem lat 60. Kepes zauważył rosnące zainteresowanie powiązaniem sztuki, nauki, technologii i był jedną z osób które przyczyniły się do rozwoju tych powiązań. C. P. Snow uważał, że budowanie osobno kultury nauk ścisłych i humanistycznych jest szkodliwe dla rozwoju społeczeństwa i potrzebne jest interdyscyplinarne podejście, co zyskiwało coraz więcej zwolenników.

Był to właściwy czas dla powstania Ośrodka Zaawansowanych Studiów Wizualnych w Cambridge czyli CAVS (Center for Advanced Visual Studies), Kepes był jego założycielem. Wcześniej opublikowanych zostało sześć tomów *Vision + Value (Obraz + wartość)*, gdzie można było prześledzić uporządkowane encyklopedycznie informacje dotyczące wizualności oraz nauki. Mimo krytyki, był to głos za jednością nauk, podejścia które miało rozwijać się w przyszłości. Wcześniej powstała grupa dyskutantów w MIT w 1944 r., na którą wpłynęło Koło Wiedeńskie badające możliwości wiedzy naukowej, która mogła stać się doświadczeniem filozoficznym. Były to próby zbudowania myśli o postaci nauk, pod przewodnictwem cybernetyki. Duże znaczenie miała tutaj teoria profesora MIT Norberta Wienera⁷³³. Kepes zbudował swoją filozofię sztuki, w której naukowiec jest odpowiedzialnym współuczestnikiem. MIT było już wtedy miejscem łączenia się dziedzin nauki, poszukiwania różnych metod w celu osiągnięcia celów naukowych.

⁷³³ Ibidem, s. 68.

Nadszedł czas trzech bardzo ważnych wystaw dotyczących połączenia sztuki i nauki. Pierwsza wystawa *Maszyna u zmięczeniu epoki mechanicznej* (*The machine as seen at the Era of the Mechanical Age*) kuratora Pontusa Hultena w MoMA w Nowym Jorku, druga to wystawa *Cybernetic Serendipity* w Instytucie Sztuki Współczesnej w Londynie, kuratorki Jasi Reichardt⁷³⁴. Organizatorem trzeciej znaczącej wystawy był G. Kepes w 1969 roku. Wystawa pod tytułem *Explorations* zgromadziła 20 artystów w Smithsonian Institution w Waszyngtonie i była poświęcona sztuce elektronicznej. Kepes zaprezentował na wystawie foto-elastyczny chodnik zbudowany z poliwęglanów, który miał 7 metrów, opatrzony był czujnikami a fosforyzujące światła pod powierzchnią chodnika zmieniały kolor pod wpływem nacisku, tworzyły kontury wokół stopy tworząc interaktywną rzeźbę. W realizacji pomógł Kepesowi architekt i wynalazca William Wainwright⁷³⁵. Istotną cechą tej pracy była interakcja odbiorców. Interakcja w sztuce zapowiada generację użytkowników telewizorów, którzy z pasywnych oglądaczy, zmieniają się w aktywnych użytkowników komputerów podłączonych do sieci Internet.

Pracą gdzie w unikalny sposób Kepes wykorzystuje rozwiązania techniczne jest powstała w 1972 *Flame Orchard* (*Płomienny sad*), gdzie gazowe płomienie tańczyły do rytmu odtwarzanej muzyki, stawały się mniejsze lub większe, za pomocą regulacji dopływu gazu. W przedsięwzięciu współpracował z Williamem Waltonem, Mauricio Bueno, muzykę skomponował Paul Earls. Kepes za pomocą ognia⁷³⁶ chciał sięgnąć do pierwotnych odczuć komunikacji. Sad lub ogród, ogień to malarskie tematy Kepesa., Powstają wizerunki osadzone w kulturze i mitach, m.in. *Ogród Pitagorasa*, *Ogród światła*, *Ziemia XY*, *Tłąca się wizja*. Powstały również prace malarskie na podstawie pierwszych zdjęć księżycy NASA. W 1965 r. powstała książka i wystawa *Nowy krajobraz w sztuce i nauce* (*The New Landscape in Art and Science*), powtarzana w wielu miejscach. Prace malarskie i instalacje, użycie technologii łączyły się, były tworem artysty który dzielił się swoimi doświadczeniami i szukał punktów wspólnych.

W 1973 roku w Muzeum Nauki w Bostonie zaprezentował pracę *Glow Columns* (*Kolumny jarzeniowe*). Ośmiometrowa wieża nichromowych (stop chromu i niklu) prętów wisiała w ciemności, gdy pomarańczowe lśnienie prętów przygasało, światło w sali było powoli włączane. Kepes obserwował gorące pręty tostera i tak zrodził się pomysł powstania pracy, nawiązującej do domowego ogniska, punktu ciepła i bezpieczeństwa wokół którego gromadzili

⁷³⁴ Ibidem, s. 68, 69.

⁷³⁵ Ibidem, s.69.

⁷³⁶ *Flame Orchard*, Zdjęcia: <<http://act.mit.edu/cavs/group/eK6FhM3pjoEIP42GlsLdRz>>, [dostęp: 23.06.2023].

się domownicy. Trzy lata wcześniej w 1970 powstała *Oaza dźwięku (Sound Oasis)* zrealizowana z Jamesem Taggartem. Obszar pozbawiony zanieczyszczeń hałasu, wyciszony wygłuszającymi obiektami ułożonymi w kręgu, miał być miejscem odpoczynku, w środku pełnego ruchu, zurbanizowanego otoczenia.

Podczas wystawy w Bostonie Kepes pokazał pracę *Elektromagnetic Fields* stworzoną wraz z Billem Parkerem. Bill Parker w liście do Mártona Orosza, podaje informację, że jest to pierwsza praca artystyczna w której pojawia się nanotechnologia⁷³⁷. W pracy dźwięk grany na bębnie przez odbiorców uzyskiwał formę wizualną. Do bębna były przytwierdzone cewki elektromagnesu poddające indukcji ciecz magnetyczną. W cieczy dźwięk generował mikroskopijnej wielkości wzory, które były tysiącrotnie powiększane i pokazywane na ekranie. Interakcja była pokazaniem ludzkiego działania, które opisują abstrakcyjne wzory, jego częstotliwość, siłę uderzeń, przybliżając badania naukowe do jednostkowego, ludzkiego działania.

W latach 1967-1968 raz z dwojgiem inżynierów Thomasem McNulty'm i Mary Otis Stevens, Kepes pokazał instalację kinetyczną *Światła miasta nocą*, na XIV Triennale w Mediolanie. Miejskie światła które naśladowała instalacja były sterowane komputerowo, dynamicznie z każdą sekundą, podkreślając światło przywodzące na myśl objaw życia, ludzkich światełek.

Artysta wraz z zespołem artystów i naukowców jest autorem wielu projektów, które nie osiągnęły etapu realizacji, są istotne jako działania konceptualne. Wśród nich we współpracy z profesorem architektury MIT Kevinem Lynchem powstało studium kodów wizualnych czterech miast USA, jako *Perceptual Form of the City (Postrzeżeniowa forma miasta)*, na postawie wspólnych obserwacji z lat 50 XX w. Celem pracy miało być odnowienie zaniedbanych części miasta, wymiar społeczny był celem naczelnym, co spowodowało, że projekt stał się interdyscyplinarny. W wyżej wspomnianym projekcie Kepes znów powrócił do światła jako wyznacznika charakteru miasta, przejaw jego istnienia do szczególnego mistycyzmu „poezji światła”, o której mówił wielokrotnie. Jest ono dla Kepesa częścią organicznej natury oraz narzędziem komunikacji w świecie po rewolucji naukowo-technicznej. Projekt dwóch wież na sztucznym jeziorze Charles Center w Baltimore uwzględniał ekran ze złotymi liśćmi oraz własnym źródłem energii, talerzem zbierającym promienie słońca zasilającym reflektor świecący w górę. Ekologiczne zasilanie nawiązywać miało do natury, całość obrazować wielkość techniki. porównania projekt można porównać do zrealizowanej

⁷³⁷ Ibidem, s. 79, List z 2010 roku od Billa Parkera do Martona Orosza.

wieży cybernetycznej CYSP Nicolasa Schöffera, choć już pomysł cybernetycznego miasta przyszłości nie wyszedł poza sferę projektową.

Na zachód od projektowanych wież w Baltimore Kepes planował dwie bardzo duże fontanny. A także użycie laserów, które ze szczytów kolumn, sterowane lustrami, miałyby utworzyć aureę dookoła miasta. Kepes nie miał okazji użyć laserów, choć planował w 1972 roku posłużyć się nimi na dużą skalę na Manhattanie do stworzenia całościowego, ekologicznego, świetlnego środowiska⁷³⁸.

Kepes lubił postać Ikara, drugi dyrektor CAVS, następca Kepesa Otto Piene, wyrysował postać Ikara laserami w 1978 roku⁷³⁹. Chciał pokazać, że nawet jeśli projekty artysty przekraczają jego możliwości realizacji, znajdują kontynuatorów. Projekty Kepesa były przytłaczające, bardzo silnie ingerujące w strukturę miasta, w żadnym wypadku nie byłyby do ominięcia tak jak lot Ikara.

Stypendyści CAVS wykonali projekty rewitalizacji nadbrzeża Long Wharf dla Instytutu Sztuki Współczesnej w Bostonie, z okazji dwustu lat istnienia USA. Tutaj też wpływ Kepesa był znaczny ale projekt nie doczekał się urzeczywistnienia. Projekt przewidywał wykonanie świetlnej rzeźby, widocznej z daleka niczym latarnia morska. Geometryczne wzory zbudowane ze snopów światła miały reagować swoim ruchem na wydarzenia w mieście. Czas, forma, punkt, płaszczyzna, linia, to elementy, które dla Kepesa było równie ważne jak realizacja projektu.

Później powstał podświetlany mural na Harvard Square przy stacji metra, już nieczynny. Przy wiacie na autobus reagowały świecące na czerwono płytki, błękitne fasety tafli szkła kojarzyły się z niebem. Obraz powstawał niczym muzyka, stopniowo a czasowość reakcji przypomina realizację w poczekalni linii lotniczych KLM.

W późnych latach siedemdziesiątych zwrócił się Kepes w kierunku kaligrafii światłem. Pracownia Béli Kálamána była miejscem, gdzie Kepes przeprowadzał doświadczenia ze światłem, tworzącym linie na zdjęciach. Fotografie przedstawiały różne obiekty odwołując się do zmysłu dotyku jak piasek, liście, rzeczy przypadkowo znalezione, podczas gdy światło uosabiało niematerialność. Farby rozpuszczalne w wodzie tworzyły oniryczne kompozycje przypominające nieco *Formy płynne (Fluid Forms)* z 1944 roku. W tym czasie powstały takie kompozycje jak *Tęcza Braillem (Braille Rainbow)* z 1978 roku, gdzie silne punkty oświetlenia łączą się z refleksami metalicznych, powyginanych powierzchni. W tym okresie pojawia się

⁷³⁸ Ibidem, s. 85.

⁷³⁹ Ibidem, s. 86.

Polaroid w kolorze, Kepes został zaproszony aby zrobić cykl wielkiego formatu 50 x 60 cm. Kepes pokazuje na fotografiach martwe natury wielkości 1:1, gdzie są elementy jego wcześniejszych fotogramów, często bardzo abstrakcyjne. Realizacje Kepesa miały wiele znaczeń, tak jak łączenie symboli materialności i tego co eteryczne, on też czasem udzielał wymijającej odpowiedzi, mimo że starał się wyjaśnić teoretycznie wiele zagadnień, to jednak pewne furtki chciał zostawić otwarte, tak jak nieoczywiste kompozycje.

Podczas wystawy *Dream Stage* w CAVS, w 1977 roku odbył się pokaz, artystyczny eksperyment, gdzie obserwowano aktywność mózgu śpiącej kobiety, , mierzono wilgotność jej skóry, obserwowano ruchy gałek ocznych. Było to możliwe dzięki przetwarzaniu wyników badań na światło laserowe, wyświetlane w powiększeniu na ścianie⁷⁴⁰. W osobnej sali można było zapoznać się z danymi na temat mózgu człowieka. Był to rodzaj multimedialnego portretu śpiącego mózgu. Istotny wkład w eksperyment w zakresie wykorzystania światła wniósł Kepes. Ruch i światłem, wykorzystywanie różnych technologii, interdyscyplinarność to były wyznaczniki istotne w CAVS. Praca taka jak *Dream Stage*, czyli „estrada marzeń sennych” lub faza snów” już tytule zawiera charakterystyczną dla Kepesa wieloznaczność i również dzisiaj byłaby zaliczana w wielu przypadkach do nowatorskich, co pokazuje jak daleko zespół Kepesa wyprzedzał swój czas .

Attila Csáji nazywa sztukę światła tworzeniem wirtualnej rzeczywistości, której elementy przekazują istnienie dzieła sztuki⁷⁴¹. Światło, jak marmur dla rzeźbiarza, farby dla malarza może być kierowane, staje się substancją. W latach pięćdziesiątych zapoczątkowane zostało wyświetlanie informacji na urządzeniach służących człowiekowi do pracy.

Kepes dostrzegał zjawisko dehumanizacji i artystów widział jako informatorów, pokazujących ponownie ludzki aspekt technologii, uwrażliwiania, dostrzegania społecznego wymiaru sztuki. Wartości były dla Kepesa ważniejsze od narzędzi, narzędzia były tylko środkiem. Węgier poza krajem swoich przodków, świadek II wojny światowej, poszukiwał uniwersaliów w nauce, wartości humanistycznych, które mogłyby uporządkować szok emocjonalny. W pewnym momencie zauważył, że rewolucja w sztuce powinna w jakimś momencie osiągnąć stabilizację. Postrzegał świat wewnętrzny i zewnętrzny w kruchym balansie, tak jak równowaga nauk i sztuk, niejednoznaczność i połączenie, gdzie zbyt uproszczenia są niewłaściwe. W sięganiu do źródeł znaczeń w sztuce rozważał w interdyscyplinarnym wydawnictwie *New Landscape in Art and Science (Nowy krajobraz w sztuce i nauce)*.

⁷⁴⁰ *Centerbeam*, red. O. Piene, E. Goldring, Center for Advanced Visual Studies, MIT Press, New York, Milano 1980, s. 110.

⁷⁴¹ *The Pleasure of Light*, dz. cyt., s. 94.

György Kepes stał się przykładem artysty i naukowca który umiał we właściwy sposób połączyć te dwie dziedziny swojej aktywności. Ośrodek sztuki przy MIT pokazał jak artyści i naukowcy mogą współpracować oraz wyznaczać ścieżki w cyberspołeczności, potrzebującej innej estetyki, wymiaru emocjonalnego w otoczeniu zmienionym przez technologię. Ścieżki György Kepesa i Franka Maliny były podobne, podejmowane z myślą o uszeregowaniu zmieniającej się sztuki i nauki, gdzie łatwo o zatarcie granic i zagubienie się w szeregu narastających znaczeń.

Frank Malina tak jak György Kepes obdarzony był nie tylko wrażliwością artysty, ale i ścisłym umysłem i zobaczył w sztuce ścieżkę wypowiedzi, na którą naukowiec nie może sobie pozwolić. Miejsce, gdzie można wyrażać marzenia, również naukowe, co wyznacza szczególny potencjał przeżycia estetycznego. Powstają światy sztuki, o przyszłości wizjonerów miast światła i niezwykłych technologii, dzieła sztuki których czas ma dopiero nadejść, a jednocześnie jest umieszczony w czasie swojego powstania który należy również do przeszłości.

Czasopismo o relacji sztuki, nauki i technologii *Leonardo* oraz międzynarodowe stowarzyszenie *Leonardo, the International Society for the Arts, Sciences and Technology* stały się głosem pionierskiego dyskursu teoretycznego. Roger Malina syn Franka kontynuujący spuściznę ojca przekazuje osobistą perspektywę przemian z punktu widzenia pokolenia. Podkreślakonieczność określania działań, aby nie pomylić dziedzin sztuki i nauki, w czasie, kiedy również teoria staje się coraz słabiej dookreślona. Roger współpracuje z MIT, tutaj drogi Kepesa i Maliny się zbiegają. W latach XXI wieku loty kosmiczne osiągnęły kolejny ważny etap rozwoju, myśl o przyszłości towarzyszy artystom i naukowcom. Dzieła sztuki, realizacje marzeń wizjonerów pokazują możliwości, kroki, jakie może postawić nauka.

1.3.Ars Electronica

1.3.1.Ars Electronica miejsce rozwoju nurtu art@science

Od 1979 roku działa *Ars Electronica* - festiwal sztuki elektronicznej w Linzu, przyznający od 1987 roku również nagrody, obecnie w siedmiu kategoriach⁷⁴². Wielokrotnie zmieniano i poszerzano kategorie nagród. Najnowsza kategoria, wprowadzona w 2019 roku, dotyczy Sztucznej Inteligencji i Żywej Sztuki (Artificial Intelligence and Life Art).⁷⁴³ Połączenie sztucznej inteligencji i żywej sztuki nie oznacza, że prace muszą łączyć obydwie dziedziny. Ma jedynie prowokować do zastanowienia nad statusem osoby, człowieka w

⁷⁴² A. J. Hirsch, dz. cyt.

⁷⁴³ Ibidem, s. 37.

zetknięciu sztucznego życia z życiem biologicznym. *Ars Electronica* posiadał już w swojej historii łączone kategorie nagradzanych prac, co pokazuje zainteresowanie eksperymentem. Jednym z najważniejszych centrów sztuki połączonej z technologią jest w *Centrum Ars Electronica Muzeum przyszłości Futurelab*, otwarte w 1996 roku.

18 września 1979 r. w Linzu odbyła się pierwsza edycja festiwalu, wyjątkowy dzień, w którym pojawiło się na mapie jedno z fundamentalnych miejsc młodej gałęzi sztuki i trwa nieprzerwanie do tej pory. Dzień wcześniej burmistrz Linz powitał robota SPA 12, który przyleciał z New Jersey, aby otworzyć festiwal. Sterowany pilotem machał do ludzi na ulicy, odpowiadał na pytania zadawane na żywo przez radio dzięki pomocy sterującego nim nieopodal człowieka, pojawił się również w telewizji. Wydawał się wysłannikiem przyszłości, na którą festiwal był od początku otwarty⁷⁴⁴.

Uroczysty wieczorny koncert rozpoczął się symfonią Antona Brucknera a dźwiękom towarzyszył pokaz laserów. Wizualizacja fal dźwiękowych oddziałujących na płyny, której efekt pokazywano na ekranach, była dziełem Manfreda P. Kage, znanego chemika i fotografa. W wydarzeniu uczestniczyła połowa populacji miasta, około 100 000 ludzi. Koncert był jednocześnie eksperymentem, nazwa całego wydarzenia brzmiała „chmura dźwięku”. Transmitowana przez lokalne stacje radiowe, chmura dźwięku wydobywała się z taksówek, mieszkań i sklepów. Już wtedy potęga mediów kontaktu inspirowała, odbiorca radia nie tylko słuchał, ale stawał się przekazicielem, interaktywnym uczestnikiem festiwalu. „Chmura dźwięków”, transmitowany koncert, stał się cykliczną tradycją.

Koncertowi towarzyszył pokaz balonów pokrytych błyszczącymi serduszkami, które zaczęły w pewnym momencie opadać na ziemię z powodu zmienionego ruchu powietrza, spowodowanego nieprzewidzianym tłumem słuchaczy, co wprawdzie wpłynęło na pogorszenie słyszalności koncertu w niektórych miejscach ale serduszka stały się pamiątkami, co stanowiło dodatkowy, niezamierzony, interaktywny element koncertu.

Festiwalowi towarzyszyło również sympozjum nastawione na otwartość, interdyscyplinarność, współpracę technologii i sztuki, tworzenie potencjału do odkryć kreujących przyszłość. Współzałożycielem festiwalu z „chmurą dźwięków”, był Hannes Leopoldseder, dziennikarz i reżyser, którego zainspirował muzyk Hubert Bognermayr. Osobą wydającą się ucieleśnieniem tego, czego poszukiwał Leopoldseder, działającą w obszarze nauk ścisłych jak i humanistycznych był Herbert W. Franke, zajmujący się naukami ścisłymi, grafiką

⁷⁴⁴ Zdjęcie robota: <<https://ars.electronica.art/about/en/history/>>, [dostęp:23.06.2023]

komputerową jak i pisarstwem *science-fiction*. Franke'mu zawdzięcza Leopoldseder pomysł na nazwę festiwalu, pomoc w kształtowaniu pierwszych wystaw i sympozjum a także wyróżnienie czterech dziedzin festiwalu: *computer music*, *programmed graphics*, *cybernetic art* i *audio-visual electronics*. Leopoldseder znał publikacje naukowe Frankego dotyczące sztuki komputerowej, już od 1973 roku Franke prowadził zajęcia z estetyki cybernetycznej na Uniwersytecie LMU (Ludwig-Maximilians-Universität) w Monachium a jego prace z grafiki komputerowej były pionierskie i znajdują się w ważnych kolekcjach m.in. w Abteiberg Museum w Mönchengladbach.

Franke jako badacz sztuki elektronicznej zbudował teoretyczne podstawy tego, co w 1979 roku oznaczał termin *Ars Electronica*. Ten rodzaj sztuki rozwijał się wtedy dynamicznie a projektowanie graficzne na komputerze znajdowało coraz szersze zastosowanie. Określenie zakresu sztuki w obszarze działań elektronicznych, i jej charakteru budziło wiele pytań z dziedziny estetyki i teorii sztuki. Dla Frankego ważne było, aby *Ars Electronica* nie oddzielał od przeszłości, lecz był kierunkiem przyszłości, który pozwala na sprawczą siłę dyskusji⁷⁴⁵. Festiwal w 1980 roku gościł również trzecie komputerowe mistrzostwa świata w szachach między człowiekiem a komputerem. Jednak dopiero w 1997 system komputerowy „Deep blue” pokonał mistrza świata Kasparowa, ale już wtedy organizatorzy śledzili potencjał komputerowego przeciwnika, zapraszając Claude Shannona, matematyka inżyniera i pioniera w dziedzinie komputerów szachowych.

Festiwal oraz później wybudowane centrum sztuki jest miejscem, gdzie artyści i naukowcy inspirują się wzajemnie, są prezentowane prace robotyczne, bio-nanotechnologiczne, prezentowane działania wyznaczające nowe ścieżki rozwoju, które mają tam przyjazne miejsce. Można powiedzieć, że festiwal jest jedną z realizacji marzeń, jakie miała rewolucja naukowo-technologiczna, stworzenia grupy ludzi nastawionych z ciekawością do zagadnienia, która przewyższa niepokój wobec tego, co jeszcze niepoznane. Sztuka wizualna czasów trzeciej rewolucji stała się interaktywna, wykorzystuje nowe media elektroniczne, pokazuje naukę od strony przeżyć, pokazuje, że technologia jest blisko odbiorcy, dotyka jego emocji, przełamuje barierę obcości człowieka, który swoje własne twory przyjmuje z dystansem i niepokojem. Sztuka elektroniczna jest coraz potrzebniejszym dialogiem ludzi w warstwie przeżyć estetycznych. Pojawiła się podczas trzeciej rewolucji i odtąd można mówić o początkach takiego kształtu świata, w którym dzisiaj funkcjonujemy.

⁷⁴⁵ A. J. Hirsch, dz. cyt., s. 63.

Hans Leopoldsdeder został powołany w 1974 na stanowisko dyrektora Festiwalu *Ars Electronica* w wieku 34 lat. Miał wykształcenie humanistyczne, studiował germanistykę i filologię angielską, jego doświadczenie dziennikarskie i rozległe zainteresowania wpłynęły na sukces festiwalu. Młody dyrektor poszukiwał miejsca Linzu na kulturalnej mapie Austrii między takimi ośrodkami jak Wiedeń ze swoją operą i największym w kraju muzeum sztuki a ośrodkiem w Salzburgu, z festiwałem opery, muzyki i teatru. Festiwal w Linz od 1974 roku ma halę koncertową nazwaną na cześć kompozytora i organisty w Linzu Antona Brucknera oraz coroczny festiwal *Brucknerfest*. Miasto chciało również uniknąć kojarzenia z ciężkim przemysłem metalowym, jednocześnie polepszyć jakość powietrza. Leopoldsdeder był zainteresowany technologiami mikroelektroniki, wydarzeniami dla szerokiej publiczności na otwartym powietrzu, co łączyło się z koniecznością poprawy warunków otoczenia, zmniejszeniem zanieczyszczeń powietrza.

Stulecia potrzebowała fotografia aby stać się pełnoprawnym medium i dziedziną sztuki, media elektroniczne nie potrzebowały tak długiego czasu, czego świadectwem jest m. in. żywy odbiór i zainteresowanie *Klangwolke* (chmura dźwięku). Wprawdzie transmisja na żywo koncertu budziła niepokojące skojarzenia z transmitowaniem przez radio propagandy politycznej a niektórzy muzycy i słuchacze z tego powodu nie chcieli aby transmitowana była symfonia Brucknera. Z biegiem lat festiwal pokazał, że kieruje się w stronę mediów kontaktu, transmisja stała się wszechobecna i nie budziła już takich obaw. Robot SPA 12 nie dzielił publiczności, zdobył sympatię, być może podświadomie przywodził na myśl lalkę, czas beztroski, nadzieję na przyszłość nieobciążoną trudnym czasem.

Czas powstania festiwalu to upowszechnianie się użytkowania komputera pośród artystów, gdyż wcześniej komputer był przeznaczony dla wojska, dużych korporacji, uczelni. Dwa lata przed festiwalem Steve Wozniak przedstawił Apple II, jeden z pierwszych 8-bitowych mikrokomputerów, aby etapami doszło do powstania bardziej przystępnych komputerów osobistych. W 1980 r. IBM zleciło opracować firmie Microsoft systemu operacyjnego dla swoich komputerów PC, pięć lat później powstało zapowiadane już 1982 roku pierwsze środowisko graficzne Windows 1.0 działające na platformie Microsoft MS DOS. W 1984 roku pierwszy wolny system operacyjny Projekt GNU zapoczątkował Richard Stallman, również w 1984 roku system ten trafił do sklepów z pierwszym własnym sprzętem hardware Apple Macintosh działającym na MacOS⁷⁴⁶. Użytkowanie komputera wymagało wtedy dużo cierpliwości, czasu i specjalistycznej wiedzy, dlatego artyści obecni na *Ars Electronica* mieli

⁷⁴⁶ Ibidem, s. 64.

doświadczenie inżynieryjne, informatyczne, byli twórcami interdyscyplinarnymi, używali wtedy analogowych urządzeń elektronicznych, takich jak syntetyzatory.

Następna edycja festiwalu odbyła się w 1980 roku a koncert wraz z chmurą dźwięku *Klangwolke* był rozumiany jako osobna część, z będącym obok właściwym *Ars Electronica*. Wtedy obydwie wydarzenia były kojarzone jako część *Brucknerfestu*, festiwalu muzyki Antona Brucknera odbywającego się we wrześniu w Linzu. Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom publiczności do odtworzenia wybrano *Czwartą Symfonię Romantyczną*. Wizualizację do muzyki wykonał Otto Piene jak i nadmuchiwaną rzeźbę *Blue Star Linz* o wysokości 300 stóp, czyli około 91 m. Przypominała ogromną, niebieską rozgwiazdę morską, jeżowiec, podmorski kwiat, utrzymująca swój kształt dzięki pompującym powietrze dmuchawom. Był to pomysł jak stworzyć dematerializującą się rzeźbę, która składa się w głównej mierze z powietrza. Kolor niebieski symbolizował tęsknotę w niemieckim romantyzmie, używał go również przyjaciel Otto Piene Yves Klein. Rzeźba miała jeszcze kilka prezentacji, między innymi w CAVS MIT (Center for Advanced Visual Studies w Massachusetts Institute of Technology) w Cambridge, Massachusetts⁷⁴⁷. Otto Piene był od 1974 roku dyrektorem CAVS MIT, właśnie wtedy w 1980 roku, pomiędzy tymi dwoma ośrodkami *Ars Electronica* i MIT została zawieszona trwała współpraca.

Otto Piene należał do grupy ZERO, która chciała zdefiniować sztukę na nowo po Drugiej Wojnie Światowej. Do grupy należeli m.in. Yves Klein, Jean Tinguely, Lucio Fontana. W latach 60. wraz z Otto Piene eksperymentowali z różnymi mediami, jak również z produkcją materiału telewizyjnego. Tak powstała *Black Gate Cologne*, 45 minutowa pierwsza kasetka video, stworzona przez artystów wizualnych przeznaczona dla telewizji i pojawiła się m.in. w Programie 3 w Kolonii, w Niemczech, pierwotnie podczas występu na żywo 30 sierpnia 1968⁷⁴⁸. W profesjonalnym studio filmowym znajdowało się ponad dwanaście monitorów, oscyloskop przekładający dźwięk z kilku głośników na obraz, pięć kamer na różnych wysokościach. Kamery rejestrowały obrazy ze studia, monitorów i ręcznie malowanych slajdów.

W studio oniryczny efekt podkreślały niesamowite wypełnione helem powietrzne rzeźby Otto Piene, który już wtedy eksperymentował z nimi nazywając je *Sky Art*⁷⁴⁹.

Następny festiwal *Ars Electronica* odbył się w 1982 roku, gdyż w 1981 roku był tylko koncert *Klangwolke*. Początkowo festiwal miał charakter biennale ale były plany aby był coroczny.

⁷⁴⁷ Ibidem, s. 70, *Blue Star Linz* <<https://www.artbasel.com/catalog/artwork/55860/Otto-Piene-Blue-Star-Linz>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁷⁴⁸ *Black Gate Cologne*, <<http://www.aldotambellini.com/video3.html>>, [dostęp: 23.06.2023]

⁷⁴⁹ A. J. Hirsch, dz. cyt., s. 70.

Dwa wydarzenia dyrektor festiwalu nazwał *Castor & Polluks*, dwoma bliźniętami, gdyż chciał aby były równie ważne.

W 1982 roku ponownie pojawił się Otto Piene, który zaprosił Nam June Paika'a wraz z artystką z którą Paik wielokrotnie wtedy współpracował, wiolonczelistką Charlotte Moorman. Obydwoje łączonych z grupą Fluxus. Paik zaprojektował dla Moorman preformanse *TV Bra* i *TV Cello*, gdzie ważną rolę odgrywały obiekty zbudowane z połączonych telewizorów. Dwa małe telewizorki pełniły funkcję biustonosza, który miała na sobie Moorman, trzymając jednocześnie smyczek od wiolonczeli w *TV Bra*. W *TV Cello* trzy większe telewizory stały się samą wiolonczelą, na której możliwa była gra, przy użyciu smyczka. Performans Moorman był transmitowany przez Regionalne oddziały austriackiej telewizji ORF. Na *Ars Electronica* był to performans *Sky Kiss*, gdzie Moorman unosiła się w powietrzu, grając na wiolonczeli nad naddunajskim parkiem, jej pokaz był elementem wydarzeń *Sky Art*, które rozwinął Otto Piene dla *Ars Electronica*⁷⁵⁰.

Edycja *Ars Electronica* z 1982 roku zawierała trzy szczególne projekty, jednym z nich była *Stalowa Opera Linz (Linz Steel Opera)*, młodego włoskiego kompozytora Giorgio Battiselli, która była odgrywana na głównym placu miasta. Obok muzyków było obecnych 36 pracowników huty stali oraz maszyny. Pierwsze wydarzenie z udziałem pracowników huty miało miejsce w 1980 roku jako *Linz Steel Symphony*. Pracownicy huty stali się wtedy częścią koncertu⁷⁵¹.

Drugi projekt nosił nazwę *Trójkąt bermudzki (The Bermuda Triangle)* japońskiego kompozytora Isao Tomity z wizualizacjami Rona Haysa. Tomita był pionierem muzyki elektronicznej, tworzył aranżacje na syntezator takich kompozytorów jak Igor Strawiński. Tak jak Otto Piene Isao Tomita zrobił mniejszy projekt, aby powrócić w przyszłości z dużo większymi realizacjami.

Autorem trzeciego projektu był Robert Adrian X, kanadyjsko-austriacki artysta a jego *The World in 24 Hours (Świat w 24 godzinach)* połączył 16 miast na trzech kontynentach z Regionalnym Studium Telewizyjnym ORF jako centrum. Od południa czasu środkowoeuropejskiego do południa następnego dnia tej samej strefy czasu artyści dokonywali połączeń przez linie telefoniczne w systemie SSTV czyli przesyłania nieruchomych obrazów drogą radiową, używali również telefaksu oraz systemu połączeń komputerowych przez

⁷⁵⁰ wydarzenia *Sky Art*. <<http://video.wrocenter.pl/tekst/m2m/od-wszechogarniajacego-do-efemerycznego-sztuka-publicznych-interwencji/>>, [dostęp: 23.06.2023]

⁷⁵¹ *Linz Steel Symphony*, <<https://ars.electronica.art/press/en/2019/09/04/ars-and-the-city/>>, [dostęp: 23.06.2023], A. J. Hirsch, dz. cyt., s. 76.

modem telefoniczny. Media kontaktu były wtedy trudno dostępne, artyści mieli kłopot zarówno z wysokimi kosztami połączeń jak różnorodnymi obostrzeniami. Miejsca połączeń były we Florencji, Amsterdamie, Toronto, Tokio, na Hawajach oraz w Turcji, z której artyści z grupy *Minus Delta T* podróżowali do Bangkoku. Projekt początkowo nie budził zaciekawienia opinii publicznej, co było zgodne z przewidywaniami założycielki projektu Heidi Grundmann, wieloletniej dyrektorki *ORF Kunstradio*. W tym projekcie trzeba było uczestniczyć, nie było pokazu „na zewnątrz”, jedynie proces ciągłej wymiany. Było to również odejście od typowego podziału na autora pracy, publiczność oraz dzieło. Z czasem jednak projekt okazał się mieć wpływ na przyszłe pokolenia artystów, pokazując rozwijający się kierunek działań m.in. działań interaktywnych oraz poprzez media⁷⁵².

Robert Adrian X w swojej praktyce używał mediów analogowych i cyfrowych, jego projekt *The World in 24 Hours* miał swoich poprzedników. Artystka i kuratorka *Ars Electronica* Manuela Naveau przypomina o Douglasie Davisie i Nam June Paiku, którzy w latach 70. Prowadzili projekty łącząc się przez satelitę. W 1979 roku pojawił się projekt *Interplay* Billa Bartletta w Toronto, mieście urodzenia Adriana X, rok potem w 1980 roku w San Francisco w MOMA miała miejsce telekonferencja poświęcona użyciu przez artystów telekomunikacji. Robert Adrian X także brał w niej udział⁷⁵³.

Wczesny rodzaj czatu połączonych ze sobą komputerów nosił nazwę *ARTEX* (Artist's Electronic Exchange System) wynaleziony przez Roberta Adriana X i Billa Bartletta. Połączenie to powstało przed Internetem i rozwojem mediów społecznościowych. Celem Adriana X była możliwość wymiany pomysłów, komunikacja - *The World in 24 Hours* był dla niego rzeźbą komunikacyjną. „Artyści używający komunikacji elektronicznej, próbują znaleźć ludzkie znaczenie w przestrzeni elektronicznej”, tymi słowami posłużył się Robert Adrian X, są tym, czym można określić *Ars Electronica* samo w sobie⁷⁵⁴.

Następna edycja festiwalu miała miejsce w roku Orwellowskim. Dla twórców festiwalu było to okazja do przejrzenia się w przyszłości która nadeszła, w miejsca dystopijnego niepokoju pojawiła się nadzieja na rozwój w bardziej harmonijnym kierunku. Spoglądano w przyszłość tego, co może się zdarzyć w jubileuszowym 2019 dla festiwalu roku. Dyskusje i naukowe wystąpienia miały miejsce podczas sympozjum, które jest ważnym punktem festiwalu. Chmura dźwięku - koncert *Klangwolke* odbył się osobno i w innym czasie niż

⁷⁵² Ibidem, s. 76.

⁷⁵³ Ibidem.

⁷⁵⁴ Ibidem, cyt. oryg., „Artists using electronic communications are trying to find human meaning in an electronic space.”, s. 76.

festiwal Brucknera, został poświęcony Ludwigowi Beethovenowi i *Symfonii Nr 9 D minor*, zawierał również popularne klasyczne kompozycje takie jak *Oda do radości*. Oprócz tego stworzono wydarzenie pod otwartym niebem, został do niego zaproszony Isao Tomita. Wydarzenie Tomity nosiło tytuł *Umysł wszechświata (The mind of the Universe)*, była to opowieść o powstaniu, rozwoju i przyszłości kosmosu wraz z planetą Ziemią. Tomita na żywo miksował muzykę i kształtował spektakl. Używał lasera, fajerwerków, na powierzchni dymu i wody tworzył projekcje, użył helikoptera zachowującego się jak statek UFO. Wyzaczył tym samym bardzo trudne zadanie swoim następcom na *Klangwolke*, aby zachować tak wysoki poziom pokazu.

Na sympozjum *Sztuka cyfrowa-Przyszłe perspektywy sztuki komputerowej* w sekcji dotyczącej cyfrowego dźwięku głos zabrał Robert Moog, wynalazca przełomowego narzędzia *Syntetyzatora Moog'a*. Od lat 60. wielu muzyków używało go, pośród nich zespół *Tangerine Dream, Lake and Palmer*, czy Emerson. Instrument był przełomowym krokiem w rozwoju muzyki elektronicznej oraz później cyfrowej. Cztery lata wcześniej Moog uczestniczył wraz z Wendy Carlos w sympozjum *Elektronika w muzyce* na *Ars Electronica* 1980. Wendy Carlos stała się znana używając syntetyzatora Moog'a, również tworząc ścieżkę dźwiękową do filmu Stanleya Kubricka *Mechaniczna pomarańcza* z 1971 r., będącej filmową adaptacją powieści Anthony'ego Burgess'a. Teoretyczną stroną w/w zagadnień zajął się Peter Weibel, austriacki artysta teoretyk sztuki i mediów, który w swoim wykładzie *O historii i estetyce obrazu cyfrowego* analizował współczesne technologie tworzenia obrazu, uwzględniając historię sztuki i stwierdzał, że sztuka cyfrowa nie powstałaby bez estetycznych wyznaczników wcześniejszej sztuki, mimo, że obecnie je przekracza. Według Weibela linia takich artystów jak Matisse lub Warhol wpłynęła na powstanie plotera. Jest wiele technik malarskich, które polegają na kropkowaniu, od puentylizmu do dywizjonizmu, i jeszcze dalej do technik rastra, kwestionują one malarstwo jako sztukę jedynie analogową. Synestetyczne dzieła sztuki określane jako totalne z przełomu stulecia miały już gotowy program dla teledysków, aby unaocznić to, co słyszalne. W ten sposób artysta określił credo swojej pracy w następnych latach. Powiedział, że stoimy przed kwantowym skokiem, obraz cyfrowy staje się niezależny od innych form sztuki, sztuka cyfrowa staje się autonomiczna⁷⁵⁵. W wykładzie Weibel powtórzył to, co przekazywał w swojej wizji festiwalu Hannes Leopoldseder, badacze opuszczają uniwersytet dla przemysłu, artyści trafiają na uniwersytet oraz obszary komercyjne, inżynierowie zaczynają zajmować się sztuką. W tym procesie dochodzi do ważnych spotkań między trzema grupami,

⁷⁵⁵ Ibidem, s. 81.

co wymaga współpracy. Festiwal, na który przybył Weibel właśnie zaczął stanowić platformę dla takich spotkań. Sprzyjało to powstawaniu karier połączonych, między sztuką a technologią. Weibel wpisywał się w nowy typ wielozadaniowego twórcy. Jego druga aktywność zaowocowała operą mediów elektronicznych *Der künstliche Wille* (*Sztuczna wola*) na festiwalu *Brucknerhaus*.

Ars Electronica, który miał miejsce w lipcu 1986 roku, został oddzielony od *Klangwolke*, *Chmury dźwięku* która została częścią jesiennego *Brucknerfest*. LIVA (Linzer Veranstaltungsgesellschaft) jako miejski organizator wydarzenia, stojący za *Brucknerhaus*, zaprosił Petera Weibela jako doradcę artystycznego. On sam chciał uniknąć efektu widowiskowości, przemieszania festiwalu z metalową maszyną, ogniem, balonikami, skąd już blisko do „ars metallica, ars pneumatica i ars pyromanica”⁷⁵⁶.

Peter Weibel wraz z Reginą Patsh, Gottfriedem Hattingerem w zespole *Brucknerhaus* postawili nacisk na awangardę sztuki mediów. Karl Gerebel nowy dyrektor LIVA oraz menadżer kulturalny, ponownie od 1986 roku uczynił *Ars Electronica* wydarzeniem corocznym. Miasto Linz przeznaczyło dla *Brucknerhaus* budżet na festiwal. ORF mógł skupić się na koprodukcji, roli partnera medialnego oraz aktywnościach wokół budującej się kultury komputerowej.

Ars Electronica 1986 pokazał muzykę elektroniczną poza mainstreamem. W stoczni Linz została pokazana praca *Maska czerwonej śmierci* (*Masque of Red Death*) amerykańskiej performerki i piosenkarki Diamandy Galás.

Cabaret Voltaire, brytyjski zespół pod wpływem dadaizmu i muzyki industrialnej, pokazał *Kontemplację niebezpiecznych gier* (*A Contemplation of Dangerous Games*) w *Brucknerhaus*. Rok 1986 to również obecność na festiwalu kolektywu performerów i muzyków *Minus Delta t*, który powstał wokół Mike’a Hentz’a i Karela Dudesek’a. Powracał on potem na *Ars Electronica* pod różnymi nazwami. W 1982 roku brali oni udział w *The World in 24 Hours*, projekcie Roberta Adriana X, przewozili w tym czasie monolit z Europy do Azji jako część ich *Bangkok Project*⁷⁵⁷. Swoje nierzadko prowokacyjne występy powtarzali na różnych festiwalach sztuki, również na *Documenta*. Dla *Ars Electronica* stworzyli *kontenerowe miasto* (*container city*) w naddunajskim parku, pokazali tam swój radiowo-telewizyjny projekt *Ponton*, który miał służyć do swobodnego i kreatywnego przedstawiania informacji, produkując programy

⁷⁵⁶ Ibidem, s. 82.

⁷⁵⁷ Ibidem, s.83; *Bangkok Projekt* polegał na przewiezieniu sześciotonowego bloku granitu z Europy do Azji jako rodzaj happeningu, powiązanego z różnymi wydarzeniami i działaniami performans na trasie. Ważną częścią projektu była dokumentacja wydarzeń za pomocą wszystkim możliwych środków przekazu. I. Arns, *Minus Delta t << Bangkok- Projekt >>*, Medien Kunz Netz: <<http://www.medienkuntz.de/works/bangkok-projekt/>>, [dostęp: 23.06.2023].

całotygodniowo. Ich działania to często aktywizm powiązany z anarchią, potrafili przechwycić nadawanie radia i telewizji, w zamian nadając własny program. Odnosili się krytycznie do monopolu na radio i telewizję przez nadawców publicznych w Europie, jak miało to miejsce w tamtym czasie. ORF, czyli austriacka publiczna stacja nadawcza rejonu Górnej Austrii, która była współproducentem *Ars Electronica* pokazała swoją otwartość i gotowość na eksperymenty.

W 1984 roku powstawały pierwsze opinie na temat formującej się kultury komputerowej. Prekursorzy tego elitarnego jeszcze środowiska zdawali sobie sprawę z powagi zmian i nowego punktu ciężkości codziennego życia. Hannes Leopoldseder również wybiegał swoimi poglądami w przyszłość: „Kultura komputerowa jest rozumiana w szerszym i węższym znaczeniu tego słowa: w szerszym znaczeniu zadając pytania, jak bardzo komputer zmienia nasze życie, nasze społeczeństwo i nasze postawy; w węższym sensie, w jakim stopniu komputer jako narzędzie wpływa na procesy kulturowe i artystyczne oraz twórczość artystyczną, a na ile wyłania się nowa kreatywność”⁷⁵⁸. Z tych słów wyłania się również zakres aktywności *Ars Electronica* w ciągu następnych lat, pytań zadawanych na festiwalu przez artystów i teoretyków. W 1986 roku powstało wydarzenie *Ars Electronica Dni kultury Komputerowej Linz*, zorganizowane i odbywające się w *Regionalnym Studio ORF*.

W 1986 roku miała miejsce pierwsza edycja *Videonale*, trwająca cały tydzień, z filmami video stworzonymi specjalnie na tę okazję przez artystów, m.in. Valie Export, Johna Sanborna, Ingre Graf +ZYX. Ważną rolę przy powstaniu *Videonale* odegrała Christine Schöpf, będąca od 1981 r. kierownikiem wydziału „Kultury i Nauki” w ORF Górnej Austrii.

Na pierwszym ORF *Videonale* prezentowany był film dwóch artystów z Austrii, Richarda Kriesche i Gottfrieda Bechtolda. Ich film *Cicha poczta elektroniczna (Stille elektronische Post)* nawiązuje do dziecięcej gry w „głuchy telefon”, po niemiecku „stille post”, czyli „cicha poczta”. W zabawie jest przekazywana szeptem wiadomość przez kolejne osoby, zostaje przez szept zniekształcana, ostatnia osoba mówi ją na głos, na ogół nie przypomina ona już informacji wyjściowej. Richard Kriesche ze studia ORF w Linz i Gottfried Bechtold ze studia ORF w Dornbirn przesyłali sobie wiadomości w formie dźwięku i obrazu dzięki infrastrukturze połączeń elektronicznych ORF. Ich wymiana informacji utworzyła na filmie rodzaj rozmowy, coś co dzisiaj, chociaż w innej wizualnie formie, jest rodzajem codzienności. Chcieli użyć infrastruktury niedostępnej dla publiczności, rzucając rodzaj wyzwania, zapowiedzieli również rodzaj telematycznej sztuki nowych mediów, która później bardzo się

⁷⁵⁸ A. J. Hirsch, dz. cyt., s. 84.

rozwinęła zwłaszcza na *Ars Electronica*, będąc nieustannie w czołówce nowatorskiego wykorzystania mediów cyfrowych przez artystów.

1.3.2. *Ars Electronica* 1987-1995

Są to lata intensywnego rozwoju festiwalu i ustalania się jego charakteru, powstaje międzynarodowa nagroda w dziedzinach takich jak animacja komputerowa, muzyka komputerowa oraz później sztuka interaktywna. Festiwal podzielony na dwa wydarzenia stał się podwójną gwiazdą, powstających nowych scen artystycznych, trendów i kierunków.

W 1987 roku przyznana została po raz pierwszy *Prix Ars Electronica*. Nagrodę otrzymała animacja *Luxo Jr.* Johna Lasseter'a należącego do *Pixar*, rozwijającej się młodej firmy z Zachodniego Wybrzeża Stanów Zjednoczonych. Film pokazuje małą lampkę stołową *Luxo Jr.*, pod opieką dorosłej lampy, która bawi się piłką wskakując na nią, aż uchodzi z niej powietrze. Jest to *spin-off* filmu *Industrial Light*, George'a Lucas'a. Dla jury było istotne zrealizowanie świata obrazu stworzonego w *Luxo Jr.*, który w swoim unikalnym kształcie mógł powstać jedynie w animacji komputerowej.

Sama *Animacja komputerowa* była wtedy jedną z kategorii nowej nagrody ogłoszonej w 1987 roku, pozostałe to *Grafika komputerowa* i *Muzyka komputerowa*, jednak to animacja budziła największe zainteresowanie, była najbardziej innowacyjna.

Film *Luxo Jr.* nie tylko pokazał możliwości technologii komputerowej, ale wyznaczył emocjonalne ujęcie postaci niebędącej człowiekiem, jego antropomorficzność, uczucia takie jak więzi rodzinne, nieporadność małego stworzonka i jego porównanie z zachowaniem zwierzątka lub człowieka, najlepiej dziecka. Ta kompozycja w tamtych czasach hipnotyzowała widzów i zaowocowała wieloma obrazami filmowymi, gdzie możemy dopatrzeć się pewnych analogii.

Sponsorem nagrody stała się firma *Siemens*, koncepcja samej nagrody należała do Hannesa Leopoldsedera i Christine Schöpf. Leopoldseder widział w międzynarodowej nagrodzie „impuls do zrozumienia sztuki komputerowej, sztuki wspomaganiej komputerowo, wykorzystania komputera w sztuce nie jako odosobnionego zjawiska, ale w ogólnym kontekście kultury komputerowej”⁷⁵⁹.

Statuetka *Art Prix Electronica* przedstawiała Nike z Samotraki, która stała się boginią zwycięstwa sztuk elektronicznych i nazwana została *Nica*, tak jak ostatnie litery w nazwie

⁷⁵⁹ Ibidem, s. 90, cyt. oryg. z: “Leopoldseder saw the Prix also “as an impulse to understand computer art / computer-aided art, the use of the computer in the arts not as an isolated phenomenon but within the overall context of computer culture”.

festiwalu. Ceremonia wręczenia nagród była transmitowana przez ORF. Nagrodę obok Johna Lassetera otrzymał za muzykę Peter Gabriel.

Do trudnych zadań organizatorów należało pozyskanie dla jego idei dużych firm, które mogłyby wspierać festiwal. Niewiele miejsc mogło sobie pozwolić w tamtych czasach na pracę z animacją komputerową. Była ona powiązana z branżą rozrywkową, komercjalizacją, w połowie lat 80 nie była dostępna dla niezależnych artystów. Wielu artystów czekało na taką możliwość, na nich również czekał sam festiwal.

W sztuce komputerowej można było zauważyć wyłanianie się sztuki masowej, popularnej i elitarniej. Obok filmów komercyjnych realizowanych przez duże firmy, pojawiają się eksperymentalne dzieła sztuki, co nastąpi w ciągu najbliższych 20 lat, w latach 90. i po roku 2000. Wyjście poza estetykę wielkiej skali, czyli nastawionej na bardzo szeroki odbiór, to również pokazywanie rzeczy dużo bardziej szokujących. Animacja i sztuka komputerowa znajduje dużo większe możliwości wyrazu, także takich które nie uzyskują aprobaty wszystkich.

Istotnym problemem, który się pojawił, było tworzenie się rodzaju elity kultury komputerowej, kręgu międzynarodowych pionierów, osób z uprzywilejowanym dostępem do technologii komputerowych, który będzie trudny do przekroczenia. Niepokojącą wizję komputerowej elity przedstawia powieść Hermana Hesse *Gra szklanych paciorków*. Pojawia się tam rodzaj uniwersalnego języka do wyrażania wartości, aspektów duchowych oraz artystycznych i komputer posiadający binarny alfabet kreujący nowy system myślenia oraz języka. Hesse stara się pokazać rozwój kultury komputerowej oraz niekomputerowej, o czym pisał już w latach 30. Powieść została wydana w 1943 r. podczas drugiej wojny światowej w Szwajcarii, gdyż ówczesna dyktatura zabroniła jej publikacji w Niemczech. Społeczność z powieści H. Hesse tworzy rodzaj zakonu intelektualnego. Matematyczne podstawy technologii komputerowej posiadają aspekty muzycznej harmonii, mogą przywołać na myśl poglądy niemieckiego filozofa i matematyka Gottfrieda Wilhelma Leibniza z przełomu XVII i XVIII i jego idei języka uniwersalnego.

Organizatorzy *Ars Electronica* starali się nie dopuścić do zamknięcia kręgu wyspecjalizowanych użytkowników. Zdawali sobie sprawę, że opinie o możliwej izolacji płynącej będą od krytyków sztuki, muzeów - ważnych elementów otoczenia sztuki. Najważniejszą, otwierającą kręgi strategią, została edukacja. Również bohater powieści H. Hesse wychodzi poza zamknięty krąg, szuka kontaktu z resztą ludzi. W 1996 roku powstało *Ars Electronica Center*, programy edukacyjne były rozwijane i coraz liczniejsze. Dla Gerfried'a Stocker'a późniejszego dyrektora *Ars Electronica Center* bardzo istotny był moment

przekraczania kręgu, rola edukacyjna okazała się skuteczna. Edukacja *Ars Electronica Center* była najistotniejszą, to również odróżniało to miejsce od innych muzeów.

Christine Schöpf nazwała czasy pojawienia się *Prix Ars Electronica* „burzliwymi czasami rewolucji cyfrowej”. Nagroda organizowała społeczność oraz nadała jej członkom określone role, stając się ważną częścią systemu kulturowego znajdującego się w trakcie intensywnego rozwoju, kiedy każde uporządkowanie jest bardzo ważne.

„Cyberprzestrzeń nie jest jakimś niezbadanym naturalnym regionem, ale całkowicie nienaturalną przestrzenią wyrastającą z nicości: gigantyczną krainą luster, które replikują wewnętrzną mentalność pioniera”. Są to słowa Bruce Sterlinga z 1990 r., przywołujące na myśl książkę *Robot* Adama Wiśniewskiego-Snerga, wydaną w 1973 r., będącą inspiracją dla cyklu *Matrix* autorstwa Wachowskich.⁷⁶⁰

Osiągnięcia technologii oraz początki wirtualnej przestrzeni kształtującej się kultury cyfrowej inspirują do powstania nurtu cyberpunk. Dystopijny świat swoje podwaliny otrzymał już w poprzednim stuleciu w marzeniach futurystów, w szczególności w projekcie *Nowego Miasta (Cita Nuova)* Antonio Saint’Elia. Literatura fantastyczno-naukowa przyczynia się do rozwoju wizji przyszłości która, tak jak rok 1984 Orwella, należy do przeszłości i przyszłości jednocześnie, przyszłości, która nigdy nie nadejdzie, ponieważ minęła a żyje jedynie w szczególnym czasie dzieła sztuki i sięga do umysłów tych, którzy nie zdają sobie z tego sprawy a mimo to żyją we wspólnej kulturze.

Od końca lat 80-tych do połowy lat 90-tych rozpoczyna się sen androidów o elektrycznych owcach, pojawia się przestrzeń nowego kontaktu, prędkość cyfrowej rewolucja wzrasta. Liczba tranzystorów w gęstym układzie scalonym podwaja się mniej więcej co dwa lata. Komputery osobiste zaczynają zasługiwać na swoją nazwę, stają się dostępne cenowo dla przeciętnego mieszkańca. Dyskietki, potem płyty CD zastępują płyty winylowe i kasety, multimedia i rzeczywistość wirtualna z ogromnym potencjałem twórczym wydają się czymś, na co czekali artyści i teoretycy, zwłaszcza na *Ars Electronica*.

Do zespołu organizacyjnego *Ars Electronica*, dołącza w 1986 roku Peter Weibel a w 1988 roku wraz z Gotfriedem Hattingerem staje się odpowiedzialny za program. Również Weibel w latach 1992-1995 jest członkiem dyrekcji, coroczny festiwal dzięki niemu zyskuje swój unikalny w danym roku temat, przewidując i porządkując kierunki rozwoju..

⁷⁶⁰B. Sterling, *The Future of Cyberspace - Wild Frontier vs. Hyperreal Estate*, [w:] *Ars Electronica: Facing the Future - A Survey of Two Decades*, red. Th. Druckrey, The MIT Press, Cambridge London 1999, str. 114; A. J. Hirsch, dz. cyt., s. 98.

Weibel był także przewodniczącym artystycznego komitetu doradczego mając w swoim zespole w Brucknerhaus kulturoznawczynię Katharinę Gsöllpointner. Weibel, w swojej podwójnej działalności jako artysta i badacz, sam mógł być postrzegany jako ucieleśnienie typowego artysty *Ars Electronica*. Zaczął nadawać corocznemu festiwalowi specjalny temat z zamiarem zidentyfikowania nadchodzących trendów, zanim dotrą one do głównego nurtu. To również zapewniło tematyczny punkt ciężkości naukowym sympozjom i tekstom w katalogach. W 1989 roku powstaje dzięki niemu katalog festiwalowy *W sieci systemów (Im Netz der Systeme)*, który staje się wydaniem specjalnym niemieckiego czasopisma „Kunstforum”. Już wtedy Weibel rozważa tam sztukę interaktywną jako nową formę sztuki.

Coraz większy nacisk na relacje technologii i społeczeństwa pokazywały następujące tematy : *Cyfrowe sny- wirtualne światy 1990 (Digital Dreams - Virtual Worlds)*, *Poza kontrolą 1991 (Out of Control)*, *Świat od środka – endo i nano 1992 (The World From Inside - Endo and Nano)*, *Sztuka genetyczna- sztuczne życie 1993 (Genetic Art - Artificial Life)* oraz *Inteligentne środowisko 1994 (Intelligent Environments)*⁷⁶¹.

Podczas festiwalu *Ars Electronica 1988* w Brucknerhaus odbył się panel dyskusyjny poświęcony filozofii nowych technologii, z udziałem Petera Gente i wydawnictwa *Adelheid Paris* z Merve. Panel ten obejmował szczególną grupę myślicieli: między innymi urodzonego w Czechach filozofa Vilém’a Flusser’a, francuskiego teoretyka kultury i filozofa ponowoczesności Jean’a Baudrillard’a, austriacko-amerykańskiego naukowca i pioniera cybernetyki Heinz’a von Foerster’a oraz teoretyka mediów Friedrich’a Kittler’a⁷⁶².

Vilém Flusser, zwrócił uwagę na szczególną rolę pamięci elektronicznej, która będzie formować pamięć kulturową. Dla człowieka, który w czasie II wojny światowej stracił bliskich w obozach koncentracyjnych i musiał uciekać z rodzinnej Pragi, było szczególnie ważne aby utrzymać krytyczny dystans do zapisów pamięci elektronicznej, gdyż pamięć w ogóle pełni ogromną rolę w kreowaniu tożsamości i może niepostrzeżenie sprawić, że odbierana przez nas rzeczywistość przybierze zupełnie inny kształt.

W roku 1988 publiczność udała się statkami i pociągami na teren huty w Linzu aby zobaczyć spektakl teatralno-muzyczny *Maelstromsüdpol*, na motywach jednej z pierwszych noweli science-fiction Edgara Allana Poe *Zejszcie do Maelströmu (A Descent into the Maelström)*. Reżyser Erich Wonder, autor muzyki Heiner Gobbels, tekstu Heiner Müller w industrialnej przestrzeni mogli osiągnąć efekt niepokoju, jaki mógł stwarzać wir wodny z noweli E. A. Poe,

⁷⁶¹ Ibidem, s. 100.

⁷⁶² Ibidem, s. 101.

który zakrzywiał upływ czasu, wciągnął i postarzał z ciągu jednego dnia rybaka opowiadającego swoją historię, tworząc opowieść w opowieści, a jednocześnie rozumiejąc, że brzmi ona całkowicie niewiarygodnie.

W roku 1989 pociąg zabierał gości festiwalu do tymczasowej *Medialnej wioski* w naddunajskim parku, jadących w małych pojedynczych wagonikach, leżąc na plecach. Autor projektu Roy Ascott chciał zapewnić przejażdżkę na poziomie planetarnym, tytułując ją *Aspekty Gai: Cyfrowe ścieżki wzdłuż całej Ziemi*. Jazda przypominała też przebywanie w tunelu czasoprzestrzennym oraz odejście od znanego pionowego kierunku postrzegania. Tytuł zaczerpnięto z powstałej w latach 70. tzw. hipotezy Gai, gdzie Ziemia jest skomplikowanym systemem, podlegającym samoregulacji. W trakcie przejażdżki mijano obrazy oraz dźwięki komputerowe, które skomponowało wielu autorów tworząc wspólną instalację o tytule *Całkowita fabryka danych (Gesamtdatenwerk)*.

Medialna wioska (Media Village) w naddunajskim parku zawierała kilka projektów. Artyści i technicy współpracujący jako *Van Gogh TV z Ponton European Media Art Lab*, nadawali program przez kilka kanałów telewizji satelitarnej Niemiec, Austrii i Szwajcarii: ZDF, ORF i SRG SSR. 3SAT, z którymi odbiorcy mogli połączyć się przez telefon, faks lub modem. Projekt był wielokrotnie powtarzany i rozbudowywany⁷⁶³. Była to również próba odzwierciedlenia świata sieci w szczególnym roku, w którym Tim Berners-Lee pracował w CERN w Szwajcarii nad transferem danych, zapoczątkowując istnienie *World Wide Web*. Udała mu się wtedy pierwsza wymiana klient-serwer za pomocą protokołu przesyłania dokumentów hipertekstowych czyli *http*, jednak musiało minąć jeszcze wiele lat, aby *Internet* stał się ogólnie dostępny.

Festiwal w 1990 roku otworzył nowe dziesięciolecie, poprzez dodanie kolejnej nagradzanej kategorii, stała się nią *Sztuka interaktywna*. Od początku były promowane prace wykorzystujące przestrzeń wirtualną. Pierwszym laureatem złotej Nica został amerykański artysta komputerowy Myron W. Krueger, z pracą *Videoplace*, która stała się fundamentalna. Wyróżnienie otrzymał Jeffrey Shaw za *Czytelne miasto (The Legible City)*, gdzie uczestnik zasiada na stacjonarnym rowerze, podróżując przez otaczające go wirtualne miasto zobrazowane z rzutników. Komputerowa symulacja pozwala na poruszanie się wzdłuż domów, które mają kształt liter tworzących słowa, ulice są zgodne z mapą istniejących miast

⁷⁶³ *Medialna wioska*, <<http://www.medienkunstnetz.de/works/piazza-virtuale/>>, [dostęp: 23.06.2023]; A. J. Hirsch, dz. cyt., s. 104.

Manhattanu, Amsterdamu i Karlsruhe. W przyszłym roku Shaw zostanie dyrektorem ZKM Centrum dla Sztuki i Mediów Karlsruhe w Niemczech.

Cyfrowe sny i wirtualne światy (Digital Dreams - Virtual Worlds) w 1990 roku na Festiwalu *Ars Electronica* podkreślają wagę sztuki interaktywnej eksplorując wirtualność, która sięga o wiele dalej. Ograniczenia techniczne takiej przestrzeni były wówczas bardzo duże - jest to cecha ciągle jej towarzysząca. Nauka, edukacja i sztuka mogą z przestrzeni wirtualnej czerpać ogromne korzyści, o czym dyskutowano podczas paneli poświęconych tej przestrzeni.

Jednym z prelegentów panelu *Virtual Worlds - Artificial Realities* był belgijsko-kanadyjski uczyony Derrick de Kerckhove dyrektor Programu McLuhan w Kulturze i Technologii (McLuhan Program in Culture and Technology) na Uniwersytecie w Toronto, jeszcze w latach 70. asystenta kanadyjskiego filozofa Marshall'a McLuhan'a, autora terminu „globalna wioska”, który przewidział sieć *Internetu* i WWW 30 lat wcześniej zanim powstał. Dla Kerckhove rzeczywistość wirtualna jest przede wszystkim wspólna, dlatego jest czymś więcej niż sztuczną wyobraźnią, jest to pogląd który przejął od Jarona Laniera, artysty, informatyka, pioniera rzeczywistości wirtualnej. Podkreślał, że ważne w niej jest zbiorowe przetwarzanie poznawcze, włączenie elementów, zamiast eliminacji a świadomość możliwych bionicznych rozszerzeń może wzmocnić przekonanie, że jesteśmy czymś więcej niż ciałem. Są to tematy podjęte w artykule *Wirtualna rzeczywistość dla zbiorowego przetwarzania poznawczego (Virtual Reality for Collective Cognitive Processing)*.

Konferencja *Cyberprzestrzeń - Wirtualne Wizje (Cyberspace - Virtual Visions)* w Regionalnym Studio ORF w 1990 roku była pierwszą interdyscyplinarną konferencją poświęconą wirtualnej rzeczywistości i zgromadziła szerokie grono ekspertów, m.in.: amerykańskiego psychologa Timothy'ego Leary'ego, amerykańską badaczkę Brendę Laurel, autorkę *Komputery jako teatr (Computers as Theater)* wydanej w 1991 roku publikacji, która wywarła wpływ na całe pokolenie projektantów interfejsów i interakcji, kanadyjskiego teoretyka mediów Arthura Kroker'a, który wraz z żoną Marilouise Kroker, zaczął redagować wpływowe czasopismo akademickie „CTheory” w 1996 roku, amerykańskiego artystę medialnego i projektanta interakcji Scott S. Fisher'a.

Dyskusje teoretyczne na *Ars Electronica* nie mogły ominąć pojęcia „cyberprzestrzeni”, terminu, który pojawił się po raz pierwszy w powieści *Neuromancer* z 1984 r. amerykańskiego autora *science-fiction* Williama Gibsona. Gibson przemawiał na panelu *Hipermatony - Cyberpunkci (Hypermatons - Cyberpunks)*, w którym uczestniczyli amerykański autor *science-fiction* Bruce Sterling, Jaron Lanier i Steina Vasulka oraz Woody Vasulka, para która założyła dyscyplinarną przestrzeń artystyczno-performerską „The Kitchen” w 1971 roku w Nowym

Jorku. Gibson i Sterling byli kluczowymi przedstawicielami ruchu literackiego cyberpunku. Bruce Sterling scharakteryzował tę grupę pisarzy w przedmowie do *Odcienie lustra: Antologia Cyberpunku (Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology)*, którą zredagował w 1986 roku, stwierdzając, że obecne pokolenie nie tylko dorasta w tradycji *science-fiction*, ale konkretnego świata *science-fiction*.

Cyberpunk stał się dystopią świata techno utopii. W 1982 roku powstał film *Blade Runner* Ridleya Scotta, na podstawie powieści *Czy androidy śnią o elektrycznych owcach* z 1968 r. amerykańskiego pisarza Philipa K. Dicka. Sam tytuł stał się hasłem, a powieść zmieniła gatunek literatury cyberpunk i potem filmu. Był to jedyny pisarz amerykański ceniony przez Stanisława Lema.

Charakterystyczną postacią literatury cyberpunk jest cyborg, połączenie człowieka i maszyny, w momencie kiedy android jest w pełni maszyną. Protetyka staje się rozwijającą coraz bardziej gałęzią medycyny, na gruncie sztuki prekursorem jest Stelarc, w 1992 r. pokazuje *Trzecią rękę* na *Ars Electronica*, rękę która nie jest protezą, jest rozszerzeniem możliwości, pokazuje ją w porcie Posthof, blisko portu Linz. Stelarc jako transhumanista mówi stanowczo, że ciało musi być dostosowywane, przekształcane, musimy przestać wywoływać obawy o powstanie Frankenstein'a. Stelarc uważa, że ciało musi stać się nieśmiertelne aby się dostosować, utopijne sny stają się imperatywami⁷⁶⁴. Poglądy te jeszcze dzisiaj wydają się radykalne.

W *Brucknerhaus* podczas *Ars Electronica* 1993, niemiecki zespół *Kraftwerk* pozwolił, aby podczas części występu zastąpiły go roboty na scenie. Wiele utworów założonego w 1970 roku zespołu to już klasyka, a materiał muzyczny, który pierwotnie był tworzony na sprzęcie analogowym, został już na początku lat 90 przeniesiony na instrumenty cyfrowe. Ich sława i rozległy wpływ na wielu muzyków kontrastowały ze sposobem, jaki poszczególni członkowie zespołu - okreśłani jako „muzycy” – preferowali, niektórzy wycofali się z kolektywu, który określano mianem „maszyny”. Ich piosenka *The Robots* z albumu studyjnego *The Man-Machine* z 1978 roku była często wykonywana przez te torso - roboty zbudowane tak, by przypominały członków zespołu.

Wizją robotów po 2050 roku podzielił się podczas *Ars Electronica* 1991 Hans Moravec, naukowiec zajmujący się robotyką, transhumanista. Uważał, że mogą być formą naszej kultury, która zostanie uwolniona od ograniczeń biologicznych. Naukowiec uważał wtedy, że roboty osiągną moc obliczeniową wystarczającą do odczuwania i wyrażania emocji. W książce

⁷⁶⁴A. J. Hirsch, dz. cyt., s. 111.

Moravec'a *Mind Children* roboty jako dzieci umysłów, przekraczają zdolności człowieka, stają się następnym ogniwem rozwoju. Wizja ta wydaje się bardzo antropomorfizować roboty.⁷⁶⁵

W 1993 r. tematem festiwalu *Ars Electronica* była *Szuka Genetyczna - Sztuczne życie* (*Genetic Art - Artificial Life*) rozpoczynając działania związane z kodem DNA, jako inspiracją i medium artystów. Peter Kogler pokazał wtedy tkaninę z ogromnymi mrówkami, które były symbolem elementów komputera porównanego do mrowiska. Był tam również obecny Kevin Kelly, pisarz, współzałożyciel i pierwszy redaktor naczelny magazynu *Wired* wychodzącego od 1992 roku, którego od początku ważną częścią były nowe technologie. Kelly pomógł budować jedną z najstarszych społeczności internetowych *The Well* skrót od *The Whole Earth 'Lectronic Link* (połączenie elektroniczne całej Ziemi) założonej w 1985 r. i działającą do tej pory. Wiedza Kelly'ego na temat pszczelarstwa zainspirowała go do przedstawienia struktur w technologiach informatycznych, społecznych i ekonomicznych w kształcie roju. Wystąpienie o bionicznej konwergencji na festiwalu rozwinął później Kelly w książce *Poza kontrolą: nowa biologia maszyn, systemów społecznych i świata gospodarczego* (*Out of Control: The New Biology of Machines, Social Systems, and the Economic World*). Pisarz twierdził, że wystarczająco skomplikowany mechanizm nie wystarczy aby powstał w pełni działający robot, nie wystarczy mechaniczna logika maszyn, potrzebne jest ich większe upodobnienie do żywych istot.

Instalację *Interactive Plant Growing* (*Rosnącą interaktywną roślinę*), pokazującą pola elektryczne ludzi oraz roślin reagujących na siebie, na ruch, na dotyk i obecność zaprezentowało w 1993 r. dwoje artystów Christa Somerer i Laurent Mignonneau. W 1994 roku ten duet otrzymał nagrodę Golden Nica za *A-volve*, gdzie powierzchnia ekranu sprawiała wrażenie lustra wody a dotykając go można było wchodzić w reakcję ze stworzeniami z przestrzeni 3D⁷⁶⁶.

Środowisko interaktywne SMDK - *SimulationSpace of Mobile Datasounds* (*Przestrzeń symulacji ruchomych danych dźwięków*) składa się z bazy danych zawierającej dźwięki, które stają się elementami mobilnymi (agentami) i tworzą samoorganizujący się system. Zwiedzający wyposażony w czujnik śledzący może interaktywnie eksplorować system, manipulować czasem trwania dźwięków, objętością i kierunkiem. Wizualizacja następowała przez mały monitor przymocowany do głowy odwiedzającego, pomagając w poruszaniu się po wirtualnej przestrzeni, a także wyświetlana na dużym ekranie w oddzielnym pomieszczeniu.

⁷⁶⁵ Ibidem. W 1990 roku Marvin Minsky, jeden z badaczy pracujących nad sztuczną inteligencją podczas panelu *Wirtualne światy - sztuczne rzeczywistości* opisał ludzki umysł jako zespół prostych procesów, które nazwał agentami.

⁷⁶⁶ *Interactive Plant Growing* <<http://www.medienkunstnetz.de/works/piazza-virtuale/>>, [dostęp: 23.06.2023]; A. J. Hirsch, dz. cyt., s. 114; R. W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, dz. cyt., s.181.

Połączenie rzeczywistości wirtualnej z niewirtualną dotyczy również niemiecko-szwajcarskiego ugrupowania *KR+cF Knowbotic Research*, którego instalacja *SMDK* - na *Ars Electronica* 1993 otrzymała nagrodę *Golden Nica* w kategorii sztuka interaktywna. Parking Brucknerhaus posłużył jako obszar do postawienia *Pokoju symulacji*, zwiedzający wkraczali do ciemnej przestrzeni wyposażeni w niewielki ekran przyczepiony do głowy oraz czujnik pozwalający generować dźwięki i manewrować kompozycją elementów dźwiękowych pomieszczenia. W osobnym pomieszczeniu był drugi ekran pozwalający obserwować sytuację⁷⁶⁷. Baza danych dźwięków *SMDK* stanowiła system samoorganizujący się, jego elementy nazywane agentami były narzędziami umożliwiającymi ingerencję, można było zmienić długość trwania danego elementu lub jego kierunek.

W 1994 roku *Ars Electronica* nosił tytuł *Intelligentne środowisko (Intelligent Environment)*. *Van Gogh TV* przeprowadziła w 1992 r. na festiwalu *Documenta IX* w Kassel program interaktywny na żywo, który trwał 100 dni oraz zaowocował wyróżnieniem na *Ars Electronica* w 1993 roku a rok później można było poruszać się w przestrzeni wirtualnej *Service Area a.i. (przestrzeń serwisowa a.i.-sztucznej inteligencji)* jako geometryczny awatar, wchodzić w interakcje z pozostałymi użytkownikami oraz moderatorami⁷⁶⁸.

W 1994 roku publiczność *Ars Electronica* podczas otwarcia zagrała w *Pong*, czyli w dość prostą grę przypominającą ówczesne gry na telewizorze, nową sytuacją było jednak granie wspólne tak dużej grupy ludzi. Loren Carpenter, współzałożyciel Studia Animacji *Pixar*, stworzył system *CINEMATRIX*, dzięki któremu przy użyciu odbłaskowej pałeczki z zieloną i czerwoną stroną można było zostać aktywnym uczestnikiem gry. Loren Carpenter współpracował przy grze z Rachel Carpenter, obydwójce zauważyli specyfikę kontaktu dużej grupy ludzi, która musi podejmować intuicyjne decyzje. Eksperyment nawiązywał do badań na temat inteligencji roju⁷⁶⁹.

1.3.3.Przełom lat 90.

W połowie lat 90. XX wieku, *Internet* stał się jeszcze bardziej dostępny, również jako narzędzie dla szerszej grupy artystów i odbiorców sztuki, generując nowe doświadczenie odbioru oraz obecności, przekształcając tym samym doświadczenie estetyczne. Pojęcie przestrzeni w trakcie rozwoju *Internetu* uwzględniało rzeczywistość wirtualną, poczucie bycia wewnątrz umownego obszaru, niejako obecności w sieci kabli, elektronicznej skrzynce

A. J. Hirsch, dz. cyt., s. 115, <<https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/smdk-simulationspace-of-mobile-datasounds.html>, <http://interface.khm.de/index.php/people/lab3-staff/prof-dr-georg-trogemann/index.html>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁷⁶⁸A. J. Hirsch, dz. cyt., s. 117.

⁷⁶⁹Ibidem.

pocztowej lub też bycia w miejscu niematerialnym, nie pamiętając lub nie zdając sobie sprawy, że jest to określona materia, posiadająca swoją masę oraz umiejscowiona na konkretnych serwerach. Zaowocowało to w 1995 roku tematem festiwalu *Witamy w przewodowym świecie, informacje o mitach (Welcome to the Wired World: Mythos Information)*⁷⁷⁰. To ponownie stało się wyzwaniem dla teoretyków, jak zaklasyfikować zjawisko *Internetu* i jak przewidzieć konsekwencje zmian. Sympozja dotyczyły informacji o mitach, jak i samej mitycznej informacji, życia otoczonego przewodami i im podporządkowanego. Sympozja nosiły tytuły: *Mythos Information*, *Wired World*, oraz *Net Projects*. Peter Weibel zamieścił w katalogu esej, w którym rozważa nowe terytorium przestrzeni wirtualnej *Internetu* jako obszar do określenia przez nowych zdobywców, odkrywców, eksploratorów⁷⁷¹. Już wtedy toczy się dyskusja o uzależnieniu cyfrowym, cyberkultura rozrasta się zmieniając swoją postać, *Internet* przekształca się intensywniej niż media drukowane, radio i telewizja. Nowa kategoria *Prix Ars Electronica Golden Nica* nazywa się *World Wide Web*, dotyczy działań sztuki sieci, która w Polsce nosi nazwę między innymi *net art*. *Internet* staje się medium globalnym, jego wymiar kulturowy jest szczególnie, daleko wykraczający poza jego techniczny aspekt.

Okazją do uważnego przyjrzenia się temu zjawisku był *Ars Electronica* w 1995 r.

System rozwijał się od 1968, pod postacią *ARPANET* podczas zimnej wojny a powstał w kompleksie wojskowym w Stanach Zjednoczonych.⁷⁷² *Internet* był wynikiem dziesięcioleci rozwoju, ukazując ślady wielu różnych czynników. Jego podstawowa architektura rozproszonych węzłów bez centralnego organu miała na celu uodpornienie go na wypadek uderzenia nuklearnego. Później to właśnie ten wojskowy aspekt jego DNA rozpałił nadzieje na odporność na regulacje i cenzurę. *Internet* rozwinięty na początku lat 80. przez długi czas pozostawał ograniczony do użytku instytucji akademickich. Stał się publicznie dostępny dopiero w 1993 r. Na mocy „Ustawy o krajowej infrastrukturze informatycznej” wydanej staraniem wiceprezydenta USA Ala Gore'a, która zezwoliła również na inwestycje prywatne i uczyniła *Internet* częścią sfery komercyjnej. To właśnie ten długi, finansowany przez rząd okres w jej historii, który spędził chroniąc *Internet* przed interesami komercyjnymi, dodał do jego DNA element kultury wzajemnego dzielenia się „peer to peer”. W duchu otwartości i współpracy. W 1989 roku angielski informatyk Tim Berners-Lee wymyślił koncepcję i różne części techniczne - w tym systemy adresowe adresów *URL*, *World Wide Web* z jego elementami, gdzie istotny jest *hipertekst*.

⁷⁷⁰ *Ars Electronica*, <https://monoskop.org/Ars_Electronica>, [dostęp: 23.06.2023].

⁷⁷¹ A. J. Hirsch, dz. cyt., s. 119.

⁷⁷² *Ibidem*, s.120.

Już w 1945 r. pojawiła się koncepcja maszyny *Memex* inżyniera Vannevara Busha w artykule *As We May Think (Jak moglibyśmy myśleć)*. Ted Nelson, filozof i pionier technologii informacyjnych w latach 60. stworzył termin *hipertekst* oraz sieci komputerowej prostej w użyciu jako *Projekt Xanadu*.

Pierwsza powszechna przeglądarka *NCSA MOSAIC* z 1993 roku nie pozwalała na modyfikowanie stron, narzędzie *WWW* Bernersa-Lee już tak, co umożliwiło powstawanie blogów oraz stron typu *Wiki*, a w 2001 roku powstaje *Wikipedia*, która pokazuje potencjał zbiorowego budowania bazy danych⁷⁷³.

W 1995 roku Tim Berners-Lee otrzymał *Golden Nica* za koncepcję *hipertekstu* w kategorii *Sztuka interaktywna*⁷⁷⁴. Z punktu widzenia czasu, dla samej nagrody *Golden Nica* był to ważny zapis w jej historii. Kryteria utworzonej wtedy nagrody *World Wide Web*, takie jak budowanie społeczności, wirtualna tożsamość, wpływ na społeczeństwo, jakość artystyczna były tylko niektórymi z wielu dyskutowanych elementów. Festiwal pozwolił nagrodzić takie prace jak platformy internetowe.

Golden Nica z 1995 roku trafiła również do Robina Hansona, amerykańskiego ekonomisty za projekt *Idea Futures (Idea Przyszłości)*. Umożliwiał on handel oraz inwestowanie w projekty, pomysły, idee i obserwację ich rozwoju. Wyróżnionym projektem okazała się również platforma internetowa *t0 Public Netbase* grupy artystów i badaczy hipermediów założonej przez Konrada Beckera i Francisco de Souse Webbera w 1994 r. w Wiedniu. Wyróżnienie honorowe otrzymał także Chris J. Mutter za *Microsoft Hate Page (Stronę nienawiści Microsoft)* będącego wtedy administratorem sieci festiwalu *Ars Electronica*. Wyróżnienia otrzymało kilka innych grup kontrkulturowych, co pokazywało wysiłki ukazania w jak najszerszym zakresie społeczności sieci i jej aktywistów. *Microsoft Windows* wtedy dominująca firma programistyczna niepokoiła wielu pionierów społeczności internetowej postawą m.in. w kierunku kontroli treści⁷⁷⁵.

Wśród nagrodzonych była również platforma internetowa *The Thing* z Nowego Jorku, która powstała w 1991 r. w technologii BBS (*Bulletin Board System*), dzięki artyście Wolfgangowi Staehle, stała się popularną od uruchomienia na *Ars Electronica* w 1995 r., stroną międzynarodowej społeczności artystów.

Projekt *ZERO- The Art of Being Everywhere (ZERO-Sztuka bycia wszędzie)* Adriana X i Gerfrieda Stockera z 1992 r. został wtedy uruchomiony na festiwalu, również zbudowany na

⁷⁷³ Ibidem, s.121.

⁷⁷⁴ Ibidem.

⁷⁷⁵ Ibidem, s. 122.

BBS jako *ZERO.net.*, a platformy takich projektów artystycznych stawały się narzędziami do produkcji.

Platformy takie jak cyfrowe miasta, *De Digitale Stad (The Digital City) Amsterdam* Geerta Lovinka nie wymagały opłat za wejście, nie śledziły również działań użytkownika, autor stworzył, jak sam mówił, globalne, *cyfrowe miasto* z lokalnym językiem oraz ważnymi ustawieniami umożliwiającymi wygodę elektronicznych wizyt. Dzięki takim platformom mogła rozwijać się bazując na dostępie do *Internetu*, którego kluczowym aspektem nie jest wymiar finansowy lecz prowadzenie tam dyskusji. W 1994 r. powstaje z inicjatywy Jeffa Bezosa *Amazon*, internetowa baza książek do kupienia.

Timothy Leary podczas *Ars Electronica* 1990 wypowiedział, wielokrotnie powtarzane po nim, słowa „PC to LSD lat 90”.⁷⁷⁶ Powstające społeczeństwo cyfrowe budziło niepokój również w pionierach budujących technologiczny fundament. Oni znali dokładnie zasadę działania tworzonego systemu, jego zalety, ale także wady i zdawali sobie sprawę, że może być wykorzystany w niewłaściwym celu. Howard Rheingold zazwyczaj zaliczany do entuzjastów również przypominał w 1993 r. o braniu odpowiedzialności za skutki własnych wynalazków. Głosy wybrzmiewające w teoretycznych odsłonach kolejnych edycji festiwalu *Ars Electronica*, pokazują jak ważne jest umocowanie teoretyczne humanistyczne sztuk. W ten sposób technologia, nauki ściśle poprzez sztukę prowadzą dialog z naukami humanistycznymi. Festiwal transgresyjnych, zaskakujących połączeń sam analizuje swoje własne poczynania, starając się przewidzieć wszystkie konsekwencje, dokonuje autokrytyki, uciekając od popadania w bezkrytyczny optymizm.

Cyberprzestrzeń na festiwalu od lat 90. można porównać do miejsca przeznaczonego dla przestrzeni mentalnej, wykraczania za granicę dotychczasowego, ustalonego świata. John Perry Barlow, cybernetyk, uważał, że nastawienie na coś dobrego, na przygodę pozwoli lepiej poznać nowe narzędzie i jego potencjał. Europa nieco chłodniej traktowała cyfrową rewolucję niż Stany Zjednoczone, w szczególności Zachodnie Wybrzeże.

W takim otoczeniu powstaje grupa *Digerati*, społeczność artystów i naukowców o zasięgu globalnym, nie wszyscy oni są jednak techno-utopistami. Słowo „digerati” pochodzi od połączenia „digital” i łacińskiego „literati” oznacza elitę cyfrowej społeczności, osoby o kompetencjach hakerów, posiadających zaawansowane umiejętności programowania, przetwarzania cyfrowych informacji. Dzięki takim ośrodkom jak *Ars Electronica*, społeczność

⁷⁷⁶ Ibidem, s. 124, cyt. oryg. “the PC is the LSD of the 90s.”

ta posiada w swoich szeregach skomunikowanych ze sobą artystów i humanistów będących zarazem informatykami, którzy kształtowali cyberkulturę.

W 1995 r. na *Ars Electronica* powstaje projekt *Checkpoint '95*, przypominający czasy powojennego podziału miasta Linz. Granica przebiegała wówczas wzdłuż rzeki Dunaj a na moście Nibelungenbrücke był punkt kontrolny, gdzie trzeba było pokazać dokumenty wojskom alianckim, aby dostać się do dalszej części miasta po drugiej stronie rzeki. W 1945 roku pod koniec wojny wojska radzieckie i amerykańskie tu się spotkały. W 1995 roku, po zimnej wojnie było możliwe zorganizowanie spotkania weteranów z Moskwy i Nowego Jorku. Niewielkie samochody spotkały się na moście, kierowane zdalnie przez weteranów, mających na głowach wyświetlacze, i znajdujących się w studiach telewizyjnych w Moskwie i Nowym Jorku. Kontakt umożliwiły trzy programy nadawane na żywo przez satelitę i połączenie kablowe⁷⁷⁷.

Nieomal od początku festiwalu amerykańska kuratorka Kathy Rae Huffman angażowała artystów aby tworzyć wspólne działania z kanałami telewizyjnymi. Telewizja umożliwiała transmisję na żywo, pozwalała na eksperyment a nie tylko była miejscem prezentacji lub archiwum. Powstał projekt *Stadtwerkstatt Linz* skupiony na sztuce eksperymentalnej z udziałem telewizji. Niepokojącą iluzoryczność teleobecności zauważał Lev Manovich, gdyż przypominała mu krainę nierealnej szczęśliwości na pokaz, potiomkinowskiej wioski. Manovich przywołując Eco i jego rozumienie znaku jako narzędzia, dzięki któremu można kłamać, zrozumiał, że jest konieczna nowa definicja znaku, która prowadzi do teleakcji⁷⁷⁸.

W 1995 r. powstał kolejny z projektów łączących artystów na odległość, tym razem radio oraz *Internet*. Projekt *Horizontal Radio* trwał 24 godziny z 22 na 23 czerwca 1995 zaczynając i kończąc w południe⁷⁷⁹. Autorami i koordynatorami projektu byli Gerfried Stocker wraz z grupą artystów z *x-space* i Heidi Grundmann założycielka *ORF Kuntstradio*. W projekcie brały udział 22 stacje radiowe oraz 25 węzłów sieciowych ówczesnego *Internetu*. *Horizontal Radio* zgromadził we wspólnym działaniu ponad stu artystów, również muzyków i pisarzy. Sposób połączenia transmisji radiowej z kontaktem przez *Internet* był nowatorski, umożliwiając również udział publiczności. Uczestnicy, goście z przestrzeni wirtualnej działali jak najbardziej realnie. Jak mówili autorzy projektu, przestrzeń elektroniczna nie jest iluzją, ma rzeczywisty wpływ na otoczenie, kontakt poprzez nią jest prawdziwy.

Projekt odnosił się do działania Roberta Adriana X z 1982 roku *The World in 24 Hours*, tutaj jednak nie było zdecydowanego podziału na nadawców i odbiorców, każdy mógł brać aktywny

⁷⁷⁷ Ibidem, s. 125.

⁷⁷⁸ Ibidem, s. 126.

⁷⁷⁹ Ibidem.

udział. Tematem przewodnim była migracja, która wiązała się z telekomunikacją oraz obecnością na odległość.

1.3.4. *Ars Electronica Center*

Rok 1996 jest dla festiwalu *Ars Electronica* ważnym etapem, bowiem powstaje budynek *Ars Electronica Center* nazwany *Muzeum of the Future*. Festiwal wykorzystuje nowe miejsce, stałą przestrzeń, pokazując nowe rozumienie ośrodka sztuki, który nie jest muzeum, tylko jak chcą organizatorzy, stanowi rodzaj węzła komunikacyjnego w dyskursie sztuki. Nazwa *Muzeum przyszłości* określa szczególną czasoprzestrzeń wydarzenia, jest ośrodkiem edukacyjnym. Stało się to bardzo ważne dla festiwalu, który wyznaczając nowe ścieżki musiał jednocześnie tworzyć definicje pokazywanych działań artystycznych, zaznaczyć rozumienie pojęć wraz z rozwijaniem nowych kierunków sztuki. *Muzeum of the Future* w założeniu nie gromadzi kolekcji, pokazuje dzieła sztuki, kontynuuje nacisk na teorię, co zarzucano całemu festiwalowi, ale co wydaje się niezbędne. Jest to miejsce gdzie można doświadczyć, dotknąć najnowszych technologii, które będą rozwijane w przyszłości, w tym sensie budynek jest „muzeum przyszłości”.

Nowy dyrektor, Gerfried Stocker, który jest również artystą, dostosował projekt budynku do swojej wizji. W Centrum powołano osoby infortrenerów (infotrainers), oprowadzające, z którymi można było dyskutować o pracach, odkrywać zamierzone przez artystów interakcje, nie pozwalające zagubić się w świecie technologii przyszłości. Pierwsze piętro pozwalało poznać medialną historię miasta, obejrzeć wizualizacje na stacjonarnym rowerze i projekty przyszłego rozwoju a nawet wejść w rolę burmistrza i zobaczyć symulację operując prawdziwymi danymi administracyjnymi.

Winda budynku również zawierała instalację artystyczną, podłoga była jednocześnie wyświetlaczem, pokazującym różne projekcje, które najlepiej było zobaczyć w trakcie jazdy na górę bez zatrzymywania się na piętrach. Najciekawsza była na wyższych poziomach praca Roya Ascota *Apollo 13*, gdzie winda zdaje się uderzać w dach Centrum i wylatywać w kosmos. Na górze budynku, wysiadając z windy, można było odwiedzić kawiarnię *Sky Media Loft*, obejrzeć panoramę miasta Linz z miejsca gdzie w meble był wbudowany sprzęt multimedialny pozwalający poczuć się jak podróżnik w czasie. Sale *Ars Electronica* zapewniały młodzieży przestrzenie multimedialne do odwiedzenia z nauczycielami i roczne przepustki do stanowisk z *Internetem*, który był wtedy rzadkością. Nic dziwnego więc, że cieszyły się dużą popularnością.

1.3.5. CAVE

Główną instalacją działającą od początku *Centrum Ars Electronica* jest *CAVE (Cave Automatic Virtual Environment)*, pomieszczenie gdzie można było przenieść się do wirtualnej rzeczywistości. Nazwa miała też nawiązywać do jaskini Platona, porównującą rzeczywistość do cieni idei, zaznaczając, że wirtualne otoczenie z wyświetlacza również staje się dla odbiorcy rodzajem odbieranej zmysłowo rzeczywistości. To była pusta kwadratowa sala trzy metry na trzy, w której kiedy gasło światło, widzowie w specjalnych okularach przenosili się do ulic pełnych

budynków lub łąki z kwiatami, różnych miejsc budowanych przez animację komputerową. Nad CAVE pracowali amerykański artysta Daniel J. Sandin i amerykański pionier grafiki komputerowej Thomas A. DeFanti. Tworzenie przestrzeni wirtualnej reagującej w czasie rzeczywistym na polecenia uczestników wymagało najwyższej klasy komputerów z Silicon Graphics (SGI) z Kalifornii. CAVE zostało po raz pierwszy pokazane poza USA a stało się to realne również dzięki 80% zniżce, którą udało się uzyskać kierownikowi marketingu festiwalu. Zamiarem było stworzyć miejsce stale otwarte dla publiczności oraz artystów mediów elektronicznych. Festiwal *Ars Electronica 1996* wraz z otwarciem *Centrum* był wyzwaniem i nie zawiódł oczekiwań. Wśród projektów do obejrzenia z okazji otwarcia *Centrum* był *Telegarden*, gdzie Ken Goldberg stworzył ogród który mogli obserwować użytkownicy Internetu, po stu logowaniach pozwalano im zdalnie podlać rośliny, uruchamiając polecenie dla wykonujących tę pracę robotów. Praca Goldberga pokazuje doświadczenie wspólnego działania na odległość oraz połączenie elementów sztucznych i naturalnych. Instalacja *Humphrey* pozwalała na odczucie lotu na miastem Linz, ze startem z dachu *Centrum Ars Electronica*. Trzeba było wejść do zawieszonych elementów niby „zbroi”, aby zawisnąć w powietrzu z ekranem na twarzy, w ten sposób wrażenie było sugestywne.

Tematem festiwalu w 1996 r. był *Memesis-przyszłość ewolucji*. Towarzyszyło mu sympozjum, toczące się również online. Gerfried Stocker wydał w Internecie *The memesis statement (Oświadczenie memesis)*, w którym kategoria memesis w społeczeństwie współczesnym zastępuje tradycyjną kategorię mimesis.⁷⁸⁰ Wykład otwierający wygłosił Richard Dawkins definiując „memy”, jako kulturowe jednostki informacyjne, przez analogię do genów. Ich znaczenie odnosi się do powtarzających się wzorców poznawczo-behawioralnych, które mnożą się i przez powielanie umacniają nowy paradygmat historii bazującej na rozwoju kultury. Festiwalowe prace skupione na doświadczeniu muzycznym to *The Brain Opera* kompozytora, profesora muzyki i mediów z *MIT Media Lab* Toda Machovera oraz *Liquid Cities* francuskiego kompozytora Michela Redolfiego.

Machover stworzył serię hiperinstrumentów z dźwiękiem wzmocnionym komputerowo, otoczonych siecią czujników. Są wśród nich hiperpianino, hiperskrzypce, hiperwiolonczela oraz połączony z nimi hipersmyczek, które zapewniają unikalny dźwięk *Brain Opery*⁷⁸¹. Goście brali aktywny udział, przed pokazem mogli uruchomić nietypowe instrumenty elektroniczne, takie jak śpiewające drzewo, drzewna, rytmiczna torba, melodyjna sztaluga lub

⁷⁸⁰ *Ars Electronica Memesis Statement*, <<https://rhizome.org/community/41812/>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁷⁸¹ Strona Toda Machovera <<https://web.media.mit.edu/~tod/bio.html>>, [dostęp: 23.06.2023].

magiczny dywan tworząc razem *Las umysłu (Mind forest)*⁷⁸². Machover był pod wpływem Marvinina Minsky'ego i jego przełomowej książki *Społeczeństwo umysłu* z 1986 r. (*Society of mind*). *The Brain Opera* jest zamontowana na stałe w Domu Muzyki w Wiedniu od roku 2000. *Liquid Cities* Michela Redolfiego oznacza *Płynne miasta* dostępne jedynie poprzez zmysł słuchu. Pływający w basenie, którym umożliwiono poruszanie się w każdym kierunku, odczytują przemieszczające się po nim dźwięki, ale również wpływają na nie⁷⁸³. Kamery transmitowały ruch pływających przez *Internet*, natomiast pływający mogli usłyszeć wielogłos przybieranych imion sieciowych przez gości instalacji. Jest to przykład przeplatającej się społeczności sieci i uczestników na żywo, gdzie interaktywność jest wielowymiarowa, dzieło sztuki i doświadczenie estetyczne jest efektem współpracy zbiorowości, którą artysta inicjuje i nadaje mu formę. Tutaj wyraźnie jest pokazana tytułowa, festiwalowa przyszłość ewolucji społeczeństwa, która będzie zależeć od udanej współpracy zbiorowości poprzez sieć w świecie rzeczywistym.

W kategorii *World Wide Web* nagrodę złotej *Nica* otrzymała grupa artystów *etoy* za *The Hijack Project (Projekt Porwanie)*, dokonując oni cyfrowego uprowadzenia umieszczając w rankingach pierwszej dziesiątki wyszukiwania popularne słowa kluczowe jak np. *lifestyle*, w różnych wyszukiwarkach, prowadzące do fałszywej strony⁷⁸⁴. Artyści robili pokazy, gdzie przebierali się za porywaczy, nosili pomarańczowe uniformy, czarne ciężkie buty, ciemne okulary i byli ogoleni na łyso. Pokazywali jak łatwo można znaleźć słabe punkty *Internetu* na samym początku.

Wtedy też powstał rodzaj cyberpunkowej ulicy lub niepokojącego wesołego miasteczka na terenie huty *Voestalpine*, pod nazwą *Contained - Rearview Mirror to Reality (Zawiera - lusterko wsteczne do rzeczywistości)*, projekt Justa Merritta i zaproszonej grupy artystów. Sztuka z udziałem różnorodnych, interaktywnych maszyn była budowana od 1992 roku, a w 1996 na otwarciu wśród wielu atrakcji był koncert robotów oraz poczęstunek, którego nie mogło zabraknąć, choć mógł budzić pewną rezerwę w miejscu o nazwie *Contained*.

Jeszcze przed otwarciem *Centrum Ars Electronica* osobą odpowiedzialną za technologię budynku, serwery, infrastrukturę sieci stał się Horst Hörtner. Zebrał ludzi, którzy już po otwarciu centrum przekształcili się w liczniejszą grupę *Futurelab*, informatyków i artystów z

⁷⁸² A. J. Hirsch dz. cyt., s. 158; J. A. Paradiso, *The Brain Opera Technology: New Instruments and Gestural Sensors for Musical Interaction and Performance*, "Journal of New Music Research", 1998, USA, <https://web.media.mit.edu/~tod/media/pdfs/BrainOperaTech_Paradiso.pdf>, [dostęp: 23.06.2023].

⁷⁸³ A. J. Hirsch, dz. cyt., s.158; *Liquid Cities* Michela Redolfiego nagranie <<https://vimeo.com/7900625>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁷⁸⁴ *The Hijack Project*, <<http://www.hijack.org/>>, [dostęp: 23.06.2023].

siedzibą na pierwszym piętrze mniejszego budynku za powstającym Centrum, założyli niezależną grupę hakerów *Firstfloor.org*⁷⁸⁵. *Futurelab* stał się nieustającym warsztatem, laboratorium technologii reagującym na usterki, wypracowującym ulepszenia, tworzącym instalacje unikalne technicznie z programowaniem dopracowanym do potrzeb Centrum. Opiekowali się najnowocześniejszymi komputerami, pracującymi bez przerwy. *Oracle Streaming Server* był pierwszym tak szybkim serwerem zainstalowanym na starym kontynencie i dostępnym publicznie - dla odwiedzających Centrum - umożliwiał *stream video* na żywo, co było bardzo rzadką możliwością w tamtych czasach. Najwięcej pracy sprzętu na najwyższych obrotach pochłaniało CAVE. Około 50 aplikacji i wirtualnych światów było eksplorowane w małym pokoiku między 1996 a 2008 rokiem.

Szczególnością cieszyła się przestrzeń *Crayoland* Amerykanina Dave'a Pape⁷⁸⁶. Składała się z prostych kompozycji mających nie imitować rzeczywistość lecz sprawiać wrażenie dwuwymiarowego rysunku kredkami, który został umieszczony w przestrzeni trójwymiarowej. Można było odwiedzić dom stojący na zielonej łące z drzewami, kwiatami, z płynącą nieopodal rzeczką i jeziorem z pływającymi po nim kaczkami. Można było posłuchać śpiewu ptaków, brzęczenia pszczoły, na własnej dłoni można było zobaczyć siadającego motyla, przenieść rosnący kwiatek lub fragment skały. Przestrzeń podkreślała swoją formą iluzoryczność, a jednocześnie była znajoma, przypominająca czas dzieciństwa, sielankowa mimo swojej niedoskonałości.

W 1999 roku Peter Kogler w pracy *The CAVE Project* stworzył sieć mrówczych tuneli przez które można się było przemieszczać, a także spojrzeć na całą konstrukcję z góry, unoszącą się w przestrzeni, najciekawszy widok z pewnej perspektywy wydający się przyciągać sposób poruszania się w przestrzeni.

Jedną tylko instalacją zbudowaną dla CAVE otrzymała złotą Nicę w 1998 roku, *World skin* francuskich artystów Maurice'a Benayouna i kompozytora Jean-Baptist Barrière pokazujące obszar wojny. Uczestnik mógł wchodzić w interakcje poprzez robienie zdjęć, które powodowały białą plamę w otoczeniu w miejscu zdjęcia, były drukowane i przekazywane ich autorom. Obrazy z miejsca tragedii nie mogą przekazać jej koszmaru, za to prowadzą do mylnego wrażenia, że jest on w pewnym stopniu poznane. To smutna refleksja na temat przyzwyczajania do okrucieństwa wojny pokazywanej przez media, wydaje się jednak, że mimo wszystko przekazów niezbędnych.

⁷⁸⁵ Firstfloor.org, <<http://www.firstfloor.org/index.html>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁷⁸⁶ *Crayoland* Dave Pape, <<https://www.youtube.com/watch?v=FQdV0KN0aQQ>>, [dostęp: 23.06.2023].

1.3.6. *Futurelab*

Futurelab zbudowało rozwiązanie dla spółki MCE współpracującej z hutą *Volsapine*, symulację przepływu turbin pokazaną w CAVE, to był jeden z wielu przykładów narzędzi, które rozwijane w obszarze sztuki znajdują zastosowanie naukowe. Symulacja obrazów animowanych 3D, oraz interaktywnych dopiero się rozwijała i stała się na obszarze nauki tym, czym ilustracje przed rozwojem fotografii, a nawet więcej, miejscem gdzie w procesie obrazowania odbywa się badanie naukowe, eksperyment, z czasem nawet zabieg medyczny. CAVE również pozwolił *Futurelab* podjąć współpracę ze środowiskiem naukowym, wśród nich od samego początku był profesor informatyki Gustav Pomberger z Uniwersytetu Johannesesa Keplera w Linz. W 1995 roku został członkiem rady nadzorczej *Ars Electronica*, dostrzegając niezbędną rolę *Futurelab* w kształtowaniu cyfrowej społeczności i chcąc wziąć w niej aktywny udział.

CAVE na początku zostało opracowane przez EVL (*Electronic Visualization Laboratory*) w Chicago, było zastrzeżone do użytku, wymagało również bardzo drogich komputerów. *Futurelab* wraz z Gustavem Pombergerem stworzył w 2001 platformę VR o nazwie *ARSBOX*, która była ulepszona w porównaniu do pierwszej CAVE z 1992 roku współautorstwa Dana Sandin'a. Została zaprezentowana na największej wtedy konferencji grafiki komputerowej *SIGGRAPH* w Chicago, w 10 lat po wynalezieniu CAVE przez zespół Sandin'a. Pozwalała na pracę na bardziej rozpowszechnionych komputerach upowszechniając to medium sztuki. Instalacja ewoluowała z czasem do *Deep Space 8k*.

Współdyrektorem *Futurelab* został w 2002 r. Christopher Lindinger, który nadzorował przede wszystkim działalność badawczą. Był opiekunem projektu Centrum: *Gulliver's World* z 2004 r., które się zaczęło od *Gulliver's Box* rok wcześniej. Świat ten wzorował się na podróży Guliwera i był bardzo popularny, szczególnie wśród młodych gości *Centrum Ars Electronica*. Projekt umożliwiał większą ingerencję w otoczenie niż poprzednie, pozwalał odwiedzającym formować i skanować figurki z plasteliny oraz umieszczać je w przestrzeni wirtualnej. Projekt wraz z użyciem środowiska symulacyjnego *City Puzzle* rozbudował możliwość kształtowania przestrzeni miasta, był to duży skok od początkowego *Cybercity* z 1996 roku, które pokazano w *Centrum Ars Electronica*.

Z upływem czasu miejsce aplikacji VR (*Virtual Reality*) zajęły interfejsy HCI (*Human Computer Interfaces*). Był przełom mileniów, a wraz z nim pojawiła się również AR (*Augmented Reality*) rzeczywistość rozszerzona, która pokazywała nowe możliwości oraz mniejszą separację otoczenia wirtualnego i niewirtualnego. W 2002 r. pojawiły się aplikacje *INSTAR* (*Information and Navigation through Augmented Reality*), przy udziale Gustava

Pombergera, ewoluowały one uzmysławiając potencjał użytkowy AR, na przykład w systemach nawigacji.

W 2001 roku *Futurelab* przeniesione zostało do budynku obok *Ars Electronica Center*, roczna konferencja *Pixelspaces* rozrosła się, eksplorując tematy takie jak *Transplantacje interakcji* (*Transplanted Interactions*) czy DAMPF (*Połączenie tańca i sztuki performans - Dance and Media Performance Fusions*), Środowiska sensoryczne - niematerialne interfejsy (*Sensory Environments - Immaterial Interfaces*). W ten sposób *Centrum Ars Electronica* bierze udział w ugruntowaniu teoretycznym działań *Futurelab*, przestrzeni roboczej i twórczej, na dorocznej konferencji specjalistów mediów cyfrowych *Pixelspaces*. W 2001 r. konferencja zaprezentowała rosnące osiągnięcia *Futurelab* jako jednego z czterech filarów *Ars Electronica*, gdzie pozostałe trzy to zapoczątkowujący wszystko festiwal, następnie nagroda *Prix Ars Electronica* oraz budynek *Centrum Ars Electronica*.

Futurelab prowadziło rezydencje dla artystów, nagroda, wystąpienie, prezentacja lub publikacja, całoroczny tryb funkcjonowania pozwalał artystom na wiele form realizacji w sztuce elektronicznej, oraz na terytoriach sztuki dotychczas nieskategoryzowanych, nieznanych, ale w społeczności *Ars Electronica* przyjmowanych z zainteresowaniem, będącym rodzajem radaru w społeczności sztuki.

W 1997 r. Hiroshi Ishii przedstawił swoją koncepcję dotyczącą zacierania się granicy pomiędzy środowiskiem bitów oraz rzeczywistością, zacierania się granic w odbiorze. Jego projekt *Tangible Bits* czyli namacalne bity stał się początkiem grupy artystów i badaczy *Tangible Media Group* w *MIT Media Lab*. W czasach upowszechniania się przestrzeni AR ten projekt sięga dalej, w obręb przestrzeni kreacji, która wynika z połączenia, nowych form budujących się na krawędzi. Hiroshi Ishii opisuje to w następujący sposób: „Tam, gdzie morze styka się z lądem, życie w turbulencji wody, piasku i wiatru wyrosło na niezliczoną ilość unikalnych form. Na innym wybrzeżu, pomiędzy krainą atomów a morzem kawałków, stoimy teraz przed wyzwaniem pogodzenia naszych podwójnych obywatelstw w świecie fizycznym i cyfrowym”⁷⁸⁷.

W *Ars Electronica* można było uwolnić dźwięk odkręcając butelkę, lub przesypując piasek między palcami obserwować zmiany na wyświetlaczu.

⁷⁸⁷ “Where the sea meets the land, life has blossomed into a myriad of unique forms in the turbulence of water, sand, and wind. At another seashore between the land of atoms and the sea of bits, we are now facing the challenge of reconciling our dual citizenships in the physical and digital worlds.” s. 182, H. Ishii, *Ars Electronica: “Intellectual Inter-Tidal Zone to Shape the Future”*, [w:] *The Network for Art, Technology and Society – The First 30 Years Ars Electronica, 1979–2009*, red. H. Leopoldeseder, Ch. Schöpf, G. Stocker, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2009, s. 258.

W 1998 r. *Centrum Sztuki Współczesnej OK* z Linz przeniosło się do odnowionego budynku dawnej szkoły klasztornej. Z tej okazji urządziło wystawę nagrodzonych prac *Prix Ars Electronica* z dziedziny cyberarts. Dobór prac, ich aranżacja przez kuratorów *CSW OK* okazała się bardzo interesująca. Istotne było pokazanie wartości sztuki z tej dziedziny dla instytucji, nawiązanie współpracy z muzeum sztuki z działaniami interaktywnymi nastawionymi na proces. *OK* oraz *Ars Electronica* nawiązały w ten sposób stały kontakt.

Od 1997 r. pojawiały się zapowiedzi rewolucji biologicznej, podczas gdy lata 1996-2003 na festiwalu posiadały tematy ogólne takie jak przyszłość ewolucji, kod - język naszych czasów, czynnik cielesny-ludzka maszyna informacyjna, natomiast w 1999 roku pojawia się temat nauk przyrodniczych, a już rok 2000 to temat płci, jednoznacznie prowadzący w kierunku ingerencji biologicznych oraz transhumanizmu. Rok 1998 dotyczy wojny informacyjnej, rok 2001 eksploruje znaczenie kontroli, przechwytywania informacji i odpowiedzialności za przyszłą sztukę, rok 2002 nosi tytuł *unplugged*, (bez prądu) bada sztukę jako scenę globalnych konfliktów.

1.3.7.Sztuka transgeniczna

W 1996 roku 5 lipca przychodzi na świat sklonowana owca Dolly i jednocześnie rozpoczyna się ogólnoswiatowy dyskurs etyczny dotyczący rosnącej ingerencji w genom. W efekcie powstaje cykl sympozjów na *Ars Electronica*, wśród nich są obecni: teoretyk Donna Haraway autorka eseju *Manifest cyborga (A Cyborg Manifesto)* z 1985 roku, artystka mediów cyfrowych Victoria Vesna, ekonomista i politolog Jeremy Rifkin, filozof i socjolog Bruno Latour, oraz chemik Carl Djerassi, który pomógł opracować doustną pigułkę antykoncepcyjną.

Symposium *Life science* w 1999 r. zostało rozpoczęte wystąpieniem Eduardo Kaca, brazylijsko-amerykańskiego artystę który uosabia swoją twórczością nurt sztuki bio - art. Wskazał w nim cyfrowe implanty i inżynierię genetyczną jako technologie, które będą miały znaczący wpływ na ludzkie życie, nie tylko na polu sztuki, medycyny. Będą kształtować życie społeczne, polityczne i gospodarcze następnych stu lat. Kac proponuje *sztukę transgeniczną*, która ma być formą sztuki stosującą biotechnologię ingerującą w struktury roślin, zwierząt, nawet człowieka, co skutkować ma kreowaniem nie tylko nowej formy sztuki, ale nowych form życia. Artysta przedstawia instalację *Genesis*, która ma zawierać *gen artysty*, jest to oczywiście jedynie pewna idea, ponieważ takiego genu nie wyodrębniono. Na przykładzie swojej pracy Kac przybliżył strategię *sztuki transgenicznej*. Gen artystyczny pobiera Kac z fragmentu tekstu z Biblii, z Księgi Rodzaju, używa przekładu na alfabet Morse'a, potem przekłada go na kod Dna.

W edycji z roku 2000 Dieter Huber pokazał zdjęcia możliwych modyfikacji genetycznych dzięki możliwościom przetwarzania obrazu w technologii komputerowej, na wydrukach pojawiły się osoby ze zmieniającymi się częściami ciała, na przykład podwójnymi językami lub o zmienionych cechach płci. W tym roku pojawiła się również praca dotycząca męskiej niepłodności, gdzie można było zbadać nasienie, był też ranking na najlepsze cechy próbki DNA, nazwa całego projektu nosiła tytuł *Sex i(n) motion*, w związku z tym na festiwalu odbył się wyścig plemników.

Obecność bio sztuki była odmianą na *Ars Electronica*, ale nastawienie na media cyfrowe nadal było jego dominującym nurtem aktywności i badań, co podkreślali wtedy Gerfried Stocker i Christine Schöpf.

1.3.8. Społeczności cyfrowe i przestrzenie elektroniczne początku XXI wieku

W 2002 Złotą Nicę za *Carnivore* dostali *Radical Software Group* (RSG), stworzyli oni domenę publiczną dla narzędzia FBI. Hakerzy zajmujący się aktywizmem budzili silny niepokój społeczny, *Ars Electronica* przyznając nagrodę oficjalnie wyraziła swoje zdanie na ten temat.

W korytarzu *Straży Granicznej*, instalacji *Net Vision* nagradzanej w 1997 roku, odwiedzający zostają złapani w siatkę kamer monitoringu, słyszą strzały, oraz widzą swój wizerunek przybierający czerwony kolor. Praca Paula Garrina i Davida Rokeby'ego skutkowałą szybką zmianą poglądów przez mieszkańców bezpiecznego świata. *Body Movies* Rafaela Lozano-Hemmer'a na Linz Hauptplatz pozwalał obserwować własne, ogromne cienie dzięki specjalnie ustawionym wyświetlaczom, w cieniach pojawiały się postacie ludzkie z całego świata, praca otrzymała wyróżnienie w 2002 r. w dziedzinie sztuki interaktywnej.

W 2001 roku na koncercie i spektaklu *Dialtones: Telesymfonia* Golana Levina publiczność widziała siebie w ogromnym lustrze zawieszonym nad sceną, zarejestrowani właściciele telefonów komórkowych za pomocą dzwonek uczestniczyli w koncercie, dzwonki uruchamiali muzycy ze sceny, tak aby komponowały się z resztą dźwięków.

Ars Electronica nie była obojętna na konflikty, gdzie przestrzeń cyfrowa stała się kluczowym graczem, w przestrzeni gdzie na nowo należało przywołać etykę i bezpieczeństwo, co wymagało innych umiejętności niż do tej pory. Społeczność hakerów, wykwalifikowanych informatyków, zaczęła budzić skojarzenia ze społecznością przestępczą, obecny stał się cyfrowy aktywizm. *Ars Electronica* stała się miejscem określania i wyznaczania granic przestrzeni kształtującej się coraz istotniejszej ludzkiej aktywności w przestrzeni elektronicznej.

Od roku 2004 pojawia się nowa kategoria nagrody *Nica* na *Ars Electronica* pod nazwą *Digital Communities*, czyli *Społeczności Cyfrowe*. W użyciu było już określenie *społeczeństwo*

informacyjne (Information Society). Pierwsze nagrody Złotej Nica w tej kategorii otrzymała strona edukacyjna *The World Starts With Me*, która zarówno prowadziła program zapobiegawczy HIV/AIDS oraz prowadziła edukację informatyczną. Druga Złota Nica została przyznana *Wikipedii*, wspólnej encyklopedii internetowej założonej w 2001 r. i działającej bez przerwy do czasów obecnych. *Wikipedia* jest publicznie dostępna, bezpłatna, prowadzona przez rosnącą grupę wolontariuszy, jest rozwiązaniem, które ilustruje nadzieje Tima Bernersa-Lee (autora sieci WWW), jak powinna funkcjonować społeczność internetowa.

Ars Electronica po 25 latach działalności przekształciła się w organizację z budynkiem Centrum, nagrodą, festiwalem, pracownią *Futurelab*, która nie tylko skupia międzynarodową społeczność ale prowadzi działania poza Linzem. Rok 2004 jako jubileuszowy zaowocował cyklem wystaw oraz wydarzeń w Nowym Jorku, gdzie w siedzibie ONZ odbywa się ceremonia wręczenia Złotej Nica w nowej kategorii *Digital Communities*. Gala wręczenia nagrody w pozostałych kategoriach miała miejsce później, zgodnie z tradycją w Linzu, co podkreślało szczególne znaczenie najnowszej nagrody, świadomość przemian społecznych, które przestają być powiązane z miejscem, a wydarzają się w szczególnej przestrzeni kontaktu.

Gerfried Stocker wraz z Benjaminem Weil'em zostają kuratorami wystawy w *Eyebeam* w Nowym Jorku a wystawa *Digital Avant-Garde* jest jedną z pierwszych, która działania organizacji *Ars Electronica* przenosi w skalę międzynarodową. Następnym wydarzeniem była wystawa *Interactions / Art and Technology* w American Museum of the Moving Image. Odbyło się wtedy również sympozjum podczas Austriackiego Forum Kultury. Benjamin Bell jest wtedy ważnym partnerem dla *Ars Electronica*, dyrektorem *Działu Sztuki Mediów* w Muzeum Sztuki Nowoczesnej w San Francisco (SFMOMA) oraz głównym kuratorem w *Eyebeam Art + Technology Center* w Nowym Jorku.

Międzynarodowe wystawy artystów festiwalu *Ars Electronica* zapoczątkowane przez Nowy Jork, zostały opatrzone przydomkiem *Eksport*. Dzięki *FutureLab* *Ars Electronica* stała się atrakcyjna dla firm przemysłowych, tak więc nie tylko instytucje kultury, organizacje interesowały się współpracą. Miejsce, organizacja, festiwal, rosnąca społeczność od samego początku sięgała poprzez sztukę w innym kierunku, pokazując jak sztuka może być potrzebnym środowisku punktem wyjścia, a medium sztuki stać się jednocześnie medium nauki, narzędziem badawczym.

W Berlinie w siedzibie niemieckiej firmy software SAP miała miejsce pierwsze międzynarodowe przedstawienie *Futurelab* z projektem *Hidden Worlds*. Jest to inscenizacja oraz instalacja pracy Golana Levina oraz Zachary'ego Liebermana *The World of Noise and Voice (Świat hałasu i głosu)* z roku 2002. Instalacja za pomocą czujników oraz mikrofonów

wychwytywała puls, różne dźwięki i gesty od osób wchodzących do budynku, dane te stawały się elektronicznymi istotami wyświetlanymi z projektora i przemieszczające się po wnętrzu. Projekt ten później zyskał interaktywny system naprowadzania *Source Code* i stał się wzorem pracy z najnowszymi interfejsami i danymi używanymi w odniesieniu do architektury, przestrzeni miejskiej, oraz nowoczesnego miejsca pracy.

Rok 2004 jest również rokiem kiedy w kategorii *net* Złotą Nicą zostaje nagrodzona organizacja *Creative Commons* która zbudowała nowy rodzaj licencji pozwalający na szersze dzielenie się swoimi pracami, ale jednocześnie je chroniąc. Pozwoliło to na lepsze funkcjonowanie w przestrzeni kultury cyfrowej, większą niezależność twórców od wydawnictw, wytwórni, galerii, różnego rodzaju pośredników.

W kategorii sztuki interaktywnej Złota Nica trafiła do matematyka Marka Hansena i artysty, projektanta Bena Rubina za instalację *Listening Post*⁷⁸⁸. Na 231 wyświetlaczach elektronicznych można zobaczyć słowa pochodzące z rozmowy online, są one odczytywane przez program zmieniający tekst na głos, mimo przypadkowości budzą skojarzenia, szeregi połączeń przypominające poezję.

Rok 2004 jest to również początkiem wystaw z cyklu *Campus* na *Ars Electronica*, we współpracy z Uniwersytetem Sztuki i Projektowania w Linzu (*University of Art and Design in Linz*), gdzie Christa Sommerer i Laurent Mignonneau objęli stanowiska profesorów w tamtejszym *Interface Culture Lab*. Ten duet artystów biorących wcześniej udział w festiwalu, wrócił z Gifu Japonii gdzie w *IAMAS Institute of Advanced Media Arts and Sciences* prowadzili zajęcia. Na *Ars Electronica* zostały pokazane prace studentów z IAMAS wykonane pod kierunkiem dwojga artystów. Była to dobra współpraca uczelni z Gifu i Linzu a wystawa cieszyła się dużą popularnością. Kolejne edycje wystaw *Campus* odbyły się dzięki współpracy z rektorem Reinhardem Kannonierem uniwersytetu artystycznego w Linz. Od 2009 r. na tej uczelni bardzo ważną specyfiką przekazywaną studentom jest intermedialność.

Wtedy też rozpoczęła się udana współpraca z Muzeum Sztuki *Lentos* w Linzu, które znajduje się w przeszklonym budynku w kształcie łuku, po drugiej stronie Dunaju, patrząc od *Centrum Ars Electronica*. Kuratorka muzeum Stella Rolling mówiła wtedy w 2004 roku o krytycznym podejściu do sztuki kreowanej przez nowe media, unikania jej przez wiele instytucji, również muzealnych. Współpraca muzeum *Lentos* i *Ars Electronica* była krokiem do akceptacji sztuki nowych mediów w instytucjach.

⁷⁸⁸ A. J. Hirsch, dz. cyt., s. 206.

W roku 2007 temat festiwalu *Ars Electronica Goodbye privacy* odnosił się do prywatności w przestrzeni elektronicznej, która może być wręcz niemożliwa do zachowania. W tym czasie od roku 2003 rozwijał się świat wirtualny *Second Life*, w 2007 roku podczas festiwalu pojawiła się w *Second Life* jedna z głównych ulic miasta Linz Marienstrasse. W wirtualnej wersji można było zobaczyć charakterystyczne dla ulicy budynki, sklepy i bary, które stały się miejscami wirtualnych wydarzeń artystycznych.

Wśród projektów był *Ganz Linz (All of Linz) – A Group Photo from Above*. Ze zdjęć miasta Linz wykonywanych z samolotu powstały grupowe portrety ludzi machających w górę, pokazujących napisy. Był to rodzaj zbiorowego doświadczenia, miasto Linz odpowiadało spojrzeniem *Linz Looks Back*, nawiązywało to również do pierwszej interaktywnej akcji udostępniania muzyki z radia *Chmury dźwięku* z 1979 roku. Wiele zdjęć z roku 2007 trafiło do sieci *Internet*, chmura dźwięku z czasem przekształciła się w chmurę danych internetowych.

W roku 2005 festiwal został poświęcony hybrydom. Wśród nich była *Strandtbeest*, piaskowa bestia której autorem jest Theo Jansen, stworzenie będące ogromną instalacją z plastikowych kijków poruszającą się samodzielnie bez napędu, przez odpowiednie wyważenie balansujących, poruszających się po podłożu elementów⁷⁸⁹. Powstała cała grupa tego rodzaju instalacji w obrębie sztuki kinetycznej, zaczynając od roku 1990⁷⁹⁰.

Rok 2009 to przyznanie dla Linzu tytułu Europejskiej Stolicy Kultury, wtedy również *Ars Electronica* otworzyło swoje drugie, znacznie większe centrum z projekcjami 3D na wielkoformatowej scenie projekcyjnej oraz czterema nowymi laboratoriami gdzie można było zdobywać praktykę w sztuce robotycznej lub biotechnologiach, zaobserwować pracę mózgu na żywo. Pojawiło się 1000 m² głównej powierzchni wystawienniczej.

1.3.9. Rozwój robotyki

Tematem roku 2009 była ludzka natura, której przyglądano się również przez pryzmat tworów człękkształtnych. Na dachu kafejki Centrum pojawiła się tajemnicza ludzka postać, która po bliższym przyjrzeniu okazywała się być robotem, stworzonym przez Hiroshi Ishiguro, *Geminoid HI-1*, o wyglądzie naśladowującym swojego autora. W *Robolab*, poświęconym robotom można było zobaczyć małe jeżdżące na rowerach robociki, *Murata Boy* i *Murata Girl* oraz sześcionogie *hexapody*.

Matthew Gardiner, zaprezentował roboty inspirowane orgiami, mechanizmy wzorowane na rozwiązaniach obecnych w naturze, samo-fałdujących się materiałach, pracę nad nimi ogłosił

⁷⁸⁹ *Strandtbeest*, <<https://www.strandtbeest.com/>>, [dostęp: 23.06.2023]

⁷⁹⁰ A. J. Hirsch, dz. cyt., s. 225.

autorską dziedziną badań i nazwał *oribotyką*. Obecność w 2010 w *Futurelab Ars Electronica* została zakończona prezentacją badań, wystawą *Oribotics*.

Laboratoria nowego *Centrum Ars Electronica RoboLab, FabLab* i *BioLab* były blisko siebie, aby mogło dochodzić do połączeń, sięgania do oryginalnych rozwiązań.

W rok później na festiwalu pojawił się robot *Asimo*, który miał posturę dziecka, 120 cm wysokości, mógł biegać 6 km na godzinę. Od czasu pierwszej edycji festiwalu i otwierającego go robota SPA-12, po 30 latach można zobaczyć ewolucję techniki oraz wiedzy o możliwościach robotów, o zadaniach jakie mogą podejmować, zaprezentowanych na konkretnych przykładach, oraz obszarach gdzie człowiek jest niezastąpiony.

W 2009 na ścianach centrum pojawiły się ręcznie robione figurki Emiko Okigawa, które opracowała wraz z mężem⁷⁹¹. Ten element, nieograniczenie do tylko cyfrowych wyświetlaczy, był nietypowy dla *Ars Electronica*, miał służyć lepszej identyfikacji zwiedzających, postacie tworzyły sieć wskazówek, były oznakowaniem budynku. Festiwal *Ars Electronica* jak i Centrum zwracał się w różnych momentach w stronę tradycji i wcześniejszej nie-cyfrowej sztuki, co podkreślało ciągłość całego procesu tworzenia, korzenie sztuki mediów cyfrowych, które tkwią w starszym mediach. I tak już w 2006 r. *Ars Electronica* miał tytuł *Simplicity - the art of complexity (Prostota-sztuka kompleksowości)*. Festiwal wycieczkę udał się z wycieczką do klasztoru Św. Floriana 15 kilometrów od Linzu⁷⁹². Prosty, czytelny układ przy narastającej złożoności elementów jest kluczowy, nie jest więc przeciwieństwem złożoności. Tak jak wycieczka poza miasto, zmiana otoczenia wpływa na dyskusję i przemyslenia teoretyków.

The CAVE ze starego budynku przeszło transformację w *Deep Space*, w wyższej rozdzielczości, dającą bardziej realistyczny stereoskopowy efekt. Pierwszym z wyświetlanych tam miejsc było inspirowane wycieczką podczas konferencji do bazyliki Santa Croce, Gerfrieda Stockera i Horsta Hörtnera. Nowa przestrzeń wirtualna nawiązała do renesansu, wśród gigapikselowych obrazów pojawiła się między innymi *Ostatnia wieczerza* Leonarda da Vinci⁷⁹³. Obraz był wyświetlany na ścianie 16 x 9 metrów, wejść do pomieszczenia mogło 90 osób i swobodnie się po niej poruszać⁷⁹⁴.

1.3.10. Drony i POSTCITY

Ars Electronica 2012 zamiast fajerwerków pokazał 50 dronów układających się w świetlne wzory na nocnym niebie nad Dunajem, co była transformacją pokazu *Klangwolke (Chmury*

⁷⁹¹ Ibidem, s. 238.

⁷⁹² Ibidem, s. 211.

⁷⁹³ Ibidem, s. 243.

⁷⁹⁴ Ibidem, s. 244.

dźwięku) bardziej przyjazną dla nadrzecznych zwierząt, kontynuującą ideę chmury elementów⁷⁹⁵. Pokaz był wyzwaniem technicznym, pierwszym takim *show* na świecie. Pokaz odniósł sukces i zyskał naśladowców, drony były wypożyczane do innych miejsc, a pokaz *Spaxels* w 2016 r. podczas *Ars Electronica* zaprezentował 100 dronów.

W 2015 roku *Ars Electronica* dysponowała nie tylko dwoma budynkami centrum organizacji, ale nową siedzibą dla przestrzeni festiwalowej w dawnym centrum zarządzania poczty, blisko dworca kolejowego Linz. Ogromny budynek zainspirował Martina Honzika, dyrektora festiwalu *Ars Electronica*, do utworzenia w nim *POSTCITY*, jak się wyraził ”do miasta w mieście”⁷⁹⁶. Tematem w 2015 roku było więc *POSTCITY – Siedliska XXI wieku (Habitats for the 21st Century)*, z miastem jako jednym z najważniejszych wytworów cywilizacji. Powstało miejsce współpracujące z różnymi partnerami, kuratorami są nie tylko osoby z *Ars Electronica*. Pojawiła się tam również przestrzenna sala koncertowa. W 2018 roku w ramach projektu *Berlioz* stanął tam 2,5 tonowy robot industrialny obok orkiestry, wraz tancerzami poruszając się do dźwięków *Symfonii Fantastycznej* francuskiego kompozytora Hektora Berlioza.

W 2017 roku powstała przestrzeń galeryjna, gdzie artyści mediów cyfrowych mogli zaprezentować swoje prace na rynku sztuki. Galerie nadal mają opory wobec sprzedawania takiej sztuki ze względu na trudności techniczne, w przechowywaniu, konserwacji oraz ich postaci wydającej się efemeryczną, ponieważ jest cyfrowa, wirtualna.

1.3.11. *Ars Electronica*, CERN, ESA

Ars Electronica 2011- miał tytuł *Pochodzenie – jak to wszystko się zaczyna* i powstał we współpracy z CERN, *Europejską Organizacją Badań Jądrowych*, istniejącą od 1954. Działanie to było początkiem współpracy dwóch miejsc, z sąsiadujących obok siebie krajów, *Ars Electronica* w Austrii i CERN w Szwajcarii. Tim Berners-Lee pracował w CERN, to był przykład, że takie powiązanie jest możliwe. Praca tego naukowca pozwoliła na przełom w rozwoju Internetu, WWW jako usługa internetowa wyszło właśnie z CERN, Berners-Lee opracował język *HTML* oraz protokół *http*. Odkrycie bozonu Higgsa w 2012 roku, poszukiwanego przez 50 lat było punktem przyciągającym do CERN, w którym znajduje się *Wielki Zderzacz Hadronów* (LHC), jak do tej pory największa maszyna na Ziemi. Tym odkryciem interesowali się również artyści pracujący na styku sztuki i nauki. Cząstki elementarne, niezwykłości mikroświata i fizyki kwantowej inspirują.

⁷⁹⁵ Ibidem, s. 255.

⁷⁹⁶ Ibidem, cyt. oryg. „city in the city”. s. 273.

W 2011 r. rozpoczęła się współpraca *Ars Electronica* i CERN, powstała nagroda *Prix Ars Electronica Collide @ CERN*, w ramach której artyści brali udział w pobytach rezydencjalnych w CERN oraz *Ars Electronica Futurelab*⁷⁹⁷. Pierwszym nagrodzonym był artysta wizualny Julius von Bismarck w 2012 r., następnie muzyk Bill Fontana w 2013 r. oraz w 2014 r. japoński kompozytor oraz artysta elektroniczny Ryoji Ikeda⁷⁹⁸.

Artyści przebywali dwa miesiące w CERN oraz trzeci miesiąc w *Ars Electronica*. Julius von Bismarck jest pierwszym autorem instalacji pokazującej wahadło Foucaulta⁷⁹⁹. W rok potem Bill Fontana, tworzący rzeźby dźwiękowe postanowił nagrać brzmienia Wielkiego Zderzacza Hadronów, mianując największą maszynę zbudowaną przez człowieka jednocześnie największym instrumentem muzycznym⁸⁰⁰.

Kuratorka *Collide@CERN* Ariane Koek oraz współautorka nagrody *Ars Electronica Collide @ CERN* jest przekonana, że umysł naukowca i artysty mogą się wzajemnie inspirować, kiedy uczestnicy zostaną odpowiednio dobrani. Dlatego każdy z artystów został partnerem naukowca, projekt artystyczny miał wynikać z ich współpracy. Pierwszy z nich, czyli Julius von Bismarck pracował z Jamesem Wellsem, naukowcem pracującym nad specyficznymi wymiarami, które umożliwiają badanie cząstek elementarnych. Bismarck jest autorem urządzenia *Image Fulgurator*, które wyświetla kształt niewidoczny gołym okiem, ale rejestrowany przez aparaty fotograficzne na zdjęciach⁸⁰¹. W ten sposób przy charakterystycznych obiektach turystycznym pojawiały się na zdjęciach wiszące w powietrzu symbole takie jak uśmiechnięta buzia lub statek kosmiczny. Umiejętności techniczne, umysł ścisły były czynnikami, które rokowały dobrą współpracę z artystą w CERN. James Wells opisuje specyfikę podejścia badawczego, naukowiec powinien „gasić śmiało impulsy”, natomiast „pierwszą myślą artysty zaś jest, nie to czy możemy to zrobić, tylko, ja chcę to zrobić”⁸⁰². Podszepcy wyobraźni są zwodnicze na polu nauki, metoda badawcza jest bardziej wymagająca, mimo iż w obszarze sztuki jest również obecna, na przykład w wykreślaniu perspektywy.

Bismarck współpracując z Wellsem w CERN wykreował instalację *Versuch unter Kreisen*, składającą się z obracających się czterech lamp przemysłowych, napędzanych silnikiem nadającym im ruch kołowy. Lampy posiadają inną częstotliwość świecenia, powracając co 75

⁷⁹⁷ A. Hirsch, dz. cyt., s. 285; dz. cyt., s. 21.

⁷⁹⁸ *Ars Electronica Collide @ CERN*, <<https://ars.electronica.art/prix/de/collide/>>, [dostęp: 23.06.2023]

⁷⁹⁹ A. Słodownik, (2012), wywiad z kuratorką projektu artystycznego w CERN: <<http://www.dwutygodnik.com/artykul/4137-tworcza-stluczka.html>>, [dostęp: 23.06.2023]

⁸⁰⁰ Bill Fontana na rezydencji w CERN, <<http://arts.web.cern.ch/bill-fontana>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁸⁰¹ E. Wójtowicz, dz. cyt., s. 158-159.

⁸⁰² N. Triscott, (2015), oryg.: „The first thought of an artist is not can we do this, but «this is what I want to do», <<http://nicolatriscott.org/2015/06/27/high-energy-interactions-how-to-be-an-artist-at-cern/>>, [dostęp: 23.06.2023].

okręgów do tej samej fazy, na chwilę synchronizując ruch. Chwila synchronizacji jest momentem harmonii, starożytnego greckiego porządku, który wyłania się z chaosu egzystencji⁸⁰³.

Następnie Bill Fontana, muzyk i kompozytor stworzył utwór *Acoustic Time Travel*, gdzie *Wielki Zderzacz Hadronów* staje się miejscem z niepowtarzalną akustyką, wydarzającej się muzyki sfer, sięgającej do innego świata, a nawet powołując nowe światy do zaistnienia⁸⁰⁴. Współpracownikiem Fontany był kosmolog CERN Suboth Patil. Artysta był studentem Johna Cage'a, konstruuje rzeźby dźwiękowe dla takich instytucji jak Whitney Museum of American Art w Nowym Jorku, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w San Francisco i Tate Modern w Londynie. W 2009 r. otrzymał Złotą Nicę w kategorii *Prix Ars Electronica Digital Music & Sound Art* za projekt *Speeds of Time*. Pierwsi laureaci tej nagrody byli pionierami współpracy z CERN, realizując tym samym założenia *Ars Electronica* w kierunku unikalnych technologii, które stają się medium sztuki, pozwalają przeżyć obszar nauki, doświadczyć emocjonalnie obszaru wiedzy i wybiegając w przyszłość znaleźć się we właściwej teraźniejszości.

Sztuka i nauka są obszarami, gdzie współpraca przynosi obopólne korzyści, w momencie, kiedy zarówno artysta i naukowiec mają doświadczenie, znają zakres swojej aktywności, wtedy rezultat jest korzystny, nie jest pomieszaniem, ale połączeniem dziedzin.

Później CERN zaangażował się w projekt *European Digital Art and Science Network*, finansowany przez Unię Europejską, promujący rozwój sztuki powiązanej z nauką. W przedsięwzięciu zainicjowanym przez *Ars Electronica Futurelab* byli obecni również m.in. Europejska Agencja Kosmiczna i Europejskie Obserwatorium Południowe⁸⁰⁵.

Europejska Sieć Sztuki i Nauki Cyfrowej rozszerzyła zakres tego działania. Przyłączyły się instytucje naukowe takie jak: Europejskie Obserwatorium Południowe (ESO), Europejska Agencja Kosmiczna (ESA) oraz Fraunhofer MEVIS.

CERN tak jak ESO i ESA są organizacjami, które poprzez współpracę międzynarodową realizują działania badawcze niemożliwe w obrębie pojedynczego kraju. Projekt pozwolił na relację sztuki i nauki w oparciu o mikro i makroświat.

⁸⁰³ Strona projektu : Julius von Bismarck w CERN: <<http://arts.web.cern.ch/julius-von-bismarck/>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁸⁰⁴ Fontana słuchający LHC, <<https://www.symmetrymagazine.org/article/july-2013/cern-artist-in-residence-develops-ear-for-physics>>, [dostęp: 23.06.2023].

⁸⁰⁵ European Digital Art and Science Network, <<https://en.unesco.org/creativity/policy-monitoring-platform/european-digital-art-science>>, [dostęp: 23.06.2023]; *The Practice of Art and Science – Experiences and Lesson from the European Digital Art and Science Network*, dz. cyt., s. 65. strona ESO, <<https://www.eso.org/public/poland/about-eso/>>, [dostęp: 23.06.2023].

Zebrane doświadczenia w ośrodkach naukowych stawały się materiałem umożliwiającym wykreowanie pracy artystycznej, utworzenie jej struktury w teorii i postaci określonego medium, co miało miejsce w *Ars Electronica Futurelab*. Kolejnym etapem była prezentacja prac na *Ars Electronica* lub w *Centrum*, była również możliwość przedstawienia prac u partnerów projektu w Europie m.in. w miejscach takich jak *Galeria Kapelica* w Lublanie w Słowenii, *LABORAL* w Gijón w Hiszpanii lub *Science Gallery* w Dublinie w Irlandii.

Chilijka María Ignacia Edwards była pierwszą artystką biorącą udział w programie rezydencji, która odwiedziła obserwatoria ESO *La Silla* oraz *ALMA* na pustyni *Atacama* w Chile, znajdującego się na wysokości 5000 metrów nad poziomem morza⁸⁰⁶. Zagadnieniem absorbującym artystkę jest równowaga. Jej prace operują balansem, w wyniku obliczeń matematycznych osiągają stan nieważkości oraz równowagi.

Jej praca artystyczna *Encounters for Mobile Instrument of String and Air* składała się z 11 huśtawek w kilku galeriach Europy w połączeniu internetowym z fortepianem w holu *Centrum Ars Electronica* podczas festiwalu w 2015 roku⁸⁰⁷. Huśtawki przesyłały sygnały do fortepianu w Linz, który wygrywał melodię symbolizującą czasoprzestrzeń kosmosu.

Opiekunem artystów na rezydencji w Chile był hiszpański astrofizyk Fernando Comerón, będący do 2013 roku Głównym Przedstawicielem *Europejskiego Obserwatorium Południowego*.

Podsumowanie

Rozwój festiwalu w ciągu 40 lat prezentował najważniejsze przemiany w sztuce nowych mediów, nurcie *art@science*, gdzie istotną gałąź to *Internet* i artyści przyczyniający się do jego rozwoju. Festiwal nagradzał informatyków, starał się podjąć wiele kroków aby rozwinąć teorię nurtu *art@science* jako świadomie kształtowanego interdyscyplinarnego działania. Przemiana cyfrowa była opisywana jako coś, co nieodwołalnie następuje, przynosi trudności, niebezpieczeństwa, ale także wiele pożytku, jeśli zostanie wykorzystana właściwie. Doświadczenie estetyczne *Ars Electronica* to doświadczenie przemiany sztuki w sztukę w otoczeniu cyfrowych mediów, sztukę kontaktu na odległość.

Kiedy nie było pewne jak daleko sięgają zmiany cyfryzacji, przez pewien czas dominującym medium sięgającym poza sytuację sztuki był komputer, obecnie można powiedzieć, że otacza nas coraz więcej przenośnych narzędzi, komputer zostaje zastępowany smartfonem, tabletem,

⁸⁰⁶ *The Practice of Art and Science – Experiences and Lesson from the European Digital Art and Science Network*, dz. cyt., s. 32, 125.

⁸⁰⁷ *Ibidem*, s. 67.

pojawiają się coraz śmielsze projekty narzędzi cyfrowych przeznaczonych do noszenia na ciele. Doświadczenie estetyczne sztuki interaktywnej, obecnej w przestrzeni wirtualnej stało się doświadczeniem rzeczywistości połączonej *augmented reality*. W muzeum, w galerii „szcztujemy” kody QR, otwieramy prywatne strony artysty, aby dowiedzieć się więcej, portale społecznościowe są nie tylko rozrywką, są źródłem informacji, gazetą wydarzeń, informacją o grupach artystycznych. Czas sztuki postmediów nie jest czasem końca, ale czasem intensywnego rozwoju, gdzie w coraz mocniej zurbanizowanym otoczeniu, zmienionym przez media cyfrowe trudno rozgraniczyć w pole jakiego wpływu wkraczamy. Z jednej strony można wyodrębnić doświadczenie estetyczne, jako proces pozostających w nas znaczeń i przeżyć kształtujących tożsamość. Z drugiej strony angażuje simulakrum, miejsca nieskomplikowanej rozrywki w których można zapomnieć, co tak nas zaniepokoiło na początku, że postanowiliśmy je omijać.

2.Filozoficzno-artystyczne rekapitulacje

2.1.Ping Body Stellarca

Stelios Acradiou znany jako Stellarc eksploruje ciało jako obszar umiejscowienia siebie. Od 1970 roku dzięki mediom, również cyfrowym poszukuje możliwości nowych funkcji ciała, jego przedłużenia, poszerzenia, określenia granic, które okazują się być nieoczywiste. Zrealizował ciąg performansów, kiedy zawieszał się w powietrzu na haczykach trzymających skórę, to była refleksja dotycząca granicy ciała, czy można jej dotknąć, dokąd ona sięga, człowiek staje się więźniem, wewnątrz skóry, za którą można złapać. Stellarc szuka drogi wyjścia poza biologiczność, immersja wewnątrz sieci Internetu jest dla niego przedłużeniem systemu nerwowego.

W projekcie *Trzecia ręka* z 1982 roku powstaje napis *ewolucja*, stworzony przy pomocy obydwu rąk Stellarca oraz trzeciej protetycznej kontrolowanej mięśniami nóg i brzucha. To działanie prowadzi do następnych, kolejnym etapem jest *Ping Body* z 1995 roku, gdzie ciało Stellarca staje się polem odbioru poleceń poza nim, w sposób dosłowny ciało artysty odbiera dzięki technologii impulsy ruchu innych ludzi, on sam, Stellarc może natomiast kierować protetyczną trzecią ręką przyczepioną do niego podczas interaktywnego performansu⁸⁰⁸. Sygnały ruchu ciała pochodziły od gości wydarzenia dzięki sieci Internet, poza świadomością artysty trafiały za pomocą impulsów bezpośrednio do ciała, także Stellarc nie do końca panował na ruchami swojego ciała, obserwował na sobie poczynania innych. Powstaje otwarty system cyborgiczny, gdzie możemy mieć większą władzę nad swoją protezą niż nad swoim ciałem,

⁸⁰⁸ Stellarc, *Ping body*, < <https://www.youtube.com/watch?v=wTYYZG0f68>>, [dostęp: 22.06.2023]

ciało przestaje być autonomią, zaczyna być usieciowione. Nie jesteśmy tak bezpośrednio podłączeni do impulsów międzynarodowej sieci kontaktu jak Stellarca, ale jako posiadacze smartfonów w naszym codziennym otoczeniu poszukujemy gniazdka elektrycznego. W pociągu znajduje się ono pod każdym siedzeniem, w wieloosobowych pokojach hostelowych obok każdego łóżka. To samo dzieje się w punktach gastronomicznych, w galeriach handlowych, tam gdzie klient chce spożyć posiłek i „naładować baterie” w sposób dosłowny.

Ciało jest symbolem nas samych, lecz kiedy przestaje być jednoznaczna granicą, kiedy zostaje pokazane jako narzędzie, w dodatku sterowane poza świadomością jego właściciela pojawia się pytanie o tożsamość, o wyróżnienie *ja*, podmiotu, świadomości. Wykonujący polecenia stali się w pewnym sensie Stellarcem, stali się nie tylko artystami interaktywnymi ale pewnym konkretnym artystą, współtworzyli ciało, które zaczęło przypominać narzędzie performerów bardziej niż kiedykolwiek. Ale, czy nie można powiedzieć, że oto Stellarca wkroczył w autonomię gości performansu *Ping Body*, przekazując im możliwość zainicjowanej przez siebie kreacji. Autonomia zaciera się, projekt Stellarca pokazuje rzeczywistość prawdziwie połączoną, gdzie niewidzialne nitki łączą *wi-fi* bardziej niż kiedykolwiek wcześniej uzależniają, łączą. Społeczność z jednej strony wydaje się ulegać alienacji, ale to być może jest konsekwencja odczucia niewerbalnego, bycia częścią zbiorowości, spoglądania przez ekran, czekania na polecenia innych i na punkty, polubienia, pragnienie pokazania na zdjęciu etapów swojego życia, tak aby powstało wrażenie obserwacji nie tylko swojego życia, a raczej życia połączonych organizmów.

Mimo upływu czasu praca Stellarca pozostaje aktualnym przykładem działania zwróconego w stronę przyszłości, refleksji przekazywanej w działaniu, przy pomocy języka sztuki. Praca przekazuje i zaprasza do uczestniczenia w społeczności, która za pomocą technologii prowadzi kinetyczny dialog.

Można ją potraktować jako studium przypadku, w którym poddaje się weryfikacji i aktualizacji pojęcie doświadczenia estetycznego, wypracowane w ramach teorii estetycznych. Można rozważać to zagadnienie w ramach estetyki rozszerzonej i ze względu na biotransformację zastawiać się nad nowym rozumieniem *aisthesis*. Współtworzenie ciała to jednak nie tylko eksperyment artystyczny. Jego konsekwencją powinny być pytania filozoficzne.

Stellarca operuje archetypowymi wartościami wpływu i wspólnoty, odrębnej i zbiorowej tożsamości, używa, przede wszystkim siebie, a nie kogoś, jako narzędzia – medium sztuki, podkreślając swoje osobiste przeżycie jako jednostki, która komunikuje. Wzmacnia wtedy przekaz mówiący, popatrz, jesteś świadomym narzędziem, czy używasz siebie podług swojej woli czy jesteś używany? Jesteś tak naprawdę na rozstaju między wolą otoczenia i twoją wolą.

Które głosy poprowadzą twoje kroki tam, gdzie będziesz szczęśliwy, czy są to głosy twoje własne czy innych, czy jesteś swoim dobrym doradcą?

2.2.Odpowiedź fenomenologii

Fenomenolog patrzy na fenomen przeżycia estetycznego. Co jest istotą tej pracy? Pokazanie jaką siłę kontroli mamy nad sobą wzajemnie, że nasze ciała nie należą tylko do nas, że możemy stracić wpływ na to co się z nami dzieje, wpływ może przejąć ktoś inny i nie jest to tylko przenośnia. To jest niesamowity potencjał technologii, i jednocześnie konieczność etycznego rozwoju cywilizacji, ponieważ zdarzają się tragedie, kiedy emocje przywódców niweczą starania o dobro społeczeństw. Egzystencja między utopią a dystopią, marzenie o tym, że marionetka naszego ciała dostanie się pod wpływ w miarę harmonijnie ukształtowanej kultury, a nie tylko hierarchii wartości układanej po to, aby ludzkie zwierzę przetrwało za wszelką cenę. Fenomenologia twierdzi, że nie chodzi o to, jaki kształt dokładnie ma artefakt twórcy, ale jaką wymowę przekazuje, jakie jakości estetyczne zauważamy w tej pracy, co w niej nas porusza. W tym przypadku nie chodzi o widok mężczyzny, który podpięty do kabli zaczyna nagle poruszać się w dość chaotyczny sposób.

Jakości są komunikatorami wartości, to one zwracają uwagę w dziele sztuki. Można nawet doszukać się piękna, które nie może ograniczać się do atrakcyjności dla zmysłów, dla percepcji, skoro można się pokusić o przywrócenie starożytnego znaczenia piękna -to, co piękne służyło, było skutecznym narzędziem, harmonijnym układem. Być może nie posiadamy zmysłu wewnętrznego, jak sądził Locke, czyli pewnego wewnętrznego sposobu postrzegania przez intelekt, który posiada własne kategorie piękna. Uważam jednak, że sposób określenia skutecznej wiedzy jako pięknej znalazł swój przejaw w sztuce. Teorie naukowe mogą być przedmiotami estetycznymi. Kiedy problem, układ, logika wyводу zaciekawiają na tyle, że jesteśmy w stanie skupić się na przeżywaniu tej wiedzy i odczuć aspekt emocjonalny jakiegoś osiągnięcia naukowego, to może to być inspiracją do pokazania tego aspektu wiedzy. Wkraczamy wówczas w obszar odczuć i na nich się skupiamy.

2.3.Odpowiedź hermeneutyki

Hermeneuta przypomni, że prace artystyczne należy analizować w kontekście osobistego doświadczenia artysty, na tle innych jego prac, inspiracji. To, co subiektywne, osobiste jest równie istotne, podobnie jak próba wyodrębnienia ogólnego doświadczenia tego dzieła, aspektu przeżycia, które powtarza się u wielu odbiorców. Interesujące dla powiększającego się obszaru znaczenia danego dzieła są odczucia i przeżycia indywidualnych odbiorców, które są niepowtarzalne, ale też możliwe po części do przekazania i stają się bogactwem dialogu jakie wywołuje dane dzieło. Jej elementami są nie tylko twórca i dzieło,

tak naprawdę cała dana sytuacja estetyczna, która w sposób ciągły zostaje zapisywana w doświadczeniu. Stelarc bada umowną granicę odkąd - dokąd jesteśmy, czy granica skóry jest granicą nas. W ramach swoich poszukiwań wykonuje również działania niebezpieczne dla swojego zdrowia. W pracy *Suspensions* zawisł w powietrzu, podtrzymywany za skórę. O ile jest to poszukiwanie odpowiedzi na to samo pytanie, gdzie przebiega granica nas, to praca *Ping Body* wydaje się pokazywać umowność tej granicy o wiele skuteczniej, a co ważne nie powoduje uszczerbku dla zdrowia. To jest przykład jak artysta może pokazać nurtujące go treści na różne sposoby, a praca, która ujawnia jego autodestrukcyjne skłonności nie jest niezbędną, może zbudować coś równie, a nawet bardziej interesującego, nie dzieląc się z odbiorcą niepotrzebnym cierpieniem. Każdy człowiek jest empatą, różne są jedynie stopnie zdolności do współodczuwania oraz zdolności uświadamiania sobie tego, że reagujemy na cierpienie innych, tylko nie zdajemy sobie z tego sprawy. Oddziałują na odbiorcę fale powracających przeżyć. To, co zainspirowało Stelarcę, zostało przez niego wyrażone i trafia do odbiorcy, ale łuk hermeneutyczny jest też tym, o czym Stelarc mówi, o wrażeniu wpływu. Łuk przechodzi od artysty przez dzieło i porusza odbiorcę. To poruszenie powraca w doświadczeniu estetycznym, przekształca się. To fizyczne poruszenie, które tutaj dosłownie przejmuje nasze ciało, odbywa się poprzez zapis doświadczenia, które współkształtuje umysł. Sieć neuronowa jest materialna, to nie jest ulotna sfera wpływów, tylko jej materialna, rzeczywista postać, którą można połączyć z naszą siecią neuronową.

Jak znajdujemy samego siebie w tej pracy, w polu wpływów? Czy akceptujemy to, co artysta nam ujawnia, czy mamy wątpliwości? W momencie aplikacji, ponoć należy się zgodzić z prezentowanym zjawiskiem, a dopiero potem zastanowić jakie jest nasze miejsce wobec pokazanego pola wpływów, połączonej sieci neuronowej człowiek-komputer. Czy rzeczywiście możemy zakwestionować to połączenie, skoro je widzimy? Czy w naszej interpretacji pracy *Ping-Body* zauważyliśmy wymowę dzieła pozytywną lub negatywną? Ciekawe jest pokazanie zjawiska tego połączonego kontaktu, sterowania jednym ciałem, bez właściwe tak naprawdę moralnej oceny tego zjawiska. Należy jeszcze przypomnieć sobie pracę Stelarcę, skonfrontować ją z innymi podobnymi działaniami, np. kiedy w performansie *Rhythm 0* Marina Abramović, artystka umożliwiła wszystkim obecnym traktować ją jak narzędzie, chociaż była to sytuacja niebezpieczna⁸⁰⁹. Czy artyście uda się znaleźć naśladowców takiego pokazu, który jest unikalny? W tym działaniu istotne jest dostrzeżenie i ukazanie nowego

⁸⁰⁹ M. Abramović, *Rhythm 0*, 1974 r, Studio Morra, Neapol, *Art in context*, <<https://artincontext.org/rhythm-0/>>, [dostęp: 23.06.2023]

zjawiska i przede wszystkim wiedza, że jesteśmy jego częścią, jesteśmy w interakcji, poruszamy performerem a on nami. W takim kontakcie może być ludzkość, co pozwala na wiele i jest niebezpieczne.

Jaką częścią grupy oglądających staliśmy się, skoro rozumienie jest normatywne, zależnie od tego, czy oddziałują na nas inne pola znaczeń wyłaniające się z *Ping Body*. Jesteśmy bardziej nastawieni np., na wymowę etyczną dzieła, sztuka ukształtowania medium, warsztat, to jak udało się doprowadzić do takiego pokazu, lub stan zdrowia performerera (aspekty medyczne), konsekwencje takiego podpięcia układu nerwowego do sieci.

Obserwacja *Ping Body* pokazuje jak w przeżyciu zjawiska spleta się doświadczenie estetyczne, naukowe, społeczne. Obserwujemy pola wpływów naszych przemysłów sprowokowane ruchem czyichś decyzji, które wydają się należeć do subtelniejszego świata idei, ale są materialne, są poleceniami, na które reaguje układ materii. Doświadczenie hermeneutyczne przypomina o konieczności dostrzeżenia struktury życiowego doświadczenia, tego, że jego elementy są połączoną całością. Stelarc staje się rodzajem interfejsu, poprzez niego przepływają skutki decyzji gości z odległych części świata sterujące jego ruchami. Przypominają o tym reakcje różnych grup narodowościowych zaproszonych do udziału w interaktywnej części pokazu.

Część pozostała obserwatorami, część czuwała nad stroną techniczną wydarzenia, część stała się współperformerami, współtwórcami, analogicznie elementy charakterystyki różnych sfer doświadczenia są wciąż połączone, w rezultacie skutecznie współreagujemy ze światem.

Stajemy wobec Gadamerowskiej otwartości na nowe doświadczenia. Stajemy wobec istnienia dzieła Stelarca. *Ping Body* jest dziełem, którego różnorodne interpretacje są równoważne, te które były i będą. Wkraczamy do gry *Ping Body*, *pathos* i *praxis*⁸¹⁰. Zagadnienie gry poruszam w rozdziale dotyczącym doświadczenia estetycznego w hermenetyce. Doświadczenie jest budowane przez uczestniczenie, praktykę. Nie wszystko sobie uświadamiamy, w procesie bierze udział nieświadomość i podświadomość⁸¹¹.

Sztuka oddziałuje na ciało i aparat umysłowy jednocześnie, aktywnie współtworząc zdarzenie otrzymujemy informację zwrotną o byciu jednocześnie artystą i odbiorcą. Jesteśmy w niewyraźnym do końca dyskursywnie przeżyciu ciała i umysłu, zmysłowo-intelektualnym. Spontanicznie trafiamy do pola wybranej przez siebie aktywności, nierzadko przedrefleksyjnie reagujemy na bodziec, nieświadomie podejmujemy decyzję o tym, czy wchodzimy w

⁸¹⁰ *Pathos* z gr. oznacza doświadczenie, ale też cierpienie i uczucie, *praxis* oznacza praktykę, działanie.

⁸¹¹ Terminu nieświadomość używam tak, jak rozumie ją psychoanaliza. Świadomość i nieświadomość się uzupełniają, nie możemy zaobserwować w pełni procesu w którym jesteśmy. C. G. Jung, *Archetypy i nieświadomość zbiorowa*, Wyd. KR, Warszawa 2011.

interakcję, poruszamy Stelarkiem, czy patrzymy na rezultat, sugerujemy jak nim poruszać, lub on gestem robotycznej ręki może zasugerować jak nim poruszyć. Etap refleksyjny, intelektualny wybrzmiewa nie od razu, działamy zanim do końca rozumiemy skutki podjętej przez nieświadomie decyzji, nie wiemy o całości dziejącego się wewnątrz nas procesu oraz jego połączeń z zewnątrz. Tej linii połączeń z wewnątrz do zewnątrz, którą ujawnia tutaj artysta. Kontakt międzyludzki może być miejscem usytuowania piękna, również sztuki, ale czy samo pokazanie możliwości takiego kontaktu świadczy o zadzianiu się, zaistnieniu dzieła sztuki? Tutaj pojawia się pytanie, czy pokazanie złożonej technologicznie, interaktywnej akcji, kompozycji wzajemnych interakcji jest wystarczające aby nazwać to dziełem sztuki?

Sądzę, że potrzebne jest coś jeszcze, wymowa tego dzieła sztuki. Jak reagujemy, kiedy wymową pracy staje się pokazanie siły i możliwości kontaktu, technologii i jej zagrożeń? Nie ma dobrej odpowiedzi, ani możliwości oceny. To jest pytanie, na ile artysta prezentuje pewną postawę, a na ile realizuje kompozycje, tak jak malowany obraz urzeka kunsztem warsztatu, a warstwa interpretacyjna w przypadku abstrakcji skupia się na analizie ułożeń koloru, proporcji kresek, perspektywie, to również jest zagadnienie nurtujące estetykę w ujęciu hermeneutycznym.

Rozwój społeczeństwa informacyjnego zaowocował wieloma pracami analizującymi powiększające się pole kontaktu zapośredniczonego przez rozwijające się technologie.

Relacja w kontakcie jest specyfiką prac interaktywnych, badających jak ta relacja przebiega dzięki nowym mediom komunikacji. Jest to bycie wewnątrz hermeneutycznej gry, czyli bycie w sytuacji, gdzie obowiązują pewne konwencje zachowania. Społeczność używająca nowych narzędzi kontaktu wypracowuje nową wersję interfejsu, przekłada uniwersalną symbolikę na jej aktualną wersję wyrazu. Tak jak ikona dyskietki stał się symbolem hasła „zapisz”, i choć najmłodsze pokolenie nie używa dyskietek ale rozumie to polecenie, zna i poznaje w ten sposób historię kultury.

Uczestnicy gry posługują się regułami odruchowo, zmniejsza się dystans do wykonywanych działań. Poznanie języka gry powoduje otoczenie się nią, bycie wewnątrz działania. Na przykład gracz, hazardzista nie chce słyszeć, że angażuje się coraz bardziej, potrzeba gry może przerodzić się w nałóg. Atrakcyjne jest powtarzanie przyjemnych czynności w uporządkowanym estetycznie otoczeniu, również designie gry, wiele gier pozwala dodatkowo na gratyfikację finansową lub porażkę. Czasem otoczeni społecznością graczy uczestnicy gry, nawet jeśli rozpaczliwie chcą się wydostać, nie mogą.

Gry angażują, jest wiele czynności których mamy potrzebę powtarzania, przypominającą zaangażowanie gracza. Reguły są pewnymi ustaleniami, wciąż ewoluują, są paradygmatem, a

wykonywanie działań powoduje, że często intuicyjnie dopasowujemy się w kontynuowanej akcji, współreagujemy z otoczeniem. Spojrzenie na sytuację z boku wytrąciłoby nas z kontynuacji działania. Kiedy ktoś np. starannie obrabia kamień szlachetny, nie rozważa wtedy tego co robi, jest skupiony obrazie tego co ma powstać i trzymaniu szlifierki pod odpowiednim kątem. Jeżeli zastanawiałby się nad tym, jakie obrazy, tego co ma powstać wyświetla sobie w głowie, lub w jaki sposób manewruje szlifierką, przeszkadzałby sobie w pracy.

W pracy *Ping Body* artysta jest elementem działania, częściowo narzędziem, częściowo interfejsem. Sterujący jego ruchami są również częścią tego decyzyjnego narzędzia. Czy jeśli sterujemy czyimś ciałem robimy to z dystansem, czy będziemy potrafili się zdystansować, jeśli w naszym ciele będą elementy, którymi porusza ktoś inny? Czy to jeszcze będzie wtedy nasze ciało, czy będzie ono wspólne? Być może jesteśmy ciałem połączonym, rodzajem wspólnego ekosystemu na planecie Ziemia i czasem należałoby o tym pamiętać.

Zaangażowanie w skomplikowaną sieć działań, to jest to, o czym przypomina filozofia hermeneutyczna. Na poziomie tego zaangażowania jesteśmy wewnątrz procesu, dlatego trzeba być nieustannie bardzo uważnym. Ten moment uważności rozciąga się na pole nieświadome, często nie wiemy, że mamy wyćwiczone automatyczne reakcje na coś, , co możemy wykonać mając pole uwagi skupione na czymś innym. Czy Stelarc czasem używa swojej trzeciej ręki intuicyjnie, komunikując się innymi za pomocą gestu? W momencie kiedy on sam staje się narzędziem w gestykulacji kogoś innego, unaocznia to, co połączeni ze sobą uczestnicy wydający polecenia sugerują. Na ile ich pomysły były przemyślane, po to aby wykonał zadane ruchy, czy część z nich była intuicyjna, na co wydający polecenie zdecydował się w ostatniej chwili, czy też wszystkie były wcześniej zaplanowane i uzgodnione?

Specyfika działań performans zakłada improwizację, pracę z nieświadomością, ale w rzeczywistości najczęściej performer układa większość akcji a czynnik nieprzewidywalności jest niewielki. Improwizacja wymaga talentu, doświadczenia i wiedzy, w szczególności przy performans interaktywnym, o zachowaniach uczestników, błyskawicznego przewidywania i intuicji tego, jak uczestnicy odpowiedzą, jak się zachowają.

Artysta interaktywny pracuje ze społecznością jako medium sztuki. Tutaj odbiorca staje się medium sztuki twórcy. Jest medium aktywnym, współartystą. Odbiorca jest aktywnym elementem sytuacji estetycznej, który podąża za sygnałami, wskazówkami artysty, twórcy.

Praca *Ping Body* jest aktywnym pytaniem i jednocześnie odpowiedzią na to, czy jesteśmy gotowi na pole tak bliskiego kontaktu. To pole już zaistniało, budzi kontrowersje, jego dostępność dzięki technologii potrzebuje *sytuacji estetycznej*, oswojenia. W obszarze sztuki obserwujemy reakcję społeczną na możliwy taki kontakt. Dostajemy informację jak on

przebiega i jak może wyglądać w przyszłości, to jakie wywołuje przeżycie i doświadczenie estetyczne.

Należy pamiętać, że przeżycie estetyczne, przeżycia w ogóle, są czymś odmiennym od doświadczenia estetycznego, są jedynie elementem składowym doświadczeń.

W trakcie przeżywania dzieła sztuki jesteśmy wewnątrz „gry” hermeneutycznej, wewnątrz sytuacji przeżywania, z mniejszym dystansem lub bez dystansu. Dystans jest budowany przez doświadczenie.. Zestawiamy to konkretne przeżycie z innymi, porządkujemy, nadajemy mu znaczenie, ocenę. Początek procesu porządkowania odbywa się wraz z reakcją na dzieło sztuki, ale właściwe porządkowanie dokonuje się dopiero po zestawieniu z innymi podobnymi lub różnymi przeżyciami. Tak przeżycie przekształca się w doświadczenie.

Możemy obserwować prace tworzone przez artystów które są rodzajem badania, eksperymentu. Będące doświadczeniem estetycznym ludzi w sytuacji poszerzonego pola kontaktu, jego nowych narzędzi, które są mediami sztuki.

Ping Body Stelarca pokazuje, do jakiego poziomu kontaktu doprowadziliśmy, że już umiemy na tym poziomie współpracować. Ale obserwacja innych prac zbudowanych na tej samej zasadzie może pokazać wszystkie ewentualności zaistniałej sytuacji tego rodzaju.

Większe pole kontaktów wymaga uważnym organizatorów, animatorów działania, jest to grupa która kształtuje się i powiększa wraz z rozwojem sieci Internet, narzędzi typu *Oculus*, które bardzo angażują uczestników przestrzeni wirtualnej wraz z tą, którą nasze ciało odbiera bezpośrednio, bez posługiwania się narzędziami połączenia cyfrowego.

Takie narzędzia stara się nie tylko pokazywać i rozwijać festiwal *Ars Electronica* ale kształtować grupę, która ich pilnuje.

Dlatego nie jest to tylko doświadczenie estetyczne, to jest doświadczenie naukowe i społeczne, to przeplatające się aspekty sytuacji nowego kontaktu, społeczeństwa cyfrowego, które na poziomie globalnym zdaje sobie sprawę ze ścieżki rozwoju, na której się znajduje. Podejmuje kroki ze świadomością bycia w sytuacji zaangażowania i budowania dystansu. Jest to bycie wewnątrz hermeneutycznej sytuacji głębokiego zaangażowania oraz zrozumienia, że jak najwcześniej trzeba zdawać sobie sprawę z tego co się dzieje.

W trakcie procesu, który jest rzeczywisty, najpierw wierzymy w podejmowane akcje, jesteśmy pochłonięci emocjami. Dopiero potem w doświadczeniu budujemy dystans do podejmowanych decyzji i działań.

Kiedy doświadczenie jest sytuacją społeczną grupy, jest to też czasem zjawisko budującego się dzieła sztuki, które powstaje jeśli odbiorców jest wielu. Jest to wtedy świat współdzielonego aktywnego przeżycia i doświadczenia.

Powstaje doświadczenie *Ping Body*. Społeczna sytuacja tego dzieła sztuki pokazuje etap naszego rozwoju kulturowego, dojrzałości emocjonalnej i korzystania z tego narzędzia a także bycia nim. Tak jak performer w swojej akcji jesteśmy medium, środkiem wyrazu i narzędziem. Wystawiamy w tej kompozycji jedną z opinii, jak wygląda użycie *Ping Body*. Zestawienie tej pracy z innymi w podobnym obszarze to nie tylko element rozwijającej się gałęzi sztuki, ale jak zawsze w obszarze sztuki, kierunek sytuacji społecznej, który nie tylko obserwujemy, ale jesteśmy tym kierunkiem, właśnie nim podążamy, uwierzyliśmy w zaistnienie tej jak najbardziej rzeczywistej sytuacji, znaleźliśmy się na tej ścieżce. Tak więc decyzja o wstąpieniu na nią już nie zapada, została podjęta być może nie do końca świadomie, ale teraz orientujemy się w sytuacji i jednocześnie idziemy dalej.

Zachodzi wydarzenie się świata, poprzez działania konfrontacyjne z dziełami sztuki doprowadzamy do ich zaistnienia. Poprzez nie możemy ujrzeć siebie pod wpływem przeżywanych emocji, nawiązując kontakt ze społecznością. Obraz interaktywnego działania jest dostrzeżony, usłyszany, dotknięty, asymilujemy lub odrzucamy przeżycia, oceniamy, czy potrzebujemy takiej lub innej materii przedmiotu estetycznego. Owej materii sztuki która nie jest kształtem materii ale przekazem, który zawarł tam artysta. Jeśli twórca pokazał nam taki zestaw jakości, które nas poruszają fenomenologicznie, są to wartości które pozwalają nam dzieło sztuki zobaczyć, przeżywać, powracać do niego jako doświadczenia estetycznego. Wtedy ta praca staje się dziełem sztuki dla nas jako jednostki, jej konfrontacja z innymi, to znaczy konfrontacja naszego przeżycia z innymi pozwala uzgodnić wspólny smak powstającego, współpartycypowanego doświadczenia umysłów. Jeżeli nadal mamy skłonność do niego powracać, zapada decyzja o nazwaniu tego przeżyciem estetycznym wywołanym przez dzieło sztuki.

2.4.Odpowiedź pragmatyzmu

Odbiór sztuki jest powiązany z percepcją. Jak reagujemy na ruchome dzieło sztuki, na performera. Na kinestetykę ruchu?

Jesteśmy czującą somą, jak podkreśla Shusterman, doznając obrazu ruchu innej osoby, słysząc jej reakcje jesteśmy dotknięci jakościami przekazywanymi przez performera.

Zwróćmy uwagę , jak to przeżycie wpływa na nasze zachowanie, nie tylko co o nim myślimy. Rytm odbioru *Ping Body* jest unikalny dla każdego oraz jeśli mamy do czynienia rzeczywiście z dziełem sztuki, wpływa ono na zachowanie odbiorców, którzy byli świadkami tego zdarzenia. Doświadczenie estetyczne wpłynęło na ich osobowość przedstawiając wartości. Dzieło sztuki nie jest tylko egzemplifikacją czegoś, jest pokazaniem pewnego kierunku. Wkładem artysty w przeżycia grupy.

Ciało za pomocą zmysłów pozwala na uczestniczenie w sytuacji estetycznej. Dostosowujemy swój proces odbioru, proces myślowy do reakcji organizmu na zastaną sytuację. Rytm tego procesu, będąca jego częścią unikalna czasowość jest organiczna. To jak zachodzi zależy od otoczenia, tego gdzie jesteśmy, kto jest obok albo z kim rozmawialiśmy wcześniej i później. *Ping Body* było częścią wydarzenia, które plasowało jego odbiorców w awangardowej społeczności, wielu odbiorców tej pracy było świadomych odbioru nowego doświadczenia wraz z wzięciem udziału w czymś, co będzie miało ważne konsekwencje społeczne. Odbiór pracy zaangażowanej w przekształcenia cywilizacyjne, będącej częścią istotnego wydarzenia kulturowego zyskuje od razu wymiar społeczny tego doświadczenia, tutaj od początku jego skala była globalna. Sieć odbiorców pochodziła z różnych stron świata, obserwatorami była kształtowana od końca lat 70 społeczność *Ars Electronica*. Jest to nie tylko społeczność, która ulega wpływom, są to kreatorzy starający się słuchać głosu aktywnych uczestników wydarzeń, jest to pokazanie reakcji zaangażowanego działania w miejsce modelu nadawca-odbiorca.

Ciało reaguje zależnie od otoczenia, inna była reakcja uczestników którzy wydają polecenia, będąc w rejonach świata z odmiennym klimatem, strefą czasową. Oni również byli otoczeni grupą swoich bliskich, opowiadali im w czym wzięli udział, jakie to ma dla nich znaczenie, jak to interpretują.

Rytmem Dewey'a jest nie tylko czasowość, widoczny ruch ciała, rytm mają myśli, emocje, odczucia, to co nieuchwytnie, ale reaktywne w nieświadomości. A efekt tego możemy zauważyć w naszym ciele, uświadomić sobie powoli to, co jest w nas niedyskursywne, część z tego może stać się werbalna, a nawet dyskursywna. To co werbalne, co pokazywał Stelarc było odbierane nieświadomie. Komunikujemy się werbalnie ale często nie umiemy tej naszej rozmowy wypowiedzieć. Dzięki sztuce następuje możliwość komunikacji, która w odpowiednich warunkach pozwala nazwać to, co werbalne ale trudne do wypowiedzenia. Wtedy rozszyfrujemy kolejne reguły zachowania się nieświadomości. Wymiar społeczny odbioru takiej sztuki pozwala na szerszy werbalny dyskurs i wtedy łatwiej jest wypowiedzieć to, co wtedy czuje dana zbiorowość, można to określić, wychwycić pewien proces społeczny. Wtedy przeżycie estetyczne staje się informacją w procesie przekształceń danej zbiorowości i, również tak jak w przypadku *Ping Body*, jest to świadectwo jego procesów transformacyjnych.

Poszukujemy odruchowo celowości, porządku rzeczy, pytamy więc dlaczego *Ping Body* powstało i jakie ma znaczenie, co spowoduje i dlaczego, jakie będą jego konsekwencje. Jakie jest pasmo oddziaływania takiego zdarzenia, na jakie grupy odbiorców ono działa? Na te pytania może odpowiedzieć obserwacja, słuchanie rozmów, oglądanie sprawozdań, bycie w sytuacji kształtującego się doświadczenia estetycznego. Doświadczenia estetyczne są

zakończonymi procesami w czasie, stają się zapisem w pamięci, który jest przypominany i powtarzany. Tak jak hermeneuci zauważyli: lubimy zagrać jeszcze raz w tę samą grę, przypominamy sobie przeżycia, w ciele pozostaje ślad tego co odczuliśmy, wręcz w układzie biologicznym, zapis powtarzanych często gestów. Tak kształtują się nawyki i odruchy. Podczas przypominania sobie tego, czego doświadczyliśmy, dzieło sztuki „przegląda się” w pamięci jednego z odbiorców, jeden jego przejaw nakłada się na kolejny. Powstaje rozszczepiony pryzmat różnych odbiorów tego procesu, staje się on strukturą kiedy zapadają wspólne uzgodnienia znaczeń, zaobserwowany jest określony charakter jego wpływu. Ale nawet struktura jest procesualna, jest tylko bardziej stabilna.

Rytm *Ping Body* jest wspomnieniem globalnego kontaktu, uczuciem połączenia tego, co biologiczne i mechaniczne, procesu wzajemnych uzgodnień, poleceń, przekładaniem ich na impulsy sieci, które po łączach przenoszą się do układu nerwowego performerów aby stać się echem globalnego współgłosu. Odbiorcy pokazu oglądali efekt wspólnych uzgodnień, nieprzewidywalny, dość chaotyczny, ale było kilka odczytywalnych wyraźnie gestów, stanowiących elementy wspólnej rozmowy internatów, którą prowadzili za pomocą sieci i ciała Stelarca. Performer stał się rodzajem kartki papieru, notatnika na którym ukazywały się kolejne gesty - jakby zdania poszczególnych kierujących, można było zobaczyć jak układają się obok siebie i jaką tworzą kompozycję. Odbiorcy na sali mogli obserwować jak ten obraz wpływa na innych odbiorców na sali, mogli odczuć towarzyszącą temu atmosferę dokonywania pewnego złożonego uzgodnienia, medium była tutaj technologia, warsztatem to jak skutecznie udało się przekazać założenia kompozycyjne tej pracy. A więc ukazanie tej globalnej rozmowy, obserwacja jej wydźwięku i wpływu na innego prace o podobnym charakterze, czyli używające zaawansowanej technologii opartej na globalnym kontakcie.

W momencie kiedy podejmujemy rozumowanie, doświadczenie staje się narzędziem do właściwego toku tego rozumowania, nawet kiedy weźmiemy swoje doświadczenie w nawias, staramy się o fenomenologiczną redukcję ejdetyczną.

To co dzieje się *a priori*, jest oparte na rozumowaniu, jest powiązane z doświadczeniem, które staje się tłem ukrytym w nieświadomości. Zaś wiedza pochodząca z doświadczenia *a posteriori* nie może się opierać na zapamiętanych wzorcach postępowania, prawdziwe doświadczenie polega na elastycznym dopasowywaniu zgromadzonej wiedzy.

Proces dociekania tego, czym jest doświadczenie estetyczne zachodzi przy dedukcji rozumu *a priori* oraz *a posteriori*, te metody nie muszą się wykluczać. Tak jak metoda pragmatyczna tłumaczy, że pewien proces przejawia się w swoim charakterze w określony sposób i można spoglądać na niego z różnych stron. W ten sposób doświadczenie estetyczne *Ping Body* staje

się swoistym fenomenem który został przeżyty, wyrazem indywidualnych przeżyć artysty, jego rodzajem gry w sztukę, byciem w przeżyciu społeczności współtwórców pokazu, performerera, uczestników biernych i aktywnych, jednocześnie cały czas te wszystkie aspekty przejawiają się zgodnie z charakterystyką ciał odbiorców i współtwórców, specyfiką działania ich mózgow, szybkością rejestrowania zmysłowego, prędkością przebiegu myśli, całego aparatu emocjonalno-afektywnego.

Zakorzenie pracy w ciele jest jej wymiarem somaestetycznym, identyfikacją z nosicielem ciała, szczególnym rytmem związanym z odbiorem sztuki.

Możliwość takiego kontaktu jest przekazywaną wartością, ponieważ wartością w społeczności jest połączenie, jest ono czynnikiem przetrwania, i rozumiejąc potencjał wspólnotowy *Ping Body*, możemy również mimo świadomości ogromnych zagrożeń związanych z zaistnieniem takiego pola manewru ciałem człowieka właściwie użyć nowo powstałego narzędzia. Obserwacja jego użycia na polu sztuki jest doświadczeniem estetycznym, któremu towarzyszy nieustanna refleksja wykraczająca poza myślenie o sztuce. Sztuka nie jest obszarem autonomii, łączy różne obszary, które dzięki twórcom stają się światami kultury, prowadzą ze sobą wzajemną rozmowę poprzez przeżywanie dzieł sztuki. W tym wydarza się proces egzystencji, przejaw bytu, który co jakiś czas pokazuje charakter bycia ze sobą społeczności współtworzącej zjawisko dzieł sztuki, transformującej się dzięki przeżywaniu, wybrzmiewaniu w umysłach wartości które swoim znaczeniem same plasują się w określonej hierarchii tego, co w danym momencie jest istotne w kulturze, w tym miejscu na świecie.

To co zobaczyliśmy w wykonaniu Stelarcza opiera się na podstawie doświadczeń związanych z montażem takiej technologii. To jak tą pracę odbieramy również opiera się na doświadczeniach podobnych lub kojarzących nam się z tym rzeczy, zjawisk, pamiętamy o rozwoju Internetu, technologii umożliwiającej przekazywanie impulsów z sieci do ciała. Doświadczeni odbiorcy sztuki odbierają tę pracę posiadając wiedzę na temat ewolucji symbiozy sztuki i nauki. Jak okazało się laboratorium może być jednocześnie warsztatem artysty, można połączyć spektakl multimedialny z pracą performerów. To, co udaje się umysłowi połączyć z tą pracą przejawia się w kształtowaniu się przedmiotu estetycznego doświadczenia. Jest to przekształcanie się formy wizualnej lub dźwiękowej, bodźców zmysłowych oraz niesionych przez nie komunikowanych znaczeń, reakcji innych odbiorców. Doświadczenie łączy bycie w sytuacji i refleksję, emocje oraz możliwość zdystansowania się od przeżycia, tworzy kontekst odkrywanego znaczenia.

To jaki układ powstanie zależy w pewnym stopniu od decyzji odbiorców, jakie nadamy danemu działaniu znaczenie w doświadczeniu estetycznym.

John Dewey i Richard Shusterman uwzględniają przebudowę doświadczeń innych osób, powstawanie na ich podstawie nowego doświadczenia, Richard Rorty tego nie aprobuje. Oczywiście indywidualnie przeżyte doświadczenie jest nieporównywalnie bardziej cenne, przyswajaną wiedzę od innych również trzeba przeżyć, aby ją zrozumieć. Społeczności powtarzają podobne błędy, jednak współdzielenie się przynajmniej częścią doświadczenia jest faktem.

2.5.Odpowiedź neuroestetyki

Jak działanie Stelarca wygląda według trzech zależności Semira Zekiego między dziełem, artystą i odbiorcą?

Performer przekazuje ideę wpływu, jego siłę, przy użyciu właściwego narzędzia. To jest prezentacja idei władzy, ale również połączenia. Dostęp do siły wspólnych działań daje ogromne pole wpływów i jest z tego samego powodu bardzo niebezpieczny.

Idea współdzielenia ruchów, myśli, decyzji, bycia ciałem połączonym to oznacza uwarunkowanie człowieka, który ma tendencję do budowania społeczności i od dawna próbuje na różne sposoby realizować tę potrzebę. Obecna jest tutaj również idea rozumienia, że ciało jest tylko narzędziem, a my jesteśmy czymś więcej, to jest archetyp.

Medium sztuki jest tutaj technologia, połączenie sieciowe, system jego połączenia z ciałem człowieka. Stelarc pokazuje, że dobrze zna to medium, umie współpracować z grupą naukowców przy wspólnej obsłudze nowatorskich urządzeń.

Stelarc nie jest nieświadomym neurobiologiem, studiuje mechanizmy swojego ciała, aby używać go jako środka wyrazu a to, co go zainteresuje jako artystę współdzieli z odbiorcą. Artysta interaktywny w momencie wydarzania się kreacji artystycznej współprzeżywa z odbiorcami to, co się dzieje, dzieło sztuki nie jest tym co on przekazuje, ale tym to powstaje wyniku całego procesu. Artysta jest tutaj czynnikiem sprawczym. To jaki kształt przybierze artefakt, w tym wypadku wspólne działanie, zależy od wielu czynników. Od tego jak zostanie uruchomiony sprzęt, jaka przyjdzie społeczność współinteraktorów, jak ludziom otaczającym performerera uda się przenieść do obszaru sytuacji estetycznej. Jak taka sytuacja się rozwinie, jaki przybierze kształt, jakie aspekty będą szczególnie widoczne, społeczny, techniczny, czy będziemy skupieni na kształcie przekazywanych emocji, czy obrazów lub dźwięków. Elementy składowe odbioru przebiegają jednocześnie, uwaga przechodzi od jednego aspektu do innych. Superbodźcem jest wizualny obraz ciała połączonego, widzimy, że Stelarc już nie jest posiadaczem swojego ciała na wyłączność, staje się środkiem przekazu informacji – za pomocą ruchu. Obserwujemy przekazywaną ideę kontaktu za pomocą obrazu, dźwięku, ruchu, na który reagujemy empatycznie. To, co dzieje się z artystą bezpośrednio, jest odbierane przez neurony

lustrzane, które wysyłają informację, że pośrednio (w pewnym sensie) dzieje się to z nami. Współuczestniczymy w tym co dotyka artysty, współtowarzyszymy mu w podejmowanej akcji. W sztuce interaktywnej empatia pomaga współreagować. Obserwując go możemy sterować jego ruchem, możemy dołączyć do połączonego cyborgicznego organizmu. Ten organizm to współdzielone, przekazywane za pomocą zdań myśli w przestrzeni cyfrowej, polecenia wydawane artyście sterujące jego ruchami, obecność na sali staje się jednoczesna z obecnością innych w różnych częściach świata. Ciało połączone przejawia się tam, gdzie decyzje powodują reakcję. Czy jesteśmy tam gdzie jest nasze ciało, czy tam, gdzie jest nasza uważność? Bycie zaprzątniętym myślami powoduje, że możemy podejmować decyzje, sterowani przez innych, z którymi się nie zgadzamy i nie jest do tego nawet potrzebny tak ścisły kontakt z technologicznym urządzeniem, które pokazał Stelarc. Ta wiedza, świadomość, że tego rodzaju przekształcenie, mechanizmy zachowania są typowe dla ludzkiej społeczności pozwalają zaakceptować po prostu technologiczne uwidocznienie naszej potrzeby bycia w grupie. Społeczne stado uzyskuje nowe narzędzia, na innym poziomie świadomości procesu bycia we wspólnocie.

Percypujemy procesy reakcji na polecenie, percypujemy percypowanie performerera. Efekt inepcji, bycia w wielokrotnie powtarzanym procesie, prowadzącym do „lustrzanego odbicia”, punktów odniesienia prowadzących do wewnątrz.

Dopiero uczymy się oddziaływania bardziej skomplikowanego, reakcji mózgu na ruch. Przebadanie mózgu, który rejestruje, że jego ciało przewodzi impulsy poruszające nim, byłoby interesujące. Ciało w egzoszkieletonie może być poruszane przez kogoś innego. Osoby bez kończyn mogą poruszać sztuczną kończyną będącą w innym miejscu, zdalnie. Są też kończyny jak np. pistolet tatuatora S.Tenet dostosowane tak, że używane są zamiast ręki⁸¹². Jak do tego dostosowuje się mózg, jak wtedy przeżywamy estetycznie?

Obszar sztuki może oswajać z takimi zmianami, ostrzegać, prowokować do przemyśleń, proponować nowe rozwiązania, które wytworzą się, kiedy artyści użyją narzędzi nauki aby wytworzyć swoją wizję.

Superbodziec udziela się memetycznie. Przestrzeń sztuki ukazuje sensory, wartości znaczenia, Przestrzeń simulakrum je spłyca, prowadzi do bycia w sytuacji prostej, bezrefleksyjnej. Czy rzeczywiście możemy wyizolować przestrzeń simulakrum i przestrzeń sztuki jako osobne miejsca, do których można wkroczyć? Skoro umysł nieustannie porusza się po linii czasu tego co było, będzie, a nie jest tylko w „jednym miejscu” to znaczy myślenia o tym, gdzie w danej

⁸¹² JC S. Tenet, <ripleys.com/weird-news/jc-sheitan-tenet/>, [dostęp: 23.06.2023].

chwil się znajduje. Są miejsca gdzie przestrzeń sztuki powoduje większą wrażliwość, uważność, oraz są miejsca gdzie mamy tendencję do innego rodzaju zachowań, np. zabawy, prostej rozrywki, miejsca z niedopracowanymi elementami otoczenia wydarzeń, albo celowo nastawionymi na manipulowania pojawiającymi się w nich osobami.

W momencie kiedy praca pokazuje szereg metafor, aluzji, silnie pobudzając korę skojarzeniową i złożone procesy myślenia, wtedy może powstać świat dzieła sztuki. Obszar współdzielonego przez odbiorców doświadczenia, o którym mogą rozmawiać. Kiedy pokazywane znaczenia, przenośnie pozwalają na dialog o współczesnej sytuacji, obok przeżyć pojawiają się rozwiązania naukowe, wtedy odbiorcy mogą ukształtować lepiej swoją relację ze światem. Działo sztuki nie prowadzi do oderwania od bycia, tylko przeciwnie, do aktualizowania się w nim, do budowania tożsamości, wspólnoty odbiorców która zarówno odczuwa jak i rozumie.

Symetria jest atrakcyjna, gdyż wzmacnia synchronizację pomiędzy procesami w obu półkulach mózgu, prowadzi więc do silniejszego pobudzenia. Metafora symetrii kontaktu, w wyobraźni, świat wirtualny i nasz, artysta jako punkt na osi symetrii kontaktu między społecznością w przestrzeni elektronicznej oraz niezapośredniczonej to też nie jest do końca metafora Aktywność online to przestrzeń silnego wpływu. Obecni w przestrzeni wirtualnej wymiany myśli, uzgadniania działań możemy skuteczniej realizować plany, albo szybciej się zagubić. Człowiek od zawsze uczy się bycia w obszarze własnym myśli, planowania, czytania tekstów kulturowych, przyswajania wiedzy oraz aktywnego działania, które pod wpływem tego powstaje. Przestrzeń cyfrowa jest jedynie dodatkowym narzędziem, które powstało w wyniku potrzeby uzyskania platformy stabilnego kontaktu. Ciągłe jesteśmy w obszarze symetrii przestrzeni myśli i działania, ich wzajemnego powiązania.

Reagujemy empatycznie na człowieka zwłaszcza, i elementy podkreślające antropomorficzność sylwetki, ruch. Badania dotyczące empatii Davida Freedberga i Vittorio Gallese tłumaczą większość reakcji na prace artystyczne gdzie pojawiają się ludzkie sylwetki, a nawet jedynie symbole, kształty i kolory, które wywołują określone reakcje. Nie tylko dostrzegamy emocje artysty lub te, które on przekazuje. Ponieważ to, co czuje podczas pokazu performer a to, co przekazuje, to mogą być różne emocje.

Publiczność mogła doświadczać własnych emocji, wzajemnych reakcji na zastaną sytuację, atmosfera miejsca, festiwalu również wpłynęła na odbiór dzieła, współtworząc odbieraną kompozycję uczuciowo-emocjonalną.

Identyfikujemy się z artystą, następuje silna identyfikacja, ponieważ patrzymy na ciało człowieka, dzięki temu możemy odczuć to, co byłoby, gdybyśmy stali się podobnym ciałem

otwartym, jak Stelarc w swoim performansie. Siła wyrazu pracy *Ping Body* opiera się na odczuciu, co by było gdybyśmy byli na miejscu performerera.

Jakie pojęcie syntetyczne mózgu wytwarza praca *Ping Body*?⁸¹³ Jakie są możliwe ewolucje tego, co tam zostało pokazane, elementy, ciągi dalsze? To pojęcie jest wymową tej pracy. Samo pojęcie jest żywym procesem, tym co odczuł i przekazuje innym artysta. Ono ewoluuje w przekazie i w odbiorze. Dlatego kiedy twórca utrwała swoje działanie często ono ewoluując staje się trudne do uchwycenia, kontentujemy się jedynie próbami przekazu określonego wrażenia. Jak wyobrażał sobie na początku pracę *Ping Body* jej inicjator, pamiętając, że wykonanie było połączeniem planów i wyobrażeń całej grupy organizatorów wydarzenia. Jeszcze raz powracamy do przekazania idei kontaktu, wpływu, połączenia, artysty jako medium, oraz utworzenia społeczności która uzyskuje tożsamość przejawiającą się w podejmowanych decyzjach. Jakie będą realizacje organizmów połączonej sieci kontaktów? Czy dzieje się to, co jest specyficznie ludzkie, czy następuje transformacja człowieka pod wpływem jego działań?

Pojawia się bodziec niejednoznaczny - czy patrzymy na cyborga, czy nie? Również nie jesteśmy pewni kto jest artystą, twórcą, Stelarc, czy uczestnicy kierujący jego ciałem? Stelarc staje się jednocześnie narzędziem, medium oraz odbiorcą zainicjowanego przez siebie działania.

Przykład bodźca empatyzującego kognitywnego pojawia się tam, gdzie próbujemy się domyślić brakujących elementów. Tego, jakie osoby kierują Stelarcem, jak złożony jest proces tego kontaktu, na ile jesteśmy jego częścią i jak on się rozwinie w przyszłości. To, co w tym działaniu zostało pokazane może zostać zatrzymane lub rozwijane. Wymowa tej pracy to otwarcie dialogu dotyczącego działań nastawionych na przyszłość, rozumienia narzędzia ciała oraz narzędzia społeczności, którego użycie nie jest nowe, zmienia się jedynie charakter jego użycia.

Podsumowanie

Wiedza z różnych dziedzin estetyki pozwala na uzupełniające się punkty widzenia. Wybrałam pracę, która łączy performans, nowe technologie oraz przekazuje szereg archetypowych znaczeń pozwalając na refleksję o trwającej obecnie przemianie w obrębie społeczeństwa informacyjnego. Doświadczenie sztuki w relacji z nauką można by określić jako

⁸¹³ Odwołuję się do syntetycznego pojęcia mózgowego Semira Zekiego, które omawiam w rozdziale dotyczącym neuroestetyki.

odczucie bycia w sytuacji dokonującej się zmiany, a zarazem rozumienie jej uwarunkowań, konsekwencji, narzędzi ją budujących, absorbujących nauki ścisłe i humanistyczne.

Jesteśmy na przełomie czasów i zdajemy sobie sprawę, że już niedługo pojawi się większa ingerencja w genom, możliwa dzięki intensywnemu rozwojowi medycyny. Jest to również obszar zainteresowań Stelarca. Dlatego jego doświadczenie estetyczne już teraz zwraca uwagę na to, kim jesteśmy, biorąc pod uwagę skąd i dokąd sięga nasze pole wpływów, kim jesteśmy *my*, jako społeczność. To, jakie budujemy narzędzia naukowe jest powiązane z tym, w jakim chcemy znajdować się otoczeniu, a także w jakiej jesteśmy sytuacji estetycznej. Powiązanie obszarów różnych aktywności, dążenie do ujęć całościowych służy temu, by nie zapominać o tym, co rozumiemy jako specyficznie ludzkie, jak budujemy aktualnie tożsamość społeczną.

ZAKOŃCZENIE

Przeżywane doświadczenie opisywane przy pomocy terminu *Erlebnis*, nie jest możliwe do przekazania, ponieważ obejmuje przeżycia lub wrażenia, które są silnie emocjonalne i intensywne, zamknięte w czasie bezpośrednich reakcji. Obok znajduje się drugi aspekt doświadczenia, naukowy, przekazywalny, który staramy się rozumieć w kategoriach poznania pojęciowego i trzymając się ich znaczeń w taki sposób, aby był jak najbardziej aktualny, adekwatny, a przede wszystkim możliwy do przekazania. Takie rozumienie doświadczenia naukowego, bardziej jako przekazywalnej wiedzy, nie unikającej eksperymentu jest bliższe terminowi *Erfahrung*. W ramach doświadczenia naukowego część przeżycia estetycznego i doświadczenia wydaje się możliwa do opowiedzenia, powtórzenia, w tej części możemy starać się przenieść w inną epokę i spojrzeć jej oczami.

Nauka nie jest obszarem odizolowanym od świata sztuki, staje się rodzajem komentarza aktualnych zmian, inspiracją artysty. Dyskurs sztuki i dyskurs o sztuce zbliżają się do siebie⁸¹⁴. W momentach przełomów przeżycie, doświadczenie sztuki i nauki nawiązują dialog umożliwiający dwa punkty widzenia wydarzających się renesansów, rewolucji, kryzysów. Doświadczenie naukowe uzyskało bogaty język metodologiczny, dlatego nie jest już konieczne tak ścisłe trzymanie się wyznaczonych tradycją granic. Rozwija się współpraca artystów i naukowców w laboratoriach badawczych, ponieważ są grupy specjalistów, którzy dobrze znając granice terytoriów własnych obszarów badań, mogą je sprawnie przekraczać i przekształcać. W estetyce znaleźć można wiele przykładów potwierdzających taki kierunek myślenia.

⁸¹⁴ Por. *Dyskursy sztuki. Dyskursy o sztuce*, red. T. Pękala, Wyd. UMCS, Lublin 2018.

U Mikela Dufrenne, *quasi sujet*, przedmiot estetyczny jest niby podmiotem. Doświadczenie estetyczne przywraca spójność życia, odzyskuje miejsce dla znaczeń metafor w świecie, gdzie działa *a priori* afektywne i egzystencjonalne. Bycie jest traktowane u tego filozofa jako odpowiedź - *sentiment* na przedmiot estetyczny, angażujące całą podmiotowość. *Sentiment* to potrzeba bycia w świecie, pozostawanie z nim w zgodzie.

Z podobnej potrzeby wynika używanie narzędzi technologii w obszarze sztuki. Nie ma takiej sfery ludzkiej aktywności, która w obrębie sztuki nie uzyskuje komentarza. To co artysta stara się przekazać, świat przeżyć i znaczeń, które z aktywnym udziałem odbiorcy przeradzają się w dzieło sztuki, staje się światem kultury, w którym funkcjonujemy.

Wizja globalnego połączenia była od samego początku nowoczesności źródłem inspiracji, wzmacniał ją potencjał wymiany informacji i dźwięków, obrazów, możliwości kontaktu, który zanim stał się w pełni sprawny, funkcjonował jako przedmiot estetyczny wśród artystów zdających sobie sprawę, z tego jak duża zajdzie zmiana. W miarę jak zmieniał się rozumienie czasu i przestrzeni pojawiały się koncepcje filozoficzne tłumaczące odkładanie się sensów w czasie formujących doświadczenie, będący dotknięciem prawdy bytu. Zgodnie z Lyotardem artysta dotyka obszaru roboczego rzeczywistości.

Prace artystyczne przedstawiają przy pomocy sugestywnego języka to, co może zaistnieć i co wyraża zarówno obawy jak i nadzieje. Jak kiedyś w literaturze pięknej tak i teraz w różnych formach sztuki powraca obawa o stworzenie robota, który zacznie posiadać emocje, stanie się podobny do człowieka, mimo, że nie mamy pewności czy nie jest to specyfika jedynie biologicznych organizmów. Nie ma jednej definicji inteligencji ani świadomości, nie mamy więc pewności czy technologicznie rzeczywiście można przeskoczyć miliony lat ewolucji? Człowiek nadal szuka swojej specyfiki, tego jakimi narzędziami ma się otaczać, które wypracowania technologiczne są mu potrzebne. Stara się je ucłowieczać, tak jak lampkę Luxo junior, znosić obcość swoich własnych tworów. Nieustannie badamy potencjał, możliwości, konsekwencje przekształcenia, które jest siłą i specyfiką jedyne, ludzkiego gatunku. To jest fenomen bycia w zmianie i konieczność rozumienia jej, odczucia jaki kształt przybiera kultura i czy zgadzamy się na to. A może dzieje się coś, czego nie można już zatrzymać?

W kontekście tych rozważać okazuje się, jak cenną jest koncepcja hyperfenomenu, który sięga poza fenomen, jest obszarem rzeczywistości umysłu, który formuje się na granicy pojmowania. Podobnie jak nasze ciało rejestruje otoczenie, którego jedynie część dostaje się do pola świadomości. Człowiek asymiluje otoczenie kierując się własnymi specyficznymi jednostkowymi i grupowymi potrzebami. Procesowi tej asymilacji kultura nadaje znaczenia, i w ten sposób staje się on rozumiany. To mamy na myśli mówiąc o hermeneutycznym

nadawaniu prawdy, które z powodu procesu rozumienia dzieje się później niż przeżycie. Od wewnętrznego uporządkowania umysłu odbiorcy, jego doświadczenia zależy jakie podejmuje kroki, by zaakceptować bądź odrzucić wyznaczone kulturą i czasem pojęcie prawdy, która wyznacza specyfikę jego przeżywania. W obszarze umysłu ścierają się kierunki uporządkowań jego i pola kontaktu, w którym się znajduje. Kiedy swoistość każdego indywiduum kieruje jego krokami, funkcjonuje też nieświadome pole uwagi, instynkt, intuicja, które oczekują na wyjaśnienie świadomości. Fenomeny nie są przejrzyste, poprzez odsyłanie do bytu i świadomości nie można ich wyjaśnić. Lyotard postuluje niestałość konceptualizacji doświadczenia podmiotu. Doświadczenie jest procesem żywym tak jak organizm doświadczającego i dlatego może wyłamywać się ze schematyczności, entropii nieożywionej materii.

Nie mniej istotna dla zrozumienia zmian zachodzących w poznaniu i przeżywaniu świata, w którym dokonuje się zmiana między nauką a sztuką ma koncepcja percypującego ciała Maurice Merleau-Pontego. Ciało jest w czasoprzestrzeni, czasowość, dokonywanie się, bycie staje się doświadczeniem. Cieleśność jest rodzajem tła, na którym (w którym?) ujawnia się działanie. Artysta, performer otwiera dla odbiorcy przestrzeń sztuki. Według Merleau-Pontego percepcja poprzedza działanie. Według mnie niekoniecznie i nie zawsze, czasem działamy nieświadomie, percypując jednocześnie. Umysł dzięki nieświadomej percepcji potrafi uruchamiać schematy działania pozwalające świadomości skupić się na przykład na wewnętrznym procesie myślenia, zamiast na poruszaniu się po znanym terenie. Natomiast kiedy Merleau-Ponty mówi, że nieświadoma percepcja poprzedza działanie, mogące również nie być w pełni świadome, wtedy ma rację i tak należałoby to rozumieć.

Ogólnie nie sposób zaprzeczyć, że mimo rosnącej wiedzy na temat mechanizmów procesu myślenia i rozumienia nadal wiele nie wiemy i wciąż jesteśmy podatni na biologiczne mechanizmy. Tworzymy wartości i kierujemy się nimi, ponieważ chcemy, aby zwyciężyły nad instynktem. Aparat emocjonalny czasem przeszkadza, ale jesteśmy tak specyficzną całością, że nie można go wyłączyć. Korzyści wynikające ze zmian technologicznych potrzebują czasu, aby przekonać się na ile trafne są wyobrażenia artystów. Doświadczenie w coraz szerszym zakresie poddawane jest analizie teoretycznej, co powoduje, że stajemy się podmiotem nie tylko doświadczającym ale też obserwatorem własnego doświadczenia.

Bycie w obszarze sztuki, gdzie nie wszystko jest dyskursywne, a mimo to następuje dialog artysty, odbiorcy i społeczności współreagującej jest ważnym elementem kształtowania się doświadczenia człowieka nowoczesnego. Jest to proces uczestniczenia w byciu, nieustannie przekształcającym się wraz z nowymi bodźcami, nowymi doznaniem percepcyjnymi. Kształt

jaki przybierają najnowsze kierunki sztuki wynika m.in. z antycypującej zmiany ogólnej wrażliwości estetycznej. Teoretyczny namysł nad tym, co było wcześniej pozwala na dystans i dostrzeżenie ciągłości w dynamicznych procesach zmian. Dzięki ugruntowanym kierunkom awangardy mogły wydarzyć się manifesty awangardy. Przykładem może być adaptacja i oswajanie otoczenia przez sztukę, jego uczłowieczanie, które w momencie coraz większej przewagi nad środowiskiem naturalnym pozwoliły zauważyć przestrzenie zubożone. Myślę, że nadal należy zabiegać o trudną do opisaną równowagę, która tak cenili starożytni dążąc do harmonii. Należy być świadomym konsekwencji degradacji uważanych za uniwersalne wartości. Zmiany w sztuce i zmiany w estetyce są częścią zmian w aksjologii i w tym sensie uważane są za sejsmograf, zapowiadając nadchodzące trudności, konflikty, wojnę.

Komentarza filozoficznego uzasadniającego etyczność sztuki można by poszukać w fenomenologii w ujęciu J.-L. Mariona. Uzasadniając dlaczego dzieła sztuki mają nam w sposób uprzywilejowany ukazać specyfikę fenomenu, autor „dąży do wyodrębnienia w obrazie momentu jego „dawania się”: obraz „daje się”, co oznacza, że się narzuca, nakłada na widza reguły jego widzenia, inaczej mówiąc, wywołuje swój „efekt”⁸¹⁵. *Nadfenomen* Mariona jest obecny wtedy, kiedy obraz staje się bardziej sugestywny niż otoczenie, zapisuje się wyraźnie w pamięci. Marion postuluje więc etyczność sztuki, ponieważ jest ona sugestywna.

Fenomenolodzy tłumaczą, że nie możemy w pełni wyrazić postrzeganego fenomenu, ponieważ sięga on poza nas, jednak możemy go uchwycić w relacji, w odbiorze. Z kolei hermeneutycy Ricoeur i Gadamer mają wątpliwości wobec możliwości *zobaczenia* fenomenu. Jakie więc będzie hermeneutyczne doświadczenie estetyczne? Jest to rozumienie wypadkowej oddziaływania sfery podmiotu i przedmiotu, jako nakładających się na siebie przestrzeni oddziaływania. Istotne staje się doświadczenie bycia w sytuacji.

Czy podobnie można interpretować bycie w sytuacji w świecie wirtualnym? Czy sytuacja bycia w otoczeniu miasta w rzeczywistości realnej i nawigowania w przestrzeni cyfrowej, posiada cechy wspólne? Na czym polega doświadczenie miejsc, które pozwalają poczuć się znajomo, bezpiecznie mimo bycia poza domem? Czy są jakieś stałe jakości, które kształtują doświadczenie bez względu na status bytowy otoczenia które percypuje? Być może chodzi o to, że przede wszystkim jesteśmy w przestrzeni własnego umysłu i to nasza psychika wyznacza komfort bycia gdzieś, i to właśnie jest bardziej istotne niż warunki otoczenia. Odbieramy zależnie od ciała, ale to co wypunktujemy w naszym odbiorze, czemu nadamy znaczenie, na

⁸¹⁵ W. Starzyński, *Drogi fenomenologii donacji Jean-Luc Mariona: redukcja, intencja, obraz, dar*, „Idea. Studia nad strukturą i rozwojem pojęć filozoficznych”, 2009, t. XXI, s. 75.

jakie jakości zareagujemy, zależy od naszego doświadczenia, sumy ogromu wpływów. Jeśli tak jest, to nasuwa się szereg pytań, które sztuka prowokuje eksploracją przestrzeni sztucznie stworzonych. Czy następne pokolenia będą umiały wykorzystać ingerencje w DNA, na przykład żeby zmniejszyć obecność chorób genetycznych, czy pozwolimy na wybór płci dziecka? Tak jak 40 lat temu artyści zastanawiali się nad potencjałem powstającego cyfrowego połączenia, tak teraz są nowe wymagające wielu przemyśleń możliwości. Eduardo Kac wprowadza swoje DNA do rośliny, zastanawiając się nad statusem pokrewieństwa.

Jeśli wymiar rozumienia jest czasowy to aktualne a wręcz wymagające kontynuacji wydają się niektóre kategorie i koncepcje przytaczane w niniejszej rozprawie.

Istotna wydaje się koncepcja dziejowości Bronka, horyzont rozumienia, dystans, tradycja, autorytarność, przesady – gra Gadamera, gdzie nie ma wyraźnego podziału na podmiot i przedmiot, następuje przemieszanie tych dwóch sfer. Nie straciło na ważności przekonanie, że metoda badawcza nie jest wyłączną drogą do prawdy. Należy brać pod uwagę procesualność świadomości, charakter procesu, oraz krytyczność metody.

Istotna w perspektywie zmieniających się narzędzi badawczych pozostaje świadomość warsztatu myśliciela, bycie *in sein* (bycie w świecie) tradycji i człowieka jako bytu. Język łączy horyzonty zdarzeń, według Gadamera język sięga poza siebie. Proces interpretacji jest dziejowy, interpretacja nadaje postać rozumieniu. Mówiąc o konsekwencjach teoretycznych nie należy zapominać, że doświadczenie hermeneutyczne jest przynależące. Oznacza to także odpowiedzialność badacza aby wśród stosowanych metod i narzędzi pamiętał zarówno o egzystencjalnym wymiarze hermeneutycznego rozumienia jak i o jego wymiarze dziejowym. Jako artyści i odbiorcy jesteśmy również w odpowiedzialni za to jaką sytuację estetyczną budujemy kulturowo. W szerokim znaczeniu sztuki jako procesu możemy budować miejsca znaczeń, w których chcemy się znaleźć, przystosowywać do tego różnorodne narzędzia naukowe, jak i media sztuki. Nie traci na aktualności przekonanie Diltheya, że dzieło sztuki jest utrwaleniem ludzkiego świata. Człowiek ujawnia się przed sobą w dziele sztuki. W doświadczeniu estetycznym nie tylko zachodzi proces rozumienia, ale także pewnej postaci zawierzenia w bycie częścią artefaktu, w ramach gry, jako relacji podmiot – przedmiot. Kiedy dzieło sztuki jest rozumiane jako wydarzenie, istotny staje się jego performatywny aspekt. Współczesne formy sztuki nie wykluczają doświadczenie piękna ponieważ jest ono doświadczeniem kulturowym, którego sposób bycia następuje poprzez zdarzenie. Prace artystów są komentarzem na temat tego, jak czują się oni w budowanym aktualnie otoczeniu, możemy podzielić się z nimi tym odczuciem, mamy możliwość uwierzenia we wrażenia, które oni nam komunikują. Decydujemy, czy chcemy dane wrażenia zatrzymać, rozbudowywać czy

odbieramy im wartość. Można powiedzieć, że kontinuum relacji między percepcją, wrażeniem i doświadczeniem odbiorcy i artysty jest podobne. Artysta jako pierwszy konfrontuje się ze swoim własnym wytworem, tworzy i dostrzega jego jakości, nie zawsze też jest pewien czy ma do czynienia z artefaktem sztuki, czy jedynie zapisem wrażenia, które dziełem sztuki może dopiero zostać.

Nastawienie na aktywne działanie było ważną ideą filozofii pragmatyzmu. W prowadzonej tu refleksji nad możliwością adaptacji różnych, wcześniej wypracowanych rozwiązań, warto podkreślić raz jeszcze znaczenie koncepcji Deweya. Przeprowadzoną tam charakterystykę doświadczenia można aplikować do doświadczenia sztuki wchodzącej w różnorakie związki z nauką, przez adaptacje jej rozwiązań, a z drugiej strony doświadczeń nauki inspirowanych sztuką. Jest ono procesualne, posiada swój przebieg, który prowadzi do następnych doświadczeń, nigdy nie ostatecznych. Nie ma apriorycznego celu, a cel który osiąga bywa inny niż przewidywany. Dzieło sztuki jako proces a nie przedmiot spaja człowieka ze światem. Percepcja estetyczna jest elementem każdego doświadczenia. Wrażliwość na jakości estetyczne otoczenia jest cechą człowieka, który zauważając piękno nauczył się je przekazywać i utrwalac w materii. Filozofia Deweya jest atrakcyjna dla współczesnych badaczy ponieważ jest procesualna i niedualistyczna, odmienna od podejścia fenomenologicznego.

Można by optymistycznie założyć, że sztuka asymiluje człowieka z nim samym i otoczeniem, ale wymagałoby to odpowiedzi na podstawowe pytania o istotę człowieczeństwa i istotę kreacji. Retorycznym wydaje się pytanie czy człowiek ma potrzebę destrukcji. Czy kreacja artystyczna nigdy do niej nie dąży? Czy sama w sobie jest wartością? Mam wątpliwość, czy artysta, który nie umie być odbiorcą swojej sztuki i nie ma świadomości wpływu swojego dzieła na otoczenie, na odbiorców faktycznie ma status artysty. To co oznacza bycie człowiekiem ulega ewolucji, każde pokolenie swoimi działaniami poszukuje odpowiedzi na to pytanie. Czy pomocna okaże się wiedza z zakresu neurobiologii i neuroestetyki? Rozwiązania etyczne potrafią być trudniejsze niż postęp technologiczny, który jest od nich zależny.

W pracy za rozwiązującą wiele kontrowersji uznałam kategorię sytuacji estetycznej, także dlatego, że jest ona pewną postacią sytuacji aksjologicznej. W sytuacji estetycznej bardzo istotny jest odbiorca, a artysta jest pierwszym odbiorcą swojej sztuki. Dlatego tak ważna jest obecność świadomości w procesie wytwarzania dzieła sztuki i jego odbioru. Kluczowym aspektem jest całościowe rozumienie procesu, w którym uczestniczy twórca nawet jeśli nie w

pełni zdaje sobie sprawę z tego co, przeżywa, co wytwarza, to każdy ślad jego aktywności jest powiązany z jego życiowym doświadczeniem, zależy od charakteru i osobowości⁸¹⁶.

W dążeniu do ujęcia całościowego uwzględnić należy nie tylko czynniki kulturowe, ale też prawidłowości układu biologicznego, które dziedziczymy. W ramach dyscyplin szczegółowych można by szukać odpowiedzi na pytanie, czy potrzeba piękna także przekazywana jest ewolucyjnie. Zwierzę wybiera nieświadomie to, co jest zdrowe, prawidłowe na postawie instynktu. W trakcie ewolucji, temu co jest zgodne z tak biologicznie rozumianym prawidłowym układem, nadaliśmy status piękna, taki układ jest bardzo złożony i znajduje się w nieustannym procesie dopasowywania się do zmieniających warunków. Wywodzi się on z biologicznej potrzeby przetrwania, wyboru tego, co jest korzystne. Piękno nie jest autonomiczne, wyizolowanie tego pojęcia od innych wartości prowadzi do niezrozumienia jego znaczenia. Brak jednoznacznej definicji pozwala na korekty jego pojmowania i na dokonywanie nieustannych wyborów. Wciąż staramy się zrozumieć i naprawiać błędy biologicznych mechanizmów, lecz czy zbudujemy sobie możliwość popatrzenia z dystansu na proces w którym jesteśmy? Czy to jest możliwe? Jeżeli jesteśmy w stanie o tym pomyśleć, jest to krok w dobrym kierunku.

Prawa percepcji sztuki dotyczą całej percepcji, wydaje się, że nie ma odrębnego rodzaju percepcji właściwego tylko sztuce. Artysta ma jedynie lepszą zdolność przekazywania swoich przeżyć, to jest pewna sublimacja dostępnego dla wszystkich sposobu percepcji świata. Sublimacja wrażliwości na kształt i kolor czy dźwięk, zdolność do synestezji decyduje o specyfice percepcji artysty i czyni ją wyróżniającą pośród sublimacji postrzegania innych aspektów rzeczywistości. Wyższy poziom wrażliwości w pewnych określonych pracach intelektu, wyznacza predyspozycje artysty lub naukowca.

Jeśli zgodzimy się z teoriami utrzymującymi, że sztuka jest bardziej sugestywnym sposobem przeżywania życia to można by zapytać, czy jest to równoznaczne z twierdzeniem, że jest ona również najbardziej sugestywnym sposobem przekazywania wiedzy o życiu? Dzięki sztuce można lepiej poznać mechanizmy percepcji różnych zmysłów, stanów psychicznych, emocji. Sztuka ułatwia przystosowanie człowieka do środowiska. Dzięki jakim mechanizmom? Nowej wiedzy, jak już była o tym mowa, udziela neuroestetyka poprzez badania procesu abstrakcji, proces konstruowania ogólnych pojęć w mózgu zwraca uwagę, że artysta uwydatnia i upraszcza

⁸¹⁶ W ostatnim czasie ukazała się książka dotycząca kategorii myślenia estetycznego, analizująca różne formy racjonalności, które należy brać pod uwagę w procesie kreacji, w tym w szczególności kreacji artystycznej. Ustaleń tam przeprowadzonych nie zdążyłam już uwzględnić w niniejszej rozprawie. Por. *Myślenie estetyczne*, red. T. Pękała, R. Kubicki, Wyd. UMCS, Lublin 2023.

elementy poznawanego obiektu. Trafnie specyfikę procesu jaki zachodzi między dziełem, artystą i odbiorcą w sytuacji estetycznej opisał Semir Zeki mówiąc, że artysta jest „nieświadomym neurobiologiem”, dzieło jest „superbodźcem”, a odbiorca jest aktywnym interpretatorem. Ramachandran i Hirstein podkreślają, że to dopiero początki wyodrębniania mechanizmów percepcji sztuki i proponują osiem reguł wg których należałoby budować wiedzę o doświadczeniu neuroestetycznym.

W sztuce mediów cyfrowych kanał przekazu jest wzrokowo - dźwiękowy, jest to język kontaktu rozwinięty przez cywilizację. W porównaniu z typem odbioru, w którym odbiorca patrzył na drukowane obrazy, teraz interaktywny uczestnik wchodzi z nimi w relację. W różnych dyscyplinach nauki trwają badania jakie bodźce działają na odbiór sztuki cyfrowej, dodatkowa porcja światła wynikająca z podświetlenia, przyzwyczajanie się do małych ekranów smartfonów towarzyszących codziennie. Jeszcze innych problemów dostarcza analiza sztuki, która przekształca obraz zdarzenia w świecie wirtualnym, jednocześnie będąc w niecyfrowej rzeczywistości. Percepcja zawsze jest elementem aktywnego, będącego w ruchu organizmu. Sztuka interaktywna jest sublimacją takiej prawidłowości. Nie oznacza to, że niektóre z kanałów percepcji badanych obecnie przy pomocy precyzyjnych narzędzi nie były aktywne wcześniej. Była o tym mowa podczas analizy wyobraźni i jej mechanizmów i zjawiska empatii. Neurony lustrzane będące źródłem empatycznych reakcji towarzyszą w odbiorze świata i są ważnym czynnikiem w odbiorze sztuki. Powodują one identyfikację z odbieranymi elementami, angażują w odbiór. Neurony lustrzane i syntetyczne pojęcie mózgowie to nowoczesne kategorie badawcze umożliwiające wyjaśnienie procesów powiązanych ze sztuką, które do niedawna owiane były aurą tajemnicy.

Relacje sztuki z nauką i na odwrót przyniosły efekt w postaci różnych koncepcji zmierzających do pogodzenia przeciwstawnych punktów widzenia na temat kultury, środowiska przyrodniczego, tego co akcentują podejścia naturalistyczne z tym, co powiązane z humanistyką. Jest to widoczne również w interpretacjach procesu kreacji artystycznej. Dlatego należy ostrożnie podchodzić chociażby do tłumaczenia jak dochodzi do replikacji memów i na czym polega ich siła udzielania się, by na tej podstawie wnioskować o biologicznych uwarunkowaniach procesu świadomości odbiorców i jak wyjaśniać jak te procesy kształtują społeczność. Dotyczy to także rozważań nad „memetyczną przewagą adaptacyjną” w kontekście problemów aksjologicznych związanych z zanikaniem niektórych wartości kultury i oceny uczestnictwa w tym procesie sztuki. Wobec tak złożonych problemów kondycji nowoczesnej nasuwa się pytanie, czy wystarczy aby krytyk sztuki był jedynie komentatorem?

Co mówią cztery dziedziny estetyk filozoficznych o doświadczeniu estetycznym? Co wnoszą one do rozumienia doświadczenia sztuki w relacji z nauką? Co można o nim powiedzieć właśnie dzięki czterem filozofiom? Co przeprowadzone tu analizy mówią o sytuacji sztuki współczesnej i problemach związanych z jej doświadczeniem?

Doświadczenie estetyczne dla fenomenologa jest nieprzejrzystym do końca fenomenem, dla hermeneutyka z kolei procesem, który trzeba właściwie zinterpretować, poznać jego uwikłania. Pragmatyk Dewey obserwuje procesy i struktury doświadczenia estetycznego, elementy jego większej i mniejszej dynamiki, skupia uwagę na jego zasadniczej części spajającej doświadczenie z codzienną egzystencją i mocno podkreśla aktywizujący aspekt doświadczenia estetycznego. Neuroestetyk stara się wyodrębnić doświadczenie estetyczne jako część żywej sieci neuronowej w mózgu, schematy na które nakierowany jest jej aparat zmysłów. Pragmatyk Shusterman oraz fenomenolog Merleau-Ponty ukierunkowują badania na ucieleśnionego świadka sztuki, ale nie są w tym odosobnieni. Właściwie każdy estetyk chce poznać mechanizmy aparatu ciała poprzez które postrzegamy, którym w ogromnym stopniu jesteśmy, dlatego neuroestetyka jest dla mnie istotną gałęzią wiedzy poświęconą sztuce.

Sztuka nie jest jedynym obszarem doznań estetycznych, co do tego zgadzają się wszyscy omówieni tu reprezentanci nurtów estetyki współczesnej. Jednocześnie często właśnie na gruncie sztuki analizują istotne cechy doświadczenia estetycznego. Należą do nich: nieprzejrzystość, procesualność, złożoność struktury, związek z innymi niż estetyczne doświadczeniami, wielozmysłowość percepcji, ucieleśnienie umysłu, aktywizacja innych obszarów aktywności człowieka. Wszystkie te cechy doświadczenia estetycznego mają znaczenie w wyjaśnianiu doświadczenia estetycznego sztuki wchodzącej w relację z nauką.

Jak wygląda obszar sztuki współczesnej analizowany przy pomocy wymienionych wyżej kategorii? Współczesna sztuka wzmacnia interakcję z odbiorcą, wykorzystując w tym celu cyfrowe media. Artyści i kuratorzy, stają się inicjatorami wydarzania się sztuki, pozwalając odbiorcy nie tylko na interakcję w postaci przemyśleń, ale na aktywne działania, na współtworzenie. Aktywność jako cecha kreacji artystycznej przeradza się w interaktywność. Procesualność ma różny przebieg, dzięki nowym mediom artysta staje się inicjatorem interaktywnych zdarzeń sztuki. Doświadczenie estetyczne sztuki w relacji z nauką to też świadomość wiedzy jako medium tworzenia, bez którego sztuka nie mogłaby się obejść. To rozumienie całości przemian w rzeczywistości, których konsekwencje stają się przesłaniem dzieł sztuki.

Problemy jakie rodzą się w kontakcie ze sztuką wynikają z szybkiego tempa rozwoju nauki i technologii, które wkraczają do obszaru twórczości artystycznej. Tak jak za czasów awangardy

nowe dzieła nie znajdują oparcia w tradycyjnych koncepcjach. Dyskusje toczą się wokół sztuki robotycznej, bio-artu, sztuce w rzeczywistości wirtualnej i wielu innych hybrydowych rodzajach sztuki wykorzystującej nowe media i osiągnięcia nauki.

Sztuka robotyczna sugeruje rozważenie możliwości doświadczenia estetycznego człowieka poprzez maszynę. Powstaje pytanie na ile może ona przypominać, o tym co jest unikalnie ludzkie i na ile jest możliwe to odwzorować? Roboty po raz kolejny pokazują jak człowiek antropomorfizuje wszystko, co go otacza, reaguje emocjonalnie na odegraną iluzję cierpienia, a przechodzi obojętnie wtedy, gdy trzeba zareagować w rzeczywistości. Na czym polega ten paradoks? Doświadczenie estetyczne bio-art mówi właśnie o konieczności reakcji, podejmując na przykład problem konsumpcji sztucznego mięsa. Artyści swoimi działaniami, czasem drastycznymi w formie, apelują do podjęcia kroków, aby nie krzywdzić i nie obciążać tak bardzo środowiska hodowlą zwierząt. W obrębie tej sztuki może budzić opór obserwowanie bezdusznego twórcy, który bawi się żywymi stworzeniami, skazując je na niepotrzebne eksperymenty. Należy przy tym pamiętać, że może to przyczynić się do uświadomienia sobie istnienia takich działań w znacznie większej skali poza obrębem sztuki i do poszukiwania metod, żeby takie zjawiska zatrzymać.

Współczesne doświadczenie buduje się z udziałem przestrzeni wirtualnej, która w moim rozumieniu nie jest obok przestrzeni w której żyjemy na co dzień, nie jest drugim światem, tylko częścią codziennego otoczenia, ponieważ jest źródłem kontaktu z rzeczywistymi ludźmi i miejscami. Doświadczenia estetyczne są poszerzane o nowe przestrzenie dostępne dzięki wirtualnych muzom, w odbywających się online wernisażach, dyskusjach i konferencjach. Czas pandemii pokazał siłę kontaktu na odległość, dzięki internetowej ofercie kulturalnej można go było łatwiej przetrwać i nie tracić kontaktu ze sztuką. Coraz popularniejsze stają się urządzenia typu *Oculus*, dzięki którym kontakt z innymi za pomocą zmysłu wzroku staje się o wiele bardziej immersyjny. Przestrzeń doświadczenia zmienia się a wirtualne miejsca starają się nadażać z grafiką, wskutek czego rośnie ilość takich miejsc nazwanych wirtualnymi światami. Stelarc, w wielokrotnie wspominatej pracy *Ping Body*, pokazał jak niesamowita jest siła technologii, oraz faktyczne użycie przez kogoś innego ciała jako narzędzia. Doświadczenie estetyczne dzięki wirtualnej przestrzeni pokazuje, że jesteśmy tam, gdzie nasza uwaga, a jeżeli jej zabraknie, naszym ciałem może się posłużyć ktoś inny. Jakkolwiek może to budzić wątpliwości aksjologiczne, to trzeba pamiętać, że jest to unaocznienie zjawiska dobrze znanego, że jesteśmy kierowani wolą najsilniejszego obok nas umysłu oraz zbiorowości. Są to problemy, które są częścią kondycji ludzkiej zmieniającej się wraz z postępem naukowym i technologicznym.

Bill Vorn tworząc swoje maszyny pod wpływem *Nędzników* Victora Hugo odwołuje się do empatii pokazując maszynę w kategoriach tego, co ludzkie, obrazując szereg problemów psychicznych. Kiedy wadliwa, „cierpiąca” maszyna wydaje się zmagać z egzystencją, odbiorca doświadcza ludzkich emocji zawartych w gestach i formach wydającej się żywą materii.

Problem form budowania wspólnoty w nowoczesnym świecie również należy do tej samej grupy zagadnień o kontekście szerszym niż granice kreacji artystycznej. Posiadanie smartfonów uzmysławia, jak silna jest potrzeba uczestniczenia. Przekazywanie nagrań z miejsca zdarzenia, informacji nawet bez dokładnego zrozumienia ich treści, to są te same potrzeby, które uzyskują inną postać, nowe narzędzia. *Avatar* Andrija Linka to po części wszyscy, którzy uczestniczą, przekazują opinie jednych grup drugim, przeżywając bycie pomiędzy grupami. Nagroda festiwalu *Ars Electronica* dla Tima Bernera-Lee, za koncepcję hipertekstu w dziedzinie „sztuka interaktywna” w 1995 roku, niemal 30 lat temu, pokazuje świadomość przestrzeni technologii, która kształtuje wszystkie środowiska. Już wtedy rozumiano jak duża zmiana dokonuje się w przeżywaniu przestrzeni i czasu. Festiwal istniejący od lat 70. stał się jednym z centrów sztuki współczesnej łączącej sztukę, naukę i technologię. Jego historia jest również historią kształtującego się doświadczenia sztuki w relacji z nauką. Od początku starano się wyprzedzać i kształtować zmiany w sztuce, nagradzając wybitnych twórców, edukować, aby nowe media sztuki, które miały być użyte zostały zrozumiane. Powstało nowe pokolenie wychowane w obecności *Internetu*, dla którego obecność i doświadczenie estetyczne poprzez sieć jest codziennością. Tożsamość posiadacza wielu profili na forach internetowych, prezentującego szereg danych staje się wzbogacona o cyfrową zawartość. Tak jak kiedyś doświadczenie estetyczne uległo przekształceniu ponieważ częścią człowieka stało się ubranie, przestrzeń miasta, zmieniająca się sceneria coraz szybszych podróży, teraz jest nią cyfrowa zawartość prezentowanych danych. Ucieleśnienie jest nadal fundamentalne, kontakt bezpośredni najważniejszy, dzięki technologii możemy lepiej go rozumieć i bardziej docenić kiedy jest ograniczony.

Przeżywamy ponowcy wzrost eksploracji przestrzeni kosmicznej, możemy śledzić na żywo działania astronautów. NASA dzięki grafikom komputerowym pokazuje piękno przestrzeni kosmicznej, które staje się przeciwwagą dla lęku o przetrwanie w skrajnie nieprzyjaznych warunkach. Znane dzięki instalacjom Maliny, mieniające się kolorami lumidyny, pokazują kosmos jako miejsce porządku. Od artystów i odbiorców sztuki zależy, czy chcą go w swoim odbiorze i kreacji wzmacniać, jako harmonijny układ, czy też nie. Czy doświadczenie estetyczne będzie odczuciem spójności czy rozbitcia? Artysta tak jak naukowiec i eksplorator nowych miejsc znajduje się w nieustannym procesie kreacji i podążania ku nieznanym

obszarom, przystosowywania narzędzi do wyrażania siebie oraz prowadzenia dialogu ze środowiskiem. Po drugiej stronie znajduje się zwątpienie, rezygnacja i poddanie warunkom otoczenia. Doświadczenie otoczenia przystosowanego do człowieka zawsze jest estetyczne, i można wręcz twierdzić, że pełni funkcję kontrolną wobec ludzkiego przekształcenia. Uważam, że warto pamiętać kanony jeszcze z końca XVIII wieku, kiedy na krótko udało się wytworzyć teorię sztuki jako piękną, a ono samo ujmować jako wartość. Obecna sztuka jako inna, ukierunkowana na wszystkie możliwe aspekty ludzkiego kontaktu i w tym znaczeniu wykracza poza sztukę rozumianą przeze mnie jako przestrzeń określonego, sprzyjającego rozwojowi człowieka, porządku. Sztuka rozumiana głównie jako doświadczenie człowieka przez człowieka obecnego czasu i jego świata przeżyć, pozostaje bez ukierunkowania. W myśleniu o tym jaki chcemy by był człowiek, kierunek jest nieokreślony i wszelkie prognozy są nieprzewidywalne. Relacja sztuki z nauką pozwala przypomnieć, że nie zmierzamy jedynie tam gdzie poniosą nasze emocje, instynkty, ale chcemy je przełamywać. Wśród wielu wątpliwości historia nieraz pokazywała, że chwilach kryzysu, trudności, wojny, ludzie potrzebują otaczać się działaniami sztuki przywracającymi otuchę i chęć do życia. Sztuka też przeżywa kryzysy i nie zawsze jej przemiany są rozumiane i akceptowane, nastroje katastroficzne pojawiają się i słabną. Nadal trwa zwątpienie że wszystko już było, wszystko zostało dopuszczone w przestrzeni galerii i stała się ona miejscem gdzie nie obowiązują żadne zasady. Z drugiej strony, w nauce również jest ogrom problemów nierozwiązywalnych, niezbadany obszar poza Ziemią i niemniej tajemnicze wewnątrz ludzkiego mózgu, nierozwikłana zagadka świadomości. To są inspiracje dla artystów, wychodzące naprzeciw głosom zwątpienia, pokazując nowe, ogromne tereny i o ich problemach sztuka może prowadzić dialog, oswajając je i dzięki sugestywnym przekazom przybliżać. W wizji pisarzy futurologów świat przyszłości tworzony jest we współpracy z nauką i nadal przedstawia również konsekwencje kolejnych kroków podejmowanych przez naukowców.

Podstawową kategorią badawczą w rozprawie jest pojęcie doświadczenia estetycznego, traktowanego jako stały element relacji człowieka z otoczeniem. Na koniec chciałabym powołać się na przykład zmian w antropocenie, które dzieją się najbliżej nas, a mianowicie na przekształcenie estetyczne miasta, które przypomina, że forma nie może być obojętna na codzienne doświadczenie estetyczne. Jeśli sztukę za Deweyem chcemy rozumieć szeroko, jako przestrzeń obecną na co dzień, to pojawia się pytanie o niezbędność codziennego porządku estetycznego. Rozumieć je należy w kategoriach odczucia takiego estetycznego przekształcenia, które musi być dopasowywane do potrzeb żyjącego człowieka. Wymaga to całościowego potraktowania krajobrazu kulturowego, który zmienia się, ewoluuje. Nie jest tym

samym co krajobraz naturalny. Pierwotne otoczenie natury posiada biologiczne wyważenie kolorów i formy, które człowiek naśladuje nie do końca sprawnie, chociaż jest w stanie biologiczne mechanizmy poprawiać, sięgnąć po lepsze sposoby adaptacji niż w naturze. Przestrzenie miasta niewłaściwie zaprojektowane zubażają odczuwanie świata, powoduje ograniczenie złożonych doświadczeń estetycznych, przeżyć o pewnej sublimacji, a to jest groźne, bo przekształca masę ludzką w rodzaj sztucznej hodowli. Relacje z innymi istotami niż ludzkie, z całym środowiskiem, wykształca też rodzaj relacji między ludźmi. Jest to głos coraz częściej słyszalny wśród artystów. W poszukiwaniu dialogu ze świadomością pozaludzką, pojawiły się marzenia o rozumnej świadomości sztucznej inteligencji, która przypominać zaczyna religię. To pokazuje, że od spuścizny religijnej nie można się odciąć, nie można jej wziąć w nawias, bo wtedy sfera wartości również zaczyna się chwiać.

Jakie jest doświadczenie estetyczne sztuki w relacji z nauką? Jest jednym z aspektów kreacji, realizującej potrzebę przekształcania świata przez umacnianie własnej niezależności od warunków przyrody, ale nie w opozycji do niej. Doświadczenie estetyczne jest też doświadczeniem czasu, który kształtuje świadomość pozostawania w dialogu z dziełami sztuki i osiągnięciami nauki. Doświadczenie estetyczne sztuki zmienionej przez relację z nauką nie daje się jednak sprowadzić do prawidłowości rządzących światem nauki. Doświadczenie estetyczne jest miejscem wydarzania się sztuki, w którym odczucie zmysłowe i próby zrozumienia świata wzbogaconego o nowe doświadczenia, nadaje specyficzny rys ludzkiemu życiu. Doświadczenie estetyczne jest elementem sytuacji estetycznej, a ona jest sytuacją aksjologiczną.

Bibliografia

Arnheim R., *Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka*, tłum. J. Mach, Wyd. Officyna, Łódź 2019.

Arystoteles, *Metafizyka*, tłum. K. Leśniak, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2009.

Arystoteles, *Zachęta do filozofii, Fizyka*, tłum. K. Leśniak, Wyd. Naukowe PWN: we współpracy z Agorą, Warszawa 2010.

Ascott R., *The Ambiguity of Self: living in a variable reality*, [w:] *New Realities: Being Syncretic*, red. R. Ascott., G. Bast, W. Fiel, M. Jahrmann, R. Schnell, Springer Verlag, Vienna 2009.

Ascott R., *Thelematic Embrace*, University of California Press, Berkeley 2007.

Augustyn św., *Wyznania*, tłum. J. Kubiak, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 1987.

- Augustyn, *O prawdziwej wierze* [w:] Św. Augustyn, *Dialogi filozoficzne*, oprac. W. Seńko, tłum. A. Świderkówna et al., Społeczny Instytut Wydawniczy Znak, Kraków 1999.
- Bachelard G., *Poetyka marzenia*, tłum. L. Brogowski, Wyd. Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 1998.
- Bachelard G., *Filozofia która mówi nie*, Wyd. Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2000.
- Bacon F., *Novum organum*, Księga II, Aforyzm 41, PWN, Warszawa 1955.
- Bakke M., *Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu*, Wyd. Nauk. im A. Mickiewicza, Poznań 2010.
- Bandura A., *Dystans w fenomenologii cielesności i nowych mediach*, [w:] *Fenomen i przedstawienie*, red. I. Lorenc, M. Salwa, P. Schollenberger, Wyd. IFiS PAN, Warszawa 2012.
- Barad K.M., *Meeting the Universe Halfway : Quantum Physics and the enteglement of Matter and meaning*, Duke Univesity Press, Durham 2007.
- Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Wyd. Sic!, Warszawa 2005.
- Bauman Z., *Nowa szybkość, nowa polaryzacja* [w:] tegoż, *Globalizacja*, PIW, Warszawa 2000.
- Belting H., *Antropologia obrazu : szkice do nauki o obrazie*, Universitas, Kraków 2007.
- Benjamin W., *Pasaże*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2005.
- Berleant A., *Wrażliwość : wzrost pewnej estetyki*, „Sztuka i Filozofia”, 2010, 37, 7-13.
- Bill Vorn i jego historyczne maszyny: sztuka i kultura robotów*, red. R.W. Kluszczyński, CSW Łaźnia, Gdańsk 2014.
- Blue Morph : Victoria Vesna + James Gimzewski*, red. M. Korga, A. Zalewska, tłum. P. Woryma, Nadbałtyckie Centrum Kultury, Gdańsk 2011.
- Boellstorff T., *Dojrzewanie w Second Life*, Wyd. Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012.
- Bremer J., *Neuroestetyka: czy przyszłość estetyki leży w neuronauce?*, „Estetyka i krytyka”, 2013, 28 (1).
- Bronk A., *Doświadczenie hermeneutyczne i estetyczne w filozoficznej hermeneutyce Hansa-Georga Gadamera* [w:] *Estetyka a hermenutyka: materiały XVI Ogólnopolskiego Seminarium Estetycznego*, red. F. Chmielowski, Wyd. Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 1990.
- Bytniewski P., *Filozofia nauk, czyli epistemologiczne pożytki z historii poznania naukowego*, „*Filozofia i nauka. Studia filozoficzne i interdyscyplinarne*”, t. 2, Wyd. IFiS PAN, Warszawa 2014.

- Bytniewski P., *Francuska filozofia nauk: szkice epistemologiczne*, Wyd. IFIS PAN, Warszawa 2017.
- Celiński P., *Cyfrowy kod i bazy danych*, Wyd. UMCS, Lublin 2013.
- Centerbeam*, red. O. Piene, E. Goldring, Center for Advanced Visual Studies, MIT Press, New York, Milano 1980.
- Changeux J.P., Ricoeur P., *What Makes us Think? A Neuroscientist and a Philosopher Argue about Ethics*, Oxford: Princeton University Press, Princeton, New Jersey 2002.
- Chęćka A., *Percepcja piękna: estetyczne pomieszanie zmysłów*, „Filozofuj!”, 2018, nr 1(19).
- Chmielowski F., *Hermeneutyczny wymiar podstawowych pytań estetyki*, [w:] *Estetyki filozoficzne XX wieku*, red. K. Wilkoszewska, Universitas, Kraków 2000.
- Chwistek L., *Wielość rzeczywistości w sztuce* [w:] *Wielość rzeczywistości w sztuce i inne szkice literackie*, red. K. Estreicher, Czytelnik, Warszawa 1960.
- Ciszewska J., *Ingardenowska koncepcja swoistości doświadczenia estetycznego* [w:] *Spór o Ingardena*, red. J. Dębowski, Wyd. UMCS, Lublin 1994.
- Croce B., *Zarys Estetyki*, tłum. zbior. pod kier. Stanisława Gniadka, wstęp Z. Czerny, PWN, Warszawa 1962.
- Czegledy N., *Zmiany paradygmatyczne w praktykach art & science* [w:] *W stronę trzeciej kultury*, red. R. W. Kluszczyński, CSW Łaźnia, Gdańsk 2011.
- Damasio A., *Błąd Kartezjusza*, Rebis, Warszawa 2016.
- Damasio A., *Odczuwanie i poznawanie : jak powstają świadome umysły?*, Copernicus Center Press, Kraków 2022.
- Dewey J., *Experience and nature*, George Allen & Unwin, London 1929.
- Dewey J., *Sztuka jako doświadczenie*, Wyd. Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 1975.
- Dharani K., *The biology of thought*, Academic Press, London, San Diego, California 2015.
- Dilthey W., *O istocie filozofii i inne pisma*, tłumaczenie, wstęp i komentarz. E. Paczkowska-Łagowska, PWN, Warszawa 1987.
- Dilthey W., *O istocie filozofii*, PWN, Warszawa 1987.
- Dilthey W., *Pisma estetyczne*, tłum. K. Krzemieniowa, oprac., wstęp i komentarz Z. Kuderowicz, PWN, Warszawa 1982.
- Dufrenne M., *Esthétique et Philosophie*, Klincksieck, Paris 1967.
- Dziemidok B., *Neopragmatyczna estetyka Richarda Shustermana* [w:] *tenże, Amerykańska aksjologia i estetyka XX wieku: wybrane koncepcje*, Wyd. Akademickie Sedno: SWPS, Warszawa 2014.

Dziemidok B., *Sztuka, wartości, emocje*, Wydawnictwo Instytutu Kultury, Warszawa 1992.

Estetyki filozoficzne XX wieku, red. Wilkoszewska K., Universitas, Kraków 2000.

Fenomen i przedstawienie, red, Lorenc I., Salwa M., Schollenberger P., Wyd. IFiS PAN, Warszawa 2012.

Ferrari S., *Sztuka XX wieku*, Arkady, Warszawa 2002.

Fleischmann M., Strauss W., *PERFORMING DATA*, CSW Łąźnia, Gdańsk 2011.

Fligiel-Piotrowska A., *Benedetto Crocego koncepcja sztuki*, [w:] *Człowiek w kulturze. Pismo poświęcone filozofii i kulturze*, red. P. Jaroszyński, tom 15, Fundacja "Lubelska Szkoła Filozofii Chrześcijańskiej", Lublin 2003.

Francuz P., *Imagia. W kierunku neurokognitywnej teorii obrazu*, Wyd. KUL, Lublin 2013.

Francuz P., *Teoria wyobraźni Stephena Kosslyna. Próba reinterpretacji*, [w:] *Obrazy w umyśle. Studia nad percepcją i wyobraźnią*, red. P. Francuz, Scholar, Warszawa 2007.

Gadamer H. G., *Prawda i metoda: zarys hermeneutyki filozoficznej*, PWN, Warszawa 2004.

Gadamer H. G., *Rozum, słowo, dzieje*, oprac. K. Michalski, tłum. M. Łukasiewicz, K. Michalski, PIW, Warszawa 1979.

Gadamer H. G., *Aktualność piękna*. Oficyna Naukowa, Warszawa 1993.

Gołaszewska M., *Estetyka o orientacji empirycznej*, [w:] *Estetyki filozoficzne XX wieku*, red. K. Wilkoszewska, Universitas, Kraków 2000.

Gołaszewska M., *Estetyka pięciu zmysłów*, PWN, Warszawa-Kraków 1997.

Gołaszewska M., *Istota i istnienie wartości. Studium o wartościach estetycznych na tle sytuacji aksjologicznej*, PWN, Warszawa 1990.

Gołaszewska M., *Świadomość piękna. Problematyka genezy, funkcji, struktury i wartości w estetyce*, PWN, Warszawa 1970.

Gołaszewska M., *Zarys Estetyki: problematyka, metody, teorie*, PWN, Warszawa 1984.

Gołaszewska M. *Estetyka współczesności*, Wyd. Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2001.

Gołaszewska M., *Mikel Dufrenne- filozof doświadczenia estetycznego*, „Studia filozoficzne”, nr 3-4, 1966, PAN, Warszawa 1966.

Gołaszewska M., *Świat sztuki w dziele człowieka- poglądy estetyczne Mikela Dufrenne'a*, [w:] *Sztuka i społeczeństwo*, red. A. Kuczyńska, PWN, Warszawa 1973.

Gołaszewska M., *Zarys estetyki. Problematyka, metody, teorie*, PWN, Warszawa 1986.

Gołek B., *Pedagogiczny moment przeżycia estetycznego*, „Roczniki Pedagogiczne”, t. 13(49), nr 1, 2021, red. M. Nowak, Towarzystwo Naukowe KUL, Lublin 2021.

Gołębiowska M., *Doświadczenie egzystencjalne [w:] Nowoczesność jako doświadczenie*, red. R. Nycz, A. Zeidler-Janiszewska, Universitas, Kraków 2006.

- Gutowski P., *Między monizmem a pluralizmem. Studium genezy i podstaw filozofii Johna Deweya*, Wyd. KUL, Lublin 2002.
- Guy Ben-Ary *Nervoplastica. Sztuka biorobotyczna i jej konteksty kulturowe*, red. R. W. Kluszczyński, CSW Łąźnia, Gdańsk 2015.
- Heidegger M., *Drogi lasu*, tłum. J. Gierasimiuk, R. Marszałek, J. Sidorek, K. Wolicki, Fundacja Aletheia, Warszawa 1997.
- Heidegger M., *Źródło dzieła sztuki*, [w:] tenże, *Drogi lasu*, Wyd. Aletheia, Warszawa 1997.
- Hirsch A. J., *Creating the Future A Brief History of Ars Electronica 1979–2019*, Hatje Cantz Verlag,
- Holloway-Attaway L., *Mapowanie mobilności – interfejs i ślad po człowieku*, [w:] *W stronę trzeciej kultury*, red. R. W. Kluszczyński, CSW Łąźnia, Gdańsk 2011.
- Ingarden R., *Książeczka o człowieku*, Wyd. Literackie, Kraków 1987.
- Ingarden R., *O dziele literackim: badania z pogranicza ontologii, teorii języka i filozofii literatury*, PWN, Warszawa 1988.
- Ingarden R., *Przeżycie – dzieło – wartość*, Wyd. Literackie, Kraków 1966.
- Ingarden R., *Spór o istnienie świata*, t. I-III, PWN, Warszawa 1987.
- Ingarden R., *Studia z estetyki*, tom III, *O estetyce fenomenologicznej*, PWN, Warszawa 1970.
- Ingarden R., *Wybór pism estetycznych*, wpraw. wybór i oprac. A. Tyszczyk, Universitas, Kraków 2005.
- Ishii H., *Ars Electronica: "Intellectual Inter-Tidal Zone to Shape the Future"*, [w:] *The Network for Art, Technology and Society – The First 30 Years Ars Electronica, 1979–2009*, red. H. Leopoldeseder, C. Schöpf, G. Stocker, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern, 2009.
- Janik P., *Koncepcja przekonania w ujęciu semiotyczno-pragmatycznym*, Wyd. WAM, Kraków 2011.
- Jay M., *Pieśni doświadczenia: nowoczesne i europejskie wariacje na uniwersalny temat*, Universitas, Kraków 2008.
- Jung C. G., *Archetypy i nieświadomość zbiorowa*, Wyd. KR, Warszawa 2011.
- Kac E., *Telepresence and Bio Art. Networking Humans, Rabbits, and Robots*, The University of Michigan Press. Ann Arbor, Michigan 2005.
- Kalat J. W., *Biologiczne postawy psychologii*, PWN, Warszawa 2020.
- Kant I., *Krytyka czystego rozumu*, tłum. P. Chmielowski, Wyd. Fundacja Nowoczesna Polska, Warszawa 1904.
- Kant I., *Krytyka czystego rozumu*, tłum. M. Żelazny, Wyd. Nauk. UMK, Toruń 2013.
- Kant I., *Krytyka czystego rozumu*, tłum. R. Ingarden, Antyk Marek Derewiecki, Kęty 2001.

- Kant I., *Krytyka władzy sądzienia*, tłum. J. Gałęcki, Wyd. PWN, Warszawa 1986.
- Kaśkiewicz K., *Piękno naturalne a piękno dzieł sztuki w Kallas-Briefe Fryderyka Schillera*, „Estetyka i Krytyka”, 1(4) 2003, Wyd. Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2003.
- Kędziora Ł., *Sztuka i mózg : W stronę percepcyjnie zorientowanej historii sztuki*, Wyd. Nauk. UMK, Toruń 2022.
- Kędziora Ł., *Wizualność dzieła sztuki: ocena potencjału w badaniach historyczno-artystycznych*, Wyd. Nauk. UMK, Toruń 2016.
- Kluszczyński R. W., *Między autonomią a hybrydycznością. Wprowadzenie do sztuki nowych mediów*, „Kwartalnik filmowy”, 2013, nr 82.
- Kluszczyński R. W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
- Kobielus S., *Bestiariusz chrześcijański : zwierzęta w symbolice i interpretacji : starożytność i średniowiecze*, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 2002.
- Koob A., *Tam gdzie rodzą się myśli*, „Wiedza i Życie”, *Kim jesteśmy*, nr spec. 05/2010.
- Koob A., *U źródła naszych myśli*, Wyd. Sonia Draga, Katowice, 2010.
- Kossut M., *Neuroplastyczność – podstawowe mechanizmy*, „Neuropsychiatria i Neuropsychologia”, 2019, t. 14, z. 1–2, s. 1–8.
- Lapelletrie F., *Medytacja nad sferami*, [w:] *The pleasure of light: Gyorgy Kepes i Frank Malina na skrzyżowaniu nauki i sztuki*, red. N. Czegledy, R. Kopeczky, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2011.
- Leśniak A., *Obraz płynny. Georges Didi-Huberman i dyskurs historii sztuki*, Universitas, Kraków 2010.
- Lorenc I., *Ja i drzewo przedstawiamy się sobie*, [w:] *Odlamki rozbitych luster. Rozprawy z filozofii kultury, sztuki i estetyki ofiarowane Pani Profesor Alicji Kuczyńskiej*, red. I. Lorenc, Wyd. WFiS UW, Warszawa 2001.
- Lorenc I., *Obraz jako doświadczenie świata, Czym są powierzchnia i podłoże obrazu* [w:] *Nieświadomość i transcendencja*, red. J. Michalik, Wyd. Eneteia, Warszawa 2011.
- Lorenc W., *Filozofia hermeneutyczna. Inspiracje, klasycy, radykalizacje*, Wyd. UW, Warszawa 2019.
- M. Fleischmann & W. Strauss *PERFORMING DATA*, red. K. Miękus, K. Koriat, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2011.
- M. Livingstone, *Vision and Art: The Biology of Seeing*, Harry N. Abrams, New York 2002.
- Maj A., *Mindware: technologie umysłu i umysł techno-logiczny w perspektywie antropologii mediów i badań nad komunikacją* [w:] *Mindware - technologie dialogu*, red. P. Celiński,

Warsztaty Kultury – Filia Centrum Kultury w Lublinie, Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie, Lublin 2012.

Majewska Z., *Problemy doświadczania i istnienia wartości: w kręgu myśli Edmunda Husserla i Romana Ingardena*, Wyd. UMCS, Lublin 2010.

Malina R., *Kepes i Malina: Kilka osobistych uwag na temat teorii i praktyki*, [w:] *The pleasure of light: Gyorgy Kepes i Frank Malina na skrzyżowaniu nauki i sztuki*, red. N. Czegledy, R. Kopeczky, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2011.

Manovich L., *Estetyka postmedialna*, 2001, tłum. E. Wójtowicz, [w:] *Redefinicja pojęcia sztuka*, red. J. Dąbkowska-Zydroń, Wyd. Wyższa Szkoła Nauk Humanistycznych i Dziennikarstwa, Poznań 2006.

Markiewicz P., Przybysz P., *Neuroestetyczne aspekty komunikacji wizualnej i wyobraźni*, [w:] *Obrazy w umyśle. Studia nad percepcją i wyobraźnią*, red. P. Francuz, Scholar, Warszawa 2007.

McLuhan M., *Galaktyka Gutenberga*, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2021.

Merleau-Ponty M., *Fenomenologia percepcji*, tłum. M. Kowalska, J. Migasiński, posł. J. Migasiński, Fundacja Aletheia, Warszawa 2001.

Merleau-Ponty M., *Widzialne i niewidzialne*, Fundacja Aletheia, Warszawa 1996.

Merleau-Ponty M., *Oko i umysł: szkice o malarstwie*, oprac. S. Cichowicz, Wyd. Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 1996.

Migasiński J., *Merleau-Ponty*, Wiedza Powszechna, Warszawa 1995.

Mindware - technologie dialogu, red. P. Celiński, Warsztaty Kultury – Filia Centrum Kultury w Lublinie, Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie, Lublin 2012.

Montaigne M., *O doświadczeniu*, [w:] Montaigne M., *Próby*, t. III, tłum. T. Boy-Żeleński, PIW, Warszawa 1957.

Mróz P., *Sztuka jako projekt. Filozofia i estetyka Maurice'a Merleau-Pont'ego*, Księgarnia Akademicka, Kraków 2002.

Myślenie estetyczne, red. T. Pękała, R. Kubicki, Wyd. UMCS, Lublin 2023.

Myoo S. (M. Ostrowicki), *Zastosowanie teorii systemów w estetyce. O systemowym sposobie istnienia przedmiotów estetyki*, [w:] *Estetyki filozoficzne XX wieku*, red. K. Wilkoszewska, Universitas, Kraków 2000.

Myoo S., (Michał Ostrowicki), *Doświadczenie telematyczne w rzeczywistości elektronicznego realis. Odczuwanie*, „Kultura współczesna”, 2009, 3 (61).

Nietzsche F., *Jutrzenka : myśli o przesądach moralnych*, tłum. S. Wyrzykowski, Nakł. Jakóba Mortkowicza, Warszawa, Kraków 1912.

- Nietzsche F., *Poza dobrem i złem*, tłum. S. Wyrzykowski, Klub Otrycki : Komisja Kształcenia i Wydawnictw RN ZSP, Warszawa 1983.
- Obolevitch T., *Estetyka w rozumieniu Władysława Tatarkiewicza i Aleksego Łosiewa. Próba analizy porównawczej*, „Przegląd Filozoficzny”, Nowa Seria R.23:2014, nr 2, PAN, WF UW, Warszawa 2014.
- Obrazy w umyśle. Studia nad percepcją i wyobraźnią*, red. P. Francuz, Scholar, Warszawa 2007.
- Orosz M., *Światło jako medium twórcze w sztuce Gyorgy Kepesa*, [w:] *The pleasure of light: Gyorgy Kepes i Frank Malina na skrzyżowaniu nauki i sztuki*, red. N. Czegledy, R. Kopeczky, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2011.
- Ortega y Gasset J., *Bunt mas*, MUZA SA, Warszawa 2002.
- Ortega y Gasset J., *Dehumanizacja sztuki i inne eseje*, Czytelnik, Warszawa 1980.
- Osborne H., *Theories of Expression and Communication*, [w:] H. Osborne, *Aesthetics and Art Theory. An Historical Introduction*, Longmans, London 1968.
- Ossowski S., *U podstaw estetyki*, PWN, Warszawa 1958.
- Peirce C.S., *Jak uczynić nasze myśli jasnymi*, [w:] C.S. Peirce, *Wybór Pism semiotycznych*, Polskie Towarzystwo Semiotyczne, Warszawa 1997.
- Pękala T., *Monistyczne i pluralistyczne koncepcje w dziełach sztuki* [w:] M. Wallis, *Wybór pism estetycznych*, Wprowadzenie, wybór i opracowanie T. Pękala, Universitas, Kraków 2004.
- Polit K., *Władza mas: wokół Jose Ortegi y Gasseta i zachodniej cywilizacji*, Wyd. UMCS, Lublin 2022.
- Przybysz P., *O uchwytywaniu piękna. Rola deformacji estetycznych w tworzeniu i percepcji dzieła sztuki w ujęciu neuroestetyki*, [w:] *Mózg i jego umysły*, red. W. Dziarnowska, A. Klawiter, Zysk i S-ka, Poznań 2006.
- Przybysz P., *Wstęp. W stronę neuroestetycznej teorii sztuki*, [w:] *Mózg i jego umysły*, red. W. Dziarnowska, A. Klawiter, Zysk i S-ka, Poznań 2006.
- Quaranta D., *Beyond New Media Art*, Wyd. Link Editions, Brescia 2013.
- Ramandran V.S., Hirstein W., *Nauka wobec zagadnienia sztuki. Neurologiczna teoria doświadczenia estetycznego*, [w:] *Mózg i jego umysły*, red. W. Dziarnowska, A. Klawiter, Wyd. Zysk i S-ka, Poznań 2006.
- Read H., *O pochodzeniu formy w sztuce*, PIW, Warszawa 1974.
- Read H., *Sens sztuki*, Wyd. Wiedza Powszechna, Warszawa 1994.

Reinhardt J., *Zapowiedzi lat sześćdziesiątych*, [w:] *W stronę trzeciej kultury*, red. R. W. Kluszczyński, CSW Łaźnia, Gdańsk 2011.

Rewers E., *Świat Mieszkańców - ciemna obietnica*, [w:] *Pojednanie tożsamości z różnicą?* red. E. Rewers, Wyd. Fundacji Humaniora, Poznań 1995.

Ricoeur P., *Czas i opowieść*, t. 2, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008.

Rorty R., *Konsekwencje pragmatyzmu: eseje z lat 1972-1980*, Wyd. IFiS PAN, Warszawa 1998.

Patrick Tresset. *Rysy ludzkie i sztuka kreatywnych maszyn*, red. R. W. Kluszczyński, CSW Łaźnia, Gdańsk 2014, 2015.

Sartre J.-P., *Byt i nicość. Zarys ontologii fenomenologicznej*, Wydawnictwo „Zielona Sowa”, Kraków 2007.

Schiller F., *Istota piękna*, [w:] M. J. Siemek, *Fryderyk Schiller*, Wiedza Powszechna, Warszawa 1970.

Schollenbeger P., *Doświadczenie estetyczne a fenomenologiczny problem bezpośredniości*, [w:] *Wizje i rewizje*, red. K. Wilkoszewska, Universitas, Kraków 2007.

Schollenberger P., *Granice poznania doświadczenia estetycznego*, Semper, Warszawa 2014.

Schollenberger P., *Przestrzeń w doświadczeniu estetycznym dzieła sztuki*, [w:] *Czas Przestrzeni*, red. K. Wilkoszewska, Universitas, Kraków 2008.

Schollenberger P., *Świadomość, zjawisko, dzieło*, [w:] *Fenomen i przedstawienie. Francuska estetyka fenomenologiczna. Założenia, konteksty*, red. I. Lorenc, M. Salwa, P. Schollenbeger, IFIS PAN, Warszawa 2021.

Schopenhauer A., *Świat jako wola i przedstawienie*, t. 2, PWN, Warszawa 1995.

Shusterman R., *Estetyka pragmatyczna: żywe piękno i refleksja nad sztuką*, Wyd. Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 1998.

Shusterman R., *Praktyka filozofii, filozofia praktyki*, tłum. A. Mitek, red. K. Wilkoszewska, Universitas, Kraków 2000.

Shusterman R., *O końcu i celu doświadczenia estetycznego*, ER(R)GO. Teoria-Literatura-Kultura, 2006, nr 1 (12), s. 129-151, ER(R)GO_Teoria_Literatura_Kultura-r2006-t-n1_(12)-s129-151.pdf (muzhp.pl) [dostęp: 15.03.2019].

Składanek M., *Transmedialność i postmedialność - dialektyka konwergencji oraz dywergencji w nowych mediach*, [w:] *Sztuka w przestrzeni transmedialnej*, red. T. Załuski, Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, Łódź 2010.

Stankiewicz S., *Estetyka pragmatyczna - projekt otwarty*, Universitas, Kraków 2012.

Starzyński W., *Drogi fenomenologii donacji Jean-Luc Mariona: redukcja, intencja, obraz, dar*, „Idea. Studia nad strukturą i rozwojem pojęć filozoficznych”, 2009, t. XXI.

Stelarc: mięso, metal i kod/rozchwyane chimery, red. R. W. Kluszczyński, CSW Łąźnia, Gdańsk 2014.

Statek kosmiczny Ziemia, red. D. Denegri, Wyd. Centrum Sztuki Współczesnej Znaki Czasu, Toruń 2010.

Sterling B., „*The Future of Cyberspace - Wild Frontier vs. Hyperreal Estate*” (1990), [w:] *Ars Electronica: Facing the Future - A Survey of Two Decades*, red. T. Druckrey with Ars Electronica 1999, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London 1999.

Stróżewski W., *Dzieło techniki* [w:] tenże, *Dialektyka twórczości*, PWN, 1983 Kraków.

Stróżewski W., *Estetyka fenomenologiczna*, [w:] *Estetyki filozoficzne XX wieku*, red. K. Wilkoszewska, Universitas, Kraków 2000.

Szczepańska A., *Estetyka Romana Ingardena*, PWN, Warszawa 1989.

Sztuka-Twórczość-Artysta. Wybór pism z filozofii refleksji, wybór, wstęp i red. L. Sosnowski, Collegium Columbinum, Kraków 2011.

Szubka T., *Filozofia analityczna a pragmatyzm*, „Studia Philosophica Wratislaviensia”, t. 6, nr 3, Wyd. Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2011.

Szubka T., *Neopragmatyzm*, Wyd. Naukowe UMK, Toruń 2012.

Tatarkiewicz W., *Dzieje sześciu pojęć: sztuka, piękno, forma, twórczość, odtwórczość, przeżycie estetyczne*, PWN, Warszawa 1988.

Tatarkiewicz W., *Historia estetyki*, t. III, PWN, Warszawa 2009.

Tatarkiewicz W., *Skupienie i marzenie: studia z zakresu estetyki*, Wyd. M. Kot, Kraków 1951.

The Linguistic Turn: Recent Essays in Philosophical Method, red. Rorty R., University of Chicago Press, Chicago 1967.

The Pleasure of Light: Gyorgy Kepes i Frank Malina na skrzyżowaniu nauki i sztuki, red. N. Czegledy, R. Kopeczky, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2011.

The Practice of Art and Science – Experiences and Lesson from the European Digital Art and Science Network, red. Stocker G., Hirsch A. J. , Hatje Cantz Verlag, Berlin 2017.

Tofler A., *Trzecia Fala*, przeł. E. Woydyłło, przedm. W. Osiatyński, PIW, Warszawa 1986.

Troemel B., *Art after after social media*, [w:] *You Are Here – Art After the Internet*, red. O. Kholeif, Manchester : Cornerhouse and Space, London 2014.

Uniwersalny wymiar hermeneutyki, red. A. Przyłębski, Wyd. Humaniora, Poznań 1997.

- Urbaniak M., *Hermeneutyka a kierunki myśli współczesnej. Rozumienie kultury w filozoficznej hermeneutyce, filozofii przyrody i (post)strukturalizmie*, Universitas, Kraków 2014.
- Varela F.J., *The Embodied Mind: Cognitive science and Human Experience*, MIT Press, Cambridge 2017.
- Varela F.J., Thompson E., Rosch E., *The Embodied Mind Cognitive Science and Human Experience*, MIT, Cambridge 1991.
- W stronę trzeciej kultury*, red. R.W. Kluszczyński, CSW Łąźnia, Gdańsk 2011.
- Wallis M., *Differentia specifica przeżycia estetycznego*, [w:] tenże, *Wybór pism estetycznych*, red. T. Pękała, Universitas, Kraków 2004.
- Wallis M., *Przeżycie i wartość: pisma z estetyki i nauki o sztuce 1931-1949*, Wyd. Literackie, Kraków 1968.
- Wallis M., *Sztuka średniowieczna jako język*, [w:] tenże, *Wybór pism estetycznych*, red. T. Pękała, Universitas, Kraków 2004.
- Wilkoszewska K., *Sztuka jako rytm życia : rekonstrukcja filozofii sztuki Johna Deweya*, Wyd. Uniwersytet Jagielloński, Kraków 1988.
- Witkiewicz S. I., *O czystej formie i inne pisma o sztuce / Stanisław Ignacy Witkiewicz*, oprac. J. Degler, PIW, Warszawa 2003.
- Woźniak C., *Martina Heideggera myślenie sztuki*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2014.
- Wójtowicz E., *Sztuka w kulturze postmedialnej*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2016.
- Zeki S., *Blaski i cienie pracy mózgu. O miłości, sztuce i pogoni za szczęściem*, Uniwersytet Warszawski, Warszawa 2012.
- Zeki S., *Inner Vision. An Exploration of Art and Brain*, Oxford University Press, Oxford, New York 1999.
- Żelazny M., *Idea wolności w filozofii Kanta*, Wyd. Comer, Toruń 1993.

Źródła internetowe:

data dostępu 23. 06. 2023

Adorno T., *Aesthetic Theory*, Wyd. Continuum, London NY 2002, s 2-3,
<http://www.sfu.ca/~andrewf/aesthetictheory>

L.B.Alberti, *De Pictura*, 1435, tłum. ang. John R. Spencer. New Haven: Yale University Press. 1970, <http://www.noteaccess.com/Texts/Alberti/index.htm>,

Ars Electronica Collide@CERN Cern,
 <https://ars.electronica.art/mediaservice/files/2011/09/Ars-Electronica-Collide@CERN_EN.pdf>, (<<https://ars.electronica.art/prix/de/collide/>>).
 Ars Electronica w Monoskop, <https://monoskop.org/Ars_Electronica>.
 F.Ball, *Neuroesthetic is killing your soul*, Nature 2013,
 <<https://www.nature.com/articles/nature.2013.12640>>.
 CAVS historia na stronie MIT <<http://act.mit.edu/about-act/history/>>.
 P. Churchland, T. J. Sejnowski, *Perspectives on Cognitive Neuroscience*, *Science*, Nowy Jork 4 November 1988, vol. 242, s. 741-745, wyd. American Association for the Advancement of Science, <<https://patriciachurchland.com/wp-content/uploads/2020/05/1988-Perspectives-On-Cognitive-Neuroscience.pdf>>.
 Bell Ch., *The anatomy and philosophy of expression as connected with the fine arts*, London : John Murray, 1847, Loudon I.S.L.,
 <<https://wellcomecollection.org/works/g7ja928f/items?canvas=11>>.
 Sir Charles Bell and the anatomy of expression, *British Medical Journal*, vol 285, 1985, <<https://www.bmj.com/content/bmj/285/6357/1794.full.pdf>>.
 Turner F., *R. Buckminster Fuller: A Technocrat for the Counterculture* [w:] red. H.Chu, R. G. Trujillo, *New Views on R. Buckminster Fuller*, Stanford University Press, Standford 2009, <<https://fredturner2022.sites.stanford.edu/sites/g/files/sbiybj27111/files/media/file/turner-buckminster-fuller-technocrat-for-the-cc.pdf>>.
 Berleant A., *The Aesthetic Field. A Phenomenology of Aesthetic Experience*, Thomas, Springfield 1970, Cyberedition 2000, <<https://philarchive.org/rec/BERTAF-4>>.
 M. Brocki, *Krótką historia badań antropologicznych nad językiem ciała*, „Zeszyty Etnologii Wrocławskiej”, nr 1, Wrocław 2000, <<https://depot.ceon.pl/handle/123456789/1862>>.
 Celiński P.(red.), *Mindware. Technologie dialogu*, Warsztaty Kultury – Filia Centrum Kultury w Lublinie, WSPiA w Lublinie, Lublin 2012,
 <https://www.academia.edu/38625682/Mindware_Technologie_dialogu>,
 <<http://www.mindware.wspa.pl/>>.
 Certau M. de, *History: Science and Fiction* [w:] *Heterologies: Discourse on the other*, University of Minnesota Press, Minneapolis, London 1986,
 <<https://circulosemiotico.files.wordpress.com/2012/10/michel-de-certeau-heterologies.pdf>>.
 Conway B.R., Rehding A., *Neuroaesthetic and the Trouble with Beauty*, *PlosBilogy*, 2013 Mar, 11(3),

<<https://journals.plos.org/plosbiology/article/file?id=10.1371/journal.pbio.1001504&type=printable>>.

Duch W., *Neuroestetyka i ewolucyjne podstawy przeżyć estetycznych*,

<<http://fizyka.umk.pl/publications/kmk/07-Neuroestetyka.pdf>>.

Duch W., *No to pięknie #1 | Neurony piękna?*, Copernicus

<<https://www.youtube.com/watch?v=uTgFdV7jceo>>, wykład

niektywny <<https://www.fizyka.umk.pl/~duch/Wyklady/Mozg/10-4-wola.htm#decyzje>>.

B. Fontana słuchający LHC, <<https://www.symmetrymagazine.org/article/july-2013/cern-artist-in-residence-develops-ear-for-physics>>.

Foucault M., *Archeology of knowledge*, Pantheon Books, New York 1972,

<https://monoskop.org/images/9/90/Foucault_Michel_Archaeology_of_Knowledge.pdf>.

Foucault M., „*How an experience is born*” [w:] M. Foucault, *Remarks on Marks*.

Conversations with Duccio Trombadori, Semiotext(e), New York 1991,

<https://monoskop.org/images/0/0d/Foucault_Michel_Remarks_on_Marx.pdf>.

Gallese F.V., *Motion, emotion and empathy in estetic experience*, *TRENDS in Cognitive Sciences* Vol.11 No.5, s.197, <<https://academiccommons.columbia.edu/catalog/ac:125567>>.

Goodman N., *Fragmenty z The Languages of Art*, tłum. G. Cendrowska [w:] *Teksty : teoria literatury, krytyka, interpretacja*, PAN, Warszawa 1981, nr 2(56)

<<https://bazhum.muzhp.pl/czasopismo/202/?idno=6696>>.

Goodman N., *The Languages of Art*, The Bobbs-Merrill Company, Indianapolis, New York,

Kansas 1968, <https://monoskop.org/images/1/1b/Goodman_Nelson_Languages_of_Art.pdf>.

Gołębiowska M., *Sensotwórcza rola ciała w samopoznaniu według Maurice'a Merleau-*

Ponty'ego, *Teksty Drugie* 2004, 1-2, s. 237-251, Centrum Humanistyki Cyfrowej, Instytut

Badań Literackich PAN, <[https://rcin.org.pl/Content/52675/PDF/WA248_68618_P-I-](https://rcin.org.pl/Content/52675/PDF/WA248_68618_P-I-2524_golebiew-senso.pdf)

2524_golebiew-senso.pdf>.

Górska I., *Doświadczenie jako próba dzieła – próba siebie*, *Pamiętnik Literacki* 2012, s. 115-

139, <[http://rcin.org.pl/Content/63752/PDF/WA248_81711_P-I-30_gorska-](http://rcin.org.pl/Content/63752/PDF/WA248_81711_P-I-30_gorska-doswiadczenie_o.pdf)

doswiadczenie_o.pdf>.

Higgins D., Higgins H., *Intermedia*, Leonardo, The MIT Press, volume 34, n.1, 2.2001, pp.

49-54, <[https://www.professores.uff.br/ricardobasbaum/wp-](https://www.professores.uff.br/ricardobasbaum/wp-content/uploads/sites/164/2018/05/Higgins_1965.pdf)

content/uploads/sites/164/2018/05/Higgins_1965.pdf>.

Hudzik J. P., *Koncepcja wyobraźni w filozofii Kanta*, [w:] *Sztuka i Filozofia* nr 8, 1994,

<[https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Sztuka_i_Filozofia/Sztuka_i_Filozofia-r1994-](https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Sztuka_i_Filozofia/Sztuka_i_Filozofia-r1994-t8/Sztuka_i_Filozofia-r1994-t8-s93-122/Sztuka_i_Filozofia-r1994-t8-s93-122.pdf)

t8/Sztuka_i_Filozofia-r1994-t8-s93-122/Sztuka_i_Filozofia-r1994-t8-s93-122.pdf>.

- Jasiński B., *Sztuka zamiast filozofii*, „Sztuka i Dokumentacja”, 2012, nr 6, 97-107, <https://bazhum.muzhp.pl/>.
- James W. (*Pojęcia filozoficzne a praktyczne wyniki*) *Philosophical Conceptions and Practical Results* odczyt z 1898, <<http://www.sady.up.krakow.pl/fil.james.pojecia.filozoficzne.htm>>.
- Kac E., *Foundation and Development of Robotic Art*, „Art Journal”, 1997, vol. 56, No. 3, <http://beausievers.com/bhqfu/computer_art/readings/kac-robotic_art.pdf>.
- Drucker J., *Digital Reflections: The Dialogue of Art and Technology*, „Art Journal”, 1997, vol. 56, No. 3, s. 60-67.
- Kaniowski A. M., *Filozofia po lingwistycznym zwrocie*, Teksty Drugie: teoria literatury, krytyka, interpretacja nr 5-6, 93-105, <<https://bazhum.muzhp.pl/>>.
- Kaśkiewicz K., Żelazny M., *Dwoisty sens Kantowskiego pojmowania wartości estetycznych*, [w:] *Studia z historii filozofii*, 4(9) 2018, <<http://dx.doi.org/10.12775/szhf.2018.056>>.
- Kay A., Goldberg A., *Personal Dynamic media* [w:] *Computer*, March 1977, 10 (3):31-41, <<http://augmentingcognition.com/assets/Kay1977.pdf>>.
- Kazimierska-Jerzyk W., *Obraz a idea. Estetycznoantropologiczne paradoksy sztuki konceptualnej*, <<https://bazhum.muzhp.pl/>>.
- Kelly A., *Zniszczenie idoli: Aleksander Hercen i Franciszek Bacon*, Przegląd Filozoficzny – Nowa Seria R. 29: 2020, Nr 1 (113), <https://pf.uw.edu.pl/images/NUMERY_PDF/113/2020-01-PFIL-11-Kelly.pdf>.
- Kemp G., *Collingwood Aesthetics*, The Stanford Encyclopedia of Philosophy, <<https://plato.stanford.edu/archives/win2012/entries/colingwood-aesthetisc/>>.
- Kemp G., *Croce's Aesthetics*, The Stanford Encyclopedia of Philosophy, <<https://plato.stanford.edu/archives/win2012/entries/croce-aesthetisc/>>.
- Kępińska A., „*Dosięgnąć »niemożliwego«*”, *Kultura Współczesna. Teoria, Interpretacje, Praktyka*, 1999, nr 3(21), <https://nck.pl/upload/archiwum_kw_files/artykuly/506.pdf>.
- Kilanowski M., *Doświadczenie, natura, kultura. Wokół Experience and Nature Johna Dewey'a.*, *Ruch filozoficzny*, tom LXII, nr 4, 2005, <<https://repozytorium.umk.pl/handle/item/1013>>.
- Kluszczyński R., *Paradygmat sztuki nowych mediów*, „Kwartalnik Filmowy”, 2014, nr 85, <https://www.academia.edu/11415106/Paradygmat_sztuk_nowych_medi%C3%B3w>.
- Konieczny P., *Historia Komunikacji: od mowy do Internetu*, 2005, <<https://histmag.org/Historia-komunikacji-od-mowy-do-Internetu-744>>.
- Kowalczyk S., *Koncepcja człowieka i społeczeństwa Fryderyka Nietzgo*, *Roczniki Nauk Społecznych*, tom XVI-XVII, zeszyt 1988-1989,

<file:///C:/Users/Dell/Downloads/Koncepcja_cz%C5%82owieka_i_spo%C5%82ecze%C5%84stwa%20(2).pdf>

Kowalska M., *Relacja cielesność – rzeczywistość jako rodzaj doświadczenia w filozofii Maurice'a Merleau-Ponty'ego i jego odniesienie do widzenia obrazu malarskiego*,

Humaniora. Czasopismo Internetowe Nr 1

(5)/2014, <http://humaniora.amu.edu.pl/sites/default/files/humaniora/Humaniora%20nr%205/Hum_1_2014_Kowalska.pdf>.

Krauss R., *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*, wyd. Thames & Hudson, Londyn

1999, <https://artecontemporaneaehc.files.wordpress.com/2016/10/krauss_voyage-on-the-north-sea.pdf>.

Krueger, M.W. 1991. *Artificial Reality II*. Reading, Mass: Addison-Wesley Publishing Company., <<https://archive.org/details/artificialrealit00krue/mode/2up>>.

Krueger M.W., *Introduction* [w:] M.W. Krueger, *Computer controlled responsive environments*, University of Wisconsin--Madison, Wisconsin 1976,

<<https://www.proquest.com/openview/adf0a92dbc11468660142ab77c4fea33/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>>.

Livingstone M., *Light Vision*, Harvard Medical Alumni Bulletin, Autumn 2003,

<<https://switkes.chemistry.ucsc.edu/teaching/CROWN85/literature/lightvision.pdf>>.

Livingstone M., *What Can Art Tell Us About the Human Brain?*, University of California

2014, <<https://www.youtube.com/watch?v=fwPqSxR-Z5E>>.

Lossky N., Duddington N., *The metaphysics of the Stoics*, "Journal of Philosophical Studies", Vol. 4, No. 16, Cambridge University Press, Cambridge 1929, s.

481, <https://www.jstor.org/stable/3745801>.

Maj A., *Niezwykły tandem - rzecz o Franciszce i Stefanie Themersonach*,

<<https://gazeta.us.edu.pl/node/220701>>.

Manovich L., *Post-media aesthetic*, <http://manovich.net/index.php/projects/post-media-aesthetics>

Markowska M., *Interpretacja jako rozumienie w ujęciu Wilhelma Diltheya* [w:] red. M. Ples, P. Nowara, *Czasopismo Filozoficzne nr 2, 2002*, Internetowy Periodyk Naukowy przy IF UŚ,

<https://www.academia.edu/3333726/Interpretacja_jako_rozumienie_w_uj%C4%99ciu_Wilhelma_Diltheya>.

Mattern M., *John Dewey, Art and Public Life*, The Journal of Politics 61.01, Political Science Faculty Articles and Research, Chapman University 1999, California- Orange, <http://digitalcommons.chapman.edu/polisci_articles>.

Mudyń K., *O wielości rzeczywistości w koncepcji Leona Chwistka*, Przegląd Filozoficzny, 2003, nr 1(45), s.101-112, <<https://www.uj.edu.pl/documents/1749407/6262afb8-79b7-4bd1-8d8e-eb4d7710625b>>.

Myoo S. (M. Ostrowicki) *Teoria sytuacji estetycznej M. Golaszewskiej jako fundament estetyki*, <http://www.sideymyoo.art.pl/old/Teoria_sytuacji_estetycznej.pdf>.

Naar H., *Art and Emotion*, Internet Encyclopedia of Philosophy, <<https://iep.utm.edu/art-and-emotion/>>.

Onians J., Ferine E., *Neuroways of Seeing*, <<https://www.tate.org.uk/tate-etc/issue-13-summer-2008/neuro-ways-seeing>>.

Paradiso J.A., *The Brain Opera Technology: New Instruments and Gestural Sensors for Musical Interaction and Performance*, 1998, Journal of New Music Research, USA, <https://web.media.mit.edu/~tod/media/pdfs/BrainOperaTech_Paradiso.pdf>.

Pękala T., *Czy istnieje polski model uprawiania estetyki? : o estetyce Michała Wallisa*, Sztuka i Filozofia 11, 1996, s 176, <https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Sztuka_i_Filozofia/Sztuka_i_Filozofia-r1996-t11/Sztuka_i_Filozofia-r1996-t11-s176-190/Sztuka_i_Filozofia-r1996-t11-s176-190.pdf>.

Popowa M., *I feel, Therefore I Am: Neuroscientist Antonio Damasio on Consciousness as a Full Body problem*, 2021, <www.themarginalian.org/2021/12/24/feeling-knowing-damasio>.

Rogers S.M., *Herbert Read Says From Strats At Crossroads of Consciousness*, 1964, *The Harvard Crimson*, <thecrimson.com/article/1964/4/11/hebert-read-says-form-starts-at/>.

Rosenberg H., *The american action painters*, 1952, ARTnews, <<https://www.csus.edu/indiv/o/obriene/art112/readings/rosenberg%20american%20action%20painters.pdf>>.

Rorty R., *Wittgenstein i zwrot lingwistyczny*, Homo Communicativus, 2007, 1(2), UAM, Poznań 2007, <<https://www.owskiak.org/wp-content/uploads/2022/04/homocommunicativus2.pdf>>.

Santoro G., Wood M. D., Merlo L., Anastasi G., Tomasello F., Germano A., *The Anatomic Location of the Soul From the Heart, Through the brain, To the Whole Body, and beyond: A Journey Through Western History, Science, and Philosophy*, Neurosurgery, Vol. 64, No. 4, s. 634, źródło: National Library of Medicine (Washington) <<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/19834368/>>.

Scarlinzi A., X. Escribano X. (contr.) et al (ed.), *Embodied aesthetics: proceedings of the 1st International Conference on Aesthetics and the Embodied Mind*, 26th-28th August 2013, Philosophy and culture, vol. 34, Leiden, Netherlands 2014, Brill, (BG UMCS online).

Scott J., *The evidence of experience*, *Critical Inquiry* 17, 1991, University of Chicago Press, <https://lucian.uchicago.edu/blogs/ea-media-project/files/2018/02/Scott_TheEvidence_1991.pdf>.

Shusterman R., *O końcu i celu celu doświadczenia estetycznego*, *ER(R)GO. Teoria–Literatura–Kultura* nr 1 (12), Wyd. U.Ś., Katowice 2006, <<https://bazhum.muzhp.pl/czasopismo/652/?idno=15288>>.

Siuda K.J., Siemieniuk K., Grabowska A., *Neurobiologiczne podstawy empatii*, *Neuropsychiatria i Neuropsychologia* 2009: 4,2:51-58, <<https://www.termedia.pl/Journal/-46/pdf-13438-1?filename=Neurobiologiczne.pdf>>.

Składanek M., *Tworzywo bez właściwości – technologia cyfrowa jako metamedium.*, *Przegląd Kulturoznawczy* 2011, Kraków, Wyd. UJ, Nr 1(9), s. 39, <<http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.ojs-issn-2084-3860>>.

Skrobas A., *Sztuka w ujęciu Ortegi Gasset*, *Annales VOL. XXXVIII*, Wyd. UMCS, Lublin 2013, <<https://publisherspanel.com/api/files/view/36887.pdf>>.

Słodownik A., *Ars Electronica 2012: Codziennik [5]*, *dwutygodnik.com*, 2012, <<https://www.dwutygodnik.com/artukul/3904-ars-electronica-2012codziennik-5.html?print=1>>.

Smuts A., *Art and Negative Affect*, *Philosophy Compass* 4/1 (2009): 39–55, Blackwell Publishing, <<https://philarchive.org/archive/SMUAAN>>.

Speht R., *Pojęcie wzniosłości w filozofii Kanta*, *Studia z historii Filozofii*, 2(4) 2013, <<http://dx.doi.org/10.12775/szhf.2013.025>>.

Szabat M., *Archeologia widzialnego i niewidzialnego*, *Diametros* nr 28, 63-81, 2011, <<https://www.bazhum.muzhp.pl/media/files/Diametros/Diametros-r2011-t-n28/Diametros-r2011-t-n28-s63-81/Diametros-r2011-t-n28-s63-81.pdf>>.

Tomasz z Akwinu św., *Summa teologiczna*, I, <http://katedra.uksw.edu.pl/suma/suma_indeks.htm>.

Thuczek K., *Gdzie się kończy sztuka? – rozważania nad etycznym i estetycznym wymiarem sztuki współczesnej*, *Civitas Hominibus: rocznik filozoficzno społeczny* 3, 149-158, 2008, <bazhum.muzhp.pl>.

Triscott N., 2015, *High Energy Interactions: how to be an artist at CERN*, <<http://nicola-triscott.org/2015/06/27/high-energy-interactions-how-to-be-an-artist-at-cern/>>.

Williams S. C. P., *DNA tape recorder stores a cell's memories*,
<<http://news.sciencemag.org/biology/2014/11/dna-tape-recorder-stores-cells-memories>>.

Wilson M., *Six views of embodied cognition*. *Psychonomic Bulletin & Review* 9(4), 2002,
<<https://philarchive.org/archive/ADAEC-2>>.

Zawojski P., 2000, *Destrukcja versus wspomaganie ciała w cyberprzestrzeni. Przypadek Stelarca*, „Kultura Współczesna”, nr 1–2, <<http://www.zawojski.com/2006/04/19/destrukcja-versus-wspomaganie-ciala-w-cyberprzestrzeni-przypadek-stelarca/>>.

Zawojski P., *Ciało jako interfejs. O kilku(nie)przypadkowych sytuacjach w których stają się (współ)twórcą.*[w:] *Media. Ciało. Pamięć. O współczesnych tożsamościach kulturowych*. red. A. Gwóźdź, A. Nieracka-Ćwikiel. Instytut im. A. Mickiewicza, Warszawa 2006,
<<http://www.zawojski.com/2006/04/19/cialo-jako-interfejs-o-kilku-nieprzypadkowych-sytuacjach-w-ktorych-staje-sie-wspoltworca/>>.

A. Zbylut, *Ingerencja w obraz fotograficzny jako strategia artystyczna od Hippolita Bayarda do sztuki postinternetowej*, *Rynek – Społeczeństwo – Kultura* | nr 4(16)/2015,
<<http://www.kwartalniki.rsk.pl/assets/rsk4-2015-zbylut.pdf>>.

Maciej H. Zdanowicz, *Refleksja konceptualna w sztuce polskiej. Doświadczenia dyskursu: 1965-1975*, red. Paweł Polit i Piotr Woźniakiewicz (Warszawa: CSW Zamek Ujazdowski, 2000), 10. Kat. Wyst., <<https://bazhum.muzhp.pl/>>.

M. Zientarska, *Rozum i emocje w filozofii współczesnej Konferencja filozoficzna: 4-5 listopada 2005*; New York University, *Przegląd Filozoficzny – Nowa Seria* R.15:2006, Nr 1 (57), <https://pf.uw.edu.pl/images/NUMERY_PDF/057/PF_2006-R15_117_Zientarska.pdf>.

Ziółkowska-Juś A., *Prawda fikcji literackiej w świetle hermeneutyki Paula Ricoeura*, *Diametros* 42 (2014): 2, <<https://bazhum.muzhp.pl/>>.

Materiały pomocnicze, data dost. 23. 06. 2023:

AARON (robot H.Cohen'a): <<https://www.youtube.com/watch?v=MwHQx9BrHQc>>.

Abramović M., *Rhythm 0*, 1974r, Studio Morra, Neapol, *Art in context*, 21,06.2022:

<<https://artincontext.org/rhythm-0/>>.

Academia Electronica: <<http://www.academia-electronica.net/#>>.

Arns I., *Minus Delta t << Bangkok-Projekt >>*, Medien Kunz Netz:

<<http://www.medienkuntz.de/works/bangkok-projekt/>>.

Ars Electronica, 1982, <<https://ars.electronica.art/press/en/2019/09/04/ars-and-the-city/>>.

Art&Science Meeting, <<http://www.artandsciencemeeting.pl/>>.

Arstechnica, <<https://arstechnica.com/gaming/2017/10/returning-to-second-life/>>

Ascott R., *La plissure du text*, <<http://alien.mur.at/rax/ARTEX/PLISSURE/plissure.html>>.

Ascott R. et al, *La Plissure du Texte*, timeline (oś czasu), <http://telematic.walkerart.org/timelin_ascott.html>.

Ascott R., *LPDT2*, <<http://www.i-dat.org/roy-ascott-indaf-lpdt2syncretica/>, <http://lpdt2.blogspot.com/>>.

Ayiter E., Moswitzer M., Oh S., *LPDT2: La Plissure du Texte*, Studylib, Art & Humanities, <<http://studylib.net/doc/15671752/'lpdt2'--la-plissure-du-texte-2-elif-ayiter-stefan-glasau...>>.

Ben-Ary G., *Bio Kino* zdjęcie, <http://guybenary.com/work/bio-kino/#Elements_of_Bio-Kino>.

Ben-Ary G. *cellF*, <<https://www.youtube.com/watch?v=1G-vk5QWRsg>>.

Ben-Ary G., *Fish & Chips* (2001), <<http://www.fishandchips.uwa.edu.au/project.html>>.

Ben Ary G., *In-potentia*, <<https://www.youtube.com/watch?v=99S6TEDT0w8>>.

Ben-Ary G., MEART, <<https://www.youtube.com/watch?v=PM5Ui5KwmXQ>>.

Ben-Ary G., *Silent Barrage (Cichy natłok)*, <<https://www.youtube.com/watch?v=aaIJoXIXHZM>>.

Ben-Ary G., *Snowflake*, <<https://vimeo.com/128319458>>.

Bird A., *DNA methylation patterns and epigenetic memory*, <<http://genesdev.cshlp.org/content/16/1/6.full>>.

Bismarck J. von w CERN, <<http://arts.web.cern.ch/julius-von-bismarck>>.

Bonačić V., <<http://dada.compart-bremen.de/item/agent/>>.

M. Brocki, *Krótką historia badań antropologicznych nad językiem ciała*, „Zeszyty Etnologii Wrocławskiej”, nr 1, 2000, <<https://depot.ceon.pl/handle/12346789/1862>>

Brick D., « Que le cheval vive en moi » ou quand l’art contemporain explore « la part animale », *Le blog culture de Danielle Birck*, 2011, <<https://debelleschoses.com/2011/04/16/%C2%AB-que-le-cheval-vive-en-moi-%C2%BB-ou-quand-l%E2%80%99art-contemporain-explore-%C2%AB-la-part-animale-%C2%BB/>>.

Calder A., *Art in Motion: Alexander Calder's Kinetic Sculptures*, <<https://www.anothermag.com/art-photography/8014/art-in-motion-alexander-calders-kinetic-sculptures>>.

Calder A., *Cirque Calder*, <<http://www.openculture.com/2013/08/discover-alexander-calders-circus-one-of-the-beloved-works-at-the-whitney-museum-of-american-art.html>>.

Christensen T., *Can Your DNA Change During Your Life?*, 2023, <<https://www.allthescience.org/can-your-dna-change-during-your-life.htm>>.

Coxeter i Escher, <http://prac.im.pwr.wroc.pl/~zak/Coxeter_i_Escher.pdf>.

Cicadas (Cykady), <<http://mobilelab.ca/portage/projects-cicada.html>>.

Baraga Bricelj M., *Public Avatar*, 1-2.10.2011 w Lublinie, <<http://www.mindware.art.pl/projects.php?p=7>>.

strona pracy: <<http://www.public-avatar.com/?page=about>>.

Dullart C., <<http://rhizome.org/editorial/2013/sep/5/letter-jennifer-knoll>>.

Indreica E., *Artistic language in non-verbal Communications*, Bulletin of the Transilvania University of Brasov, vol.2(51) - 2009, Series VII: Social Sciences and Law, <https://www.researchgate.net/publication/46817956_Artistic_Language_in_Non-Verbal_Communication>.

ESO, <<https://www.eso.org/public/poland/about-eso/>>.

European Digital Art and Science Network, <<https://en.unesco.org/creativity/policy-monitoring-platform/european-digital-art-science>>.

Firstfloor.org, <<http://www.firstfloor.org/indexx.html>>.

Fleischmann, M., Strauss, W., *On the Development of netzspannung.org – An Online Archive and Transfer Instrument for Communicating Digital Art and Culture*, <https://www.academia.edu/23731707/Fleischmann_M_Strauss_W_On_the_Development_of_netzspannung_org_An_Online_Archive_and_Transfer_Instrument_for_Communicating_Digital_Art_and_Culture>, <netzspannung.org>.

Fontana B. na rezydencji w CERN, <<http://arts.web.cern.ch/bill-fontana>>.

Fritz D., *Vladimir Bonacic - the early works, Zagreb 1968-1971*, Croatian Society of Architects, Zagreb 2006, <http://darkofritz.net/text/CIP_no.07-08-2006_Fritz_Bonacic.pdf>.

Fuller B., biografia, <<https://bfi.org/about-fuller/biography>>.

Goławski P., *Emocje robotów*, Polskie Radio Nauka, Informacje naukowe, 2008, <<https://www.polskieradio.pl/23/266/artykul/177482,emocje-robotow>>

Hepper P.G., Wells D.L., Lynch C., *Prenatal thumb sucking is related to postnatal handedness*, Neuropsychologia Volume 43, Issue 3, 2005, <<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0028393204002428?via%3Dihub>>.

The Hijack Project, <<http://www.hijack.org/>>.

Hirschfeld E., *Can animals create art?*, 2008, blog: Marxist theory of art. Humanity makes itself, <<http://marxist-theory-of-art.blogspot.com/search/label/Animal%20art>>.

Huhtamo E., *Od wszechogarniajacego do efemerycznego: sztuka publicznych interwencji*, Los Angeles 2004, video.wrocenter.pl, <<http://video.wrocenter.pl/tekst/m2m/od-wszechogarniajacego-do-efemerycznego-sztuka-publicznych-interwencji/>>.

historia komputera <<http://www.komputer.cuprum.pl/historia/10-historia-komputera-chronologicznie.html>>.

Hui-Wen Chuah S., Yu J., The power of emotion in human-robot interaction, *Journal of Retailing and Consumer Services*, Vol. 61, 2012,

<<https://sciencedirect/science/article/pii/S09696989210017X>>.

Jansen T., *Strandbeest*, <<https://www.strandbeest.com>>.

E.Indreica, *Artistic language in non-verbal Communications*, Bulletin of the Transilvania University of Brasov, vol.2(51) - 2009, Series VII: Social Sciences and

Law, <https://www.researchgate.net/publication/46817956_Artistic_Language_in_Non-Verbal_Communication>.

K-456 robot, <<https://www.youtube.com/watch?v=6K4zTxGrtrc>>.

Kepes G., *Flame Orchard*, zdj. pracy, <<http://act.mit.edu/cavs/group/eK6FhM3pjoEIP42GlsLdRz>>.

Kepes G., *Language of Vision*,

<https://monoskop.org/images/a/af/Kepes_Gyorgy_Language_of_Vision.pdf>.

Kepes G., *Light Mural* dla KLM, Nowy Jork, 1959, <<https://artelectronicmedia.com/artwork/light-mural-for-klm/>>.

Knight H., *Roy Ascott @ INDAF LPDT2/Syncretica*, <<https://i-dat.org/roy-ascott-indaf-lpdt2syncretica/>>.

KR+cF Knowbotic Research, SMDK - SimulationSpace of Mobile Datasounds,

<<https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/smdk-simulationSpace-of-mobile-datasounds.html>, <http://interface.khm.de/index.php/people/lab3-staff/prof-dr-georg-trogemann/index.html>>.

E. Kulczycki, *Interaktywna publikacja naukowa : Mindware. Technologie dialogu. Warto?*, 2012, <https://ekulczycki.pl/teoria_komunikacji/interaktywna-publikacja-naukowa-mindware-technologie-dialogu-warto/>.

Leonardo, <<https://www.leonardo.info/>>.

Livingstone Lab, <ivingstone.hms.harvard.edu>.

A. Link A., *Aiolos*, <<http://www.mindware.art.pl/projects.php?p=2>>,

<<http://www.mindware.art.pl/gallery/1/>>.

Lovelace A. biografia, <<https://www.biography.com/scholar/ada-lovelace>>.

Luty J., *Do Animals Make Art. or the Evolutionary Continuity of Species: A Case for Unikenes*, Avant, Vol. VIII, No.1/2017, <<https://avant.edu.pl/wp-content/uploads/Luty-Do-Animals-Make-Art.pdf>>.

Spector N. , *Marina Abramović*, Muzeum Guggenheim, <<https://www.guggenheim.org/artwork/5190>>.

Machover T., <<https://web.media.mit.edu/~tod/bio.html>>.

Maksylewicz P., *Kreska*, Instalacja interaktywna, 2014, <<http://www.intermedia.asp.krakow.pl/dyplomy/kreska>>.

Malina F., *The Cosmos*, <<https://www.youtube.com/watch?v=zNm7ysvp6P4>>.

Malina F., *Mobile Mosaic I*, <<https://www.youtube.com/watch?v=FpKl-EpvXMM>>.

Malina F. w Kassak Lajos, <<https://www.avantgarde-museum.com/en/museum/collection/kassak-lajos~pe4445/>>.

Malina R., <<https://diatrobe.com>>.

Malina F., historia, <<https://www.olats.org/pionniers/malina/bdd/oeuvre.php?oi=1786>>.

McCray P.W., *Frank Malinas life as an artist*, <<https://spectrum.ieee.org/tech-talk/geek-life/history/rocketeer-frank-malinas-life-as-an-artist>>.

Medialna Wioska, Ars Electronica, <<http://www.medienkunstnetz.de/works/piazza-virtuale/>>.

Mindware, <<http://www.mindware.art.pl/about.php?p=1>>.

Międzynarodowa Federacja Astronautyczna, <<http://www.iafastro.org/about/history/>>.

Moholy-Nagy L., *Light-Space Modulator*, <<http://artelectronicmedia.com/artwork/light-space-modulator>>, <<https://www.youtube.com/watch?v=ByJ3r39JNBA>>.

NASA, <<https://www.nasa.gov/specials/timeline/>>.

NASA, historia Sputnika 1, <<https://www.hq.nasa.gov/office/pao/History/sputnik/siddiqi.html>>.

Pape D. , *Crayoland*, <<https://www.youtube.com/watch?v=FQdV0KN0aQQ>>.

Pessoa F., lista heteronimów, <http://fampeople.com/cat-fernando-pessoa_3>.

Ramachandran V, Center for Brain and Cognition University of California, San Diego, <<http://cbc.ucsd.edu/ramabio.html>>.

Redolfi M. , *Liquid Cities*, <<https://vimeo.com/7900625>>.

Schöffner N., CYSP 1959, <<https://www.youtube.com/watch?v=gJD27tJLoaQ>>.

Schöffner N., *Wieża cybernetyczna z 1961*, <<http://www.youtube.com/watch?v=y1nHehuu7Jw>>.

Shepard M., *CCD-Me-Not Umbrella* , strona pracy, <<http://survival.sentientcity.net/umbrella.html>>.

Stellarc, *Exoskeleton*, <<https://www.youtube.com/watch?v=rTOGHVmye-A>>

Stellarc, *Ping body* (DEAF96), <<https://www.youtube.com/watch?v=wTYYYJZG0f68>>.

Tambellini A. <<https://www.aldotambellini.com/>>.

Tanni V., *the-first-catastrophe-of-the-21st-century* <https://www.valentinatanni.com/the-first-catastrophe-of-the-21st-century/>

Tenet JC S, *proteza do tatuowania*, <ripleys.com/weird-news/jc-sheitan-tenet/>.

Tresset P., *6 robots named Paul*, <<https://www.youtube.com/watch?v=EH0WFkcZNDg>>.

Tresset P., *Robot Peter*, <<https://www.youtube.com/watch?v=8a7TQclLsfU>>.

Themerson S., Themerson F., *The Eye and The Ear*,
<<https://www.youtube.com/watch?v=Lk2M1jUNq1U>>.

S. Themerson , F.Themerson, *Drobiazg melodyjny*,
<<https://artmuseum.pl/pl/filmoteka/praca/checefsky-bruce-moment-musical>>.

Urban Mobs, <<http://www.urbanmobs.fr/en/>>.

Vorn B., *DSM-VI*, <<https://vimeo.com/280836170>>.

Vorn B., *Espace Vectoriel*, <https://www.youtube.com/watch?v=P7Fd_-idiyE>.

Vorn B., *Evil/Life*, <<https://www.youtube.com/watch?v=XZY-xGHrd-M>>.

Vorn B., *Grace State Machines*(Maszyny w Stanie Łaski),
<<https://www.youtube.com/watch?v=ysbttbDDy9c>>

Vorn B., *The Frenchman Lake*, <<http://billvorn.concordia.ca/robography/TFL.html>>.

Vorn B., *The Frenchman Lake*, <<https://www.youtube.com/watch?v=bnb4YowfXmY>>.

Vorn B., *Histeric Maschine* (Maszyna
Histeryczna), <<https://www.youtube.com/watch?v=TbEIwOI-hYM>>.

Vorn B., *Inferno*, <<https://vimeo.com/130670526>>.

Vorn B., *La Cour des Miracles*, <<https://www.youtube.com/watch?v=14Y-OP4v3EY>>.

Vorn B., *Partie de chase (Polowanie)*, zdjęcie,
<<http://billvorn.concordia.ca/robography/Partiede chasseF.html>>.

Vorn B., *Le Proces*, <<https://vimeo.com/127681174>>.

Vorn B., *Red Light*, <https://www.youtube.com/watch?v=_QJyt6d77e4>.

Vorn B., *roboty w Copacabanie*, <<https://vimeo.com/322840240>>.

Tze- Fei Wong J., „*A Co-Evolution Theory of the Genetic Code*”, *Proc Natl Acad Sci U S A*.
1975 May; 72(5), <<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC432657/>>.

Wywiad z Julią Hartwig, <<https://www.youtube.com/watch?v=iX15WWcfDvo>>.

Zeki S. na UCL, <www.ucl.ac.uk/biosciences/people/semir-zeki>.