

# Roman Bromboszcz

---

## Nawigacja a labirynt : teoria multimediów w kontekście potrzeby podróżowania

---

Panoptikum nr 8 (15), 261-275

---

2009

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach  
dozwolonego użytku.

# Roman Bromboszcz

## Nawigacja a labirynt. Teoria multimediiów w kontekście potrzeby podróżowania

W poniższym tekście korzystam z idei podróży. Ze zwiedzaniem i podróżowaniem łączę temat nawigacji. Punktem wyjścia do opisu tych strategii jest dla mnie „baza danych”, pojęcie zaczerpnięte z *Języka nowych mediów* Lva Manovicha. Dookreślam je poprzez pojęcie porządku, uważając, że interpretacja bazy danych jest jej uporządkowaniem. Zwiedzanie, podróżowanie i nawigacja są interpretowaniem przestrzeni. Każda z tych czynności porządkuje przestrzeń w „ruchu syntezy”, obejmując wszystko „z góry”, w wyobraźni, w natychmiastowości i symultaniczności „wdrukowanej mapy”.

Będę przyglądał się też kategorii „(multi)mediów” jako reprezentatywnej dla badań nad nawigacją w Internecie. Zaproponował ją Ryszard Kluszczyński, dla którego „multimedia” stanowią w istocie główny przedmiot teorii. W słowniku współczesności „multimedia” są kategorią uprzywilejowaną, jednocześnie bardzo pojemną i wyjątkową. W postępowaniu naukowym media i multimedia są dla mnie równie ważne jak dla autora, którego teksty będę analizował i interpretował. Uznaję tę kategorię za propozycję nazewnictwa konkurencyjną wobec innych pojęć, takich jak „nowe media” czy „elektryczność”. Nie staram się tych pojęć stosować wymiennie. Usiłuję je rozgraniczyć.

Interesować będą mnie również pewne formy kulturowe. Nazwę je ramami doświadczenia. W *Spółeczeństwie informacyjnym. Cyberkulturze. Sztuce multimediiów* Kluszczyński formułuje odpowiedzi na pytania nurtujące teorię komunikowania<sup>1</sup>. Poświęca uwagę sztuce medialnej (kino, fotografia) i multimedialnej (wideo, net art). Opisuje realizacje artystyczne ciekawych artystów. Chociaż w innych pracach autor podejmuje bardziej szczegółowe badania – przykładowo, opisując polską sztukę awangardową w *Obrazach na wolności. Studiach z historii sztuk medialnych w Polsce*, daje dowody kompetencji w bogato zilustrowanej literaturze historii sztuki i estetyki<sup>2</sup> – ostatecznie projekt przeprowadzony w *Spółeczeństwie informacyjnym* należy do najbardziej ambitnych.

Istnieją dwie odpowiedzi na pytanie, jak uzasadnić uprzywilejowanie „multimediiów” w tekstach Kluszczyńskiego. Autor, zajmując się filmem i wideo, przeszedł do uogólnienia, które parafrazuje właśnie zbitka wyrazowa „(multi)media”. Co oznaczają owe nawiasy?<sup>3</sup> Kontynuację czy dyskontynuację? Czy multimedia są nową generacją, czy tylko słabym wzmocnieniem istniejących już efektów nowych mediów? Wydaje się, że ta parafraza wyraża słabość, niemoc solidnego, dyferencjalnego nazwania. Zamiast „multimediiów” proponuję terminy „elektryczność” i „nowe media”. Do tego sporu wewnątrz labiryntu dojdę w dalszej części tekstu.

Pierwszy kierunek poszukiwań dla tematu podróży widziałbym w powiązaniach między drogą turysty a konkurencją korporacji, która chce handlować euforią. Drugi kierunek biegnie w stronę problemów sztucznego życia, które rozrasta się poprzez horyzontalne współżycie, współrozumienie, współfundowanie. Dla Kluszczyńskiego fundamentalne jest rozumienie siebie nawzajem w komunikacji między-kulturowej wewnątrz „rozpływania się” partykularyzmów<sup>4</sup>.

Twierdzę, że współczesny odbiorca jest nieczuły (zanestetyzowany) wobec fizycznych aspektów labiryntu, w którym przebywa, przemieszczając się z miejsca na miejsce – zarówno w sieci WWW, jak i w mieście. W teorii Kluszczyńskiego medium znika. Można tak powiedzieć dlatego, że Kluszczyński przyjmuje semiotyczne ramy komunikacji, ramy fizjologiczne i estetyczne biorąc w nawias. Wymienia trzy typy komunikowania. Typ *quasi*-bezpośredni występujący pomiędzy jednostkami w sieci. Typ pośredni występujący tam, gdzie mamy kontakt z CD-ROM-em, DVD lub WWW<sup>5</sup>. W sposób zawołowany wyróżnia też typ trzeci, intrapersonalny, dotyczący samorozumienia siebie i zespolenia w jedno odbiorcy i nadawcy<sup>6</sup>.

Omówmy pokrótce każdy z wymienionych typów. Pierwszy dotyczy komunikacji między jednostkami, w której partnerzy posługują się pewnymi pośrednikami, takimi jak witryny WWW, w celu wymiany lub podróży. Drugi dotyczy rozpoznania tego, co można wygenerować w kontakcie z nośnikiem, środkiem do generowania znaczeń i samowiedzy. W trzecim widzimy pozbawiony zapośredniczenia proces porozumiewania się jednostki z samą sobą za pomocą reprezentacji, jaką wytwarza w wyobraźni. Reprezentacja zostaje potraktowana jako wcielenie, kiedy zyskuje parametry liczbowe jak awatar w rzeczywistości wirtualnej.

Drugi i trzeci z typów komunikowania stają się różne tylko, jeśli przyjmiemy za istniejące fizyczne podłoże komunikatu, energię i informację, jeśli przyjmiemy, że CD-ROM, DVD i WWW to nośniki, które działają za sprawą wykorzystania energii i uporządkowania informacji. W perspektywie Kluszczyńskiego dzieło sztuki zostaje zdematerializowane<sup>7</sup>. Główny przedmiot teorii zaproponowanej w *Spoleczeństwie informatycznym* zostaje niedookreślony jako układ-kontekst<sup>8</sup>. Kontekst jest pretekstem do doświadczenia, które formuje odbiorca. Widz podąża drogą inwencji, produktywności, emancypacji i zadowolenia.

Istnieje jeszcze jeden typ komunikacji – poza tym opisanym przez Kluszczyńskiego: droga, którą odbywamy w grach komputerowych takich jak Quake, w formie labiryntu. Wymienione typy komunikacji posługują się rozróżnieniem na osoby i zapośredniczenia. W każdym z typów, jeśli się temu przyjrzeć uważnie, mamy do czynienia z siłą, która jednoczy wielość kulturową postulowanych wirtualnych powiązań i odesłań hipertekstu<sup>9</sup>. Wiemy, że droga, którą podejmuje internauta, jest wielokierunkowa, rozwidlająca się jak labirynt, jak szlak w wędrowce. Labirynt jako taki nie jest dostrzegany, ponieważ wyświetlają się nam konkretne miejsca, konkretne witryny.

Nawigacja w sieci WWW nie ma w sobie zbyt wiele z podróży. Dlaczego? Dla porównania nawigacja samolotem polega na przebyciu drogi, która dobiega do celu w konkretnym, statycznym miejscu. Tak rozumiana droga rozciąga się pomiędzy miejscami. Miejsce wyklucza dynamikę drogi, jest spoczynkiem. W Internecie ta hierarchia zostaje zachwiana poprzez zlikwidowanie przestrzennego dystansu pomiędzy miejscami. Miejscem w Internecie jest strona WWW lub pewien sposób dostępu poprzez adres (naszego komputera i witryny, którą eksploatujemy – tak zwany „I.P.”). Drogi pomiędzy stronami i adresami nie doświadczamy. Mówiąc inaczej – droga pomiędzy miejscami w Internecie

jest technicznym aspektem, który zajmuje ułamki sekund i ujawnia się tylko wtedy, gdy układ techniczny przestaje działać poprawnie (sprawnie).

Nawigacja w Internecie jest nawigacją pomiędzy treścią i treścią, w niekończącym się morzu informacji, gdzie nie ma drogi jako takiej, gdzie nie ma opozycji droga i miejsce; po przestrzeni przeładowanej informacjami i wiedzą, przestrzeni gotowej, przygotowanej na eksplorację i generatywne przekształcenia. Przestrzeń internetowa jest izotropowa<sup>10</sup>. Brak w niej uporządkowania względem osi. O ile fizyczne otoczenie, takie jak w przypadku miejskich zabudowań, posiada nacechowanie dwóch kierunków (horyzontalność i wertykalność), o tyle z logicznego punktu widzenia każdy z kierunków, na które naprowadzają hiperłącza, jest równie ważny.

W jaki więc sposób opisać miejsca-przejścia na mapie podróży, sploty, rozgałęzienia labiryntu i drogi? Dla Kluszczyńskiego komunikowanie to tworzenie kontekstów dla innych kontekstów<sup>11</sup>. Współ-konteksty odbiorcy i artyści są splotami kultury. W teorii Kluszczyńskiego kultura potraktowana zostaje jako niemająca granic konstelacja znaczeń, semioza. Wspólną płaszczyzną jest tekst, który jednoczy czytelnika i media na płaszczyźnie semiotycznej, w trakcie czytania i realizowania funkcji, mówienia i komunikowania<sup>12</sup>.

W ujęciu Kluszczyńskiego sens konkretnej wypowiedzi w odbiorze komunikatu artystycznego zostaje wzięty w nawias. Właściwą ramą komunikacji jest kultura rozumiana jako proces różnicowania się znaków. Jesteśmy w jego przebiegu uwikłani za sprawą komunikacji. W ten sposób komunikację multimedialną opisuje też Kluszczyński. Odbiorca (nawigująca po multimediami jednostka) komunikuje się z pośrednikiem (artefaktem). Po stronie odbiorcy mamy do czynienia z generowaniem wypowiedzi, z analogicznym procesem mamy do czynienia po stronie artefaktu. Komunikacja zachodzi zawsze. Jej warunkiem jest wzajemne naświetlanie się kontekstów.

Uogólniając, można stwierdzić, że rozumienie siebie nawzajem wynika z wymiany znaków pomiędzy jednostkami. Jednostki kształtują swoje zdanie o sobie i otoczeniu w trakcie komunikacji, wymiany semiotycznej. Odbiorca, bezustannie reinterpretując, poruszając się „po kole hermeneutycznym”, dochodzi do nowych samoodniesień, kontynuacji i dyskontynuacji – wątków podróży i autokreacji. Wydaje się, że bez kategorii odbiorcy, którego udział wyraźnie Kluszczyński umniejsza, nie dałoby się tej teorii zrekonstruować.

Jak do procesu komunikacji wprowadzić kategorię labiryntu? Labirynt jest pewnego rodzaju formą, która „sprasowuje” przestrzeń. Zamiast rozległego pola, jakim jest, na przykład, polana lub łąka, w labiryncie zostajemy przytłoczeni masywem ścian. Labirynt jest pewnego rodzaju konstrukcją, w obrębie której poruszamy się krótkimi, dyskretnymi posunięciami. Rozwidlenie jest tutaj regułą, a nie wyjątkiem. Nie percypujemy całości, nasza wiedza o labiryncie zrelatywizowana jest do naszej pamięci. Poznając labirynt, rysujemy w pamięci jego mapę.

Tak opisany labirynt znajdziemy w mieście, ale nie w sieci Internetu. Samoodniesienia, o których pisze Kluszczyński, zdarzają się jako reinterpretacje w „powtórzeniach” hipertekstu. Hipertekst jest sprasowaną przestrzenią, w której miejsce staje się czymś permanentnym<sup>13</sup>, a droga kurczy się do poziomu „załadowania informacji”. Nie podróżujemy po Internecie, przeskakujemy z miejsca na miejsce.

Przyjeżdżając do nowego miasta, kontaktujemy się z jego przestrzenią na prawach labiryntu. Mapa jest formą, która w sposób nowoczesny radzi sobie z dyskomfortem tego, co nieznanie<sup>14</sup>.

Jednostka w labiryncie koncentruje się jedynie na krótkiej przeszłości. Możemy wskazać na dwa nadrzędne typy labiryntu: jeden z nich nastawiony jest na penetrację, drugi w trakcie podróży rozrasta się lub modyfikuje. Na ten podział nałożymy kolejny, powtarzający rozróżnienie między tym, co statyczne i dynamiczne. Statyczny labirynt ma budowę skończoną. Da się wyliczyć i spenetrować. Labirynt dynamiczny może być nierozwiązywalny. Strony WWW są statyczne. Dynamiczne obrazy znaleźć można w reklamie i w filmach, które ujawniają się w ramach odśłon konkretnych stron.

Moje zastrzeżenie wobec Kluszczyńskiego jest następujące. W *Spółeczeństwie informacyjnym* autor zasadniczo dąży do tego, by uporządkować pewne pojęcia definiujące kulturę współczesną. Chodzi tu przede wszystkim o „globalizację”, „społeczeństwo informacyjne” i „zapośredniczenie”. Z jego rozważań zupełnie znika horyzont „energetyczny” i „aksjologiczny”. Pierwszy – określający udział energii w kształtowaniu się społeczności. Drugi – omawiający sferę wpływów i kategorie gier wytwarzanych przez ogólnie pojmowaną wymianę wewnątrz komunikacji semiotycznej i cybernetycznej.

Moim zdaniem, podstawę doświadczenia stanowi proces wymiany. Oszacowywanie i szukanie ekwiwalencji są momentami wymiany (znaków i sygnałów) pomiędzy jednostką i jej otoczeniem. W estetyce nowych mediów te same miary stosowane są do net artu, instalacji interaktywnych i sztuki multimediów. Doświadczenie, tak jak je ujmuję, składa się z momentów, w których doświadczanie sztuki nie stanowi nadrzędnego pola. Jest jednym z pól. Pola są łączone za sprawą rozumu transwersalnego<sup>15</sup>, który poszukuje swoich reguł na przecięciu różnych specjalności. Innym ważnym polem obok sztuki jest matematyka, jeszcze innym ekonomia. W innej kategorii typów znajdują się między-miejsca, którymi są labirynt, sieć i uporządkowana baza danych.

Kluszczyński wymienia trzy stadia formowania się badań nad komunikacją<sup>16</sup>. Zopatrjuje je w słowa klucze: „transmisja”, „interakcja”, „generowanie znaczeń”. Tak wprowadzony podział jest jednak nieostry. Przede wszystkim nie wyodrębnia „interakcji” od „generowania znaczeń”. Kiedy indziej próbuje też udowodnić, że „informacja” nie odgrywa żadnej roli w komunikowaniu. Również „transmisja” uznana zostaje za pojęcie „stare”. Podstawę dla aktu komunikacji Kluszczyński widzi w tekście – „obiekcie interpretacji. Nie mówi się tu o zasadniczej różnicy między odbiorcą i nadawcą, ich status zostaje w pewnym sensie zrównany: są traktowani jako czytelnicy tekstu”<sup>17</sup>.

Co tekst niweluje? Po pierwsze, tworzy przestrzeń izotropową, nienacechowaną kierunkiem, po drugie, zaciera swoje brzegi. Warunkami brzegowymi tekstu są doświadczenie empiryczne i materialność, którą funduje rzecz, postrzegalny empirycznie konkret. Tekst – tak jak ujmuję to Kluszczyński, idąc w tej mierze za Jacques'em Derridą – nie potrzebuje do swojego istnienia założeń ontologicznych i epistemologicznych. Parafrazując myślenie obydwu autorów, zewnątrz da się opisać tylko poprzez tekst, innymi słowy, zewnątrz jako takie nie istnieje, od zawsze zostało „zinterioryzowane”.

Idąc tropem fenomenologów, takich jak Edmund Husserl i Paul Ricoeur, można powiedzieć, że czytanie tekstu, poruszanie się po nim, zrelatywizowane jest do działalności mentalnej jednostki, jej nastawień. Fenomenologia bardziej aniżeli semiotyka daje podstawę do potraktowania jednostki jako kreatywnej i sterującej obrazem swoich nastawień. Myślę o tym, że odbiorca może być postrzegany jako nawigator, podróżnik, badacz labiryntu. Odbiorca sztuki interaktywnej w perspektywie fenomenologicznej postrzegany jest jako nastawiony (nastroj, modus, przed-sądy) do ram komunikacyjnych.

Tekst jest pewną autonomią semiotyczną, która do świata jego semantyki odnosi się na tyle, na ile pozwalają reguły. W perspektywie badawczej, jaką proponuje Kluszczyński, świat rzeczy, przedmiotów poza multimediami oraz świat zapośredniczenia (świat multimediiów sam w sobie) nie jest ujmowany jako fenomen. W *Obrazach na wolności* oraz w *Filmie, wideo, multimediach* Kluszczyński przedstawia sensualne, formalistyczne eksperymenty takich artystów jak Ryszard Waśko, Wojciech Bruszewski, Łódź Kaliska, Krzysztof Wodiczko i inni. Interesują go formalne eksperymenty i badania artystów nad granicami komunikatu artystycznego. W *Spoleczeństwie informacyjnym* interesuje go semioza, interkulturowość, polityczne projekty integracji europejskiej i wiele innych spraw.

Kluszczyński dopatruje się sensowności w znakach jako efektach interakcji z obiektami nowych mediów. Opisuje odbiór w analogii do pracy dekonstruktora. Przypisuje dekonstrukcji miejsce uprzywilejowane<sup>18</sup>. Takiej wolności, jaką obiecuje demontaż, nie ma nigdzie poza sztuką rozumianą jako destrukcja reguł<sup>19</sup>. Odbiór również możemy emancypować i żądać dla niego reguł najmniejszego oporu.

Taką ocenę widzę w regule „czytać utożsamiając czytanie z pisaniem”. Jednym z przykładów nieostrości pomiędzy następującymi po sobie teoriami jest fakt istnienia we wszystkich trzech pojęcia „sprzężenie zwrotne”. W pierwszej z wymienianych faz rozwoju badań nad komunikacją sformułowano matematyczne podstawy tej dyscypliny. Zbudowano model pięciostopniowy (nadawca, koder, komunikat/szum, dekodek, odbiorca). W jego skonkretyzowanej postaci szum występował jako zmienna losowa zredukowana przez korekcyjne, ujemne sprzężenie zwrotne. W definicji interaktywności, którą proponuje Kluszczyński, sprzężenie zwrotne powraca jako cecha definiująca interaktywność.

Kluszczyński w swoim oszacowaniu następstwa między teoriami w miejsce „transmisji” proponuje „interaktywność” jako właściwy obraz kulturowego uczestnictwa. Jest w tym dużo prawdy, transmisje na żywo zastąpiono przez aktualizacje. Taka sytuacja jest definicyjna dla pośredników, jakimi są komputery. Czy w tak wytyczonej mapie nie zagubiono jednak szczegółów? Czy w tym pojednaniu estetyczności sztuki i estetyczności zapośredniczenia nie zniknęły nam z pola zakręty i różnice labiryntu? Jeśli skupimy uwagę na strukturze odesłań internetowych, ujrzymy gąszcz rozwidlających się ścieżek, pomiędzy które wstawione zostają działania reklamowe, marketingowe oraz handlowe, wywrotowe i samonapędzające się – jak energia.

Wydaje mi się, że warto bronić granicy pomiędzy sztuką, handlem i rozrywką. By można było to zrobić, musimy potraktować je jako względnie niezależne pola, posługujące się innymi standardami wymiany i komunikacji. Nie ma sensu obrona różnic, jeśli przydzielimy im te same cele i rozpoznamy te same standardy w ich praktyce. Sztuka różnicuje się wobec kultury popularnej i życia codziennego. Gdy mamy do czynienia z wchłonięciem sztuki przez układ obszerniejszy, układ obszerniejszy zubaża to, co wchłania. Wyobraźmy sobie sytuację, w której ktoś głosi, że istnieje jedna niepodzielna rzeczywistość i rządzą nią reguły komunikacji, które przydzielają wolność odbiorcy do autokreacji. Innymi słowy, parafrazując poststrukturalistów, twierdzi się tu, że świat jest tekstem, który nie ma końca. Na poziomie tekstu, zarówno sztuka wysoka, dajmy na to filmy Stana Brackhage’a, jak i reklamy Oskara Fischingera oraz wideoklipy Zbigniewa Rybczyńskiego to ten sam jednolity świat.

Cele, które chce się za sprawą tych symbolicznych form osiągnąć, oraz specyficzne różnice w nastawieniu na ich odbiór nie dają się wyrazić w teorii redukującej fizycznie

istniejący obiekt oraz mentalnie i somatycznie uposażone jednostki do gry znaczących bez referencji. Redukcja polega na zatarciu granic pomiędzy ukształtowanymi przez ewolucję formami kultury oraz na zawieszeniu przeświadczeń na temat ram zmysłowego odbioru i mentalnego nastawienia.

Według Kluszczyńskiego aktywność odbiorcy polega na budowaniu kontekstu dla tego, co oferuje nam artefakt artysty. Artysta nie tworzy dzieła sztuki, tworzy kontekst równoznaczny z pewną formą, którą możemy przyrównać z „formą otwartą” Umberto Eco. Kluszczyński zabiera z artefaktu praktykę i wykonanie, pozostawiając minimalne ramy komunikacji. W multimediami komunikujemy się między sobą (od „ja” w stronę „innego”).

W omawianej teorii odbiorca jest zobligowany do budowania kontekstu. To od wyniku tego działania zależeć będzie, czy partycypacja będzie udana. Takim kontekstem jest przeżyta droga. Jeśli droga rozwidła się i jest długa, „wyczerpująca”, wtedy doznanie jest pozytywne. Wędrowanie jest podróżowaniem. W tej teorii wędrowanie jest kontekstem dla artefaktu artysty. Artefakt również jest w tej teorii kontekstem – kontekstem, który wytwarza artysta. Zazębianie się kontekstów (użycia i odbioru) uzasadnia porozumienie pomiędzy nadawcą, którym jest dzieło sztuki, i odbiorcą, którym jest kultura. „Kontekst” jest kluczowym słowem dla badanego słownika.

Jest to również jedno z sześciu pojęć teorii Romana Jakobsona. Posłużę się interpretacją, którą proponuje Terence Hawkes w *Strukturalizmie i semiotyce*<sup>20</sup>. Hawkes opisuje teorię Jakobsona poprzez schemat komunikacyjny, w którym występują następujące elementy: „nadawca”, „odbiorca”, „kontekst”, „komunikat”, „kontakt” i „kod”. Po przyjęciu definicji poszczególnych ogniw tego łańcucha docieramy również do definicji interpretacji. Interpretacją możemy nazwać pewne uporządkowanie bazy danych względem dwóch osi, metonimii i metafory, syntagmy i paradygmatu. Rozmieszczanie na tych osiach jest analogią do podróży wewnątrz labiryntu. Innym odniesieniem jest sieć, którą traktuję jako mniej rygorystyczne uporządkowanie bazy danych.

Aspekt form doświadczenia nie interesuje językoznawcy. Jakobson odróżnienia tryby wypowiedzi. Interpretuję je w następujący sposób: nastawienie na kod charakteryzujące sztukę, nastawienie na odbiorcę – perswazję, nastawienie na kontakt – manipulację.

Kluszczyński rozważa płaszczyznę estetyczną w ramach teorii komunikacji. Opisuje również różne typy komunikacji. Dla Kluszczyńskiego nie może być tak, by inny czynnik niż kontekst decydował o sprawności komunikatu. Teoria, którą zaproponował w *Spoleczeństwie informacyjnym*, postuluje przygodność „odbiorcy” i „nadawcy”. Partycypacja jest jej *sine qua non*. Doświadczenie estetyczne jest sprawdzianem partycypacji. Partycypacja jest sprawdzianem udanej komunikacji.

Jednostka, kiedy musi wytworzyć środek, połączenie pomiędzy elementami bazy danych, staje się, do pewnego stopnia, kreatywna. Kreatywność ta związana jest z przypadkiem, losowym wyborem oraz nastawieniem, porządkowaniem dla określonego celu. Postrzegając kontakt z komputerami tak, jak proponuje Manovich, odbiorca stworzyć musi połączenia (syntagmy) między członami bazy danych. Według niego, świat baz danych to nowy paradygmat konkurujący z paradygmatem narracji. Bazy danych to biblioteki, archiwa, asortymenty sklepów, oferty handlowe, zasoby ludzkie. Narracje to klasycznie rozumiany film, powieść, ustna wypowiedź przedstawiająca losy jakiegoś bohatera, historia ludzkości, ewolucja. Narracja jest uporządkowana w swojej strukturze w sposób linearny, jako sekwencja zdarzeń<sup>21</sup>.

Baza danych jest luźno powiązana związkami wirtualnego podobieństwa cechy, daty lub relacji. Bazy danych porządkujemy, tworząc mikronarracje, fragmentaryczne opowieści. Porządkowanie bazy danych, jaką jest sieć WWW, można porównać z tworzeniem linii przechodzących od węzła do węzła, od adresu do adresu.

Narracja jest takim uporządkowaniem elementów, które zakłada ich sekwencyjność oraz obecność początku i końca. Kluszczyński nazywa ten aspekt mediów linearnością<sup>22</sup>. Wyjątkiem w narracjach jest pętla, która jest szeregiem powtarzających się elementów, gdzie elementy wyróżnione są ze sobą tożsame. Pętla polega na pozostawaniu w pewnym obiegu ograniczonym do powtarzających się rozwidleń, stanów. Ciekawym przykładem pętli jest samo sprzężenie<sup>23</sup>.

Za pomocą pętli i samosprzężenia możemy opisać kontakt ze stroną internetową. (Monokontakt, osiedlenie się w jednym adresie, a w tym samym czasie – podróż wewnątrzna po labiryncie transpersonalnej wizji o mieście i rozległym ogrodzie zamiast centrum). W zarysowanej perspektywie teorii multimediów, którą rekonstruujemy na podstawie *Spoleczeństwa informacyjnego* i *Filmu, wideo, multimediów*, widać redukcjonizm, którego nie możemy obronić, ale który fascynuje ze względu na swoją formę przejawiania się.

Chcąc odpowiedzieć na pytanie, jaka jest rola labiryntu w wytwarzaniu warunków doświadczenia, możemy sięgnąć po lekturę wskazanych książek. Podróż po nich jest doświadczeniem kłacza, doświadczeniem spętlenia. Kultura odgrywa w tej podróży rolę sygnifikatora, pośrednika bazy danych.

Jeśli labirynt staje się poszukiwaną wartością, przejścia pomiędzy łączami mają znaczenie, ważna jest podróż. Labirynt geofizyczny wymusza ryzyko i może urwać się nagle, przejść w płaszczyznę.

## II.

Kluszczyński, wybierając za główny przedmiot swoich badań polski film eksperymentalny i światową sztukę wideo, stał się niewątpliwym pionierem tej tematyki. Jego wkład w te obszary wiedzy jest znaczący, pozwala dotrzeć do wartościowych pokładów polskiej sztuki awangardowej z okresu ostatnich czterdziestu lat oraz do intermedialnych eksperymentów prekursorów sztuki intermedialnej na gruncie wideo.

Kluszczyński dokonuje podziałów wewnątrz historii wideo w Polsce, widząc w konceptualizmie moment przełomowy. Konceptualizm podważył poprzednią definicję sztuki, która głosiła, że koniecznym składnikiem dzieła jest materialny substrat. W jego miejsce wstawić można ideę. Konceptualizm zdematerializował przedmiot sztuki. Niektórzy uważają wręcz, że przedmiot estetyki w ten sposób „zniknął”. Doświadczenie zapośredniczenia poprzez artefakt jest dowodem na materialność dzieła sztuki. Dla radykalnych konceptualistów przedmiot odniesienia sztuki jest niematerialny, nieempiryczny. Jako taki przedstawiony jest też przez Kluszczyńskiego, choć nie wprost.

Kluszczyński uznaje konceptualizm za szczególny moment w historii sztuki. Wraz z nim dokonał się pewien rzeczywisty przełom<sup>24</sup> pociągający za sobą również osobliwą jednorodność. Nowe media są kontynuacją konceptualizmu. Konceptualizm funduje nowym mediom grunt, który polega na przeniesieniu zainteresowania z treści przekazu na formę komunikacji. Rzeczywiście, bywa i tak, że forma komunikacji staje się mianownikiem, ale nie jest to wyjątek, który potwierdza regułę. Percepcja dzieła sztuki elek-



tronicznej jest wyjątkowa, to elektryczność jako energia motywuje jako bodźce. Skąd więc tendencja do tego, by mówić, że dzieło sztuki przestało być materialne? Stąd, że materialność u Kluszczyńskiego jest synonimem trwałości, jaką przypisuje się obiektom fizycznym, takim jak książki i stoły.

Kluszczyński za dzieło sztuki uznaje wytworzony przez odbiorcę kontekst. Nie zwracając uwagi na materialne aspekty dostępu do multimediów, opisuje odbiór jako interioryzację przekazu do wnętrza umysłu użytkownika. Jest to linia, którą popierają również zwolennicy globalizmu i marketingu. Ich memami<sup>25</sup> są „Odbiorca wytwarza dzieło sztuki”, „Dzieło sztuki to wybór z menu”, „Otwórz swoją wyobraźnię”, „Pływaj w wielości”. Przyglądając się odbiorowi multimediów z dystansu, możemy zauważyć, że przekaz ma swoje usieciowienie (zależy ono od istnienia sieci komputerowych) i że proces odbioru to zawsze pewien pobór prądu, kosztą tego poboru i zobowiązania wobec pośredników. Zatem wirtualna informacja współzależny od materializacji (zrealizowania) kształtu.

Idąc po linii Kluszczyńskiego, emancypujemy odbiorcę, to on staje się właściwym kreatorem. Na drugim biegunie takiego myślenia mamy nacisk na pracę, którą wykonuje artysta, tworząc dzieło sztuki. Docieramy tym samym do poglądu, zgodnie z którym dzieło sztuki wynika z nastawienia na pewien sposób przyglądania się rzeczy. Myślę tu o kontemplacji, zachwycie, podróży i tym podobnych. W przeciwieństwie do Kluszczyńskiego widzę w rzeczy (artefakcie w jego terminologii) pracę, którą artysta włożył w jej wytworzenie. Dowodem na istnienie takiej pracy jest napisany w odpowiedni sposób kod (źródło strony). Kod zobowiązuje już w jakimś stopniu do wyboru odpowiednich wyrażeń, gwarantujących połączenia syntagmatyczne między obrazem i dźwiękiem. Urządzenia wykonują zadania powierzone przez człowieka, podmiot natomiast odczytuje znaki i przetwarza sygnały.

Kluszczyński definiuje media jako formację, którą zapoczątkowała technologia wideo, uznając jednocześnie, że ważnym elementem w historii tworzenia się (multi)mediów jest fotografia. W latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych przenikają się foto-medializm z medializmem i konceptualizmem. U kresu tej drogi nowe media realizują się jako wirtualna rzeczywistość<sup>26</sup> w sieci globalnej, którą udostępnia świat porozumienia politycznego pomiędzy najlepiej rozwiniętymi gospodarkami świata. Poprzez racjonalne rozporządzanie zasobami osiągamy stan kultury, w którym współtworzymy siebie i świat, siebie i swoje środowisko za pośrednictwem komunikacji. Komunikowanie przenosi się do sieci elektrycznej i w niej definiuje nas poprzez holizm swoich efektów, całościowego przeobrażenia naszej kultury i naszych warunków brzegowych doświadczenia.

### III.

Jeśliby szukać formy doświadczenia, która najlepiej opisywałaby współczesnego człowieka, na co moglibyśmy wskazać? Moim zdaniem jedną z takich form jest labirynt, który poznawany jest poprzez wędrowkę, przemieszczanie się w pewnych zakresach estetycznych. Szukam tym samym takich form doświadczenia, które nadają się na „kategorie pomiarowe”. Dlatego przywołuję takie pojęcia jak linia, baza danych, sieć, labirynt. Wszystkie te jednostki rozumiem jako „autonomiczne”.

Zastanawiam się też nad kryteriami, jakie rządzą rozróżnieniem na sieć i labirynt. Istnieje różnica między bazą danych jako zbiorem nieuporządkowanym, a porządkiem, jaki musimy utworzyć, by z surowego materiału danych, informacja stała się doznaniem

i przeszła w postać semiotyczną. Jeśli rozpatrujemy komunikację cybernetycznie, widzimy impulsy (sygnały), energie i zasoby. Jeśli postrzegamy ją makroskopowo, widzimy sieć elektryczności. Jeśli oglądamy zapośredniczenia medialne w ujęciu jednostkowym („mikroskopowo”), widzimy semiozę. Wybór, jakiego dokonuje nawigator („sterujący”), staje się kwestią zasadniczą dla agentów informacji.

Czym jest wybór w kreowaniu dzieła sztuki? Czym jest wybór w życiu codziennym? Czym jest życie? Czy można zrównoważyć szczęśliwe życie ze szczęśliwym wyborem? Jeśli kluczymy w labiryncie, nasz wybór jest do pewnego stopnia hazardowy, a do pewnego stopnia zależy od tego, w jakim stopniu poznaliśmy jego wnętrze i granice. Wybór pomiędzy dwiema drogami, które nie wiadomo gdzie prowadzą, dokonuje się poprzez link, łącze internetowe.

Bazą danych są też serie produktów w supermarketach. Odbiorca interpretuje je poprzez uporządkowanie, swój wybór. Celem ogólnie pojmowanej produkcji jest wygrana z hazardowym charakterem podróży ponowoczesnej jednostki. W rozważaniach Kluszczyńskiego granica pomiędzy klientem i odbiorcą zostaje zatarta, bardzo poluźniona. Kluszczyński w metodologicznym wyborze, w rozwidleniu, decyduje się na bliźniaczą odmianę klienta promowaną również przez Alvina Tofflera. Chodzi tu o „prosumenta”, a więc taki typ odbiorcy, który współ-wytwarza sens tego, co odbiera.

O tym, że dziełem sztuki nie jest dla Kluszczyńskiego proces doświadczenia zapośredniczonego w sieci WWW, świadczą te słowa: „Dzieło sztuki Internetu nie istnieje ani nawet nie pojawia się na ekranie komputera, ani też, tym bardziej, nie jest tożsame z widniejącym tam obrazem. Ten ostatni jest bowiem jedynie inicjatorem bądź też promotorem kolejnego etapu interaktywnej komunikacji”.

Klient staje się oparciem nowego modelu ekonomii. Jego pozycja uległa poprawie w porównaniu z konsumentem wieku XIX. W przestrzeni nowego rynku jako konsument możemy wytworzyć produkt samodzielnie, odprowadzając tylko koszty energii. Rzeczywiście, klient stał się wszechwładny. Nie decyduje jednak o tym, co jest sztuką. Różnicę między dziełem sztuki i kulturą Kluszczyński zaciera. Dzieło sztuki jako wyróżniony moment doświadczenia estetycznego wewnątrz pola całej kultury symbolicznej znika w niezróżnicowaniu. Takie posunięcie ujednolica kulturę. Czyni z modelu komunikacji estetycznej wiążące ramy dla całego modelu kultury.

Istnieją argumenty przemawiające za istnieniem różnic pomiędzy komunikacją poprzez sztukę i komunikacją w życiu codziennym. Takiego zdania jest Rudiger Bubner, upatrujący w doświadczeniu estetycznym to, co definicyjne dla sztuki i decydujące o jej autonomii. Sztuka jest nadal oddzielona od życia poprzez instytucje, choć net art próbując ten podział podważyć, lokując swoje działania w tym, z czym spotykamy się na co dzień, w Internecie. W teorii Kluszczyńskiego euforyczny widz i wyzwolony artysta łączą się razem poprzez tekst o kulturze, którym jest Internet – trwająca podróż<sup>27</sup>.

Kluszczyński formułuje swoją teorię, wybierając pewne pojęcia i rezygnując z innych. Jego podróż poprzez odniesienia uprawomocnia pewną mikro-opowieść o stanie wiedzy na temat komunikacji. Wybiera kategorię „(multi)media” w przekonaniu, że tym, co komunikowane, jest zamysł, rama do refleksji, stąd granice sztuki pozostają zawieszane. Multimedia jego zdaniem są gatunkiem, który powstał jako hybryda fotografii, filmu i wideo. Nie zauważa tego, że dla każdego z wymienionych mediów racją bytu jest rzecz, nośnik, tworzywo. Każdy z nich ma swoje materialne warunki ekspozycji.

Nowe terytoria sztuki nazywane są „oazami estetyczności” (W. Welsch). Nowe me-

dia fundują nowe doświadczenia. Na żadnym z mediów nie zyskano tak, jak na multimediami. Z multimediami związany jest cały przemysł rozrywkowy, nakierowany na nowe doznania, nowe formy udostępniania „starych mediów”. Dzięki multimediom możemy osiągnąć coś szybciej, dokładniej, w szerszym zakresie. Multimedia udostępniają nam fotografie, film, „interaktywność” i „transmisję na żywo”. Są hipermediami, przyspieszają dostęp do mediów poprzez mutacje. Żadne z „wchłoniętych mediów” nie pozostaje sobą. Każde przekształca się w cyfrowe.

Pewność inwestycji w nowe media stała się truizmem. Nowe media są synonimem powodzenia. Ceną, jaką za to płacimy, jest ich ograniczona użyteczność. Wartość multimediiów przenosi się na zysk, pomnożenie kapitału. Napompowana wartość dodatkowa (zysk) wchłonęła dziejowość (historyczność) wyrażaną przez wartość użytkową. Przyspieszenie, którego doświadczyła kultura za sprawą maszyn (wiek XIX) i komputeryzacji (od drugiej połowy XX wieku), dotyczy gospodarki i kapitalizacji.

Systemy operacyjne są tymczasowe. Zmieniają się wraz z pomysłami na lepsze osiągnięcia swoich następców. Telefony, aparaty cyfrowe i kamery wprowadzają nas w świat hologramu i trójwymiarowości. O dostępnych środkach myślimy w kategoriach inwestycji w ich następców. Niedostrzegalnym medium jest coś innego niż multimedium. Właściwym środowiskiem, w którym wymieniamy środki, jest informacja i energia, które rozdystrybuowane są poprzez sieci. Sztuka jest wyjątkiem w morzu informacji. Jeśli podróżujemy, przemieszczamy się po tej sieci z multimediami. Multimedium to tylko środek, medium może być także środowiskiem.

Chcę zastanowić się nad tym środowiskiem poprzez ujęcie go w ramy kulturowe, takie jak labirynt, baza danych i sieć. Każda z nich posłużyć może do opisu doświadczenia wewnętrznego, doświadczenia podróży, doświadczenia drogi i zwiedzania. Propozycja typów komunikacji nie pozwala ujrzeć konturów doświadczenia w ich rozwidleniach, pomiędzy zakończeniami sieci. Propozycja Kluszczyńskiego ujmuje podróż z perspektywy tworzenia jej sensowności. Widzi tylko przyłączeniowość i pośredników, którymi są multimedia posiadające reguły generatywne, pozwalające manipulować środkiem czy też zmuszać go do tworzenia opowieści o sobie.

Podróżnik, wędrowiec w multimediami wszystko, co napotyka, traktuje jako zwrotne komunikaty o swoim aktualnym stanie, nastawieniu i stosunku do siebie. W wizji, którą proponuję jako przeciwwagę dla teorii multimediiów, labirynt jest jedną z form służących wewnętrznej podróży, na którą wyrusza jednostka poszukująca lepszego uporządkowania samej siebie. Taki labirynt jest formą przejściową, miejscem-przejściem, częścią całościowego doświadczenia.

Labirynt jako przestrzeń wewnętrznej podróży jest właściwą sceną dla transmigracji. Chodzi w niej o paradoksalną wędrówkę, podróż, która odbywa się do wewnątrz.

Wielu socjologów i filozofów zdziwił fakt wciąż zwiększającej się mobilności naszej cywilizacji. Zauważalne są migracje wewnątrz Europy z krajów wschodnich i post-sowieckich do najbardziej rozwiniętych jak Niemcy i Anglia. Po 1989 roku w Polsce uruchomiono dużą liczbę agencji turystycznych. Przed transformacją wyjazdy były reglamentowane i sprawdzane przez milicję. Po transformacji podróże zagraniczne przybrały charakter masowy. To, co proponuję, to pewnego rodzaju przeciwwaga dla rozproszony turystyki. Myślę o transmigracji jako samodoskonaleniu w oparciu o komunikację intrapersonalną<sup>28</sup>.

## IV.

Kluszczyński uważa, że społeczeństwo informacyjne jest demokratyczne, uczestniczy w wolnym, dyskutowanym i negocjowanym świecie jedności medialno-kulturowej. Jej podstawy formułują plany strukturalne Unii Europejskiej postrzeganej jako sieć ponadnarodowych uwikłań i współzależności.

Jako konkurentów dla teorii multimediów wymienić należy teoretyków nowych mediów Marshalla McLuhana i Lva Manovicha. Dla pierwszego z nich najważniejsze w mediach jest to, co ukryte, zapośredniczone, niejawnie jako forma lub środowisko. W powiedzeniu „medium jest przekazem” tkwi przekonanie, że przyczyną działania przekazu nie jest jego treść. Decydującą rolę odgrywa medium. Przewrotność tego powiedzenia polega na tym, że pomija aktualne wypowiedzi i obserwuje ich rezultaty pragmatyczne.

Przypomnę ważniejsze problemy postawione przez McLuhana oraz rozwinięte podstawy teorii medium, którą uznaję za konkurencyjną wobec krytykowanego podejścia. Teorie McLuhana i Manovicha zająbiają się. Wspólne są dla nich wnioski dotyczące kultury XX wieku. Pierwszy z nich widzi w niej powrót do wielokierunkowej partycypacji, przypominającej nastawioną na poznawanie w oparciu o słuch kulturę pierwotną. Drugi widzi wielokierunkowość wynikającą z wykroczenia poza paradygmat narracji, w stronę paradygmatu baz danych. Pomiedzy tymi koncepcjami, szczególnie w aspekcie opisującym współczesność, drugą połowę XX wieku i początek XXI wieku, zachodzą wzmocnienia i korelacje. Teoria McLuhana jest obszerniejsza, obejmuje dzieje kultury od jej pierwszego stadium, archaicznego, do lat osiemdziesiątych. Teoria Manovicha ją uzupełnia w zakresie ontologicznych i technicznych aspektów komputeryzacji z lat dziewięćdziesiątych. Teorię medium, którą z nich wyprowadzam, uważam za konkurencyjną wobec teorii multimediów, która składa się z postulatów dotyczących komunikacji.

„Medium” można parafrazować poprzez trzy grupy znaczeniowe. Po pierwsze są to znaczenia związane ze „środkiem”, po drugie z „pośrednikiem”, po trzecie ze „środo-wiskiem”. Środkiem może być dowolny przedmiot empiryczny, samodzielny konkret. Możemy do zbioru środków włączyć również byty abstrakcyjne, lecz wtedy trudniej będzie opisać ich łączne oddziaływanie. Ruch informacji i energii w przestrzeni między pośrednikami tworzy linie. Pieniądze, karty do gry, telewizory, aparaty telefoniczne i komputery są środkami, które zajmują pewną konkretną przestrzeń. Są pośrednikami korporacji i agencji medialnych oraz zakończeniami wielkiego środowiska sieci elektrycznych. Funkcje „bycia środkiem”, „bycia pośrednikiem” i „bycia częścią środowiska” spełniane są łącznie i należy je oddzielać w analizie.

Rodzina trzecia stanowi wyzwanie dla ekologów i medioznawców (mediologów). Do tego typu mediów należą mowa, pismo i elektryczność. Według McLuhana są one determinantami cywilizacji. Medioznawstwo zajmuje się między innymi badaniem środków masowego przekazu rozumianych jako środowiska medialne. W uproszczonym spojrzeniu na zakres badań nad trzema aspektami teorii medium, należy powiedzieć, że badania nad pośrednikami prowadzone są przede wszystkim na terenie socjologii i politologii. Holistyczna perspektywa jest domeną filozofa i kulturoznawcy, postulujących istnienie materii i energii.

Według Manovicha komputery są uprzywilejowane<sup>29</sup>. Ich sieci są środowiskami, które wytwarzają wzmocnione efekty elektryczności. McLuhan przygląda się efektom działania elektryczności na układ nerwowy człowieka. Przyznaje, że telewizja i radio przywracają

relacje przypominające te z epoki archaicznej. Jesteśmy w globalnej wiosce, korzystając z elektryczności „wymienionej za mowę”. Mowa odpowiedzialna jest za samodzielność i równowagę społeczeństwa archaicznego. Mowa jest uprzywilejowanym medium, które McLuhan nazywa „gorącym”. „Środki gorące” nie potrzebują udziału kreatywnej wyobraźni. Pismo natomiast jest „zimne”, wymaga interpretacji, „ogrzania” tekstu.

Mowa i elektryczność to środki gorące, perswazyjne. Nie bez powodu McLuhan sięga po przykłady wielkich mówców, by udowodnić bezpośredni wpływ środków gorących na słuchaczy i telewizorów.

Sięgając po dekonstrukcję jako metodę filozoficzną, która wyrasta na gruncie analiz tekstu, pisma fonetycznego kultury Zachodniej, w świetle analiz McLuhana, Kluszczyński źle rozpoznaje następujące po sobie okresy. Model komunikacji, który przyjmuje, wart byłby uwagi w renesansie, epoce „spełnienia się pisma”. W epoce „powtórzonej” elektryczności, którą kulminuje komputer jako główny środek produkcji, nie ma miejsca na „zimne” konteksty i „martwe litery”, przekazem rządzi perswazja, a więc nastawienie na kontakt, i manipulacja, nastawienie na odbiorcę, pragmatyka.

W teorii medium zasadniczym zainteresowaniem obejmuje się trzy stany rozproszenia medium. Chodzi tu o jego konkretność (zmysłowość), zapośredniczenie (relacyjność) i środowiskowość (rozproszenie w sieci zależności). Najważniejszym środowiskiem dla kultury współczesnej jest elektryczność, która pojawia się pod wieloma postaciami. Pewna część środowiska to jego zakończenia. Z komputeryzacją związane są procesy automatyzacji. Pewna część usług informatycznych zostaje przerzucona na automaty. Informacja może być kawałkowana na moduły i podawana poprzez różne sposoby dostępu i eksploatacji.

W teorii multimediów mamy do czynienia z wykorzystaniem pojęć „interaktywność” i „hipertekstowość”. Manovich korzysta z nowego słownika<sup>30</sup> – próbując zerwać z pojęciem „interaktywność”<sup>31</sup>, wprowadza „postać cyfrową”, „modularność”, „automatyzację”, „wariacyjność” i „transkodowanie” jako kategorie języka odnoszące się do nowych mediów. Telefonii komórkowa, kamery cyfrowe, WWW, DVD i inne z nośników opisuje ten sam język. W jego słowniku znajdują się wszystkie wymienione kategorie.

Porównując teorię komunikacji Kluszczyńskiego i teorię nowych mediów Manovicha, należy przyznać, że Kluszczyński proponuje model komunikacji, który można uznać za uniwersalny. Definiuje pewien obszar codzienności (komunikację poprzez multimedia) i przenosi to uogólnienie na sztukę (jej aspekt multimedialny). Zapoznaje momenty empiryczne związane z handlem i rozrywką oraz doświadczenie estetyczne i ontologię nowych mediów w odniesieniu do całości wymiany, która dokonuje się w środowisku jednostki. Nie pyta o strukturę doświadczenia, o jego budowę, formę.

Manovich przyznaje uczciwie, że interesuje go „nurt główny”. Sztukę sytuuje poza jego konturami. Dla formy doświadczenia proponuje ramy, które wyznaczają baza danych i narracja. W podobny sposób postępuje McLuhan, opisując historię cywilizacji poprzez epoki mowy, pisma i elektryczności i wydobywając aspekty doświadczenia przejścia między cywilizacjami. Kluszczyński chce ujedynolicić kulturę poprzez pewien standard komunikacji i w ten sposób zdefiniować sztukę i kulturę współczesną („cyberkulturę” – kulturę postmodernistyczną). Manovich definiuje sztukę jako działalność nastawioną na tworzenie interfejsów do baz danych. Baza danych, szereg równoległe wyeksponowanych elementów jest dziełem sztuki.

Odbiór dzieła sztuki w zaproponowanej przeze mnie perspektywie polega na podróży. Podróż jest procesem porządkowania bazy danych, elementów, które są „na wejściu”. Doświadczenie estetyczne, odbiór sztuki, polega na nadawaniu struktury temu, co wirtualne. Takie porządkowanie ma swoje nastawienie, jest nim kontemplacja, zachwyt i kreacja. Doświadczenie przemieszczenia się po Internecie jest podróżą po labiryncie, który jest w nas. Nawigowanie po miejscach (adresach) jest porządkowaniem swojego wnętrza. Sztuka nowych mediów stanowi wyzwanie dla teorii komunikacji. Temu wyzwaniu nie jest w stanie sprostać teoria multimediów. Osiągnęła cel inny od założonego, dała podstawy pod teorię kultury multimediów.

## Przypisy

- <sup>1</sup> Uniwersalnym pytaniem w teorii komunikacji jest pytanie jakie elementy występują w komunikacji. Innymi słowy osoby zainteresowane komunikacją (w społeczeństwie, kulturze, maszynach itd.) pytają, jaki jest najbardziej optymalny model komunikowania, jakie są jego człony, co stanowi element wymienny, relacyjny, a co jest trwałym, niezmiennym elementem komunikowania. Internet wprowadza nowe pole opisu, więc należy przypuszczać, że obowiązują w nim, nowe standardy. W taki sposób podchodzi do sprawy Kluszczyński.
- <sup>2</sup> *Obrazy na wolności. Studia z historii sztuk medialnych w Polsce*, Instytut Kultury, Warszawa 1998, s. 27, 56-57, 102-103.
- <sup>3</sup> *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Instytut Kultury, Warszawa 1999, s. 18, 31, 40, 115.
- <sup>4</sup> Tak pisze Autor o pracach Kingi Aray i „Obok tematu chodzenia oraz butów, pojawia się walizka – rekwizyt podróży, a także bumerang – magiczny przedmiot, wcielenie snu o wiecznym powrocie, nadzieja na odwracalność wydarzeń (nic nie jest ostateczne). Znamiennie jest jednak, że obok klasycznych powracających bumerangów Araya wykonuje także i taki, który nie powraca”. (R. W. Kluszczyński, *Spoleczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*), Kraków 2001, s. 53.
- <sup>5</sup> R.W. Kluszczyński, *Spoleczeństwo informacyjne*, op. cit., s. 19.
- <sup>6</sup> Ibidem, s. 29-43, s. 120.
- <sup>7</sup> „Lektura sensu zostaje zastąpiona kreatywnym odbiorem dzieła, co oznacza tu nawigację poprzez artefakt (hipertekst). Dzieło staje się więc procesem komunikowania przyjmującym charakter gry (przy czym reguły gry oraz role nie muszą być ostateczne, ani jednoznacznie określone). Funkcja poznawcza zostaje tu uzupełniona o autopoznawczą, a porozumienie przybiera postać współuczestnictwa.” R. W. Kluszczyński, *Film, wideo, multimedia*, op. cit., s. 29.
- <sup>8</sup> R.W. Kluszczyński, *Spoleczeństwo informacyjne*, op. cit., s. 64-70.
- <sup>9</sup> „Rzeczywiście interaktywne dzieło sztuki, to takie, w którym omawiana właściwość nie ogranicza się do sfery percepcji lecz dotyczy również samego dzieła, jego statusu ontycznego i struktury. Dzieło prawdziwie interaktywne nie poprzedza swym istnieniem procesu jego doświadczenia. Powstaje ono w procesie odbioru-interakcji i trwa tak długo, jak długo ta interakcja się rozwija”. Ibidem, s. 98.
- <sup>10</sup> L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. K. Cypriański, op. cit., s. 388.
- <sup>11</sup> *Lab 6. Międzynarodowa Wystawa Sztuki (Multi)medialnej*, CSW Zamek Ujazdowski, Warszawa 1997, s. 54.
- <sup>12</sup> J. Łotman, *Kultura i eksplozja*, tłum. B. Żyłko, Warszawa 1999, s. 49-50.
- <sup>13</sup> Innym sposobem wyraźnego oddzielenia przestrzeni miejskiej od przestrzeni internetu jest kategoria „nie-miejsca”, na którą powołują się tacy badacze jak Marc Auge. L. Manovich *Język nowych mediów*, s. 408.
- <sup>14</sup> O mapie pisał Zygmunt Baumann „Przedtem mapa przedstawiała i odwzorowywała formy terenu. Teraz przyszła pora, by ten teren zaczął odwzorowywać mapę, osiągając taki poziom przestrzennej przejrzystości, o jaki walczyli kartografowie. Teraz sama przestrzeń miała być przekształcona lub formowana od podstaw na podobieństwo mapy i zgodnie z decyzjami kartografów”, Z. Baumann, *Globalizacja. I co z tego dla ludzi wynika*, tłum. E. Klekot, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2000, s. 44.
- <sup>15</sup> W. Welsch, *Nasza postmodernistyczna modernia*, tłum. R. Kubicki, A. Zeidler-Janiszewska, Warszawa 1998, s. 405-440.
- <sup>16</sup> R. W. Kluszczyński, *Spoleczeństwo informacyjne*, s. 14-18. Jako alternatywne źródło dla wiedzy na temat komunikowania masowego podają *Teorie komunikowania masowego*, tłum. A. Sadza, Kraków 2007.
- <sup>17</sup> Ibidem, s. 17.

- <sup>18</sup> Ibidem, s. 63-64.
- <sup>19</sup> R. Bubner, *Doświadczenie estetyczne*, tłum. K. Krzemieniowa, Warszawa 2005, s. 20.
- <sup>20</sup> T. Hawkes, *Strukturalizm i semiotyka*, tłum. I. Sieradzki, s. 96-106.
- <sup>21</sup> R. W. Kluszczyński, *Film, wideo, multimedia*. op. cit., s. 201.
- <sup>22</sup> <http://perfokarta.net/sloownik/samosprzezenie.html>
- <sup>23</sup> „Ostateczne narodziny sztuki wideo przypadły na okres dominacji w sztuce tendencji konceptualnych przenoszących akcent z formy na ideę, z gotowego dzieła na koncept leżący zwykle u podstaw rozwiązań formalnych.” R. W. Kluszczyński, *Film, wideo, multimedia*. op. cit., s. 72.
- <sup>24</sup> Por.: S. Blackmore, „Maszyna memowa”, tłum. N. Radomski, Rebis, Warszawa 2002, s. 20-30. Blackmore wyróżnia trzy następujące po sobie środowiska replikatorów, geny, memy i temy. Pierwsze są biologiczne, drugie kulturowe, trzecie technologiczne. Por.: [http://www.youtube.com/watch?v=fQ\\_9-Qx5Hz4&hl=pl](http://www.youtube.com/watch?v=fQ_9-Qx5Hz4&hl=pl)
- <sup>25</sup> „Autorem pojęcia *Virtual Reality* jest Jaron Lanier. Wcześniej w połowie lat siedemdziesiątych, Myron W. Krueger wprowadził termin *Artificial Reality*. Oba odnoszą się do działań ludzkich w kontekście cielesnych relacji działań ludzkich w kontekście cielesnych relacji z symulowanym światem. Substancja z której produkowane są wirtualne rzeczywistości: kombinacja obrazów wideo, grafiki komputerowej i audiosfery elektronicznej, pozostająca pod kontrolą komputera buduje zróżnicowane i złożone otoczenie dla tych działań”, op. cit., s. 221.
- <sup>26</sup> Efektem euforii jest moim zdaniem przeświadczenie o zdematerializowaniu się dzieła sztuki. „Gest wówczas przybiera radykalną, skrajnie zindywidualizowaną postać. Dzieło sztuki pojmowane wyłącznie jako gest jego autora minimalizuje znaczenie wszystkich innych wymiarów sytuacji artystycznej, odsuwa na dalszy plan intersubiektywny sens, lekceważy aspekty społeczne i historyczne odniesienia”, R.W. Kluszczyński, *Spoleczeństwo informacyjne*, op. cit., s. 122.
- <sup>27</sup> R. W. Kluszczyński, *Spoleczeństwo informacyjne*, op. cit., s. 120.
- <sup>28</sup> L. Manovich, *Język nowych mediów*, s. 84-90.
- <sup>29</sup> Ibidem, s. 92-118.
- <sup>30</sup> Ibidem, s. 124-135.
- <sup>31</sup> Ibidem, s. 124-135.

## Summary

I introduce category of maze to describe experience of new media art and experience of contact with the Internet. I setup a point of departure in the field of theory of multimedia of Ryszard W. Kluszczyński. I analyze and criticize this scientific approach and confront it with two opponents Marshall McLuhan and Lev Manovich. Finally I present my own theory which is stem from them.

Kluszczyński takes advantage of poststructural theory in which a keyword is text. He uses this term to reduce all different symbolic forms such as art, advertisement and entertainment to an one isotropic surface. He arguments for discontinuation between three periods of development in the theory of communication. His claim is inaccurate and incorrect because of lack of arguments for division between generative and interactive aspect of communication. Furthermore he falls into a trap defining interaction with a category of feedback which is taken from the first, transmission paradigm.

What I offer is a certain counterbalance for an uncontrolled navigation and a disperse tourism. My point of view is that we need to restore some of epistemological assumptions to be capable of analyzing contemporary culture, especially experience of the Internet. In doing so I reinterpret phenomenology, structuralism and semiotics. I use term attitude to show differences in separate phenomena fields of contemporary culture.

I suggest that human experience is structured by such forms as data base and narrative. I add to these forms another ones such as net, environment and maze. I scrutinize the last one. For me maze is a useful form for describing an inner journey which gives

at the end better order of self. Individuals are confronted with maze in experiencing the Internet. This journey is happening inward of an inner life. The journey is a transmigration.

