

The background of the cover is a complex, light gray wireframe mesh that forms a large, organic, curved shape on the left side, resembling a stylized human figure or a draped fabric. The mesh consists of numerous interconnected lines forming a grid of small triangles and quadrilaterals.

Piotr Zawojski

**Technokultura**  
**i jej manifestacje**  
**artystyczne**

Medialny świat  
hybryd i hybrydyzacji



WYDAWNICTWO  
UNIwersytetu ŚLĄSKIEGO  
KATOWICE 2016

**Technokultura**  
**i jej manifestacje**  
**artystyczne**

Medialny świat  
hybryd i hybrydyzacji

*Dorotce*



NR 3454

Piotr Zawojski

**Technokultura**  
**i jej manifestacje**  
**artystyczne**

Medialny świat  
hybryd i hybrydyzacji

Wydawnictwo  
Uniwersytetu Śląskiego

Katowice 2016

Redaktor serii: Studia o Kulturze

Dobrosława Wężowicz-Ziółkowska

Recenzent

Andrzej Pitrus

## Spis treści

- 7 Wprowadzenie
- Część I **Technokultura i rzeczywistość bio-techno-logiczna**
- 18 Rozdział 1. Dylematy sztuki oraz kultury w czasach posthumanizmu i transhumanizmu
- Część II **Medialny świat hybryd i hybrydyzacji**
- 58 Rozdział 2. Teoretyczne aspekty współczesnej kultury i sztuki jako zjawisk hybrydycznych
- 70 Rozdział 3. Nowe media i sztuka nowych mediów w epoce postcyfrowej
- 104 Rozdział 4. Hybrydy, hybrydyzacja i hybrydyczność  
W stronę teorii hybryd postmedialnych
- Część III **Manifestacje artystyczne technokultury**
- 136 Rozdział 5. Ken Goldberg. Teleobecność i sztuka teleobecności. *Telegarden* – natura versus (?) technokultura
- 158 Rozdział 6. Stelarc. Kim jest i co nam mówi?
- 192 Rozdział 7. Christa Sommerer i Laurent Mignonneau  
Interfejs – sztuka interfejsu – „Interface Culture”
- 216 Rozdział 8. Ryoji Ikeda. Sztuka danych – sonowizulane stymulanty doświadczeń polisensorycznych
- 254 Rozdział 9. Sztuka hybrydyczna. Znak(i) czasu  
przełomu technokulturowego

<b>300</b>	Indeks osobowy
<b>307</b>	Nota edytorska
<b>308</b>	Bibliografia
<b>321</b>	Spis ilustracji
<b>324</b>	Summary
<b>326</b>	Zusammenfassung

# Wprowadzenie

Książka ta jest kolejną częścią cyklu powstającego w kilku ostatnich latach. Cyklu, który nie był intencjonalnie zaprojektowany, choć dziś, a posteriori, mogę z przekonaniem stwierdzić, że opublikowane przeze mnie ostatnio trzy książki tworzą swego rodzaju trylogię. Każda z nich stanowi odrębną i zamkniętą całość, jednak są one połączone tematycznie oraz problemowo, podejmują w odmienny sposób i z różnych punktów widzenia najważniejsze zagadnienia teoretyczne i praktyczne współczesnej cyberkultury, sztuki nowych mediów i technokultury. Dwie pierwsze części trylogii<sup>1</sup> powstawały niemal w tym samym czasie. I choć ukazały się w odstępie dwóch lat, nie tak dawno przecież, to dynamika zmian zarówno w obszarze praktyk (społecznych, komunikacyjnych, artystycznych), jak i dyskursu teoretycznego towarzyszącego tym praktykom zmusza, nie tylko mnie, do pewnych korekt, zmian i przede wszystkim rozwinięcia wcześniejszych koncepcji teoretycznych.

Te zmiany rozpatrywać można by zarówno przez pryzmat ewolucyjnych mutacji kultury mediów, jak i w perspektywie rewolucyjnych wręcz zmian dokonujących się w krótkim czasie, doprowadzających do

---

<sup>1</sup> Zob. P. ZAWOJSKI: *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*. Warszawa, Poltext, 2010. IDEM: *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów*. Warszawa, Oficyna Naukowa, 2012.



ciągłego podważania fundamentów współczesnej technokultury. Podważania czy może raczej ciągłego rekonstruowania podstaw, na jakich budowane jest społeczeństwo postsieciowe. Droga ta wiedzie od tradycyjnych, analogowych mediów technicznych, poprzez nowe media (komunikacji społecznej i kreacji artystycznej), dziś przede wszystkim cyfrowe, aż do rzeczywistości postdigitalnej oraz – co jest jedną z najbardziej znaczących tendencji współczesnego dyskursu teoretycznego – postmedialnej.

O ile zatem w poprzednich swoich pracach poświęconych zagadnieniom cyberkultury – w tym przede wszystkim kwestiom sztuki nowych mediów i przemianom w sztuce obrazu i obrazowania – zajmowałem się nowymi mediami, to dziś należy poddać krytycznej analizie samo pojęcie nowych mediów (i sztuki nowych mediów) oraz zastanowić się nad jego wydajnością poznawczą w dobie postcyfrowej. Książka poświęcona kondycji obrazu i różnych sposobów obrazowania w epoce nowych mediów była w istocie próbą zdiagnozowania sytuacji, którą najkrócej można by scharakteryzować, przywołując tytuł książki Arjena Muldera: „od obrazu do interakcji”<sup>2</sup>. Starałem się w niej pokazać, jak obrazy, zwłaszcza obrazy techniczne, tracą swoją uprzywilejowaną i dominującą pozycję w kulturze, która w znaczący sposób rewaloryzuje znaczenie także innych zmysłów. Jak nasze sensorium, z natury przecież wielozmysłowe, dziś poddawane jest oddziaływaniu przekazów polimedialnych. A wszystko to należy rozpatrywać także w kontekście coraz to nowszych nowych mediów oraz refleksji, którą określam mianem bio-techno-logii jako namysłu teoretycznego nad rzeczywistością definiowaną przez sploty biologiczno-technologiczne<sup>3</sup>. Rzeczywistość bio-techno-logiczna w dobie posthumanizmu i transhumanizmu to efekt procesu, w którym technologia wchodzi w szereg rozmaitych interakcji z biologią, tworząc niepodzielną, choć hybrydyczną, całość.

Bio-techno-logia wytycza ramy namysłu nad technokulturą w czasach postcyfrowego i postsieciowego społeczeństwa, zaś myślenie

---

2 Por. A. MULDER: *From Image to Interaction. Meaning and Agency in the Arts*. Rotterdam, V2\_Publishing/NAi Publishers, 2010.

3 Na ten temat zob. *Bio-techno-logiczny świat. Bio art oraz sztuka technonaukowa w czasach posthumanizmu i transhumanizmu*. Red. P. ZAWOJSKI. Szczecin, 13muz, 2015.

o zmierzchu wydajności poznawczej kategorii nowych mediów zmusza do poszukiwania innych pojęć służących opisowi i interpretacji stanu współczesnej technokultury oraz jej manifestacji artystycznych. Sztuka nowych mediów jest dla mnie nieustannym źródłem inspiracji, dlatego pisząc wcześniej o cyberkulturze, tak mocno podkreślałem jej znaczenie dla formowania się tego paradygmatu kulturowego. Sztuka nowych mediów także i w tej książce jest bardzo istotnym obszarem, który traktuję jako pole poszukiwań egzemplifikacji wielu istotnych procesów kształtujących technokulturę. Tutaj jedną z głównych tez jest silnie wyrażane przekonanie, że postmedialność i wszystko to, co następuje „po mediach”, ma charakter złożonych struktur, w których dokonuje się „głębokie remiksowanie”, by posłużyć się określeniem Lva Manovicha, rzeczywistości medialnej.

Osią i napędem tego procesu są rozmaite strategie hybrydyzacji mediów, w wyniku czego medialne hybrydy są dzisiaj dominującymi artefaktami, zarówno materialnymi, jak i niematerialnymi, czyli obiektami wytwarzanymi w kulturowej produkcji, ale też konceptualnymi wehikułami służącymi do opisu fenomenów współczesnej kultury, która jest zdominowana przez obiekty i dyskursy technologiczne. Hybrydyczność to jedna z najważniejszych dziś kategorii, wokół której staram się tworzyć własną wykładnię technokultury w epoce postdigitalnej. Nie traktuję tego zjawiska w duchu determinizmu technologicznego, który w ciemnych barwach oceniał zjawisko emancypowania się technologii aż do tego stopnia, że w efekcie staje się ona zjawiskiem wysoce autonomicznym, niepodlegającym kontroli, czyniąc z ludzi swego rodzaju niewolników zmian technologicznych, które w sposób radykalny i niepoohamowany zawłaszczają przestrzeń społeczną i naturalne środowisko życia człowieka. Ten zaś, właściwie ubezwłasnowolniony, staje się implementowanym elementem technologicznego habitatu. Ta pesymistyczna wizja jest w moim przekonaniu nieprawdziwa, w sposób fałszywy przedstawia rzeczywistość technokulturową.

Technokultura wyłoniła się z kształtowanego przez lata paradygmatu współczesnej kultury zdominowanej przez media techniczne. Te z kolei w ostatnich kilku dziesięcioleciach opanowane zostały przez nowe media w coraz większym stopniu wpływające na rzeczywistość społeczną, kulturową oraz artystyczną. Daleko mi do interpretowania współczesnej kultury wyłącznie przez pryzmat determinant tech-

nologicznych, ale jednocześnie jestem przekonany, że to one właśnie w niezwykle silny sposób odciskają swoje piętno na naszej rzeczywistości, stając się ważnym elementem ją definiującym.

Artyści nowych mediów, posługując się instrumentarium współczesnej technologii oraz odwołując się do zdobyczy nauki, nieustannie eksperymentują, wykorzystując nowe narzędzia kreacji w celu interpretowania rzeczywistości technokulturowej. Triady: sztuka – technologia – nauka, oraz: sztuka mediów – sztuka nowych mediów – sztuka postmediów, to istotne punkty orientacyjne dla moich eksploracji badawczych, w których próbuję opisywać najważniejsze procesy artystyczne i kulturowe w obszarze praktyk i dyskursów teoretycznych świata mediów. Przedstawione w części trzeciej tej książki przykłady są próbą wskazania na wiodące trendy tych praktyk. Nie było moim zamiarem tworzenie systematycznej prezentacji najnowszych tendencji i osiągnięć sztuki nowych mediów. To raczej próba przedstawienia kilku strategii twórczych, z rozlicznymi rozgałęzieniami i rozbudowanymi kontekstami, które można uznać za emblematyczne przykłady działań artystów bardzo dobrze rozumiejących zadania, jakie stają przed prawdziwymi pionierami i wiecznymi eksperymentatorami, którzy jak trendsetterzy wytyczają nowe drogi w świecie technokultury.

Rozpaczynam swoją wędrówkę po tym świecie od naszkicowania licznych dylematów związanych z określeniem miejsca sztuki i artystów w ciągle zmieniającym się kontekście implikowanym przez rzeczywistość bio-techno-logiczną. Ta zaś kształtowana jest przez coraz bardziej znaczące, by nie powiedzieć dominujące, tendencje, które konceptualizowane są w myśleniu posthumanistycznym i transhumanistycznym. Technokultura integruje te perspektywy filozoficzne, badawcze oraz artystyczne, które scalają różne dyskursy i strategie poznawania rzeczywistości: sztukę, naukę, technologię. *Techne* (i *ars*), *bios* (i *zoe*), *ars* (i *scientia*) wyznaczają siatkę problemów podejmowanych przez artystów nowych mediów, biomediołów i postmediów oraz teoretyków i krytyków starających się uchwycić i opisać najważniejsze fenomeny oraz zjawiska z obszaru współczesnej kultury mediów. Technonauka i technosztuka, biologia i informatyka, sztuka i nauka funkcjonują obok siebie, ale też coraz częściej przenikają się, ścierają ze sobą, lecz także wspomagają, rozchodzą i schodzą, by ustanawiać jakiś stan płynnej równowagi. Ten *modus vivendi* podlega nieustannej

renegocjacji i domaga się taktycznych kompromisów, które są podstawą do prowadzenia dialogu.

Czy teoretyczne aspekty współczesnej sztuki i kultury jako zjawisk hybrydycznych mogą stanowić rodzaj kruchego fundamentu pod zarysowany tu projekt medialnego świata hybryd i hybrydyzacji? Sztaram się to przedstawić jako rodzaj propozycji do przemyślenia i dalszego rozwijania. My sami jesteśmy z natury hybrydyczni, zwłaszcza w kontekście napięć, ale i konwergencji, analogowo-cyfrowych, które projektują możliwość postrzegania człowieka w perspektywie postantropologicznej.

Nowe media i sztuka nowych mediów w epoce postcyfrowej są dobrym polem obserwacji przemian współczesnej technokultury. Kim Cascone, amerykański twórca muzyki elektronicznej oraz jej teoretyk i badacz, w 2000 roku jako jeden z pierwszych użył określenia „post-digital”<sup>4</sup> w odniesieniu do współczesnej muzyki komputerowej, przede wszystkim tej określanej jako glitch, muzyka mikroskopowa czy też microsound music. Ten ruch Cascone określili wspólnym mianem tendencji „postcyfrowych”, co stanowiło odniesienie do wykrzystanego przez tego twórcę jako motta stwierdzenia „proroka cyfrowego życia” Nicholasa Negroponte<sup>5</sup>: „Cyfrowa rewolucja dobiegła końca”. Czy oznacza to jednak, że wkroczyliśmy w epokę postcyfrową nie tylko, jak chce Cascone, w polu eksperymentalnej muzyki elektronicznej, ale możemy też ekstrapolować to przekonanie do całej kultury mediów? Wyzywający i prowokujący (także swoją formą) manifest cypryjskiego artysty Theo-Mass Lexileictousa<sup>6</sup> oraz inne jego wypowiedzi można potraktować jako znaki czasu, w którym rzeczywistość jest przetwarzana i może funkcjonować jedynie za pośrednictwem medialnych protez, wewnątrz ekranów, wyświetlaczy i monitorów. Cyfrowość

---

4 Zob. K. CASCONE: *Estetyka błędu: „postcyfrowe” tendencje we współczesnej muzyce komputerowej*. Przeł. J. KUTYŁA. W: *Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej*. Wybór i red. C. COX, D. WARNER. Gdańsk, słowo/obraz terytoria, 2010, s. 481–489.

5 Negroponte dwadzieścia lat temu opublikował głośną książkę, którą można uznać za jedną pierwszych tak silnych manifestacji „cyfrowego życia”. Zob. N. NEGROPONTE: *Cyfrowe życie. Jak się odnaleźć w świecie komputerów*. Przeł. M. ŁAKOMY. Warszawa, Książka i Wiedza, 1997.

6 Zob. THEO-MASS LEXILEICTOUS: *The #Postdigitalism Manifesto*. <http://theo-mass.tumblr.com/post/41103742822/the-postdigitalism-manifesto> [data dostępu: 5.10.2015].

wkracza do fizycznego świata, zarówno w wymiarze codziennym, jak i artystycznym, tworząc rzeczywistość hybrydyczną – to właśnie nazywać można postdigitalizmem. Dodajmy tylko, że takich proklamacji w ostatnich czasach było wiele, najczęściej jednak funkcjonowały one jako formy retorycznych bądź krytycznych prowokacji.

Mnie samemu bliskie jest takie rozumienie syndromu mediów postcyfrowych i szerzej postdigitalizmu, które związane jest z wypracowaniem pewnej równowagi w ramach technokultury jako zjawiska charakteryzowanego przez wszystko to, co odwołuje się do wszechstronnych i różnorodnych sposobów hybrydyzowania rzeczywistości. W obrębie sztuki, paradoksalnie być może, polega to na swego rodzaju dohumanizowaniu technologii cyfrowych za sprawą wszelkiego rodzaju synergii, w których łączy się pierwiastki techniczne, biologiczne, duchowe i filozoficzne. Kiedy najnowocześniejsze technologie cyfrowe spotykają się z tradycją mediów analogowych, wirtualność przenika się ze światem fizycznym, doświadczenia taktylne, ale i rewaloryzowane przez nowe media doświadczenia polisensoryczne, poszerzają spektrum doznań estetycznych, to możemy mówić o przekraczaniu starego paradygmatu ufundowanego na oswojonym już gruncie mediów cyfrowych. Mel Alexenberg w tym szczególnym aspekcie dotyczącym nasycania technologii cyfrowych pierwiastkami humanistycznymi dostrzega potencjał kryjący się w przekroczeniu czysto technicznego wymiaru narzędzi cyfrowych i ustanawianiu epoki postcyfrowej<sup>7</sup>.

Technokultura znajduje swoje liczne manifestacje w działaniach artystów traktujących nowe media jako narzędzia eksploracji poznawczych. Nie chodzi tylko o wymiar ekspresyjny i estetyczny twórczości artystycznej, ale także, a bardzo często przede wszystkim, o trakto-

---

7 Zob. M. ALEXENBERG: *The Future of Art in a Postdigital Age. From Hellenistic to Hebraic Consciousness*. Bristol, Chicago, Intellect Books/University of Chicago Press, 2011. Przy okazji tylko warto odnotować drobny, ale jednocześnie niezmiernie charakterystyczny, fakt dotyczący historii wydania tej publikacji. Otóż kilka lat wcześniej ukazała się ona w pierwotnej wersji pod nieco innym tytułem: *The Future of Art in a Digital Age. From Hellenistic to Hebraic Consciousness*. Bristol, Intellect Books, 2006. Wystarczyło zatem tylko pięć lat, by zarówno wydawcy, jak i autor doszli do wniosku, że warto nieco tylko (ale w efekcie w bardzo istotny sposób) zmienić nie tylko tytuł książki, ale i pewne jej partie zrewidować oraz „uwspółcześnić” przez zmianę tego, co cyfrowe, na to, co już należy określić mianem postcyfrowego.

wanie twórczości jako rodzaju działalności naukowej. Pracownia artysty dziś nierzadko traktowana może być jako laboratorium badawcze. Interesuje mnie to w szczególny sposób, bowiem kontynuując swoje badania świata mediów zapoczątkowane w *Cyberkulturze*, konsekwentnie staram się opisywać te zjawiska, które są prezentacją procesu zbliżania się różnych aktywności poznawczych człowieka. W tamtej publikacji posługiwałem się formułą syntopii sztuki, nauki oraz technologii i do dziś wydaje mi się, że tego typu myślenie jest aktualne. Może to wzbudzać uzasadnione zresztą obawy o zachowanie autonomiczności różnych dyscyplin, jednocześnie wydaje się być czymś oczywistym w czasach zdominowanych przez wszelkiego rodzaju procesy hybrydyzacji kulturowej.

Po mediach i za pomocą postmediów tworzymy współczesne oblicze postdigitalizmu, w którym wspomniane już głębokie remiksowanie staje się jedną z podstawowych praktyk współczesnych artystów, ale też każdego uczestnika cyberkulturowego świata. Uniwersum technokultury przepracowuje, często w sposób krytyczny i zdecydowany, jeszcze do niedawna funkcjonujące obiegowo opinie i sądy na temat rewolucji cyfrowej i mediatyzowanej rzeczywistości. Praca nowych mediów, czy może lepiej rzecz ujmując: nasza praca z nowymi (post)mediami, jest przykładem niekończącego się *work in progress*. Prezentuje go trzecia część książki, w której próbuję przedstawić różne strategie artystyczne wybitnych twórców sztuki nowych mediów, pokazujących, w jak różny sposób można działać w polu sztuki, nie rezygnując z ambicji naukowych, poznawczych, badawczych i filozoficznych. Ken Goldberg, Stelarc, Christa Sommerer i Laurent Mignonneau, Ryoji Ikeda oraz wielu twórców, których prace przedstawiam w ostatnim rozdziale poświęconym sztuce hybrydycznej, reprezentują różne tendencje i kierunki w sztuce mediów, ale jednocześnie są tylko punktem wyjścia do rozważań zdecydowanie przekraczających granice ich twórczości. Zastanawiam się nad statusem sztuki nowych mediów, technosztuki, sztuki hybrydycznej, którą, być może, należałoby uznać za najbardziej symptomatyczny przejaw zmian w obszarze sztuki mediów, choć przekraczanie granic gatunkowych, rodzajowych (analogowe – cyfrowe, media tradycyjne – nowe media), transdyscyplinarność i transmedialność to cechy ją definiujące.

Festiwal Ars Electronica zawsze starał się reagować na zmieniające się pole sztuki nowych mediów, proponując nowe kategorie w ramach najważniejszego zapewne konkursu (Prix Ars Electronica) na świecie, na którym nagradzani są artyści nowomiedialni, twórcy cybersztuki. Tak kiedyś było w przypadku animacji komputerowych, sztuki interaktywnej, projektów sieciowych, muzyki cyfrowej. W 2007 roku organizatorzy zaproponowali nową kategorię cybersztuki: sztukę hybrydyczną. Ich decyzja podyktowana była różnymi względami: jednym z najbardziej istotnych czynników była stale powiększająca się lista prac zgłaszanych do konkursu, które nie mieściły się w dotychczas funkcjonujących kategoriach (w 2006 roku były to: animacja komputerowa/efekty wizualne, muzyka cyfrowa, sztuka interaktywna, net vision, społeczności sieciowe, u19 – dla artystów austriackich, którzy nie przekroczyli 19 lat). I choć samo określenie (*hybrid art*) może wydawać się problematyczne, to nie ulega wątpliwości, że organizatorzy festiwalu trafnie rozpoznali dominujące tendencje zarówno współczesnej sztuki wykorzystującej narzędzia (post)medialne, jak i technokultury jako fenomenu interdyscyplinarnego i transdyscyplinarnego. Olbrzymia różnorodność konceptualna, formalna, materiałowa i wyrazowa prezentowanych w tej kategorii dzieł, które staram się tu zaprezentować, uzmysławia wielość dróg, jakimi podążają współcześni artyści mediów szczególnie wyczuleni na to wszystko, co dzieje się w obszarze nauki i technologii w czasach postdigitalnych. Ta perspektywa – postcyfrowa – wyznacza nowe kierunki poszukiwań zarówno w ramach spekulacji teoretycznych oraz krytycznych, jak i twórczych.

Prezentowani tu artyści (ci bardziej szczegółowo w obszernych rozdziałach im poświęconych, jak również ci omawiani w bardziej skrótowy sposób), to postaci dobrze znane wszystkim tym, którzy interesują się zagadnieniami sztuki nowomiedialnej. Jednocześnie, co wydaje się wysoce symptomatyczne, właściwie nikt z tego grona nie osiągnął takiej pozycji w szeroko rozumianym art world, jaka jest zarezerwowana dla przedstawicieli klasycznych i tradycyjnych dyscyplin artystycznych, takich jak malarstwo, rzeźba czy nawet architektura. Dlaczego? Choćby dlatego, że wbrew powszechnej dominacji nowych mediów cyfrowych w przestrzeni społecznej i komunikacji, sztuka nowych mediów ciągle stanowi margines sztuki współczesnej.

W pewnym sensie sam staram się dokonać w tej książce rewolucji czy też dowartościowania współczesnej sztuki wykorzystującej najnowocześniejsze technologie medialne, choć w istocie chodzi mi o coś więcej. O spojrzenie na współczesną technokulturę przez pryzmat działań artystów, którzy często spychani są na margines i traktowani jako balast przemian technologicznych – w istocie natomiast znajdują się w prawdziwej awangardzie cywilizacyjnych i kulturowych przemian współczesnego świata.



## Spis ilustracji

### Rozdział 5. Ken Goldberg. Teleobecność i sztuka teleobecności.

#### *Telegarden* – natura versus (?) technokultura

- Fot. 1. Ken Goldberg, Joseph Santarromana: *Telegarden*, 1995–2004, fot. Piotr Zawojski.
- Fot. 2. Ken Goldberg, Joseph Santarromana: *Telegarden*, 1995–2004, fot. Piotr Zawojski.
- Fot. 3. Ken Goldberg, Joseph Santarromana: *Telegarden*, 1995–2004, źródło: <http://www.ieor.berkeley.edu/~goldberg/art/big-images/>.  
Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 4. Ken Goldberg, Joseph Santarromana: *Telegarden*, 1995–2004, źródło: <http://queue.ieor.berkeley.edu/~goldberg/garden/Ars>.  
Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 5. Ken Goldberg, Joseph Santarromana: *Telegarden*, 1995–2004, źródło: <http://queue.ieor.berkeley.edu/~goldberg/garden/Ars>.  
Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 6. Ken Goldberg, Joseph Santarromana: *Telegarden*, 1995–2004, źródło: <http://queue.ieor.berkeley.edu/~goldberg/garden/Ars>.  
Dzięki uprzejmości artystów.

### Rozdział 6. Stelarc. Kim jest i co nam mówi?

- Fot. 7. Stelarc: *Handwriting. Writing One Word Simultaneously With Three Hands*, Maki Gallery, Tokyo 1982, fot. Keisuke Oki. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 8. Stelarc: *Stomach Sculpture*, Fifth Australian Sculpture Triennale, NGV, Melbourne 1993, fot. Anthony Figallo. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 9. Stelarc: *Ping Body. An Internet Actuated and Uploaded Performance*. Diagram Stelarc, 1996. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 10. Stelarc: *Exoskeleton*, Cankarjev Dom, Ljubljana 2003, fot. Igor Skafor. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 11. Stelarc: *Extended Arm*, Melbourne, Hamburg 2000, fot. Dean Winter. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 12. Stelarc: *Walking Head*, Heide Museum of Modern Art, Melbourne 2006, fot. Stelarc. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 13. Stelarc, *Ear On Arm*, London, Los Angeles, Melbourne 2006, fot. Stelarc. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 14. Stelarc: *Ear On Arm Suspension*, Scott Livesey Galleries, Melbourne 2012, fot. Polixeni Papapetrou. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 15. Stelarc: *Propel: Body on Robot Arm*, Autronics, Yangebup 2015, fot. Jeremy Twedde. Dzięki uprzejmości artysty.

### Rozdział 7. Christa Sommerer i Laurent Mignonneau.

#### Interfejs – sztuka interfejsu – „Interface Culture”

- Fot. 16. Christa Sommerer, Laurent Mignonneau: *Interactive Plant Growing*, 1992. Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 17. Christa Sommerer, Laurent Mignonneau: *Interactive Plant Growing*, 1992. Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 18. Christa Sommerer, Laurent Mignonneau: *A-Volve*, 1994–1995. Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 19. Christa Sommerer, Laurent Mignonneau: *A-Volve*, 1994–1995. Dzięki uprzejmości artystów.

- Fot. 20. Christa Sommerer, Laurent Mignonneau: *Riding the Net*, 2000.  
Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 21. Christa Sommerer, Laurent Mignonneau: *NanoScape*, 2002.  
Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 22. Christa Sommerer, Laurent Mignonneau: *Mobille Feelings*, 2003–2004.  
Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 23. Christa Sommerer, Laurent Mignonneau: *Mobille Feelings*, 2003–2004.  
Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 24. Justyna Zubrycka: *Mórimo*, 2011. Dzięki uprzejmości artystki.

#### Rozdział 8. Ryoji Ikeda. Sztuka danych – sonowizualne stymulanty doświadczeń polisensorycznych

- Fot. 25. Ryoji Ikeda: *datamatics [prototype-ver.2.0], audiovisual concert*, 2006–2008, fot. Ryuichi Maruo. © Ryoji Ikeda. Courtesy of Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM). Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 26. Ryoji Ikeda: *datamatics [prototype-ver.2.0], audiovisual concert*, 2006–2008, fot. Ryuichi Maruo. © Ryoji Ikeda. Courtesy of Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM). Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 27. Ryoji Ikeda: *test pattern [live set], audiovisual performance*, 2008, fot. Liz Hingley. © Ryoji Ikeda. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 28. Ryoji Ikeda, *test pattern [live set], audiovisual performance*, 2008, fot. Liz Hingley. © Ryoji Ikeda. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 29. Ryoji Ikeda: *the planck universe [macro]*, 2015, fot. Martin Wagenhan. © Ryoji Ikeda, Courtesy of ZKM Karlsruhe. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 30. Ryoji Ikeda: *the planck universe [macro]*, 2015, fot. Martin Wagenhan. © Ryoji Ikeda, Courtesy of ZKM Karlsruhe. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 31. Ryoji Ikeda: *the planck universe [micro]*, 2015, fot. Martin Wagenhan. © Ryoji Ikeda, Courtesy of ZKM Karlsruhe. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 32. Ryoji Ikeda: *the planck universe [micro]*, 2015, fot. Martin Wagenhan. © Ryoji Ikeda, Courtesy of ZKM Karlsruhe. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 33. Ryoji Ikeda: *the planck universe [macro]*, 2015, fot. Martin Wagenhan. © Ryoji Ikeda, Courtesy of ZKM Karlsruhe. Dzięki uprzejmości artysty.

#### Rozdział 9. Sztuka hybrydyczna. Znak(i) czasu przełomu technokulturowego

- Fot. 34. Wim Delvoye: *Cloaca. Original*, 2000. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 35. Tissue Culture & Art Project (Oron Catts, Ionat Zurr): *Semi Living Steak*, 2000. Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 36. Tissue Culture & Art Project (Oron Catts, Ionat Zurr): *Victimless Leather*, 2004. Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 37. Tissue Culture & Art Project (Oron Catts, Ionat Zurr): *NoArk*, 2007–2008. Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 38. Oron Catts, Ionat Zurr, Corrie van Sice: *The Mechanism of Life – After Stéphane Leduc*, 2013. Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 39. Evelina Domnitch, Dmitry Gelfand: *Camera Lucida*, 2003. Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 40. Evelina Domnitch, Dmitry Gelfand: *Sonolevitation*, 2007. Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 41. Evelina Domnitch, Dmitry Gelfand: *Mucilaginous Omniverse*, 2009. Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 42. Evelina Domnitch, Dmitry Gelfand: *Memory Vapor*, 2011. Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 43. Julien Maire: *Demi-pas*, 2002. Dzięki uprzejmości artysty.

- Fot. 44. Julien Maire: *Exploding Camera*, 2007. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 45. Helen Evans, Heiko Hansen: *Pollstream*, 2002–2007. Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 46. Julius Popp: *microflow*, 2005–2008, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/4362365034>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 47. Mark Formanek: *Standard Time*, 2007, fot. Bernd Schuller. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 48. Yann Marussich: *Bleu Remix*, 2007, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/4361637385>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 49. Eduardo Kac: *Natural History of the Enigma*, 2003–2008, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/4358554723>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 50. robotlab (Matthias Gommel, Martina Haitz i Jan Zappe): *bios [bible]*, 2007, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/4294457899>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 51. David Haines, Joyce Hinterding: *EarthStar*, 2010, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/4359235990/in/photostream/>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 52. Julian Oliver, Danja Vasiliev: *Men in Grey*, 2009–2014, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/4611678794>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 53. Paul Vanouse: *Ocular Revision*, 2010, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/4959810630/in/photostream/>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 54. Jonathan Schipper: *Measuring Angst*, 2009, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/4951094756>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 55. Wim Janssen: *Continuization Loop*, 2010, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/6102304015>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 56. Helen Evans, Heiko Hansen: *Is There a Horizon in the Deep Water*, 2011. Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 57. Peta Clancy, Helen Pynor: *The Body is a Big Place*, 2011, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/7650535186>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 58. Ken Vanmechelen: *The Cosmopolitan Chicken*, 1999–, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/9676579299/in/photostream/>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 59. Paul Vanouse: *Suspect Inversion Center*, 2011–, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/9685286929/in/photostream/>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 60. Louis-Philippe Demers: *The Blind Robot*, 2012, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/9676579027>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 61. David Glowacki: *Hidden Fields*, 2012, fot. Paul Blakemore. Courtesy of Interactive Scientific Ltd. Dzięki uprzejmości artysty.

## **Technoculture and Its Artistic Manifestations**

### **The Media World of Hybrids and Hybridization**

Biotechnology delineates today's framework of reflection on technoculture in a time of postdigital and postnetwork society, while decline of the cognitive capacity of the new media categories requires a search for other concepts enabling a description and interpretation of the condition of contemporary technoculture and its artistic manifestations.

This process revolves around and is fuelled by various strategies of media hybridization, through which the media hybrids have become prevalent artifacts, both material and non-material, or, objects manufactured in the cultural production, but also conceptual vehicles serving a description of the phenomena of contemporary culture dominated by objects and technological discourses. Hybridity today is one of the crucial categories, around which I attempt to develop my own interpretation of technoculture in the postdigital era. In doing so, I do not adopt the approach of technological determinism, which viewed the process of emancipation of technology in dark tones.

I depart on a journey around this world outlining numerous dilemmas concerning the place of art and artists in a continually changing context implied by bio-technological reality. This reality is shaped by the increasingly significant, not to say dominant, tendencies, which are conceptualized in the post-humanist and trans-humanist way of thinking.

New media artists use the instrumentation of contemporary technology and, referring to scientific developments, they unceasingly experiment, using new tools of creation for the interpretation of technocultural reality. The triad: art – technology – science along with another triad: art – new media art – post media art are landmarks for my research explorations into major artistic and cultural processes within the practices and theoretical discourses of the media world.

"After media" and by means of postmedia, a contemporary face of postdigitalism is developing, in which deep remix becomes one of the fundamental practices of contemporary artists and of each participant in the cybercultural world. The universum of technoculture is processing, very frequently critically and outright, the commonly held to date opinions and judgements of the digital revolution and mediatized reality. The working of the new media, or, in better terms, our work with the new (post)media is an example of unending work in progress. This is discussed in the third part of the book, which presents various artistic strategies of eminent new media artists. These strategies show that it is possible to pursue different ways of artistic creation without abandoning scholarly, cognitive, research and philosophical ambitions. Ken Goldberg, Stelarc, Christa Sommerer and Laurent Mignonneau, Ryoji Ikeda and many artists whom I present in the last chapter devoted to hybrid art, represent different tendencies and movements in media art, but, at the same time, they are only a departure point for deliberations reaching far beyond their artworks. I am considering the status of new media art, techno-art and hybrid art, which, possibly, should be regarded as the most symptomatic manifestation of transformations within media art, although crossing the boundaries of the genre, type (analogue vs. digital, traditional vs. new media) and transmediality are its defining features.

These artists (the ones discussed in detail in extensive chapters devoted to their work, and the ones discussed only briefly) are well-known to anyone interested in media art issues. However, quite symptomatically, none of them has ever won as much acclaim in the, broadly understood, art world as artists pursuing traditional art forms including painting, sculpture and even architecture. Why? Because, say, despite the ubiquity of the new digital media in social space and communication, the new media art still constitutes the margin of contemporary art.

In a way, in this book, I myself attempt at re-evaluation, or rather, greater recognition of the contemporary art making use of the cutting-edge media technologies. Their distinctive feature at present is being dominated by hybrids, hybridity and hybridization processes, yet, in fact, I mean something more than that. I attempt at taking a view at contemporary technoculture through the works of contemporary artists who are treated marginally and as a ballast of technological transformations, whereas, in fact, they are the true avantgarde of the civilizational and cultural transformations of the contemporary world.

## **Technokultur und deren künstlerische Manifestationen**

### **Mediale Welt von Hybriden und Hybridisierung**

In der Epoche der postdigitalen Postinternetgesellschaft gibt die Biotechnologie den Rahmen für die Diskussion über Technokultur ab, und die Überzeugung vom Niedergang der Erkenntniseffizienz von neuen Medien zwingt zur Suche nach anderen Begriffen, welche den Zustand der zeitgenössischen Technokultur und deren künstlerische Manifestationen schildern und interpretieren könnten.

Der Kern und der Anreiz des Prozesses sind verschiedene Strategien der Medienhybridisierung, in deren Folge mediale Hybriden die heutzutage dominierenden sowohl materiellen als auch immateriellen Artefakte sind, d.h. die in der Kulturproduktion hergestellten Objekte, aber auch konzeptuelle Vehikel zur Beschreibung der Phänomene der von technologischen Objekten und Diskursen beherrschten zeitgenössischen Kultur. Die Hybridisierung gehört heutzutage zu den wichtigsten Kategorien, mit deren Hilfe ich eigene Auslegung der Technokultur in der postdigitalen Epoche zu schaffen versuche. Das Phänomen betrachte ich nicht nach den Prinzipien des Determinismus, der den Prozess der sich zu emanzipierenden Technologien nur in düsteren Farben schildert.

Meine Reise durch diese Welt beginne ich damit, die zahlreichen Dilemmata umzureißen, die mit der Festsetzung von der Rolle der Kunst und der Künstler in dem sich immer verändernden und von biotechnologischer Wirklichkeit implizierten Kontext verbunden sind. Die letztgenannte wird durch immer wichtigere, um nicht zu sagen dominierende Tendenzen gestaltet, welche in posthumanistischen und transhumanistischen Ideen konzeptualisiert werden.

Die Künstler von neuen Medien bedienen sich der gegenwärtigen technologischen Instrumente, indem sie sich auf wissenschaftliche Errungenschaften beziehen, stets experimentieren, neue Werkzeuge zur Interpretation der technokulturellen Wirklichkeit anwenden. Die Triade: Kunst – Technologie – Wissenschaft, und die andere Triade: Kunst von Medien – Kunst von neuen Medien – Kunst von Postmedien sind wichtige Orientierungspunkte für meine Forschungen, in denen ich mich bemühe, die wichtigsten künstlerischen und kulturellen Prozesse im Bereich der Praxis und der theoretischen Diskurse der Medienwelt zu schildern.

„Nach den Medien“ und mittels Medien wird der heutige Postdigitalismus gebildet, in dem ein tiefer Remix zu den von zeitgenössischen Künstlern, aber auch von jedem Teilnehmer der kybernetisch-kulturellen Welt am häufigsten angewandten Praktiken wird. Die Ganzheit der Technokultur stellt oft kritisch und eindeutig die noch bis vor kurzem gängigen Meinungen über digitale Revolution und mediatisierte Wirklichkeit in Frage. Die Arbeit von neuen Medien oder noch besser gesagt – unsere Arbeit mit neuen (Post)Medien ist ein Beispiel für endlose Arbeit (work in progress). Das wird im dritten Teil des Buches veranschaulicht, wo verschiedene künstlerische Strategien von den hervorragenden Schöpfern der Medienkunst präsentiert werden. Diese Künstler zeigen, wie verschiedenerelei man auf dem Gebiet der Kunst wirken kann ohne dabei auf seine wissenschaftlichen, kognitiven, philosophischen und Forschungsambitionen zu verzichten. Ken Goldberg, Stelarc, Christa Sommerer und Laurent Mignonneau, Ryoji Ikeda und noch viele Künstler, deren Werke in dem letzten, der Hybridkunst gewidmeten Kapitel erwähnt sind, vertreten verschiedene Tendenzen und Richtungen der Medienkunst und sind gleichermaßen ein Ausgangspunkt für Überlegungen, die über die Grenzen ihres Schaffens offensichtlich hinausgehen. Ich denke über den Status von der neuen Medienkunst, über Technokunst, Hybridkunst nach, die vielleicht als typischer Ausdruck des Wandels im Bereich

der Medienkunst betrachtet werden könnte, obwohl das Hinausgehen über Gattungs- und Genrengrenzen (analog – digital, traditionelle Medien – neue Medien), transdisziplinärer und transmedialer Charakter die diese Kunst bestimmenden Eigenschaften sind.

Die in dem Buch präsentierten Künstler (sowohl die in den ihnen gewidmeten Kapiteln auftretenden, als auch die nur in knappen Worten erwähnten) sind denen gut bekannt, die sich für Probleme der neuen Medienkunst interessieren. Gleichzeitig aber scheint es symptomatisch zu sein, dass noch keiner Schöpfer aus dem Kreis in der Welt der Kunst (art world) solche Position erreicht hat, die den Vertretern der traditionellen Kunstgattungen, wie Malerei, Bildhauerei oder sogar Architektur gebührt. Warum? Beispielsweise deshalb, weil der allgemeinen Dominanz von neuen digitalen Medien im Sozial- und Kommunikationsraum zuwider die Kunst der neuen Medien immer noch am Rande der zeitgenössischen Kunst steht.

In dem Buch versuche ich irgendwie die zeitgenössische Kunst, welche sich die neuesten medialen Technologien zunutze macht, aufzuwerten. Charakteristische Merkmale der Technologien sind Hybriden und Hybridisierung, aber es geht mir noch um etwas. Um Beurteilung der heutigen Technokultur unter dem Gesichtspunkt der Künstler, die oft als eine Nebensache, ein Ballast betrachtet werden und im Grunde genommen richtige Vorreiter für den Zivilisations und Kulturwandel in der heutigen Welt sind.

Redaktor  
Magdalena Białek

Korektor  
Jadwiga Gaździcka

Projektant okładki,  
stron tytułowych oraz działowych,  
projekt typograficzny i łamanie  
Natalia Pietruszewska

Zdjęcie autora na okładce  
Ryszard Czernow

Copyright © 2016 by  
Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego  
Wszelkie prawa zastrzeżone

**ISSN 0208-6336**  
**ISBN 978-83-8012-860-6**  
(wersja drukowana)  
**ISBN 978-83-8012-861-3**  
(wersja elektroniczna)

Wydawca  
**Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego**  
**ul. Bankowa 12B, 40-007 Katowice**  
[www.wydawnictwo.us.edu.pl](http://www.wydawnictwo.us.edu.pl)  
e-mail: [wydawus@us.edu.pl](mailto:wydawus@us.edu.pl)

Wydanie I.  
Ark. druk. 20,5  
Ark. wyd. 21,0  
Papier Sora Matt Plus 90 g/m<sup>2</sup>  
Cena 40 zł (+VAT)

Druk i oprawa:  
„TOTEM.COM.PL Sp. z o.o.” Sp.K.  
ul. Jacewska 89, 88-100 Inowrocław



PIOTR ZAWOJSKI – profesor UŚ, pracuje w Zakładzie Filmoznawstwa i Wiedzy o Mediach. Wykłada na Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie. Zajmuje się problematyką fotografii, filmu i kina, sztuki nowych mediów oraz cyberkultury. Autor książek *Elektroniczne obrazowości*, *Między sztuką a technologią* (2000), *Wielkie filmy przełomu wieków*, *Subiektywny przewodnik* (2007), *Cyberkultura*, *Syntopia sztuki, nauki i technologii* (2010) oraz *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów* (2012). Redaktor naukowy *Ku filozofii fotografii* Viléma Flussera (2004, 2015) oraz tomów *Digitalne dotknięcia*, *Teoria w praktyce/Praktyka w teorii* (2010), *Bio-techno-logiczny świat*, *Bio art oraz sztuka technonaukowa w czasach posthumanizmu i transhumanizmu* (2015), *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów* (2015). Dyrektor artystyczny festiwalu „digital\_ia”, kieruje działem Filmu i Mediów w kwartalniku „Opcje”.



[www.zawojski.com](http://www.zawojski.com)

Piotr Zawojski jest dzisiaj jednym z niekwestionowanych autorytetów w zakresie cyberkultury, technokultury oraz – przede wszystkim – zjawisk zachodzących w sztuce najnowszej. Interesują go przede wszystkim zjawiska związane ze strategiami wykorzystania różnego rodzaju technologii w działaniach artystycznych. Choć autor pisze o zjawiskach bardzo różnorodnych, udaje mu się zachować spójność wyводу wynikającą z postawienia w centrum problemu hybrydyzacji. To właśnie hybrydyzacja jest być może najważniejszym kluczem do zrozumienia poszukiwań współczesnych artystów zainteresowanych wykorzystywaniem technologii. Ważne jest także to, że praca ta nie jest wyłącznie książką o sztuce. Szerokie horyzonty badawcze autora sprawiają, że jego diagnozy dotyczą także kondycji człowieka w czasach posthumanizmu i transhumanizmu.

Prof. zw. dr hab. Andrzej Pitrus  
Uniwersytet Jagielloński

Więcej o książce



CENA 40 ZŁ  
(+ VAT)

ISSN 0208 6336  
ISBN 978-83-8012-86 -3

