

exterminate all the brutes – stały się inspiracją dla tytułu książki, a także całego toku myślowego autora. Lindqvist w nowatorski sposób lokuje prozę Conrada w kontekście doniesień z kolonii, nowych wydawnictw, fetowania kolejnych zwycięstw nad barbarzyńcami. To był czas, gdy piewca imperializmu Rudyard Kipling pisał o brzemieniu białego człowieka jako wieńcu laurowym ludzkości, a w koloniach działy się rzeczy nie tylko uderzająco zbieżne z fabułą „Jądra ciemności”, ale też o wiele bardziej od niej odrażające.

Sądziłem, że jeśli faszyzm wróci, to ustrojony w wesołe i przyjazne barwy, tak, by trudno go było rozpoznać – mówi w książce pewien inżynier. – Nie przyszło mi do głowy, że mógłby nadejść w brunatnej koszuli i w czarnych skórkach [...] że mógłby ogolić sobie łeb, a na nogach nosić buty z cholewami (s. 206). Książka jest napisana świetnym językiem, wymyka się zarówno z banału naukowego, jak i podróźniczego. Niektóre opisy wręcz zniewalają. Co najważniejsze, Lindqvist zabiera czytelnika na ważną wyprawę: w głąb autorskiego ja, wewnątrz suchej i szorstkiej jak tarka Afryki, do korzeni europejskiego ducha. Ostatnie z tych miejsc jest najstraszniejsze.

Waldemar Kuligowski

Kompendium, inspiracja

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

Książka Ryszarda W. Kluszczyńskiego „Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu”, która ukazała się na początku bieżącego roku, jest nie tylko pierwszą pozycją Wydawnictw Akademickich i Profesjonalnych poświęconą wyłącznie sztuce, ale także jednym z pierwszych opracowań tej skali na polskim rynku wydawniczym. Książka składa się z 6 rozdziałów, poświęconych różnym ujęciom sztuki interaktywnej. Oprócz omówienia tego pojęcia na gruncie teorii i ustalenia współczesnego stanu definicji, autor wprowadza historyczny rys problematyki interaktywnej w sztuce oraz intermedialne tło kontekstowe. Szczegółowo uporządkowane są rozmaite strategie interaktywne, zbudowana jest również precyzyjna typologia. Ostatni rozdział poświęcony jest kontekstom instytucjonalnym, zarówno oficjalnym, jak i alternatywnym.

Ryszard W. Kluszczyński jest autorem książek i licznych tekstów w opracowaniach zbiorowych, podejmujących nowe i często pionierskie tematy w polskich badaniach medioznawczych. Jego teksty zamieszczone były także w wydawnictwach takich, jak „Media Art Historie” pod redakcją Olivera Graua (MIT, 2007). W odróżnieniu od niektórych ujęć ściśle teoretycznych, przyjmowana przez autora perspektywa była zawsze oparta na rozpoznawaniu kontekstów sztuki. Jest on bowiem jednym z najlepszych, nie tylko w Polsce, znawców sztuk medialnych, pionierem refleksji badawczej nad nowymi terytoriami +

sztuki. W tym wypadku jednak nie tyle rozpoznaje nowe terytoria, co raczej porządkuje wiedzę, która na gruncie polskim nie doczekała się jeszcze kompetentnego, całościowego opracowania. Z tego względu „Sztuka interaktywna” może być uznawana za kompendium wiedzy w tym zakresie, przydatne zarówno badaczom, jak i studentom sztuk pięknych, kulturoznawstwa i innych pokrewnych kierunków.

Wartość badań Kluszczyńskiego nad sztuką interaktywną, opisywanych w książkach takich jak „Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej” (1999) czy „Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialna” (2001), ma swoje początki w opracowaniach wcześniejszych, poświęconych między innymi fotomediom w kontekście awangardy czy medialnym doświadczeniom sztuki polskiej. W tym wypadku autor nie czyni jednak rozróżnienia na sztukę polską i zagraniczną, słusznie koncentrując się na podziałach raczej problemowych. Kluszczyński pisze z perspektywy badacza, który świadom jest wciąż zmieniającego się statusu przedmiotu swych badań, co widoczne jest w odwołaniach do wcześniejszych publikacji autora, ale także w ogólnym ujęciu, które zakłada ciągłą transfigurację tegoż przedmiotu.

Sztukę interaktywną wywodzi autor z pięciu wątków sztuki XX-wiecznej: sztuki kinetycznej, sztuki działania, sztuki instalacji, sztuki mediów elektronicznych i sztuki konceptualnej. Sztuka interaktywna nie jest zatem, wbrew obiegowym opiniom, związana wyłącznie z przełomem XX i XXI wieku ani też nie posługuje się jedynie rozmaicie definiowanymi, nowymi mediami. Ma swoją historię w postaci eksperymentów kinetycznych, performatywnych (zwłaszcza tych, które zakładały aktywną partycypację widza) czy niektórych projektów konceptualnych. Ma również swoich wielkich artystów, których dokonania Kluszczyński dokładnie opisuje. Należą do nich Jeffrey

Shaw, David Rokeby, Roy Ascott czy duet Christa Sommerer – Laurent Mignonneau. Pojawia się także omówienie prac Rafaela Lozano-Hemmera, znanych w Polsce za sprawą obecności w jednej z kolekcji. Poza tym warto wspomnieć także o innych artystach i grupach przywołanych w książce, takich jak grupy Blast Theory, Graffiti Research Lab czy niezwykle interesujący, a mało znani w Polsce artyści Michelle Teran czy Julian Oliver.

Pierwsze trzy rozdziały określają precyzyjnie zakres problematyki interaktywności w sztuce, zarówno w ujęciu historycznym, jak i problemowym, z uwzględnieniem zagadnień wciąż otwartych i pozostających w polu uwagi badaczy tej dziedziny. W rozdziale czwartym autor powraca jeszcze raz do zarysowanych w rozdziale pierwszym zagadnień teoretycznych, przywołując, nie bez powoływania się na przykłady z zakresu praktyk sztuki, odmiany i wcielenia interaktywności wyodrębnione w ramach istniejących stanowisk. Odwołuje się między innymi do Erica Zimmermana, a w dalszej perspektywie do Michela de Certeau i Michela Foucault, nie pomijając także Lva Manovicha. Z równą uwagą traktuje stanowiska artystów, takich jak Luc Courchesne, Mirosław Rogala, Lynn Hershman czy Grahame Weinbren – pionierów sztuki interaktywnych instalacji. Cenne jest więc uznawanie wartości wypowiedzi sformułowanej w praktyce sztuki, nie tylko sięganie do wartościującej teorii, co zdarza się w niektórych ujęciach badawczych. W rozdziale piątym Kluszczyński wprowadza 8 kategorii strategii interaktywnych, zostawiając pole dla tych mniej czystych znaczeniowo, mających charakter palimpsestu. Wspomniane strategie powiązane są z pojęciami, które w refleksji nad nowymi mediami w sztuce mają już długą historię i wiele znaczeń. Są to kolejno strategie: instrumentu, gry, archiwum, labiryntu, kłacza, systemu, sieci i spektaklu. Ewolucja od instrumentu, czy też spektaklu, do projektu interaktywnego wskazuje na intermedialne zależności,

jakie pojawiają się w kontekście interaktywnych eksperymentów w XX wieku.

Problematyka podejmowana w książce nie stanowi zamkniętego obszaru. Wprost przeciwnie, bywa wciąż na nowo podejmowana przez badaczy, którzy spierają się o zakresy znaczeniowe pojęć, takich jak nowe media czy właśnie sztuka interaktywna. Kluszczyński, po rozpatrzeniu różnych ujęć teoretycznych, proponuje, by za sztukę nowych mediów uznać sztukę cyfrową. Sztuka nie jest jednak jedynym kontekstem dla omawianych przykładów. Interaktywność ma silne zakorzenie w socjologiczne, jest wiązana ze sferą teatru, bywa też osadzana w kontekście krytycznym. Prace zaliczające się do kręgu sztuki interaktywnej najczęściej funkcjonują w specyficzny sposób w instytucjonalnym obiegu sztuki, często sprawiając trudności wystawiennicze i archiwizacyjne, o czym nie zapomina Kluszczyński, omawiając w rozdziale szóstym obecność sztuki nowych mediów w przestrzeni publicznej oraz w zbiorach muzealnych.

Jeszcze jedną zaletą książki Kluszczyńskiego jest wprowadzenie i utrwalenie w polskim dyskursie pojęć, które w anglojęzycznym środowisku badaczy nowych mediów pojawiają się często, a trafnych polskich przekładów doczekały się stosunkowo późno. Nadmiar anglicyzmów nie ułatwia badaczom polskim precyzyjnej analizy pojęć i problemów, jak i nie sprzyja popularyzacji przedmiotu badań. Po lekturze tej książki, czytelnik zyskuje solidną podstawę pojęciową, umożliwiającą rozpoznawanie odcieni znaczeń obecnych w kręgu tej problematyki pojęć i konfrontowanie ich z własnymi doświadczeniami w obszarze sztuki. „Sztukę interaktywną” można uznać za kompendium wiedzy w zakresie omawianej tematyki, a jednocześnie materiał inspirowany do rozpoczęcia bardziej szczegółowych badań.

Ewa Wójtowicz

Pierścionek z Biedronką w koronie

Nowe legendy miejskie. Śląsk
pod redakcją Joanny Pawluśkiewicz
i Marzeny Popławskiej
Korporacja Ha!art
Kraków 2009

Zapewne to ciężka i niebezpieczna praca w kopalniach sprawiła, że do dzisiaj Ślązacy zazwyczaj nie tracą czasu na owijanie w bawełnę. Jednak od lat nie pojawił się nowy Kutz ani Morcinek, który opowiedziałby wnikliwie i dosadnie o śląskiej doli i niedoli.

Mam 10 lat i piszę książkę

Niespodziewanie obraz nowego Śląska przynosi książka „Nowe legendy miejskie. Śląsk”. Powstała podczas cyklu warsztatów prowadzonych przez pisarzy i filmowców, zorganizowanych dla blisko tysiąca 10-latków, pochodzących z rdzennie śląskich dzielnic – z Chorzowa Starego, Lipin, Zandki, Załęża, Chebzia, Szombierek i Bogucic. Dzieci napisały historie o tym, co widzą na co dzień w swoich miastach.

Śląska kultura, dziecięca szczerłość i spostrzegawczość przyniosły zadziwiająco dojrzałe, realistyczne historie. Śląskie dzieci niezbyt często +