

Liliana Kozak

*Wewnątrz transmediów: artysta, użytkownik, odbiorca*

Sztuka utrwała wrażenie zagubienia w informacji tracącej kontekst kulturowy, z którego została wyjęta, ale też nadaje nowe konteksty i nie pozwala na płytkość odbioru. Potrzeba przeżyć estetycznych jest po przeciwnej stronie symulakrycznego wnętrza, humanizując, nadając aktualne sensory tam, gdzie w zmienionym przez technologię środowisku trudno je wytworzyć. To jest stały i istotny aspekt doświadczenia estetycznego sztuki w relacji z technologią, w kulturze ich dynamicznego rozwoju.

Performerzy poprzez nieustanną pracę z intuicją przekazują odbiorcom sztuki postawę twórczej uważności. Interakcje podczas performansu umożliwiają odbiorcom spojrzenie na otoczenie z wrażliwością, która kształtuje się w przeżyciu estetycznym podczas pokazu i przekształca się w doświadczenie. Jak postulował John Dewey, właściwie rozwinięte jakości emocjonalne i estetyczne w procesie odbioru stają się wiedzą, która wzbogaca każde doświadczenie. Filozof ten podkreślał, że element estetyczny jest czynnikiem scalającym, towarzyszącym każdemu rodzajowi doświadczenia. Aspekt estetyczny stale towarzyszy człowiekowi podczas odbioru otoczenia, umożliwiając porządkowanie go poprzez rozpoznawanie w nim harmonii i dysharmonii. Artysta inicjuje działanie, ale charakter dzieła sztuki w dużej mierze zależy od odbiorcy, od jego wycucia sytuacji i podjęcia z nią gry.

Nowe media stały się narzędziem, jak i kierunkiem, wytwarzają przestrzenie sztuki (świat wirtualny, *augmented reality*). Prekursorskie prace z pogranicza dziedzin są tym, co pozwala je same przekraczać, prowokuje do kontynuacji rozwoju. Można już mówić o pewnej tautologii; powtarzanie, slogany, memy internetowe, repetycje określonych działań napędzają działania w społeczeństwie, które ma tendencję do naśladowania swoich zachowań.

O procesach myślowych związanych ze sztuką można dyskutować na gruncie neuroestetyki, w której proces myślowy jest rozumiany nie tylko jako materia ludzkiego intelektu, ale także jako badanie bezpośrednich impulsów sieci neuronowej mózgu, która dostarcza wielu informacji. Niektóre abstrakcyjne symbole, stosowane w sztuce jako metaforyczne odzwierciedlenie procesów zachodzących w organizmach, stały się bardziej zrozumiałe, a były używane wcześniej przez artystów nieświadomie. Dzięki odkryciom takim jak te dokonane m. in. przez neuroestetyków obszar świadomej wiedzy się powiększa.

Archetypy kulturowe są przez nas instynktownie odczuwane, łączą się z biologicznym dziedzictwem przekazywanym przez nasze ciało - biologiczny interfejs. Stelarc, mając taką właśnie perspektywę, prezentuje swoje przemyślenia na temat archetypów kulturowych w formie interaktywnego performance'u, korzystając z nowych mediów.

Sztuka użytkowa i sztuka wysoka mogą nawiązywać do fundamentalnych podstaw kultury w różny sposób. Ze względu na sublimację kulturową, sztuka wysoka często ma za zadanie kształtować elity, które wpływają na trendy i rozwój społeczeństwa. Oczywiście jest to założenie optymistyczne, ponieważ w społeczeństwie, podobnie jak w każdej żywej organizacji, zachodzą procesy degeneracji, rozwoju i wiele innych.

Tak właśnie można metaforycznie podsumować przekształcanie się fundamentów kulturowych, jest to żywy, niezwykle złożony i enaktywny proces.