

Sztuka interaktywna

Od dzieła-instrumentu
do interaktywnego spektaklu

Eligi

Ryszard W. Kluszczyński

Sztuka interaktywna

Od dzieła-instrumentu
do interaktywnego spektaklu



WYDAWNICTWA
AKADEMICKIE
I PROFESJONALNE

WYDAWCA
Ewa Skuza

REDAKTOR MERYTORYCZNY
Małgorzata Prorok-Kozakowska

PROJEKT OKŁADKI
Grzegorz Laszuk^{K+S}

Na okładce została wykorzystana fotografia interaktywnej instalacji
Gravicelles – Gravity and Resistance, Seiko Mikami + Sota Ichikawa, 2004.

ISBN 978-83-60807-73-6

© Copyright by Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne
Warszawa 2010

Podręcznik akademicki dotowany przez
Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego
Nakład: 1500 egz., objętość: 17 ark. wyd.

Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne Spółka z o.o.
Grupa Kapitałowa WSiP S.A.
00-696 Warszawa, ul. J. Pankiewicza 3
www.waip.com.pl

SPIS TREŚCI

Wstęp	7
Rozdział 1. Przygotowanie	13
Nowe media pomiędzy sztuką a komunikowaniem	14
Multimedia, intermedia, hipermedia	20
Cyfrowe pejzaże sztuki	26
Cyfrowe widzenie	31
Ekran/obraz/świat	39
Poza ekranem	46
Rzeczywistość wirtualna i światy możliwe	56
Rozdział 2. Historie	63
Od kinestezji do interaktywności	66
Od działania (artysty) do partycypacji (odbiorcy)	77
Od spektaklu do sztuki interaktywnej	92
Od asamblażu do interaktywnego <i>environment</i>	97
Media elektroniczne: od wideo do sztucznej inteligencji	104
Koncepcyjizm jako projekt sztuki interaktywnej	114
Rozdział 3. Konteksty	117
Narodziny czytelnika trzeba przypłacić śmiercią Autora	121
Od tekstu do hipertekstu	125
Tylko tekst pracuje niestrudzenie	131
Intencja autora/intencja dzieła/intencja odbiorcy	136
Interpretacja czy użycie tekstu?	139
Literatura, sztuka, interaktywność	140
Interakcja, dekonstrukcja, postmodernizm	142
Od transmisji do interakcji	144
Od kontemplacji do uczestnictwa	149
Strategie i taktyki	153
Zastępowalność, czyli bycie w miejscu innego	155
Rozdział 4. Teorie	159
Odmiany interaktywności	161
Interaktywność praktyk kognitywnych	164
Interaktywny dotyk	167
Sztuka interaktywna	171
Interaktywna sztuka publiczna	173
Dylematy interaktywności	175
Sztuka interaktywna wobec emancypacji i kontroli	184
Taktyka jako twórczy odbiór	188
Od <i>mise-en-scène</i> do <i>mise-en-oeuvre</i>	192
Od artysty implikowanego do artysty-manipulatora	194
Paranoidalne zwierciadła	197
Interakcja w poszerzonym świecie	201
Poziomy intymności	205
Od światów paralelnych do usieciowionej wspólnoty	207
Transformacje portretu	208
Portret jako doświadczenie Innego	211
Instalacja – portret – teatr – kino	212

Rozdział 5. Strategie	217
1. Strategia instrumentu	222
2. Strategia gry	230
3. Strategia archiwum	236
4. Strategia labiryntu	240
5. Strategia kłacza	246
6. Strategia systemu	250
7. Strategia sieci	255
8. Strategia spektaklu	259
Palimpsesty i transfiguracje	262
Rozdział 6. Instytucje	265
Nowe media w przestrzeniach muzeum	269
Sztuka (nowych) mediów w przestrzeniach publicznych	277
Wyznaczenie pola	279
Tradycyjne struktury w nowych ujęciach	284
Interakcje w przestrzeniach publicznych	290
Powrót awangardy	295
Awangardowy kolektywizm	297
Od indywidualizmu sieciowego do współpracy artystycznej	302
Bibliografia	311
Spis ilustracji	321
Indeks rzeczowy	327
Indeks nazwisk	335

Wstęp

Pojęcie interaktywności, a wraz z nim także i sztuki interaktywnej, uzyskało w aktualnej refleksji nad twórczością artystyczną nieco paradoksalny status. Z jednej strony bowiem, interaktywność coraz wyraźniej zaczyna odgrywać rolę kategorii o podstawowym wręcz znaczeniu, nie tylko dla bardzo wielu spośród najnowszych nurtów artystycznych, ale także i dla rozlicznych fenomenów należących do historii sztuki awangardowej i neoawangardowej. Przemawia za tym twierdzeniem już sama częstotliwość pojawiania się kategorii interaktywności we współczesnym piśmiennictwie teoretyczno- czy krytycznoartystycznym dotyczącym dzisiejszej sztuki, jej coraz wyraźniej dostrzegana niezbędność dla adekwatnego opisanie programów i realizacji artystycznych wyznaczających oblicze progresywnej sztuki kilku ostatnich dekad. Świadczą o tym również liczne współczesne reinterpretacje dzieł artystycznych powstałych w latach 60. czy 70. ubiegłego stulecia, dokonywane niekiedy także przez samych ich twórców, reinterpretacje dzieł, które, wbrew ówczesnym deskrypcjom, określane są obecnie mianem interaktywnych. Można w zjawisku tym dostrzec jedynie, dobrze skądinąd znany, efekt wyprzedzania teorii sztuki przez praktyki artystyczne, realizujące idee, które refleksja nad sztuką

wyodrębni i nazwie dopiero wiele lat później (choć już sam ten fakt wiele mówi o współczesnym znaczeniu fenomenu interaktywności). Można tu jednak zasadnie mówić także o kryptowartościującym charakterze kategorii interaktywności, postrzeganej obecnie coraz częściej jako wyznacznik znaczenia, wartości i pozycji kulturowej określanych tym mianem dzieł. Bardzo trafnie, jak sędzę, określił tę sytuację cytowany przeze mnie w innym miejscu (Kluszczyński, 2001: 100) Pierre Moeglin, stwierdzając: „Jestem interaktywny, więc jestem”. Liczni autorzy tekstów zgromadzonych w tomie *Interact or Die!* oraz twórcy opisywanych przez nich zjawisk artystycznych, wskazują z kolei na biologiczne ugruntowanie zjawiska interaktywności, wykazując w ten sposób istnienie innych niż kulturowe fundamentów interaktywności i poszerzając przy tej okazji sferę, w której możemy odnajdywać formy sztuki interaktywnej (Brouwer, Mulder, 2007).

Z drugiej strony natomiast, odnotować należy także głosy kwestionujące znaczenie interaktywności dla twórczości artystycznej, podważające zarówno oryginalność i innowacyjność tego zjawiska, jak i jego wagę teoretyczną. Pośród tych ostatnich pojawiają się także wypowiedzi badaczy, których rolę w ukształtowaniu współczesnego paradygmatu refleksji nad sztuką nowych mediów trudno przecenić. Wypada więc poświęcić ich stanowisku chwilę uwagi.

Lev Manovich, jeden z najbardziej znanych badaczy nowych mediów, utrzymuje, że interaktywność nie pojawiła się bynajmniej dopiero wraz z mediami cyfrowymi. Uważa on, że wczesne, analogowe formy sztuki były już w istocie interaktywne w stopniu nie mniejszym, niż współczesne media cyfrowe. „Elipsy narracyjne w fabularnych utworach literackich, nieczytelne szczegóły przedmiotów w sztukach wizualnych i inne »skrótów« wymagają od widza – pisze Manovich – uzupełnienia brakujących informacji. Teatr i malarstwo odwołują się do technik scenicznych w celu zorganizowania uwagi widza w czasie, zmuszając go do skupienia się na różnych częściach ich warstwy wizualnej (...) nowe techniki narracyjne – takie jak montaż filmowy – wymuszają na widzach szybkie wypełnianie mentalnych przerw między niepowiązаныmi obrazami” (Manovich, 2006: 129–130). Dobór przykładów, którymi posługuje się autor *Języka nowych mediów*, uzasadniając swoje stanowisko, ujawnia zarazem jednak zasadnicze nieporozumienie tkwiące w jego wywodach. Manovich dowodzi bowiem powyższym zestawieniem, że nie rozróżnia na płaszczyźnie argumentacji odmiennych znaczeń pojęcia interaktywności, nie odróżnia przede wszystkim, posługując się terminologią Erika Zimmermana (2004), interaktywności kognitywnej od eksplicytnej

i miesza w rezultacie różne rodzaje i różne poziomy interakcji. Jego przykłady ujawniają ponadto, że w swoim wywodzie sprowadza on interaktywność dzieł artystycznych do interaktywności medium, w którym zostały one zrealizowane. A przecież nawet interaktywne medium cyfrowe bywa często używane do wykonania nieinteraktywnego dzieła sztuki. Sam Manovich zdaje się mieć świadomość tego faktu, kiedy proponuje rozróżnienie interaktywności otwartej i zamkniętej. Aby dokonać takiego rozróżnienia, trzeba przecież zejść z poziomu medium na poziom jego użycia. W pełni więc akceptując przekonanie Manovich, że kategorię interaktywności należy zawsze starannie dookreślać, aby nadać jej użyteczność, nie mogą zarazem nie zauważyć, że on sam w tym wypadku poważnie zaniedbuje własny postulat.

Krytyka kategorii interaktywności, którą podejmuje Espen J. Aarseth, wychodzi z tych samych założeń, jakie odnajdujemy w rozważaniach Manovich. Także i on bowiem stwierdza rozpowszechnione nadużycie tej kategorii, przypisujące jej nadmiar możliwości i przeobrażające ją w pojęcie ideologiczne, „projektujące raczej niesprecyzowaną fantazję, niż koncept o wartości analitycznej” (Aarseth, 1997: 51). Wielu autorów (Graham, 2004; Kirkpatrick, 2004; Thrift, 2005) odpowiedzialnością za to nadużycie obarcza przemysł komputerowy i jego praktyki marketingowe, jak również kształtującą się wokół nich ideologię. Interaktywność staje się w tej sytuacji kategorią pozbawioną realnego znaczenia, narzędziem używanym w celu stymulacji sprzedaży cyfrowych produktów. Charakterystyczną cechą tak ujmowanego pojęcia interaktywności jest hiperbolizacja oferowanych przez nią możliwości, a w dalszej kolejności także i semantyczna nieokreśloność. Odnosząc tę właściwość, Aarseth skłania się w rezultacie do zastąpienia kategorii interaktywności przez proponowane przez siebie pojęcie ergodyczności.

Stanowisko zajęte przez Aarsetha wydaje się w istocie skromniejsze, niż postawa przypisywana mu przez gorliwych zwolenników. Stwierdza on bowiem, że opowiada się za ergodycznością a przeciw interaktywności jedynie ze względu na dostrzegane przez niego w tej pierwszej większe możliwości analityczne oraz jej mniejszą dychotomiczność (Aarseth, 1997: 182). Swoją dyskusję z interaktywnością prowadzi ponadto niemal wyłącznie na gruncie literatury i gier komputerowych, analizując pojęcie interaktywnej fikcji i interaktywnej narracji. Wyostrenie stanowiska Aarsetha przez tych, którzy próbują je rozwijać, (np. Filiciak, 2006) pozwala natomiast lepiej wyłowić słabe strony tej koncepcji. Także i tu bowiem interaktywność jest postrzegana

w sposób monolityczny, niebiorący pod uwagę złożoności tego pojęcia i różnorodności jego desygnatów. Ponadto, owo monolityczne pojęcie przypisuje interaktywności atrybuty, którym w praktyce nie potrafi ona sprostać (absolutna odmienność, absolutna swoboda użytkownika w dialogu z technologią), co czyni ją łatwym obiektem krytyki. Tymczasem, w dyskusji na temat interaktywności nie należy jej bynajmniej pojmować ani jako fenomenu nieposiadającego żadnych wspólnych cech z innymi zjawiskami, ani jako relacji, która pozostawia wszystkim zaangażowanym stronom, w każdym wypadku jej wystąpienia, takie same możliwości i zakres działania. Interaktywność, nawet kiedy postrzega się ją jako formę dialogiczną, nie determinuje, jak i samo pojęcie dialogu, skali kompetencji, charakteru dopuszczalnych zachowań komunikacyjnych, czy też możliwych do odegrania ról. Interaktywność nie oznacza pełnej swobody czy wszechmocy zaangażowanych w nią stron (taka istnieje jedynie teoretycznie, jako graniczna, asymptotyczna możliwość). Refleksja nad interaktywnością powinna zakładać wiele jej możliwych postaci. Podważanie znaczenia interaktywności z powodu niespełniania przez nią obiecywanej rzekomo równości potencjałów zaangażowanych w nią stron (użytkownika i technologii) jest w istocie dyskusją z własnymi, lekkomyślnie przyjętymi na jej temat założeniami.

Ponadto, warto zauważyć na marginesie, że przypisywanie uczestnikom bezpośredniej komunikacji interpersonalnej pełnej wolności zachowań interaktywnych, wobec nieuchronnych ograniczeń narzucanych użytkownikom interaktywnych technologii, także wzbudza zasadnicze wątpliwości. Ograniczeniom narzucanym przez kody cyfrowe odpowiadają bowiem po drugiej stronie nie mniej restryktywne ograniczenia wprowadzane do działań ludzkich przez kody genetyczne i kulturowe.

Pojęcie ergodyczności nie odwołuje się do wszystkich znanych form zjawisk określanых mianem interaktywnych. Odnosi się w zasadzie wyłącznie do sfery operacji na znaczeniach, podczas gdy kategoria interaktywności, o czym będę pisał w dalszych częściach tej książki, jest w stanie ogarnąć znacznie szerszy zakres czynności. Jestem więc skłonny uznać, podobnie jak George P. Landow (2006: 41–43), że oba te pojęcia – interaktywność i ergodyczność – nie konkurują w istocie ze sobą, a każde z nich posiada swój własny obszar zastosowania i naukową użyteczność.

Krytyczna analiza koncepcji interaktywności Manovicha i Aarsetha dowodzi, jak sądzę, że opinie wyrażające przekonanie, że pojęcie interaktywności buduje nieadekwatny obraz nowych mediów, oparte są na nieadekwatnym obrazie interaktywności i sztuki interaktywnej.

Podzielał całkowicie opinię Nicholasa Gane'a i Davida Beera, że obszar wyznaczany przez koncepcję interaktywności zawiera w sobie więcej wyzwań, niż moglibyśmy przypuszczać (Gane, Beer, 2008: 87). Książka niniejsza stanowi próbę rozejrzenia się w tym obszarze.

Rozważania tu podejmowane dotyczą twórczości interaktywnej. Będę w tej publikacji zajmował się wieloma różnymi aspektami współczesnej kultury partycypacyjnej, albo bezpośrednio związanymi z fenomenem sztuki interaktywnej, albo odnoszącymi się do jej podstaw i kontekstów. Podejmę więc refleksję nad procesem kształtowania się interaktywnych tendencji w twórczości artystycznej oraz stopniowym wyłanianiem się w następstwie ich rozwoju wielowymiarowej formacji sztuki interaktywnej, której zyskującą na znaczeniu obecność zaczynamy od pewnego czasu obserwować zarówno w programach instytucji artystycznych, jak i w alternatywnych przestrzeniach publicznych. W tym celu przywołam i poddam analizie wyselekcjonowane nurty i zjawiska z wybranych dziedzin XX-wiecznej twórczości artystycznej, które uznaję za szczególnie zasłużone dla rozwoju sztuki interaktywnej. Będą to kolejno: sztuka kinetyczna, sztuka działania (*happening* i *performance art*), sztuka instalacji, sztuka mediów elektronicznych oraz sztuka konceptualna. Pokażę, jak z aktywności na ich polach wyrasta badana tu formacja artystyczna: sztuka interaktywna. Następnie poddam analizie wybrane składniki kontekstów kulturowych, te, w ramach których sztuka interaktywna odnajdywała swoją tożsamość. Prześlędzę kształtowane w latach 60. i 70. ubiegłego stulecia idee teoretycznoliterackie, teoretycznokulturowe, filozoficzne i estetyczne, jak również koncepcje z zakresu teorii komunikowania i nauk społecznych, aby wykazać obecność w nich wszystkich wspólnych czynników i aspektów, poprzez które wyrażała się zupełnie nowa, kształtująca się wówczas jakość kultury – partycypacyjność, prowadząca wprost do sztuki interaktywnej. Pokażę, jak wspomagając kształtowanie się środowiska przyjaznego dla rozwoju interaktywnej twórczości poglądy te zaproponowały zarazem jej koncepcyjne matryce. Dalej podejmę rozważania teoretyczne zmierzające do uzyskania odpowiedzi na podstawowe dla moich badań pytania: Kiedy mamy do czynienia ze sztuką interaktywną? Jakie kształty ona przyjmuje? Jak ją badać? Prześlędzę więc różne koncepcje interaktywności i sztuki interaktywnej, przedyskutuję modele proponowane dla jej interpretacji. Przedstawię również preferowaną przeze mnie koncepcję sztuki interaktywnej. W rozdziale kolejnym zaprezentuję natomiast jej strategię, pokażę, jakie kształty sztuka interaktywna dotąd przyjmowała, czego ona od nas oczekuje i co możemy z nią

zrobić. Analizując konfiguracje tworzone przez podstawowe elementy dzieła interaktywnego: interfejs i wyznaczane przez niego typy interakcji, strukturę organizacji danych, relacje między poszczególnymi jego składnikami, zaproponuję osiem typów strategii określających charakter doświadczenia, jakie staje się udziałem uczestnika interaktywnego wydarzenia. I wreszcie, *last not least*, podejmę w ostatnim rozdziale zagadnienia instytucjonalnych ram sztuki nowych mediów, kontekstów, w których jest ona udostępniana publiczności, a często także i tworzona. W pierwszej kolejności zajmę się konsekwencjami, jakie rozwój sztuki nowych mediów, szczególnie sztuki interaktywnej, przynosi dla tradycyjnego środowiska prezentacji sztuki, czyli świata muzealno-galerijnego. Zastanowię się także nad skutkami, jakie dla sztuki tej z kolei przynosi współpraca z owym systemem, jak również nad możliwościami oraz celowością tej współpracy. Następnie podejmę problematykę twórczości artystycznej w przestrzeni publicznej, dla której interaktywni artyści często porzucają obecnie instytucjonalne ramy *art establishmentu*, prześledzę jej przeobrażenia pod wpływem nowych mediów, jak również zmiany strategii działań artystycznych w przestrzeni publicznej zachodzące za sprawą współczesnych technologii medialnych. Będę się przy tym odnosił zarówno do zmian polegających na transformacji występujących tam już wcześniej form aktywności, takich jak, na przykład, sztuka *graffiti*, jak i do zmian będących efektem wprowadzenia zupełnie nowych strategii działania, jak sztuka lokacyjna. Spróbuję również wykazać, że najważniejszym efektem wszystkich zachodzących tam transformacji jest całościowe przeobrażenie charakteru sztuki działającej w domenie publicznej. Na koniec zajmę się problematyką awangardy artystycznej, którą można, zważywszy na jej skłonność do samoorganizacji, uznać za specyficzną formę alternatywnej instytucji. Jeśli przyjąć, a tak właśnie czynię, że współczesna awangarda przeniosła się w znacznym stopniu do świata sztuki nowych mediów, w szczególności świata sztuki mediów interaktywnych, to wyjątkowo interesującym wyzwaniem jest próba prześledzenia, w jakim zakresie ta nowa awangarda realizuje niegdysiejsze idee radykalnych artystów, a w jakim stopniu nowy kontekst jej działań i nowe narzędzia pracy wpływają na przeobrażenia jej niegdysiejszych strategii oraz na przededefiniowanie celów. Przyjrzę się więc, na wybranych przykładach, różnym fazom rozwoju radykalnych tendencji w sztuce XX i początków XXI wieku, aby móc je porównać i sformułować wnioski dotyczące zachodzących tam przeobrażeń oraz pokazać specyfikę nowej, interaktywnej awangardy.

Przygotowanie

Zanim podejmę zapowiedzianą we wstępie problematykę, odnoszącą się na ogół, w mniejszym lub większym stopniu, **b e z - p o ś r e d n i o** do twórczości interaktywnej, chcę najpierw zająć się kilkoma innymi zagadnieniami, których rozpatrzenie pozwoli ulokować dalsze, podejmowane tu zasadnicze rozważania nad sztuką interaktywną na solidnym fundamencie. Temu właśnie zostanie poświęcony niniejszy rozdział. Chcę więc, w pierwszej kolejności, osadzić sztukę interaktywną w kontekście rozważań nad pojęciem medium w sztuce, przemyśleć jej związki z technologiami medialnymi, przyjrzeć się ich różnym odmianom oraz odnieść się do rozmaitych sposobów ich interpretowania. Współczesne, różniące się pod wieloma względami (niekiedy wręcz zasadniczo), koncepcje interaktywności w sztuce dość zgodnie bowiem łączą jej zasadnicze dzisiejsze formy z kontekstem medialnym. Prześledzenie tych związków wydaje się więc koniecznym składnikiem wprowadzenia do rozważań nad sztuką interaktywną, tym bardziej że charakter tych relacji jest o wiele bardziej złożony i skomplikowany, niż się na ogół sądzi. Następnie, przyjąwszy, że najbliższe sztuce interaktywnej środowisko medialne jest budowane przez technologie cyfrowe, zajmę się nimi właśnie oraz ich

rozmaitymi związkami ze sztuką. Chcę tu pokazać, na wybranych przykładach, w jaki sposób różne aspekty technologii cyfrowych przeobrażają współczesną twórczość artystyczną i jaką rolę w tych procesach odgrywa interaktywność. Będę w tych analizach zwracał uwagę zarówno na konsekwencje wykorzystania technologii cyfrowych w roli instrumentów twórczości artystycznej, jak i na efekty jej obecności w postaci nowych mediów (Paul, 2003). Jako wyróżniony badawczo przykład tych ostatnich wystąpi w moich rozważaniach rzeczywistość wirtualna. Analizy przedstawione w tym rozdziale pokażą również, na wybranych przykładach, jak technologie cyfrowe przeobrażają charakteryzujące dotąd sztukę standardy widzenia i reguły reprezentacji.

Nowe media pomiędzy sztuką a komunikowaniem

Możemy wyodrębnić we współczesnej refleksji teoretycznoartystycznej i estetycznej kilka koncepcji dotyczących używania kategorii *n o w e m e d i a* w odniesieniu do sztuki. W każdym wypadku znaczenie tej kategorii jest oczywiście uzależnione od sposobu rozumienia pojęcia samego *m e d i u m*. Zamierzam więc przyjrzeć się teraz najważniejszemu spośród tych koncepcji. Muszę jednak zaznaczyć, że podejmowane tu rozważania będą zasadniczo i bezpośrednio dotyczyć – jak w całej tej książce – jedynie sztuk wizualnych i audiowizualnych, nie obejmą więc, a przynajmniej nie wprost i nie w sposób pretendujący do względnej choćby kompletności, sztuki mediów wyłącznie audialnych.

Na gruncie tradycyjnych rozważań nad twórczością artystyczną, uprawianych w kontekście systemu instytucji sztuki, za który uznaje powiązany wewnętrznie układ, a w skład niego, obok instancji samego twórcy, wchodzi: akademia, szkoła artystyczna, muzeum, galeria i rynek sztuki, instytucja krytyka etc. (por. Aagaard-Mogensen, 1976), pojęcie sztuki nowych mediów ma wyjątkowo szeroki zakres. W środowisku tym bowiem, pod nazwą medium sztuki kryją się konwencjonalnie pojmowane, klasyczne, manualne środki wypowiedzi artystycznej. Za medium sztuki jest tam więc na przykład uznawane malarstwo, rysunek lub rzeźba. Co więcej, uważa się również, że medium sztuki jest w zasadzie charakteryzowane przez materię, w której kształtowane jest dzieło – wypowiedź artystyczna. Medium rzeźby więc może być określane przez brąz, drewno czy też marmur, podczas gdy w innych dziedzinach

artystycznych w roli mediów odnajdujemy farbę olejną, gwasz, temperę, pastel bądź tusz. W jeszcze węższym znaczeniu pod pojęciem medium sztuki mamy prawo rozumieć w tym kontekście, jak informuje *Oksfordzka Ilustrowana Encyklopedia Sztuki*, „substancję, z którą miesza się pigment przy sporządzaniu farby, np. wodę w malarstwie akwarelowym, żółtko jajka w temperze i olej lniany w malarstwie olejnym” (Norwich, 1994: 312). Możemy więc stwierdzić, że w tradycyjnym, instytucjonalnym kontekście sztuki na pojęcie medium składają się dyscypliny (dziedziny) twórczości artystycznej i ich tworzywa, bądź, ujmując to inaczej, wszelkie strukturalno-materiałowe wyznaczniki sztuki, manifestujące się we wzajemnym powiązaniu w postaci artefaktów.

W ramach tego klasycznego paradygmatu sztuki, w logiczny, ustalony przez powyższe rozstrzygnięcia sposób, uznaje się więc również, że nowych mediów artystycznych (choć pojęcia tego, jednoznacznie zdefiniowanego, nie odnajdujemy na ogół ani w popularnych leksykonach sztuki, ani nawet w większości jej specjalistycznych słowników) powinniśmy poszukiwać wśród tych fenomenów, które nie należą do klasycznych, posiadających wielowiekową historię środków wyrazowych sztuki. Nowe medium artystyczne to nowa dyscyplina sztuki, utworzona w XIX bądź XX wieku, to każdy zespół zjawisk artystycznych połączonych w medialną całość ze względu na charakter wykorzystywanych technik, zespolony na planie analogii strukturalnych i niewyrażający się w tradycyjnych materiałach. A więc nowe media to w tym kontekście nie tylko najnowsze multimedia cyfrowe, ale już także tradycyjna fotografia, film, wideo. Możemy też powiedzieć, że tak pojmowane nowe media w sztuce to dyscypliny artystyczne posługujące się różnego rodzaju środkami technicznymi bądź w celach reprezentacyjnych (wykorzystują wówczas procesy fotochemiczne lub elektroniczne, analogowe albo cyfrowe), bądź aby zbudować za ich pomocą autonomiczne artefakty, jak to się dzieje na przykład w sztuce robotycznej. Przeciwstawiają się one mediom klasycznym pod bardzo wieloma względami (materiału, narzędzi i sposobów wytwarzania dzieła, metod postępowania twórczego, relacji między twórcą a dziełem, statusu bytowego samego dzieła oraz charakteru relacji pomiędzy jego składnikami etc.). W tradycyjnym kontekście media w sztuce są więc wyznaczane przez manualne metody pracy twórczej i używane przez nie materiały. Nowe media artystyczne to z kolei, w powyższym ujęciu, metody pracy wykorzystujące środki techniczne i związane z nimi procesy, oraz specyficzne materiały opracowywane w działaniu twórczym nie bezpośrednio, a jedynie za pomocą owych mediatyzujących środków technicznych (niektóre

spośród tych materiałów, te bardziej zaawansowane technicznie, można by też określić mianem immateriałów). Obszar tak pojmowanej sztuki nowych mediów jest więc niezwykle rozległy i wewnętrznie zróżnicowany, rozpościera się od fotografii aż do sztuki interaktywnych hipermediów, a jej początki sięgają lat 30. XIX wieku.

Pojęcie medium nie ogranicza jednak zasięgu swego występowania do sfery sztuki. Odnajdujemy je również na obszarze szeroko rozumianych praktyk komunikacyjnych. Oczywiście, sztukę też możemy uznać za formę komunikowania. Nie oznacza to jednak, że przypisujemy jej tym samym status medium komunikacji. W wypadku kiedy traktujemy twórczość artystyczną jako działalność komunikacyjną, pojęcie medium możemy odnieść jedynie do wybranych właściwości ogólnych sztuki, wspólnych dla wszystkich procesów komunikowania, a nie do cech dla niej specyficznych. Badamy wówczas elementy sztuki w powiązaniu ze zjawiskami spoza jej obszaru, a przedmiot badania nie sprowadza się do sztuki. Mówimy wówczas o sztuce jako metodzie komunikowania, a nie o sztuce jako specyficznym medium komunikacyjnym.

W swym drugim wskazanym tu użyciu kategoria medium spełnia funkcję konstytutywną dla wszelkich praktyk komunikacyjnych, należąc tym samym do grupy podstawowych pojęć nauki o komunikowaniu. Pojęcie medium oznacza więc w tym wypadku nie środek artystyczny, lecz środek komunikowania, narzędzie praktyk komunikacyjnych, czynnik zapośredniczający, który umożliwia wystąpienie sytuacji komunikowania (O'Sullivan et al, 1995: 176). W poprzednim kontekście pojęcie medium występowało w roli kategorii z zakresu teorii sztuki. W obecnym omawianym wypadku jest, jak już wspomniałem, kategorią należącą do teorii komunikowania.

Z zespolenia postaw artystycznych oraz mediów pojmowanych jako środek komunikowania wyłania się z kolei fenomen i pojęcie sztuki mediów, czy też sztuk medialnych, które w tym wypadku odnoszą się do praktyk artystycznych realizowanych przy użyciu środków komunikacyjnych. W ten sposób ustanawiane jest więc zarazem przeciwstawienie scharakteryzowanych wcześniej *m e d i ó w s z t u k i*, czyli wszelkich środków i zarazem materiałów służących wypowiedzi artystycznej, oraz *s z t u k i m e d i ó w*, rozumianej jako zespół dyscyplin artystycznych wykorzystujących w roli swych narzędzi pracy twórczej techniczne środki komunikowania.

W kontekście sztuki mediów także zostało dokonane rozdzielanie sztuki „starych” i nowych mediów. Tym razem jednak kryterium podziału nie odwołuje się, jak poprzednio, do czasu powstania danego medium

oraz ogólnego charakteru wykorzystywanych przez nie narzędzi pracy twórczej (manualne albo techniczne), lecz do specyficznych właściwości używanych technicznych środków komunikacyjnych. W rezultacie, w ramach sztuki mediów, niektóre spośród tych jej odmian, które w poprzednio przywoływanej, tradycyjnej koncepcji mediów sztuki występowały w roli nowych mediów sztuki, takie, jak fotografia czy film, zostały tutaj przemieszczone do świata podstawowych mediów artystycznych. A więc sztuka fotografii i sztuka filmowa, to, w obecnie omawianej perspektywie, sztuki „starych” mediów, a nie, jak uprzednio, nowych. *Video art* natomiast występuje tu w roli dyscypliny granicznej i w zależności od ustalenia definicji i zakresu dziedziny nowych mediów, sztuce wideo zostaje przypisany bądź status jednej ze sztuk nowych mediów, bądź zostaje ona pozostawiona w domenie mediów „starych”. Ta zmiana statusu fotografii i filmu oznacza zarazem, że miano sztuki nowych mediów przypisuje się w tym kontekście również zupełnie innym niż poprzednio zjawiskom i że pojęcie to wymaga nowej definicji. Nie odnajdujemy jednak pośród badaczy sztuki mediów jednomyślności w tym zakresie i w rezultacie granica między nowymi i „starymi” mediami jest przeprowadzana na obszarze sztuki mediów na kilka różnych sposobów.

Jako nowe media występują tu niekiedy media elektroniczne. Spektrum tak pojmowanych nowych mediów rozciągałoby się wówczas od analogowego wideo (które w tym wypadku staje się częścią nowych mediów) po interaktywne multimedia, a historia tak rozumianej sztuki nowych mediów rozpoczynałaby się w drugiej połowie lat 50. minionego stulecia, kiedy to zaczęto robić artystyczny użytek z wynalezionej trzydzieści lat wcześniej telewizji.

Nieco węższy zasięg odniesienia posiada koncepcja utożsamiająca nowe media artystyczne z mediami cyfrowymi (określanymi też niekiedy jako komputerowe). W tym wypadku należy dokonać ponadto wstępnego rozróżnienia pomiędzy cyfrowymi instrumentami a cyfrowymi mediami (co zapowiadałem we wstępie do tego rozdziału), jako dwoma różnymi sposobami zastosowania technologii cyfrowych w sztuce. *I n s t r u m e n t y* to cyfrowe technologie używane w ramach pracy twórczej w obrębie tradycyjnych gatunków artystycznych (i dokonujące w pewnym zakresie ich wewnętrznych przeobrażeń). *Cyfrowe m e d i a* natomiast, które w ramach omawianej teraz koncepcji są tożsame z nowymi mediami, to nowe dyscypliny artystyczne ufundowane na technologiach cyfrowych, niesprowadzalne do wcześniejszych odmian sztuki. Sztuka nowych mediów to w tym wypadku, na przykład, animacja komputerowa, sztuka interaktywnych instalacji, sztuka

rzeczywistości wirtualnej czy też *net art*. Rozwinę ten wątek, opatrując przykładami, w dalszych partiach tego rozdziału. Tu jedynie jeszcze dodam, że sztuka wideo, jako medium analogowe bądź wykorzystujące technologię cyfrową jedynie w roli instrumentu, występuje w tym wypadku jako składnik mediów starych.

Jeszcze węższy natomiast i jeszcze bardziej wyspecjalizowany charakter nadaje pojęciu nowych mediów koncepcja, która utożsamia je z mediami interaktywnymi. Wówczas zakres sztuki nowych mediów sprowadzałby się do takich zjawisk, jak interaktywne instalacje komputerowe, CD-ROM/DVD-ROM art, sztuka rzeczywistości wirtualnej, *www art*, sztuka mediów lokacyjnych (*locative media art*). Należy jednak w tym miejscu przypomnieć, że możemy też uznać, że media cyfrowe jako takie posiadają cechę interaktywności (Manovich, 2006). Z perspektywy sztuki różnica pomiędzy mediami cyfrowymi a interaktywnymi polega więc w istocie na sposobie wykorzystania tych pierwszych. Sztuka mediów interaktywnych to sztuka mediów cyfrowych użytych w taki sposób, że może zaoferować twórcze doświadczenie interaktywności nie tylko artystom, ale także odbiorcom, może nadać dziełu płynny, nieostateczny charakter nie tylko z perspektywy jego producenta, ale również z perspektywy publiczności.

W obu powyższych wypadkach historia sztuki nowych mediów zaczęłaby się na przełomie lat 60. i 70. minionego stulecia.

Najnowsza koncepcja sztuki nowych mediów, której historia zaczyna się w połowie lat 90. minionego wieku, wraz z opracowaniem przez Tima Bernersa-Lee języka programowania HTML i wynalezieniem też przez niego komputerowej sieci WWW, oraz niemal natychmiastowym uzupełnieniem jego wynalazków przez przeglądarki internetowe, utożsamia ją ze sztuką mediów sieciowych. Jest to ujęcie najbardziej radykalne, najsilniej zarazem związane z najnowszymi, współczesnymi praktykami z kręgu sztuk nowomediálních, rozgrywającymi się w wirtualnych przestworzach internetu (Lister et al, 2003).

Podsumowując powyższe rozważania, przyjmuję więc, że pojęcie sztuki nowych mediów w różnych kontekstach może oznaczać:

- (1) sztukę tworzoną przy użyciu mediów technicznych;
- (2) sztukę mediów elektronicznych;
- (3) sztukę mediów cyfrowych;
- (4) sztukę mediów interaktywnych;
- (5) sztukę mediów sieciowych.

Ich zakresy zawierają się jeden w drugim, w porządku ich powyższego wyliczenia, przy czym oczywiście pole mediów technicznych jest

spośród nich najrozleglejsze i najogólniejsze, a pole mediów sieciowych największe i najbardziej specyficzne.

Możemy pogłębić rozróżnienie wskazanych koncepcji nowych mediów poprzez określenie charakterystycznych dla każdej z nich rodzajów operacji na informacjach (danych), które stanowią ich swego rodzaju materię (pamiętając przy tym, że kolejno wywoływane media zachowują właściwości charakterystyczne dla poprzednich i jedynie uzupełniają je o nowe atrybuty). I tak media techniczne utrwalają, przechowują i replikują zorganizowane struktury danych. Media elektroniczne mogą ponadto te struktury transmitować (i przeobrażać w trybie analogowym). Media cyfrowe uzupełniają powyższy rejestr o zdolność wszechstronnego i permanentnego przetwarzania struktur informacyjnych, w efekcie czego proces komunikacji, mówiąc słowami Edmonda Couchota, przeobraża się w ich wypadku w proces komutacji (Couchot, 1994: 17). Spektrum operacji na danych dostępnych dla mediów cyfrowych zestawia szczegółowo Lev Manovich (2006). Media interaktywne pogłębiają ostatnią z przywołanych właściwości nowych mediów (przetwarzanie), nadając jej charakter partycypacyjny i rozszerzając tym samym jej spektrum (od procesu twórczego, dostępnego jedynie dla artystów, do procesu twórczo-odbiorczego, włączającego w sferę działań kreacyjnych także odbiorców). To rozszerzenie spektrum przetwarzania oznacza zarazem rozbudowanie zakresu zachowań interaktywnych: od interakcji z medium do interakcji z dziełem-wydarzeniem. Media sieciowe natomiast lokują procesy opisane przy okazji charakteryzowania mediów interaktywnych w układach sieciowych, radykalizując w wielu wypadkach ich właściwości oraz nadając im charakter działań wspólnotowych i translokacyjnych, rozgrywających się w hybrydycznych światach rzeczywistości poszerzonej (*Augmented Reality – AR*).

Analiza zawartości poszczególnych, zestawionych wyżej znaczeń pojęcia sztuki nowych mediów skłania mnie do przyjęcia tego rozumienia, które utożsamia ją ze współczesnymi praktykami artystycznymi wykorzystującymi media cyfrowe, ulokowanymi najczęściej na platformie komputerowej. Uznaję więc, że sztuka nowych mediów to sztuka cyfrowa. Jej pojęcie jest wystarczająco pojemne, aby ogarnąć szerokie, różnorodne, ale zarazem reprezentatywne dla współczesności spektrum form najnowszej medialnej twórczości artystycznej, form zarówno radykalnych i eksperymentalnych, jak i popularnych. Wybór ten pozwala także ominąć trudności związane z brakiem jednoznaczności w przeciwstawieniu mediów cyfrowych i interaktywnych, gdyż obejmuje sztukę mediów w doświadczeniu odbiorczym linearną, jak animacja

komputerowa, oraz nielinearną, jak sztuka interaktywnych hipermediów. Unika się również niepożądanego na tym etapie rozwoju sztuki nowych mediów zbyt radykalnego jej definicyjnego zawężenia do praktyk wyłącznie sieciowych (warto też przy tym pamiętać, że każdą strukturę cyfrową charakteryzuje swego rodzaju wewnętrzna sieciowość). Tak pojmowana sztuka nowych mediów wchłania też w istotnym wymiarze, wskazywaną jako graniczna, sztukę wideo, gdyż ta ostatnia sięga współcześnie coraz częściej po instrumenty cyfrowe i – traktując je w sposób nowatorski – rozmywa ostatecznie granice oddzielające ją dołąd od animacji komputerowej.

Powinniśmy jednak przy tym pamiętać, że biorąc pod uwagę jej szersze znaczenie, możemy uznać interaktywność za właściwość wszelkich mediów cyfrowych, co oznacza, że możemy również przyjąć, że sztuka nowych mediów, jako sztuka cyfrowa, to w pewnym sensie sztuka mediów interaktywnych. Ów sens różnicuje się w sposobach i efektach użycia mediów cyfrowych. Sztuka interaktywna dostarczająca swej publiczności interaktywnych, twórczych doświadczeń jest w takim ujęciu sztuką, która najdoskonalej wykorzystuje potencjał nowych, cyfrowych mediów. Dlatego zapewne stała się dla wielu uosobieniem sztuki nowych mediów.

Multimedia, intermedia, hipermedia

Analiza medialnych kontekstów sztuki interaktywnej pozostałaby jednak niepełna, gdybym nie podjął w tym miejscu analizy kilku jeszcze kategorii z tego obszaru. Pojęcia multimediów i hipermediów pojawiły się już wcześniej w powyższych rozważaniach, aczkolwiek w minimalnym zakresie i po to jedynie, aby doprecyzować podjęty tam dyskurs na temat sztuki nowych mediów. Razem z kategorią intermediów pomogą teraz dookreślić medialny charakter sfery artystycznych praktyk interaktywnych. Odślonięcie historycznych aspektów tych kategorii, ukazanie płynności ich znaczeń, jak również zmienności powiązanych z nimi zjawisk, pomoże ponadto dostrzec hybrydyczny wymiar sztuki interaktywnej, jak również wszystkich jej medialnych wyznaczników.

Pojęcia intermediów i multimediów zostały wprowadzone do refleksji nad współczesną sztuką w tym samym mniej więcej czasie. Dick Higgins zaproponował pierwsze z nich w artykule zatytułowanym

Intermedia, napisanym w roku 1965, ale opublikowanym w wydawanym przez siebie „Something Else Newsletter” 1, No. 1 dopiero w roku następnym. Termin *multi-media* (tak pisany – RWK) natomiast został użyty przez Bobba Goldsteina w roku 1966 w celu określenia specyfiki jego spektaklu *LightWorks*, przedstawionego w lipcu tego roku w klubie L’Oursin w Southampton, na Long Island i prezentowanego następnie tam oraz w innych miejscach w Nowym Jorku (Goldman, 2001). Kategoria ta została natychmiast spopularyzowana w artykułach na temat tego spektaklu (zob. np. Albarino, 1966; Gelmis, 1966). Higgins i Goldstein odnosili proponowane przez siebie terminy w pierwszej kolejności do własnych zainteresowań artystycznych, ale w istocie zaproponowali oni pojęcia doskonale przylegające do zyskujących wówczas na znaczeniu tendencji w sztuce (które, jak niemal zawsze w takich wypadkach, miały oczywiście znacznie dłuższą historię, niż określające je kategorie). Higgins już we wspomnianym eseju proklamującym koncepcję intermedii przywołał wielu innych artystów, zwłaszcza z kręgu Fluxusu, w których twórczości dostrzegał intermedialne nastawienie (Higgins, 2000). Zjawiska o charakterze multimedialnym także pojawiały się bardzo licznie w tym okresie. Spektakl Andy’ego Warhola *Exploding Plastic Inevitable*, łączący w sobie występ The Velvet Underground i Nico z projekcjami filmów Warhola, tańcami i *performance’ami* (z udziałem Mary Voronov i Geralda Malangi) oraz projekcjami świetlnymi, który miał swoją premierę w nowojorskim The Dom w kwietniu 1966 roku, czyli jeszcze przed premierą *LightWorks* Goldsteina, też wkrótce zaczął być opatrywany mianem wydarzenia multimedialnego. W październiku tego samego roku odbyła się w Nowym Jorku legendarna seria wydarzeń artystycznych pod wspólnym tytułem *9 Evenings: Theatre and Engineering*, zorganizowana dla E.A.T. (Experiments in Art and Technology) przez Roberta Rauschenberga i Billy’ego Klüvera, będąca z kolei efektem multimedialnego współdziałania sztuki, nauki i technologii. W tym samym okresie rozwijał się żywo nurt kina rozszerzonego (*Expanded Cinema*), łączący w sobie obok filmu wiele innych mediów, na przykład sztukę instalacji, *performance art*, taniec. Już tych kilka przykładów pokazuje nie tylko ówczesną dynamikę rozwoju tendencji multimedialnych, ale także rozległość ich spektrum.

W 1966 roku, kiedy obie kategorie zostały wprowadzone do użycia, otrzymały one wyraźnie odmienne znaczenia, odnoszące się do dwóch różnych typów hybrydycznych połączeń wielomedialnych. Intermedia zostały pomyślane przez Higginsa jako integralne, organiczne wręcz połączenie dwóch przynajmniej, różnych mediów artystycznych



1.
Miroslaw Rogala,
Nature Is Leaving Us,
1987–1988.
Multimedialny
wideoteatr

(które – obok swego bycia w intermedialnym zespoleniu – funkcjonowały w dalszym ciągu równolegle jako media niezależne). Z ich powiązania wyłaniało się nowe, złożone medium, czyli intermedium, którego jedynie historia oraz heterogeniczna budowa przypominały o tym, że kryją się w nim całkiem niegdyś odrębne rodzaje artystyczne. Higgins podawał jako przykłady intermediów poezję wizualną, *environment* oraz *happening*. Pojęcie multimedii odnosiło się natomiast, od chwili swego utworzenia aż po lata 90. ubiegłego wieku, do fenomenów nie mniej heterogenicznych, ale – w przeciwieństwie do intermediów – niezmiernych w stronę trwałego związku. O ile więc intermedia są formą, w której powiązanie składników różnomedialnych posiada swego rodzaju organiczny charakter i której wartość oraz możliwość działania artystycznego w swoiście hylozoistyczny sposób są uwarunkowane właśnie przez pełną koherencję tych składników, tak multimedia zadawalają się budową o charakterze agregatu, w którym poszczególne elementy pozostają ze sobą luźno i jedynie tymczasowo połączone. Za wyrazisty przykład może posłużyć *Nature Is Leaving Us* (1987–1988) Miroslawa Rogali (il. 1). Multimedia tak rozumiane nie mają więc szansy na stabilizację i trwałość. Ilość łączonych składników różnomedialnych, charakter ich połączeń, proporcje i hierarchie są ustanawiane w każdym wypadku na nowo i jedynie na ten konkretny użytek

(w tym sensie multimedia są kontynuacją na większą skalę i w większym zakresie używanego wcześniej pojęcia mediów mieszanych/*mixed media*). Oba te pojęcia łączy natomiast fakt, że – pomimo swej awangardowej proveniencji – koncepcyjnie powstały one na gruncie tradycyjnego rozumienia pojęcia mediów artystycznych. Intermedia i multimedia pojmowane w ten sposób wyłaniają się z połączenia mediów sztuki, a nie sztuk medialnych, nawet jeśli w niektórych wypadkach pośród łączonych rodzajów artystycznych pojawiają się również sztuki mediów.

W kolejnych dekadach w polach odniesienia obu dyskutowanych wyżej pojęć pojawiały się różne nowe konfiguracje wielomedialne. Jednak z rzeczywistością, głębszą zmianą ich znaczenia oraz trybów funkcjonowania zostaliśmy skonfrontowani dopiero w pierwszej połowie lat 90. Wówczas bowiem wyłania się i zaczyna stabilizować inne znaczenie pojęcia multimedii. Jest ono ufundowane na platformie komputerowej i oznacza połączenie różnych form informacji i różnych trybów ich artykulacji (na przykład tekst, dźwięk, grafika, animacja, wideo). W przeciwieństwie do poprzedniego rozumienia tego pojęcia, mamy tu więc do czynienia z koherencją uzyskiwaną na poziomie cyfrowej immaterii oraz języków programowania. Te same struktury algorytmiczne mogą przynosić różne formy ekspresji. Tak rozumiane pojęcie multimedii oraz odpowiadające mu zjawiska artystyczne stają się zarazem częścią obszaru sztuk medialnych. Ponieważ obok nowych, cyfrowych zjawisk multimedialnych w dalszym ciągu tworzone są równoległe do nich tradycyjne formy sztuki multimedii, to powinniśmy raczej zaakceptować fakt podwójności znaczeniowej tego pojęcia, niż przyjmować, że zmieniło ono znaczenie, kierując się ku innemu, niż dotąd, typowi fenomenów. W podobny sposób powinniśmy też rozwiązywać analogiczny problem związany z pojęciem intermedii. Kiedy rozważamy bowiem jego funkcjonowanie na gruncie sztuk medialnych, to zauważamy, że takie media, jak film czy wideo, także pozwalają się opisywać za pomocą kategorii intermedii, tyle że zupełnie inaczej rozumianej, niż to zaproponował Higgins. Ich intermedialność nie wynika bowiem z trwałego powiązania w ich obrębie różnych dyscyplin artystycznych, lecz z ich zdolności do łączenia się z każdym praktycznie medium sztuki. Takie połączenia zachodzą tu pomiędzy medium pojmowanym jako techniczny środek komunikowania, z jednej strony, a dowolnym, tradycyjnym medium sztuki, z drugiej. Intermedialność filmu i wideo ma charakter dyspozycyjności i potencjalności, a nie, jak poprzednia postać intermedii, trwałości i ostateczności każdego poszczególnego powiązania. Ponieważ, analogicznie jak w wypadku sztuki multimedialnej, także

we współczesnym świecie sztuki intermediów napotykamy liczne formy tradycyjne, podpadające pod definicję Higginsa, obok form nowych, opisanych wyżej, powinniśmy więc również zaakceptować podwójność znaczeniową pojęcia intermediów. Warto też przy tym zauważyć, że nowe zakresy funkcjonowania i nowe znaczenia obu analizowanych tu kategorii związane są ze sztukami medialnymi. Można więc uznać, że to ich właśnie rozwój doprowadził do obserwowanych transformacji. Ponadto, należy też odnotować, że nowe, współczesne znaczenia kategorii intermediów i multimediów, tak samo jak ich znaczenia historyczne, układają się w parę, którą można scharakteryzować w sposób analogiczny do poprzedniej, tyle że w formie odwróconej. Tradycyjne intermedia charakteryzuje trwałość powiązań ich składników, podczas gdy multimedia są luźnym ich powiązaniem. Nowe, „medialne” intermedia znamionuje potencjalność i nieostateczność, gdy natomiast cyfrowe, komputerowe multimedia zmierzają w stronę zwiększonej koherencji i trwałości. Oznacza to ponadto, że na każdym etapie ich rozwoju pojęcia intermediów i multimediów muszą być definiowane we wzajemnym uzgodnieniu, a nie każde z osobna.

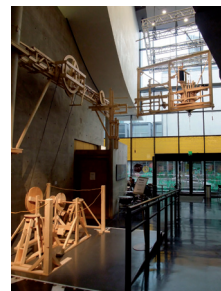
Moglibyśmy też uznać, czego bym jednak nie polecał, że oba analizowane pojęcia stały się obecnie, w efekcie transformacji zachodzących w świecie współczesnej sztuki, swymi synonimami, odsyłając dziś do tego samego zespołu złożonych, hybrydycznych zjawisk artystycznych. Nie polecałbym tego rozwiązania, gdyż pozbawiłoby nas ono jednego z ważnych i pożytecznych narzędzi pozwalających wyodrębnić i badać występujące w aktualnej sztuce różnicowania i odmienności, jak również utrudniłoby ono historyczną refleksję nad związkami najnowszych zjawisk artystycznych z ich neoawangardowym zapleczem.

Nowe komputerowe zjawiska multimedialne są obecnie coraz częściej interaktywne. Ponieważ jednak związek multimedialności z interaktywnością nie ma charakteru konieczności, równie często występują we współczesnej sztuce linearne, nieinteraktywne formy multimedialne, więc warto wobec tego wprowadzić w tym miejscu do naszych rozważań jeszcze jedną kategorię – hipermedia. Kategorię tę wiąże się zwykle i zasadnie z pojęciem hipertekstu, zaproponowanym w roku 1965 przez Theodora H. Nelsona. Uznaje się hipermedia za rozwinięcie hipertekstu na drodze uzupełnienia jego tekstualnej werbalności o inne media (takie stanowisko zajmuje między innymi sam Nelson). Z pojęciem hipertekstu nową kategorię łączy nielinearność i wynikająca stąd interaktywność (te dwie kategorie są ze sobą powiązane w sposób konieczny; nielinearności jako właściwości struktury dzieła odpowiada



interaktywność jako cecha jego doświadczenia). Struktura hipertekstu, czyli wielość autonomicznych w pewnym sensie leksji, powiązanych ze sobą nieliniarnie przez hiperłącza, staje się w ten sposób podstawowym, wzorcowym porządkiem hipermediów. A ponieważ granice pomiędzy obiema formami nie są ostre (dokumenty hipertekstowe są na przykład często opatrzone ilustracjami) można więc też napotkać pogląd postulujący bliskoznaczność bądź zamienność kategorii hipertekstu i hipermediów. W każdym jednak wypadku, czy tożsame z hipertekstem czy też nie, hipermedia stanowią część multimediiów. Możemy hipermedia określić jako interaktywne multimedia.

Sztuka interaktywna, szczególnie w swoich wczesnych, historycznych formach, wywodzących się na przykład ze sztuki kinetycznej, oraz w ich raczej rzadkich współczesnych kontynuacjach, takich na przykład, jak instalacje Berniego Lubella (il. 2), przybiera niekiedy postać względnie jednorodną, próbującą pozostać w granicach pojedynczego medium. Jednak jej formy współczesne, wykorzystujące zwykle technologie cyfrowe, mają już najczęściej charakter multimedialny. Hipermedia, czyli interaktywne multimedia, stanowią fundament aktualnej



2. Bernie Lubell, *A Theory of Entanglement*, 2009. Instalacja interaktywna

twórczości interaktywnej. W jej ramach technologie medialne wchodzi często w dialog z tradycyjnymi mediami sztuki, wyznaczając w ten sposób również zakres podejmowanych tematów i problemów. Często jednak proponują one też doświadczenia, które usiłują obywać się bez związków z tradycyjnymi dyscyplinami artystycznymi. Dzisiejsza sztuka interaktywna nie zamyka się w wybranych obszarach, a jej różnorakie związki ze światem sztuk medialnych i mediów sztuki przyczyniają się do bogactwa jej propozycji.

Cyfrowe pejzaże sztuki

Obecność technologii cyfrowych w świecie współczesnych praktyk artystycznych ma dwojaki charakter, tworzy dwie strefy oddziaływania. Pierwszy obszar wyznaczany jest przez koegzystencję tradycyjnych struktur sztuki z nowymi technologiami. Te ostatnie wkraczają w obszar działań artystycznych podejmowanych w klasycznych dziedzinach sztuki, takich jak malarstwo, rysunek, rzeźba, poezja czy taniec, przetwarzając w pewnym stopniu ich charakter i rozwijając (często bardzo poważnie) stosowane tam instrumentarium, ale nie podważając w zasadniczy sposób podstawowych kategorii określających artystyczny i estetyczny status tworzonych tam dzieł (takich, jak na przykład forma, reprezentacja, ekspresja czy materialność dzieła-artefaktu). Doskonałe egzemplifikacje takich zjawisk odnajdujemy, na przykład, w malarstwie Josepha Nechvatala. Przygotowuje on przy użyciu programów komputerowych plik reprezentujący wyjściową wersję obrazu. Zastosowany następnie program-wirus przetwarza ową wersję do chwili, kiedy artysta uzna aktualny stan za satysfakcjonujący. Wówczas, korzystając z sieci internetowej, Nechvatal przesyła, w postaci informacji cyfrowej, ostateczną wersję obrazu do robota, który maluje go na płótnie, używając farb akrylowych. Finalnym efektem działania staje się więc tradycyjny artefakt, który, choć wykonany przy użyciu nietradycyjnych metod, jest w zasadzie pod tym względem nieodróżnialny od obrazów wykonanych manualnie (il. 3). Z podobnym zjawiskiem mamy do czynienia w wypadku rysunków Jochema Hendricksa. Są one z kolei wykonywane za pomocą systemu śledzącego ruchy gałek ocznych, a efekty tej obserwacji, magazynowane w postaci cyfrowo zapisywanych w pamięci komputera danych, są następnie przenoszone na papier przez sterowany komputerowo ploter. Karin Sander natomiast tworzy swoje rzeźby,



hiperrealistycznie przedstawiające postaci ludzi w skali 1:10, posługując się w pracy skanerami w pełni określającymi formy tworzonych prac (wielkość, kształt, faktura, koloryt etc.) oraz, podobnie jak Nechvatal, technologiami robotycznymi zastępującymi manualną pracę nad finalnym artefaktem.

Druga przestrzeń sztuki kształtowanej przez technologie cyfrowe składa się z nowych dyscyplin artystycznych, wyrastających z nowych mediów sztuki utworzonych właśnie przez technologie cyfrowe, takich, jak animacja komputerowa, *net art* czy rzeczywistość wirtualna. Dostrzegając tę dwoistą rolę technologii cyfrowych w sztuce, Christiane Paul zaproponowała, o czym już pisałem wcześniej, aby pierwszy z opisanych wypadków określić jako użycie technologii cyfrowej w roli instrumentu artystycznego (tworzącego tradycyjne obiekty sztuki), a drugi – jako wykorzystanie technologii cyfrowej w roli medium sztuki (Paul, 2003: 8). Cyfrowe media proponują swoim odbiorcom skrajnie odmienny niż instrumenty, partycypacyjny rodzaj doświadczenia. Do tego właśnie rozumienia kategorii medium cyfrowego odwołuję się,

3.
Joseph Nechvatal,
*terrOrless One cOnjugated
bodies*, 112 x 168
cm. Dyptych, 2005–
2007. Akryl na płótnie
wykonany za pomocą
robota

gdy utożsamiam sztukę nowych mediów ze sztuką mediów cyfrowych. W dalszej części tego rozdziału przedstawię bliżej jedno z nich – rzeczywistość wirtualną.

Zasadniczą, moim zdaniem, różnicą pomiędzy cyfrowym instrumentem a medium jest zakres oferowanych przez każde z nich operacji oraz ich efekt. Instrument jest wykorzystywany w przestrzeni kreacji tradycyjnie przypisanej jedynie artyście, co oznacza, że cyfrowa technologia służy do pracy wyłącznie jemu/jej. Efektem zastosowania instrumentu jest dzieło sztuki w jego klasycznej postaci artefaktu, a odbiorca nie jest w zasadzie nawet w stanie rozpoznać w strukturze doświadczanego dzieła śladów zastosowania w jego procesie twórczym cyfrowych technologii. Pozostaje też jedynie tradycyjnym odbiorcą dzieła, kontemplującym efekty pracy artysty. Cyfrowe medium natomiast nie tylko nie ukrywa przed swymi odbiorcami wykorzystywanych w pracy cyfrowych narzędzi. Charakter tworzonych dzieł nigdy bowiem nie pozostawia co do tego żadnych wątpliwości. Tak dzieje się nawet w wypadku prac należących do sfery animacji komputerowej, oferujących swym odbiorcom doświadczenie ukończonej, linearnej struktury. Przeważnie jednak medium cyfrowe oferuje publiczności dzieła interaktywne, włączając ją tym samym w krąg zachowań kreacyjnych. Dzieła takie odrzucają tradycyjny status artefaktu, stając się w zamian wydarzeniami. Technologie cyfrowe służą w tym wypadku wszystkim uczestnikom interaktywnego dzieła-wydarzenia, jego producentom i wykonującym je odbiorcom-interaktorom. Możemy więc powiedzieć, że technologia cyfrowa w funkcji instrumentu dokonuje ograniczonych, wewnętrznych przeobrażeń świata sztuki, nie naruszając jego zasadniczych cech systemowych, podczas gdy cyfrowe media proponują całkiem nową wizję twórczości artystycznej, nową koncepcję dzieła i jego doświadczenia, a ich interaktywność odgrywa w tym wyzwaniu podstawową rolę.

Warto jednak zauważyć, że w najnowszej sztuce wykorzystującej technologie cyfrowe pojawiają się także dzieła, które osłabiają wyrazistość przedstawionej wyżej dystynkcji nie w pełni ją respektując. Należy do nich, na przykład, pochodząca z roku 2006 praca argentyńskiej artystki Pauli Gaetano Adi *Alexitimia*, podejmująca między innymi problematykę emocjonalnych związków ze światem technologii medialnych oraz nowych form życia i inteligencji (il. 4). Została ona zaliczona do sfery sztuki robotycznej (autorka określiła ją jako *Autonomous Robotic Agent*). Jest ona, mówiąc dokładniej, interaktywnym obiektem robotycznym reagującym w sobie właściwy sposób na nasze wobec niego

zachowania (jest wrażliwa jedynie na dotyk). Jako taka musi zostać przypisana do sfery dzieł korzystających z medium cyfrowego. Jednak artystka pracowała nad nią jako rzeźbą, artefaktem i hardware'em zarazem. I taki też charakter jej również nadała. W rezultacie użyta przy jej

4.
Paula Gaetano Adi,
Alexitimia, 2006.
Rzeźba-robot.
Fot. Fundación
Telefónica de Argentina



realizacji technologia może również zostać określona jako cyfrowy instrument. Żadna z tych dwu kategorii badawczych nie może więc w tej sytuacji w pełni scharakteryzować *Alexitimii*, natomiast w części mają do tego prawo obie. Hybrydyczności dzieła odpowiada hybrydyczność kategorialna. Na płaszczyźnie medialnej robot koegzystuje tu z rzeźbą. Na płaszczyźnie instrumentalnej artefakt ujawnia swoją cyfrową tożsamość. Praca Pauli Gaetano Adi problematyzuje scharakteryzowany wyżej podział, wprowadzając nas w świat sztuki cyfrowej o wyższym stopniu komplikacji, w którym stosowane dotąd z pełnym powodzeniem kategorie analityczne przestają już jednoznacznie rozstrzygać nasze dylematy.

Sztuka nowych mediów, którą możemy, z powodów, o których pisałem wcześniej, utożsamić ze sztuką mediów cyfrowych, a która przybiera coraz częściej postać twórczości interaktywnej, jest z pewnością najbardziej dynamicznie rozwijającym się w okresie ostatnich kilkudziesięciu lat fragmentem świata sztuki. I zapewne najbardziej znaczącym dla ogólnego jej obrazu, wnoszącym doń najwięcej ożywczych (choć niekiedy także i kłopotliwych, a więc niechcianych) problemów, fragmentem w największym stopniu wiążącym ją ze współczesnością (jako jej najgłębsza forma analizy, najbardziej przenikliwa, bo sięgająca również tych poziomów organizacji społecznej, które zwykle nie wzbudzają większego zainteresowania w innych sferach artystycznych), stwarzającym najwięcej wyzwań dla jej instytucjonalnych struktur oraz – *last not least* – wywołującym w konsekwencji najwięcej reperkusji na licznych i zróżnicowanych terytoriach praktyk społecznych. Jeżeli bowiem możemy współcześnie mówić o rzeczywistym kształtowaniu się nowych tendencji artystycznych – za zjawisko takie można uznać *software art* (Broeckman, Jaschko, 2001; Goriunova, Shulgin, 2003) czy też sztukę mediów lokacyjnych (Hemment, 2006), jeżeli możemy utrzymywać, że w dzisiejszej sztuce występują zjawiska, wobec których wolno nam używać (z uzasadnionych powodów) pojęcia nowatorstwa (za nowatorskie fenomeny we współczesnej sztuce możemy na przykład uznać osadzone w koncepcjach open source sieciowe zjawiska artystyczne prezentujące nową postać idei współpracy artystycznej – piszę o nich w ostatnim rozdziale tej książki), jeżeli możemy obecnie dyskutować problematykę awangardy artystycznej i odnosić się doń jako do fenomenu żywego, a nie jedynie historycznego (Kluitenberg, 2001), to dzieje się tak właśnie przede wszystkim za sprawą praktyk artystycznych, najczęściej interaktywnych, rozwijających się wokół technologii cyfrowych. To ich obecność w świecie sztuki stwarza tam nowe zjawiska,

wpływa na procesy przeobrażające formy już istniejące, wprowadza doń właściwości dotąd w tych regionach niespotykane i wywołuje w rezultacie nowe pytania, nowe problemy, nowe zadania badawcze.

Sztuka nowych mediów, mediów cyfrowych, charakteryzuje się w pierwszej kolejności właściwościami wynikającymi z jej cyfrowego fundamentu. Niektóre z nich, jak na przykład multimedialność czy wirtualność, określają wszystkie jej przejawy. Inne, jak telematyczność, hipertekstualność bądź interaktywność, które są charakterystyczne dla niektórych jedynie mediów (choć utrzymuję, że szczególnie znamiennych dla współczesnej twórczości artystycznej), występują w rezultacie tylko w części obszaru sztuki cyfrowej. Sieć wzajemnych relacji między tymi wszystkimi atrybutami wyznacza wewnętrzną dynamikę sztuki nowych mediów i określa wzajemne odniesienia pomiędzy różnymi jej rodzajami. A ponadto, wyznacza perspektywy badań, analizy i interpretacji sztuki mediów cyfrowych we wszystkich jej przejawach.

W dalszej części tego rozdziału przedstawię *case studies*, w których omówię różne transformacje w obrębie systemów reprezentacji wizualnej dokonane za sprawą technologii cyfrowych. Za główne przykłady posłużą wybrane prace Tamása Waliczky'ego (animacje komputerowe z lat 1992–1994), film Jean-Luca Godarda *Karabinierzy* (1963), instalacja interaktywna Jeffreya Shawa *The Golden Calf* (1994) oraz instalacja Seiko Mikami *Molecular Informatics – morphogenic substance via eye tracking* (1996–1999), wykorzystująca technologię rzeczywistości wirtualnej.

Cyfrowe widzenie

Przeobrażenia sztuk audiowizualnych, które zachodzą współcześnie w rezultacie wprowadzania do sfery praktyk artystycznych najnowszych, elektronicznych technologii cyfrowych, zdołały już ogarnąć wszystkie składniki i aspekty tej dziedziny twórczości, sięgając zarazem głęboko w samą strukturę doświadczenia audiowizualnego. Procesom transformacji podlegają przede wszystkim same realizacje – powstające dzieła (i, oczywiście, lecz tym zagadnieniem nie będę tutaj bezpośrednio się zajmował, technologiczny kontekst kreacji), ale także podmiotowe warunki ich doświadczenia: konwencje, struktury i strategie percepcyjno-poznawcze oraz instrumentarium, które wyznacza techniczne ramy odbioru. Coraz częściej też zmiany owe nie pozwalają się jednoznacznie



5.
Tamás Waliczky,
*The Garden (21st Century
Amateur Film)*, 1992–
–1996. Animacja
komputerowa

zlokalizować w jednym tylko ze wskazanych wyżej zakresów, lecz ogarniają (obok szeroko pojmowanej aparatury) zarówno strukturalny wymiar prac – sferę obrazową i konstruowany świat – jak i strategie postrzegania. Te ostatnie podlegają niekiedy swoistemu dostosowaniu do warunków dyktowanych przez dzieło. Dzieje się tak wówczas, gdy reguły przekształceń obrazowych, konstruujących i dyskurs wizualny pracy, i kondycję świata udostępnianego przez obrazy, łamią tradycyjne konwencje postrzeżeniowe, wyznaczając tym samym nową perspektywę oglądu obrazowanego świata. W ten sposób przedstawienie, zamiast dostosować się do istniejących (uznawanych za oczywiste czy wręcz naturalne) strategii widzenia, implikuje nowe ich formy. Dzieje się tak, ponieważ poznawcze struktury mentalne zostają uobecnione w strukturze obrazowej. I to nie w drodze przeniesienia, jako odzworowanie niezależnej i pierwotnej wobec dzieła perspektywy widzenia, lecz jako fakt oryginalny (źródłowy) – to obraz bowiem proponuje nowe strategie postrzegania. Za przykład opisywanych wyżej zjawisk, coraz liczniejszych dzisiaj, może posłużyć twórczość Tamása Waliczky'ego, a zwłaszcza jego trzy animacje komputerowe: *The Garden (21st Century Amateur Film)* z roku 1992, *Der Wald* (1993) oraz *The Way* (1994), dzieła, które od czasu ich przedstawienia w InterCommunication Center



w Tokio w 1996 roku prezentowane są również łącznie jako cykl zatytułowany *Trylogia*.

W opublikowanym w roku 1990 manifestcie Waliczky napisał: „Jeśli będziemy posługiwać się komputerem według starych norm myślenia (...) utracimy znakomitą możliwość stworzenia nowego świata” (Waliczky, 1990). Zarówno w *The Garden*, *Der Wald*, jak i w *The Way* artysta pokazuje, jakie efekty przynosi wybór przeciwstawnego rozwiązania, czyli potraktowanie technologii komputerowej jako „nowego narzędzia zrozumienia świata” (Waliczky, 1990). We wszystkich wspomnianych pracach Waliczky odrzuca tradycyjną perspektywę służącą reprezentacji przestrzeni odziedziczoną po renesansie i proponuje zupełnie inną jej postać, a to oznacza także nową wizję obrazowanego świata.

Technika perspektywy tradycyjnej, jak przypomina Masato Shirai w artykule o twórczości Tamása Waliczky’ego (Shirai, 1996), przypisuje punkt widzenia artyście/obserwatorowi, zarazem nakazując mu/jej podzielenie się nim z odbiorcą. W układzie tym, pisze dalej Shirai, przestrzeń skonstruowana poprzez zastosowanie obiektywnych procedur uzyskuje podobnie obiektywny status. Ruch punktu widzenia w kontekście obrazowym, wyrażany poprzez wariacje form przestrzeni, nie jest postrzegany jako transformacja samej przestrzeni, albowiem

w tej perspektywie pozostaje ona niezmiennie statyczna, zmienia się jedynie sposób jej widzenia.

W *The Garden* natomiast punkt widzenia zostaje przypisany bohaterce dzieła (córeczce artysty), podczas gdy ilość punktów znikania urasta potencjalnie do nieskończoności. Ruchomość punktu widzenia tym razem nie tylko stwarza dynamiczną perspektywę widzenia przestrzeni, ale także czyni samą przestrzeń nieustannie i bezgranicznie zmieniającą (il. 5). To nie konstrukcja obrazu lokalizuje punkt widzenia, jak to się dzieje w tradycyjnej perspektywie zbieżnej, lecz to ten ostatni wyznacza kształty reprezentowanej przestrzeni. Horyzont przyjmuje tu kształt sferyczny, a zmieniające się przestrzenne relacje między bohaterką a pozostałymi składnikami obrazowanego świata determinują ich chwilowe kształty, rozmiary i formy, w których są uobecnianie. Podążając za koncepcją Waliczky'ego, możemy stwierdzić, że transformacje obrazu i obrazowanego świata są funkcją zmian zainteresowania okazywanego przez dziecko poszczególnym tego świata składnikom.

Anne-Marie Duguet (Duguet, 1996) twierdzi, że system perspektywy *The Garden* obejmuje w istocie dwie formy widzenia, dwie perspektywy: ruchomą, ulokowaną wewnątrz obrazowanej przestrzeni, przypisaną dziecku, oraz statyczną perspektywę widza oglądającego z zewnątrz poruszające się dziecko, które postrzega „ten sam” świat w inny sposób. Można jednak także zastanawiać się, czy nie mamy tu do czynienia z nałożeniem się obu tych perspektyw, z ich szczególnym zespoleniem, z objawiającym się w doświadczonej niepewności widzenia zamazaniem granic między nimi.

Kolejna praca Waliczky'ego – *Der Wald* – proponuje jeszcze inną formę doświadczenia wizualnego, jeszcze inną postać zakłócenia renesansowej perspektywy centralnej. W klasycznej perspektywie bowiem punkt widzenia ulokowany jest w wierzchołku piramidy, której podstawa z kolei jest wyznaczana przez ramy obrazu. Tutaj natomiast, perspektywa wymyka się regułom geometrii, struktura piramidy przestaje determinować strategię widzenia, uwalniając tym samym także i punkt widzenia. Nie jest on już określony przez żadne stałe parametry. Znika nie tylko trwała podstawa procesów widzenia, ale również horyzont (il. 6). Iluzja głębi jest osiągnięta zupełnie innymi metodami, a punkt zbiegu nie otwiera nas ku nieskończoności, gdyż przestaje odgrywać jakąkolwiek rolę w organizowaniu perspektywy widzenia. Można wręcz powiedzieć, że znika. Obrazowany świat uzyskuje własność, którą jestem skłonny określić jako jedność w wielości (jest budowany z ograniczonej ilości generowanych w nieskończoność modułów).



Nieskończoność nie tylko ogarnia całą przestrzeń obrazu, ale i rozpościera się poza jego ramy. Jest zasadniczą właściwością doświadczenia wizualnego oferowanego przez *Der Wald*.

W trzeciej pracy cyklu – *The Way*, Tamás Waliczky raz jeszcze podejmuje zagadnienie perspektywy, tym razem odwracając pozycje punktu widzenia i punktu zbiegu (nazywanego też punktem znikania). Obraz animacji komputerowej przedstawia kilku mężczyzn biegnących wzdłuż małomiasteczkowej ulicy. Widz, związany z punktem widzenia, zostaje tu, co prawda, tradycyjnie ulokowany poza przestrzenią obrazu i do tego umieszczony w najbardziej ortodoksyjnej dla perspektywy renesansowej pozycji centralnej, ale wspomniana inwersja powoduje, że, inaczej niż w klasycznej perspektywie zbieżnej, obiekty przedstawiane jako bliższe są mniejsze, niż te bardziej odległe (il. 7). Oglądani od tyłu biegacze (a ściślej mówiąc: jeden biegacz zwielokrotniony w różnych miejscach iluzorycznej przestrzeni) nigdy więc nie oddalą się i nie znikną poza linią horyzontu, ku któremu zdążają, w zamian natomiast nieustannie zmniejszają się domy wyznaczające trasę ich biegu, tonąc

6.
Tamás Waliczky,
Der Wald, 1993.
Animacja komputerowa



7.
Tamás Waliczky,
The Way, 1994.
Animacja komputerowa

ostatecznie w punkcie zbiegania się. Biegący nigdy nie osiągną swojego celu. Ponieważ ów proces znikania czyni uczestnikiem wydarzenia także i widza (zachodzi on, w miarę jak obiekty na trasie biegu zbliżają się ku obserwatorowi), również jego pozycja nabiera w ten sposób dynamicznego charakteru, uzyskując status równy biegaczowi.

Tradycyjna koncepcja perspektywy widzenia, którą dekonstruuje praca Waliczky'ego, nie jawi się z dzisiejszego oglądu jako konstrukcja zupełnie jednorodna. Możemy w niej odnaleźć kilka odmian. Najbardziej ortodoksyjna wersja, zaproponowana przez malarstwo włoskiego renesansu, zapoczątkowana przez Fillipa Brunelleschiego i Masaccia, a skodyfikowana przez Leone Battistę Albertiego, jest z założenia w pełni linearna, statyczna, odcieleśniona, pozbawiona emocji oraz ahistoryczna. Nazwałbym tę podstawową wersję architektury widzenia perspektywą lokalizującą, podkreślając w ten sposób fakt, że w szczególności interesuje mnie pozycja przypisywana przez analizowane koncepcje odbiorcy. Obok niej występuje również wersja charakterystyczna dla XVII-wiecznego malarstwa niderlandzkiego, w której powierzchnia z kolorem i teksturą spycha na dalszy plan trójwymiarową architekturę reprezentacji, wizerunek zostaje w pewnym stopniu uwolniony od dominacji ramy, a pozycja widza od wymogu ścisłej lokalizacji. Odkrywamy tę odmianę perspektywy na przykład w obrazach Fransa Halsa i Pietera Claesza. Tę wersję nazywam perspektywą dyslokalizującą. Najbardziej natomiast oddala się od wzorca włoskiego renesansu wersja perspektywy dająca się odnaleźć w malarstwie baroku. Zostaje tam odrzucona idea jednorodności przestrzeni, architektura widzenia ulega dynamizacji, a tworzona przez nią wizję świata cechuje

nieczytelność, nieprzejrzystość, niepewność, a także cielesność i ekstazytyczność. Szczególnie interesujące przejawy zastosowania tej struktury perspektywicznej możemy odnaleźć w malarstwie Diega Velázqueza (z jego twórczości przywołam tu w roli przykładów jedynie słynne *Panny dworskie*, 1656–1657 oraz *Prządki*, 1657). Tę odmianę architektury widzenia nazywam z kolei perspektywą translokalizującą.

Nie podlega wątpliwości, że najbliższą dla eksperymentów Tamása Waliczky'ego wersją perspektywy jest odmiana translokalizująca. Nawet ona jednak nie może być uznana za matrycę dla proponowanych przez niego konstrukcji widzenia. Omówione wyżej prace Waliczky'ego, oferując niezwykle doświadczenia przestrzenne, dekonstruują jednocześnie wszystkie tradycyjne koncepcje widzenia, podważają wszystkie odziedziczone modele perspektywy i kwestionują status towarzyszących im konstrukcji mentalnych zakorzenionych w niegdysiejszej wiedzy. Przy całej swej różnorodności, animacje komputerowe Waliczky'ego zgodnie inicjują jeden i ten sam dyskurs. Sugerują w nim, że to, co przynoszą nowe cyfrowe technologie komputerowe, nie ogranicza się do jakości obrazu czy szybkości przetwarzania danych. Mówią, że technologie komputerowe, zastępując tradycyjne systemy widzenia nowymi perspektywami, stwarzają możliwość poznania światów nigdy jeszcze przez nas nie odwiedzanych, światów zupełnie odmiennych od



8.
Tamás Waliczky,
Landscape, 1997.
Animacja komputerowa



9.
Tamás Waliczky,
Sculptures, 1997.
Animacja komputerowa

tych, których dotąd doświadczyliśmy. Jest to koncepcja niezwykle interesująca, szczególnie w odniesieniu do sztuki rzeczywistości wirtualnej.

Idea ta ulega dalszemu rozwinięciu w innych jeszcze pracach Waliczky'ego, w których kieruje on uwagę na problematykę relacji między czasową a przestrzenną organizacją struktur obrazowych i przedstawianych światów. W *Pejzażu* (1998) zatrzymuje on w powietrzu spadające krople deszczu (il. 8), aby w zamian uruchomić statyczną do tej chwili pozycję obserwatora (a zarazem i widza). Jeszcze bardziej intrygujący eksperyment odnajdujemy w *Rzeźbach* (1997). W pracy tej obrazy reprezentujące kolejne, minimalne fazy ruchu, które w filmie, wideo czy animacji komputerowej, zgodnie z linearną charakterystyką tych mediów, są zawsze układane w sukcesywne porządki, są tutaj nawarstwiane, układane jeden na drugim tak, aby utworzyć trójwymiarowe obiekty przestrzenne reprezentujące w nowy sposób ów ruch, tytułowe rzeźby czasu (il. 9). Dynamiczna, zmienna postać organizacji przestrzeni proponuje tu doświadczenie czasu poprzez percepcję form przestrzennych. Oczywiście, idea uczasowienia przestrzeni (i analogiczna: uprzestrzennienia czasu) jest żywa w sztuce już od stuleci. Jednak do czasu zastosowania w niej technologii cyfrowych pozostawała ona raczej w sferze marzeń, wizji i programów, niż faktycznych realizacji artystycznych. Dopiero cyfrowe instrumenty obrazowania przyniosły możliwość

ureczywistnienia tych dążeń. Oprócz Waliczky'ego, podobne eksperymenty czasoprzestrzenne realizował wcześniej także Zbigniew Rybicki (w *The Forth Dimension* podjął on na przykład próbę temporalizacji form przestrzennych), a współcześnie, w licznych swych pracach, również kolumbijska artystka Tania Ruiz Gutierrez.

Wszystkie omawiane czy przywołane wyżej prace należą do sfery medialnych form linearych. Ich odbiorcom jest więc przypisany status jedynie obserwatorów obrazowych wydarzeń. Natomiast pełne wykorzystanie interaktywnych potencjałów technologii cyfrowych jest w stanie uczynić publiczność rzeczywistym podmiotem opisywanych wyżej transformacji perspektywicznych czy czasoprzestrzennych. Egzemplifikacji takich tendencji można dziś przywołać już nieskończenie wiele. Posłużę się tu jedynie przykładem dzieła Camille Utterback i Romy'ego Achitova *Text Rain* (1999) oraz Alvara Cassinello *Chronos Projector* (2005), gdyż prace te demonstrowują w bardzo wyrazisty sposób, jak problemy podejmowane przez Waliczky'ego czy Gutierrez na gruncie multimedialnych mediów linearych odnajdują swoje bezpośrednie przedłużenie w sztuce interaktywnej.

ekran/obraz/świat

Realizacje Tamása Waliczky'ego doskonale ukazują proces wzajemnego uzależnienia sfery obrazowej (włączając w to obrazowany świat) i strategii widzenia. Poza polem zainteresowania pozostaje tu jednak ekran oraz jego relacje z obrazem, obrazowanym światem oraz problematyką widzenia. Eksperymenty Waliczky'ego nie dotyczą ram ekranu. Aby więc poszerzyć nasze rozważania i wprowadzić doń zagadnienie ekranu oraz jego relacji z pozostałymi składnikami doświadczenia audiowizualnego, dokonam w dalszej części tego rozdziału zestawienia trzech dzieł powstałych w drugiej połowie minionego stulecia, reprezentujących trzy dziedziny sztuki (audio)wizualnej i zarazem trzy audiowizualne media: film, interaktywną instalację oraz rzeczywistość wirtualną. Są to kolejno: *Karabinierzy (Les Carabiniers)* Jean-Luca Godarda, 1963; *The Golden Calf* Jeffrey Shawa, 1994; oraz *Molecular Informatics* Seiko Mikami, 1996–1999. Zasadniczym celem zestawienia tych trzech prac, podobnie jak w wypadku animacji komputerowych Tamása Waliczky'ego, nie jest ich interpretacja, lecz porównawcza analiza, a następnie wykorzystanie wniosków z tej analizy jako przykładów, w celu

prześledzenia i zinterpretowania procesu transformacji przeobrażającej współcześnie obszar sztuk audiowizualnych w tym jego wymiarze, który dotyczy problematyki ekranu, obrazu i obrazowanych światów.

Jedną z najważniejszych transformacji, które przyniósł sztukom audiowizualnym rozwój i zastosowanie technologii cyfrowych w domenach artystycznych jest, jak już wspominałem, zmiana relacji między odbiorcą a obrazem. Transformacja ta, w swych najciekawszych i najbardziej zaawansowanych przejawach, jest zarazem ściśle powiązana z równoległym zachodzącym przekształceniem relacji między odbiorcą a ekranem. Ten złożony proces w największym stopniu dotknął kina. Ono to bowiem, w całej swojej historii – niezależnie od tego, który z modeli opisujących status widza w odniesieniu do sytuacji odbioru dzieła ekranowego weźmiemy w naszych rozważaniach pod uwagę – zawsze czyniło ekran swego rodzaju niezmienną ramą oferowanego przezeń doświadczenia, ramą stabilną i niepodatną na jakiegokolwiek próby zmierzające do naruszenia tej jej niezmienności. Rama ta nie tylko wyznacza przestrzeń konstytuowania się doświadczanych obrazów i granice obrazowanego czy reprezentowanego świata, ale także relacje pomiędzy obrazem i jego otoczeniem oraz między światem ekranowym a światem zwanym zwykle rzeczywistym, z perspektywy którego go doświadczamy. W ten sposób ekran okazuje się czynnikiem dominującym w całym układzie filmowego doświadczenia. Można by powiedzieć, że to właśnie ekran, jego koncepcja i właściwości, przyjmowane we wszystkich teoriach odbioru, ekran wspomagany przez podporządkowaną mu całościową konstrukcję dyspozytywu kina (którego jest fundamentalną częścią), narzuca odbiorcom charakterystyczną dla tego medium postawę wobec obrazu filmowego. Ekran bowiem jest jedynym interfejsem dostępnym dla widza kinowego (piszę to, pamiętając o metaforyczności czy może nawet pewnej nieadekwatności użycia wobec ekranu tego określenia), jedynym interfejsem tradycyjnego kina.

Wprowadzam to uszczegółowienie – kino tradycyjne – gdyż dla niektórych badaczy [zob. np. poglądy Gene'a Youngblooda (1970), Grahame'a Weinbrena (1995) czy Siegfrieda Zielinskiego (1999)] pojęcie kina jest definiowane przez odwołanie do kategorii ruchomego obrazu. W ramach takich koncepcji kino funkcjonuje jako swoisty archetyp dla wszelkich mediów i form ekspresji, które posługują się ruchomym obrazem. Współczesne odmiany interaktywnych multimedów mogą być wówczas interpretowane jako nowe, nietradycyjne rodzaje kina. W ich przypadku jednak ekran nie musi już być ani jedyną, ani nawet

zasadniczą formą czy składnikiem interfejsu (choć oczywiście może, jak w wypadku instalacji wykorzystujących ekran dotykowy).

Postępujące współcześnie przekształcenie technologii udostępniających widzom audiowizualne doświadczenia ekranowe, zastąpienie tradycyjnego dyspozytywu kinowego przez różne formy interfejsu (w wąskim, ścisłym tego słowa znaczeniu – jako instrumentu pozwalającego na interaktywne kształtowanie doświadczanego dynamicznego obiektu czy procesu), nieuchronnie prowadzi do wykształcenia się nowych form doświadczenia ekranu, nowych form obcowania z obrazami i z przedstawianymi przez nie światami.

Funkcjonalne powiązanie ekranu i obrazu możemy wyrazić również stwierdzeniem, że ekran (współ)tworzy kontekst dla doświadczenia ruchomego (niekiedy także i statycznego) obrazu. Kontekst taki, pozostając w funkcjonalnym związku z całością dyspozytywu czy też z będącym częścią tego dyspozytywu interfejsem audiowizualnym, jest zarówno produktem technologii widzenia, jak i kulturowych konwencji współbudujących czy określających nasze percepcje (na temat historii poglądów dotyczących ideologii widzenia, a szczególnie XIX-wiecznych odkryć i teorii przygotowujących współczesne jego konceptualizacje zob. Cray, 1990). Obraz więc, ruchomy czy nieruchomy, to efekt procesu przetwarzania informacji wizualnych (a w pewnym sensie także i audialnych) w kontekście, którego ważną część stanowi ekran (część na tyle istotną, że – zgodnie z powyższą propozycją – dla uproszczenia będę w dalszej części tych rozważań określał sam ekran jako kontekst obrazu). Nie możemy więc w tej sytuacji mówić o rzeczywistej, głębokiej i całościowej transformacji obrazu, jeśli nie jest ona ugruntowana w uprzedniej czy równoczesnej transformacji ekranu oraz naszej z nim relacji. To ostatnie oznacza także, że przekształcenia ekranu są związane z równoległymi przekształceniami perspektywy widzenia obrazu i – tym samym – z przekształceniami form uobecniania świata przezeń przedstawianego (o ile z takim przedstawieniem mamy w konkretnym przypadku do czynienia).

Nie wypowiadam się tu o perspektywie widzenia samego ekranu, gdyż jego charakter (sprzed okresu opisywanej tu transformacji – w ramach kina tradycyjnego bądź niektórych odmian kina interaktywnego) czyni go w zasadzie nieuchwytnym dla naszego postrzegania dzieła ekranowego, usuwa go poza ramy doświadczenia filmu, telewizji czy wideo. Kiedy ekran funkcjonuje jedynie jako kontekst obrazu, lokuje się on poza polem postrzegania. Pojawia się w tym polu jedynie wówczas, kiedy następują zakłócenia standardowych dla tego układu relacji

między ekranem i obrazem, zakłócenia uznawane za usterkę, za niedoskonałość czy ułomność procesu prezentacji dzieła (uszkodzona powierzchnia ekranu kinowego, niedostatecznie zaciemniona przestrzeń projekcji, zakłócenia odbieranego sygnału telewizyjnego) bądź traktowane jako konsekwencja przyjęcia nowej, nietradycyjnej koncepcji dzieła ekranowego (gdy artystyczna koncepcja danego dzieła kieruje uwagę odbiorcy także w stronę ekranu, który w tym wypadku staje się elementem dzieła; tak się dzieje na przykład w *expanded cinema*, w działaniach Fluxusu – w pracach takich artystów, jak Takehisa Kosugi czy Nam June Paik). W kinie rozszerzonym ekran przestaje być jedynie kontekstem obrazu; okazuje się on częścią dzieła, niekiedy za cenę rezygnacji z samego obrazu, stając się jedynie własną potencjalnością.

Stwierdziłem wcześniej, że przekształcenia dotyczące ekranu zmieniają perspektywę widzenia obrazu i – w dalszej kolejności – także perspektywę doświadczania świata przezeń przedstawianego. Także świat ów bowiem możemy określić, posługując się analogiczną formułą jak w wypadku relacji ekran – obraz, jako produkt złożonego procesu przekształcania informacji audiowizualnych, procesu zachodzącego w kontekście obrazu, a więc i w kontekście ekranu.

Obraz jako kontekst dla świata przedstawianego przez dzieło ekranowe. Sformułowanie to przypomina, że ów świat powstaje, jak już stwierdziłem, w wyniku przetworzenia przez widza informacji audiowizualnej. Pewna jej część bierze udział w procesie wyposażania świata w jego właściwości, inna część formułuje przypisywane mu znaczenia i wartości, jeszcze inna określa jego granice, wybiera te zakresy, wymiary i aspekty, które pozostaną nieokreślone i ostatecznie – nieprzedstawione. Ów proces przetwarzania informacji nadaje obrazowi status przedstawienia obrazowego.

Percepcja audiowizualnego dzieła ekranowego w całym jej przebiegu jest tu prezentowana (w zgodzie z licznymi współczesnymi koncepcjami dotyczącymi odbioru i rozumienia dzieła audiowizualnego, czy też dzieła sztuki w ogóle) jako seria aktualizacji (mniej lub bardziej twórczych) rozmaitych kontekstów, specyficznych dla danego medium czy sztuki, w tym wypadku jest to ruchomy obraz czy świat przezeń przedstawiany, ale także i niespecyficznych – należących do szerokiego kontekstu biologiczno-technologiczno-kulturowego. Ekran pozostaje w opisywanym procesie stałym parametrem, niezmiennym układem odniesienia, określa charakter obrazu i wyznacza relacje między widzem a przedstawianym światem, oddziela rzeczywistość widza od świata ekranowego. Nieprzypadkowo badacze

zainteresowani archeologią kina, czyniący (jak na przykład Erkki Huh-tamo) przedmiotem refleksji także i ekran, wskazują, że znaczenie tego słowa obejmuje również właśnie aspekt oddzielania, że funkcjonuje ono również w znaczeniu parawanu, zwykle skądinąd ozdobiennego, odgradzającego nas od przedstawianej rzeczywistości (w języku polskim świadczy o tym bardzo dobitnie czasownik „ekranować”). Ekran jako parawan – nie tyle zasłaniający, co oddzielający nas od świata, który znajduje się gdzieś poza nim, ale zarazem – w tym co odsłania – ukazujący jedynie to, co sam chce pokazać i ukrywający to, co chcielibyśmy wbrew niemu dostrzec. To porównanie, jak widać, przynosi w odniesieniu do kina (czy szerzej: ekranowej sztuki audiowizualnej) bardzo specyficzne konsekwencje.

Zauważyłem już uprzednio, że tradycyjna koncepcja ekranu uczyniła perspektywę widzenia stabilną i niezmienną. Pozbawiła zarazem widzów możliwości zmiany relacji występującej między ową perspektywą a ekranem, co w konsekwencji, jeśli będziemy pamiętać, że ekran jest kontekstem dla obrazu, oznaczało dla nich również brak możliwości znaczącego wpływania na relacje między nimi a obrazem (jak również między nimi a światem, który jest przez obraz prezentowany). Ta nienaruszalna niezmienność perspektywy widzenia obowiązuje niezależnie od tego, w jakim miejscu fizycznej przestrzeni, w której odbywa się projekcja, faktycznie znajduje się widz. To ekran, a w rezultacie i obraz określają pozycję widza, wyznaczają jego czy jej stosunek wobec nich obu, umiejscawiają w modelowej przestrzeni odbioru, w której widz jest jedynie narzędziem aktualizacji niezmiennego widzenia. Ruch widza w fizycznej przestrzeni, tej, w której odbywa się percepcja, nie ma żadnego istotnego przełożenia na relację z ekranem i obrazem. Doskonałym tego przykładem jest sekwencja z filmu Jean-Luca Godarda *Karabinierzy*.

Jeden z bohaterów tego filmu trafia na seans filmowy – na ekranie pojawia się klasyczna scena z wczesnego kina: piękność w kąpielu. Bohater napędzany voyeurystycznymi pragnieniami zmienia co chwila miejsce zajmowane w sali kinowej, przebiega wzdłuż rzędów, wspina się na oparcia foteli, pragnąc zobaczyć to, co znajduje się poza ramami ekranu i – w konsekwencji – także poza przestrzenią obrazu. Oczywiście bezskutecznie. Podskoki również nie przynoszą pożądanego rezultatu. Sekwencja kończy się charakteryzowanym wcześniej, aczkolwiek w sposób ogólny, zakłóceniem relacji między ekranem i obrazem: w tym wypadku bohater zrywa niechcący płótno ekranu ze ściany (il. 10). Wprowadzenie w pole widzenia ekranu niszczy więź obrazu



10.
Jean-Luc Godard,
*Karabinierzy (Les
Carabiniers)*, 1963,
kadr z filmu

z przedstawianym światem i eliminuje efekt ekranowy. Rama ekranu raz jeszcze okazała się nieprzenikliwa dla próby naruszenia przez widza niezależnej od niego relacji: ekran – obraz. Relacja ta, determinując perspektywę widzenia, podporządkowuje widza oglądanemu obrazowi i kreowanemu światu niezależnie od tego, do jakiego stopnia i obraz, i świat są tego widza wytworem (produktem procesu przetwarzania danych). Ekran umiejscawia (lokalizuje) widza wobec dzieła, dowodząc w ten sposób, że wszystko to, co widz może uczynić z filmem, rozgrywa się w granicach określonych przez koncepcję ekranu. Tradycyjny ekran kinowy okazuje się negatywnym interfejsem, zamiast bowiem inicjować interakcję – swobodną nawigację czy surfowanie w przestworzach dzieła – zamyka widzów w układzie relacji ustanawiających wymiary dominacji, podporządkowania i władzy, której on i ona podlegają (przypominając nam przy tej okazji o potrzebie rozpatrywania problematyki relacji władzy także i wówczas, gdy, jak mogłoby się wydawać, mamy do czynienia z niczym nieograniczaną, swobodną interakcją).

Bohater opisanej sceny z filmu Godarda reprezentuje typ widza nawiązanego, który nie odróżnia ekranu od okna otwierającego widok na filmowy świat. Takiego, o jakim mówi się, że uciekał z sali kinowej przed nadjeżdżającym z ekranu pociągiem. W rezultacie, przywołana wyżej sekwencja z *Karabinierów* jest na ogół i w pełni zasadnie interpretowana

w odniesieniu do problematyki relacji między znakiem a oznaczaną rzeczywistością. Równolegle jednak odsyła ona także ku innemu wymiarowi refleksji metafilmowej – ku dyskutowanym wyżej zagadnieniom związków między ekranem a obrazem filmowym i obrazowaną rzeczywistością, podejmując tym samym problematykę umiejscowionej, zlokalizowanej perspektywy widzenia i zniewolonego przez nią odbiorcy. Proponuję zachować starannie w pamięci powyższe rozważania o ograniczającym, podporządkowującym czy zniewalającym charakterze linearnych mediów i multimedów, tak aby móc przywołać je na powrót, kiedy w dalszych partiach tej książki będę proponował przemyślenie kwestii emancypacyjnych aspektów sztuki interaktywnej.

Zbierając na koniec tego fragmentu rozważań wszystkie omawiane cechy perspektywy widzenia charakterystycznej dla doświadczenia filmowego, powinniśmy uznać, że w jej ramach obraz i przedstawiany świat są ze sobą nietożsame, obraz ma status znaku jedynie odsyłającego do tego świata, ekran niebędący częścią filmowego doświadczenia jest zarazem jego podstawową, kontrolną instancją, wyznacza on absolutnie nienaruszalną granicę pomiędzy światem widza a światem przedstawionym w filmie, w czego efekcie ów świat pozostaje zupełnie poza sferą oddziaływania odbiorczego, a widz w swej percepcji, także oczywiście za sprawą ekranu, jest całkowicie podporządkowany obrazowi i obrazowanemu światu. Godard w swej filmowej analizie wydobył wszystkie te właściwości filmu i filmowego doświadczenia, przedstawiając nam bohatera, którego groteskowe przygody dowodzą niezbicie, że nie słyszał o żadnej z nich.

Licznie realizowane współcześnie dzieła interaktywne, zwróćmy tu uwagę, na przykład, na interaktywne filmowe instalacje multimedialne Luca Courchesne'a i Grahame'a Weinbrena oraz interaktywne filmy na CD-ROM-ie Chrisa Halesa, w różny sposób zmieniają relacje między widzem a doświadczanym dziełem, porzucając wiele z ograniczeń charakterystycznych dla tradycyjnego kina. Zmiany te nie dotyczą jednak w znaczącym stopniu perspektywy oglądu dzieła, perspektywy widzenia. W wypadku Weinbrena widz ingeruje przede wszystkim w strukturę narracji, zanurza się w oceanie opowieści i – dryfując pod presją prądów licznych, obecnych tam dyskursów – usiłuje ustanowić własny kierunek, rytm i – przede wszystkim – ciągłość własnego, interaktywnego doświadczenia filmu. Hales również zainteresowany interaktywnymi możliwościami dyskursów narracyjnych oferuje widzowi możliwość stale i świadomie podejmowanego wyboru kolejnych rozwiązań, możliwość, którą programowo odrzuca Weinbren, zastępując

model interakcji zorganizowanej wokół kategorii wyboru przez interakcję pojmowaną jako odpowiedź (*response*). „W życiu oddziałujemy na przebieg spraw nie poprzez dokonywanie wyboru, lecz aktywnie odpowiadając na sytuacje (...) Interfejs interaktywnego kina nie może zamknąć się w modelu wyboru, chociaż nie oznacza to, że wybór jest zeń całkowicie usunięty. Konceptem operacyjnym [kina interaktywnego – *przyp. RWK*] jest odpowiedź” (Weinbren, 1995: 24–25). Nawet Courchesne, chociaż pozwala widzom nawiązać dialog z wirtualnymi postaciami ze swoich filmów i eksperymentuje z konstrukcjami ekranów, nie podejmuje próby podważenia i przekształcenia perspektywy widzenia, a jego dzieła umiejscawiają widza w sposób zbliżony do tego, który odnajdujemy w tradycyjnym dziele ekranowym.

Zmiany perspektywy widzenia oraz przekształcenia koncepcji ekranu i jego relacji z obrazem oraz światem przezeń przedstawianym można natomiast zilustrować przez odwołanie się do przykładów z dziedziny tych instalacji interaktywnych, które pozostają w związku z szeroko rozumianą rzeczywistością wirtualną bądź rzeczywistością poszerzoną (AR). Zamierzam teraz rozpatrzeć w tym celu kolejno, zgodnie z wcześniejszą zapowiedzią, dwie realizacje artystyczne: interaktywną instalację AR Jeffreya Shawa *The Golden Calf* oraz wirtualne, interaktywne dzieło Seiko Mikami *Molecular Informatics*.

Poza ekranem

Złoty Cielec, bo tak możemy przetłumaczyć tytuł instalacji Shawa, jawi się odbiorcy w postaci postumentu – cokołu, na którym zamiast tytułowego bohatera znajduje się płaski ekran ciekłokrystaliczny połączony kablem z umieszczonym we wnętrzu cokołu komputerem. Ekran ten jest zaopatrzony w uchwyty, które pozwalają ująć go w ręce i swobodnie nim manipulować (il. 11). Gdy to uczynimy, odkryjemy, że nieobecny na cokole Cielec odnajduje się na ekranie. Czy na ekranie jednak? Czy to określenie jest właściwe? Presuponuje ono bowiem opisywaną wcześniej petryfikującą perspektywę, która umiejscawia widza i podporządkowuje ją czy jego władzy ekranu. Tymczasem, manipulując trzymanym w rękach ekranem, widz odkrywa, że to on(a) tym razem sprawuje kontrolę/władzę i to nie tylko nad fizycznością ekranu, ale i nad jego ramą, że kontroluje perspektywę widzenia obrazu oraz przedstawianego obiektu. Może bowiem oglądać *Złotego Cielca* w dowolny sposób:



frontalnie, z góry, z dołu... Oddanie ekranu w ręce widza nabiera w tej sytuacji znaczenia symbolicznego – określa ono charakter kształtującego się nowego typu relacji między widzem a ekranem/obrazem/światem. Możliwość zapanowania nad procesem doświadczenia dzieła, nie-możliwa do osiągnięcia w wypadku tradycyjnego dzieła filmowego, przeobraża tu ekran w okno pozwalające zajrzeć w inną, wirtualną rzeczywistość. Okno innego jednak rodzaju, niż to użyte w funkcji metafory perspektywy centralnej w opisie Albertiego, gdyż tym razem jego rama zostaje oddana do dyspozycji widza, a ten gest przeobraża całą implikowaną strategię widzenia.

Zastanawiająco wygląda w tym układzie status obrazu. Uzyskując władzę nad ramą ekranu i tym samym nad perspektywą widzenia, odbiorca zdaje się zarazem otrzymywać zdolność bezpośredniego percepcyjnego ujmowania oglądanego świata. W jego czy jej percepcji obraz przykleja się bowiem do obrazowanej rzeczywistości, stapia się z nią w jedną całość. Całość ta, którą nazywam obrazoświatem, może być też, w zgodzie z propozycją Jeana Baudrillarda, określona mianem symulakrum (aczkolwiek nie są to identyczne koncepcje). Potwierdza się w ten sposób zarówno skonstatowana uprzednio zasadnicza funkcja ekranu w procesie doświadczenia filmowego, jak i opisane wcześniej powiązanie wszystkich wymiarów, aspektów i składników tego procesu w jedną całość. Całość ta może ulegać przeobrażeniu w jeden tylko sposób – na drodze przekształcenia koncepcji ekranu i wprowadzenia interfejsu stwarzającego widzom możliwość rzeczywistej interakcji z obrazami i obrazowanymi światami.

11.
Jeffrey Shaw, *The Golden Calf*, 1994. Instalacja interaktywna AR



12.
Jeffrey Shaw, *The Golden Calf*, 1994. Instalacja interaktywna AR

The Golden Calf jest interaktywną instalacją funkcjonującą w środowisku poszerzonym (AR). Wprowadza ona bowiem do rzeczywistości realnej uzupełniający ją, a więc zarazem poszerzający, obiekt wirtualny. Odbiorcze, interaktywne doświadczenie tego dzieła, a także jego możliwe znaczenia wyłaniają się po uprzednim ogarnięciu i powiązaniu obu tych sfer bytowych. Dopiero bowiem z ich interaktywnego połączenia może się wyłonić perspektywa zdolna uchwycić skalę dzieła Shawa. Konstytutywne dla niego powiązanie obu światów: rzeczywistości realnej i wirtualnej uwidacznia się w innej jeszcze właściwości dzieła. Otóż kiedy przyjrzymy się uważnie błyszczącej powierzchni Złotego Cielca



w ostatniej dekadzie minionego stulecia wyznaczały kierunek rozwoju tej nowej dziedziny artystycznej, do najbardziej fascynujących niewątpliwie należy realizacja Seiko Mikami *Molecular Informatics* (1996–1999). Praca ta, ze względu na swój charakter i podjętą problematykę, stanowi doskonały przykład nowych zjawisk artystycznych, które wyłaniają się współcześnie w rezultacie rozwoju tendencji opisywanych w tym *case study*.

Pełny tytuł tej instalacji: *Molecular Informatics – morphogenic substance via eye tracking* informuje nas o zastosowanej w niej technologii. Już pierwsza wersja dzieła, pokazana w marcu 1996 roku w Tokio, demonstrowała podstawowe jego właściwości. Zastosowane w nim urządzenie śledzi ruch oczu widza i przenosi ten ruch w wirtualną przestrzeń. Zaopatrzone w okulary (*head mounted display*), które umożliwiają obecność i interakcję w wirtualnej rzeczywistości, widz obserwuje zachodzący w niej rozwój łańcuchów molekularnych form. Jednak formy te nie są wobec niego czy jej bytowo autonomiczne, nie są jedynie oglądane. W istocie są one bowiem wytworem i zarazem korelatem ruchu oczu widza. Jego czy jej spojrzenie, będąc formą nawigacji w wirtualnej rzeczywistości, jest równocześnie przekształcane w zespół danych (XYZ), które lokalizują to spojrzenie w wirtualnej rzeczywistości i zamieniają we wspomniane już łańcuchy molekularnych form. To, co widziane, jest procesem widzenia. Proces ten ma charakter interakcji w czasie rzeczywistym. Widz jest zarazem uczestnikiem, twórcą, wykonawcą i interaktorem, a wszystkie te określenia dopiero wspólnie są w stanie adekwatnie opisać ów nowy status niegdysiejszego jedynie-odbiorcy. Samo dzieło natomiast pokazuje w niezwykle wyrazisty sposób własną zależność od całego kompleksu czynników oraz transformację roli i pozycji artysty w świecie interaktywnych mediów. Odbiorca jest obecny w wirtualnej przestrzeni w postaci abstrakcyjnych danych, a nowo powstające molekuly ujawniają formy jego czy jej obecności w wirtualnym świecie (jak go postrzega i zarazem jak się w nim uobecnia i porusza). W ten sposób widz, tworząc obiekt swego postrzegania, jednocześnie umiejscawia siebie w wirtualnej rzeczywistości dzieła, co oznacza również, że ustanawia dynamiczną, sobie jedynie podległą perspektywę widzenia.

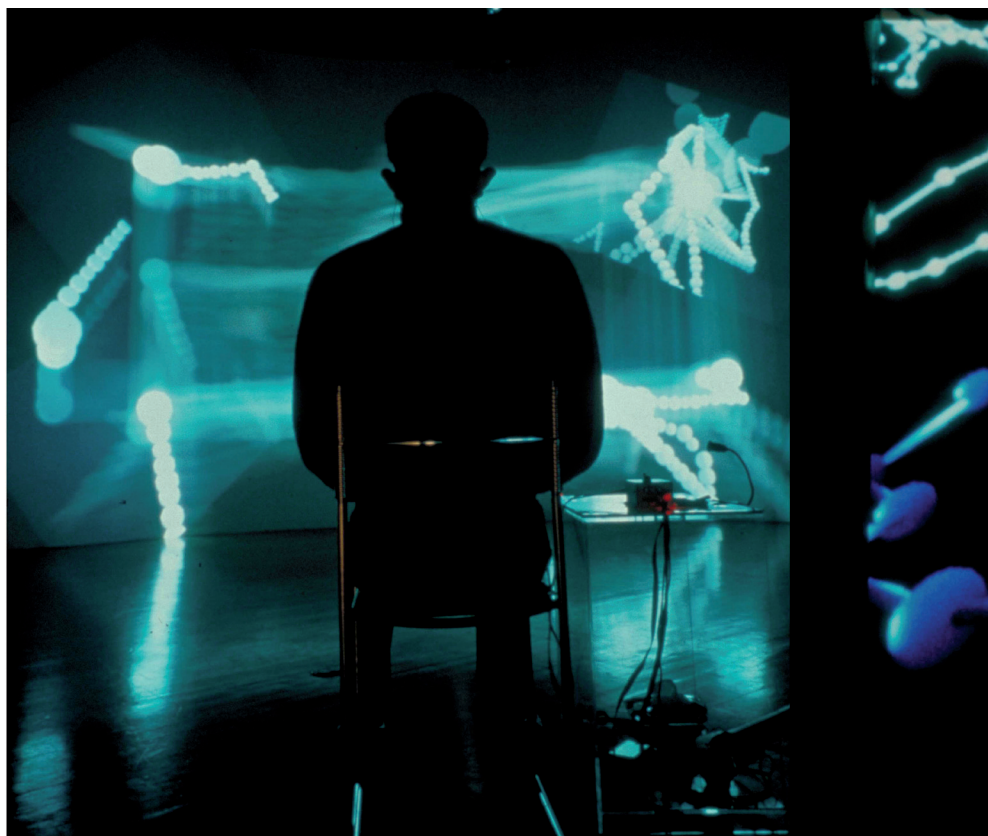
Interaktywna instalacja Seiko Mikami posiada jeszcze szereg innych, interesujących właściwości, ważnych z punktu widzenia jej artystycznego charakteru. Publiczność znajdująca się w przestrzeni ekspozycji, a nieuczestnicząca aktualnie w procesie interakcji, obserwuje kształtowane obrazy w postaci projekcji. W jeszcze innym pomieszczeniu drugi



projektor, tym razem mobilny, porusza się w fizycznej przestrzeni galerii, nie tylko rzutując wokół siebie kreowane przez aktualnego interaktora formy, lecz również powtarzając jego czy jej ruchy (il. 13). W ten sposób *Molecular Informatics* dostarcza możliwości przeżycia także z „zewnątrznej” perspektywy wszystkich opisywanych tu form widzenia, ujawniając w ten sposób metaartystyczny wymiar całego przedsięwzięcia. Metadyskursywny charakter pracy jest także ujawniany w komentarzach samej artystki, która zwraca uwagę, że jej praca, będąc przedłużeniem (w McLuhanowskim sensie) człowieka w wirtualnej przestrzeni, poddaje zarazem analizie jego/jej fizyczno-biologiczną złożoność. Sabu Kohso zwraca uwagę, że rozszczepienie Ego widza na część, która patrzy i część, która jest oglądana, prowadzi nie tylko do wyprojektowania Ja w przestrzeń zewnętrzną, ale także, co wydaje się znacznie ważniejsze, do sproblematyzowania i pozbawienia aury oczywistości procesu widzenia, tak przecież istotnego dla sztuk wizualnych, a dalej, do poddania pod refleksję także statusu Jaźni, zmuszonej funkcjonować w nowym, cyberprzestrzennym środowisku (Kohso, 1996).

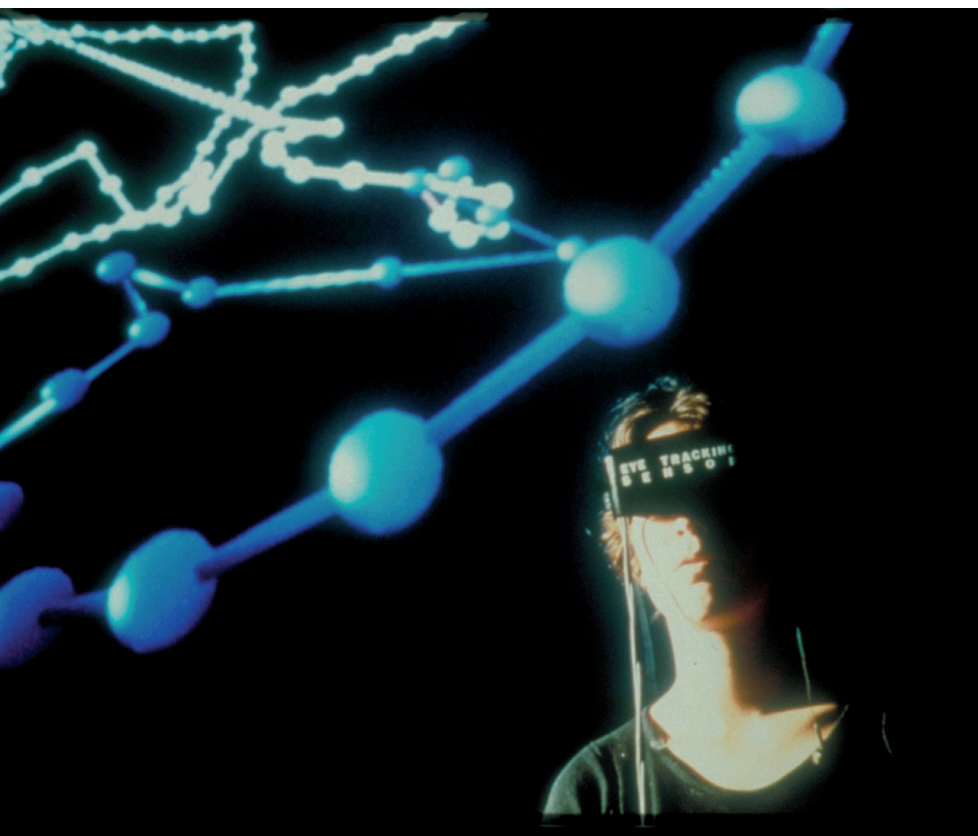
Kolejne wersje instalacji rozbudowują jej koncepcję, czyniąc ją w ten sposób jeszcze bardziej znaczącą artystycznie. Wersja druga, przedstawiona podczas Dutch Electronic Art Festival w Rotterdamie we wrześniu tego samego roku, w przeciwieństwie do poprzedniej, została

13.
Seiko Mikami,
*Molecular Informatics –
morphogenic substance
via eye tracking*,
1996–1999. Instalacja
interaktywna *Virtual
Reality (VR)*



14.
Seiko Mikami,
*Molecular Informatics –
morphogenic substance
via eye tracking*,
1996–1999. Instalacja
interaktywna VR

przygotowana do jednoczesnego wykorzystywania przez dwoje uczestników. Każda z tych osób, oprócz możliwości widzenia własnego spojrzenia, uobecnionego w wirtualnej, wizualnej czasoprzestrzeni, uzyskała również zdolność obserwacji molekuł generowanych ruchem oczu drugiej osoby (il. 14). Spojrzenia skierowane w różnych kierunkach powodowały rozbieganie się wytwarzanych łańcuchów, podczas gdy spojrzenia krzyżujące się doprowadzały do rozpadu molekuł stykających się ze sobą. W ten sposób zarazem, między uczestnikami mogła zawiązać się wirtualna komunikacja. Wersja trzecia, przedstawiona w roku 1998 we Francji na międzynarodowym festiwalu „Exit” w Creteil (w marcu) oraz międzynarodowym festiwalu „via98” w Le Manège/Maubouge (w kwietniu), poszerza poprzednią o wymiar dźwiękowy. Uczestnicy mogli nie tylko widzieć się wzajemnie za sprawą produkowanych łańcuchów molekuł, ale także słyszeć. Program rozpoznający dźwięk



w trójwymiarowej, wirtualnej przestrzeni pozwalał osobom w niej zanurzonym słyszeć ruch oczu partnera interakcji, słyszeć, czy się oddala czy zbliża i z której strony. W ten sposób wirtualna komunikacja między uczestnikami została wzbogacona o dodatkowy wymiar.

Zarówno wersja druga, jak i trzecia pozwala nam zobaczyć w jednym i tym samym świecie to, co jest naszym własnym produktem, obok wytworów innych uczestników. Wszystkie wersje natomiast, w zróżnicowany sposób, oferują nam również pogłębioną świadomość własnej bio-fizjo-psycho-fizyczności.

Wersja czwarta, pokazana po raz pierwszy w marcu 1999 roku w Centrum Sztuki Współczesnej Fundacji Joana Miro w Barcelonie, przenosi na powrót determinowane przez instalację zachowania komunikacyjne z płaszczyzny relacji interpersonalnych na plan kontaktów intrapersonalnych. Tym razem zostaje uruchomiona sfera pamięci,

gdyż widz może podjąć interakcję z konstrukcjami molekularnymi wygenerowanymi przez siebie w przeszłości, może poniekąd podjąć dialog z własną pamięcią. Ta nowa opcja doświadczenia oferowana przez instalację, oczywiście, uzupełnia wszystkie wypracowane wcześniej możliwości.

Wszystkie te wzbogacenia i rozszerzenia dzieła, choć w znaczący sposób modyfikują i rozwijają jego kształt, funkcje i implikowane znaczenia, nie wpływają już w bardzo istotny sposób na kształt teoretycznego zagadnienia omawianego na przykładzie *Molecular Informatics*, a dotyczącego relacji pomiędzy ekranem, obrazem i światem obrazowanym. Nie będę więc konsekwencji tych zmian szczegółowo analizował (przywołam tylko jedną z nich w dalszej części wywodu). Już bowiem pierwsza wersja instalacji przynosi ze sobą najważniejsze, potrzebne nam informacje. Możemy na ich podstawie stwierdzić, że dzieło Seiko Mikami w istotny sposób pogłębia proces przekształceń dotyczących sztukę ruchomego obrazu w ostatnich dwudziestu latach minionego wieku. Prowadzi ono dalej transformacje, które omówiłem na przykładzie instalacji *The Golden Calf* Jeffreya Shawa. Jak w tamtej pracy, także i w wypadku *Molecular Informatics* dostrzegamy zanik granicy oddzielającej obraz od obrazowanego przezeń świata. Obraz zlewa się z nim w specyficzną formę obrazoświata czy symulakrum. Proces ten bezpośrednio prowadzi do zakwestionowania różnicy nie pomiędzy rzeczywistością obrazowaną a rzeczywistością realną, lecz pomiędzy obrazem a obrazowanym światem. I dopiero w wyniku zespolenia tych dwóch sfer dotychczas uznawanych za odrębne dochodzi w dalszej kolejności do zatarcia w naszym doświadczeniu różnicy między dwiema również dotąd przeciwstawnymi rzeczywistościami: realną i wirtualną. Obie bowiem doświadczane są teraz w ten sam, bezpośredni sposób, w ramach tego samego doświadczenia.

Molecular Informatics, w porównaniu z dziełem Shawa, wnosi do naszych rozważań dalszy, niezwykle istotny wkład. W tym wypadku bowiem, nie tylko uzyskujemy władzę nad perspektywą widzenia, jak też nie mamy wątpliwości, że to, co widzimy, jest naszym własnym tworem. O ile instalacja Shawa, pozwalając nam wpływać na sposób oglądania obiektu, w dalszym ciągu determinuje jego wybór, tak praca Mikami otwiera dla nas (do pewnego stopnia) także i tę sferę. Obserwujemy tu również ostateczne usunięcie ekranu ze sfery doświadczenia (audio)wizualnego. Jest to skądinąd charakterystyczne dla większości realizacji wykorzystujących interfejsy rzeczywistości wirtualnej. Fakt, że dwa ciekłokrystaliczne ekrany są wbudowane w okulary otwierające

wejście do wirtualnego świata, nie posiada tu żadnego znaczenia, gdyż podobnie jak w przypadku tradycyjnego kina (ale w nieporównywalnie większym stopniu i do tego w innym sensie) nie występują one w polu widzenia i nie odgrywają żadnej roli w samym doświadczeniu, pozostają poza jego granicami. Są już tylko technicznymi parametrami wsparcia procesu widzenia. Instalacja Jeffrey'a Shawa, doprowadzając do połączenia w jedną całość obrazu i obrazowanego świata, wprowadziła ekran w sferę doświadczenia widza, zarazem oddając go jednak całkowicie w jego czy jej władanie. Dzieło Seiko Mikami natomiast, zachowując jedność obrazu i rzeczywistości, eliminuje na powrót ekran ze sfery doświadczenia. Shaw umieszcza widza w rzeczywistości realnej. Ekran jest ruchomą ramą otwierającą widok na wirtualny świat. Ich połączenie buduje, jako kontekst interaktywnego doświadczenia, rzeczywistość poszerzoną (*Augmented Reality*). Mikami sprawia, że widz zanurza się w wirtualnej rzeczywistości, a przechodząc na drugą stronę ramy ekranu, pozostawia go ostatecznie za sobą. Obcuje bezpośrednio z wirtualnymi bytami. Ani ekran, ani obraz nie są mu już do niczego potrzebne. Proces transformacji został zakończony. Pozostaje teraz jedynie doskonalić jego wytwory i – ewentualnie – rozwijać technologiczne ramy doświadczenia.

Na zakończenie powyższej analizy chcę jeszcze określić zakres i parametry przeobrażeń, które dokonały się w rozważanym polu (od *Karabinierów* Godarda do *Molecular Informatics* Seiko Mikami:

STATUS MEDIUM

od analogowego/linearnego do cyfrowego/interaktywnego

STATUS OBRAZU

od znaku do symulakrum

STATUS EKRANU

od klasycznego do interaktywnego (Manovich, 2001)

FUNKCJA RAMY EKRANU

od wyznaczania granicy do jej zaniku

POZYCJA WIDZA

od obserwatora do interaktora

RELACJA MIĘDZY OBRAZEM A OBRAZOWANYM ŚWIATEM

od różnicy do identyczności

RELACJA MIĘDZY WIDZEM A OBRAZOŚWIATEM

od podporządkowania do dominacji.

Rzeczywistość wirtualna i światy możliwe

Zapowiedziałem we wstępie do tego rozdziału, że przeprowadzana w nim analiza cyfrowych form sztuki ogarnie zarówno sferę cyfrowych instrumentów, jak i cyfrowych mediów i że jako przykład tych ostatnich wystąpi rzeczywistość wirtualna. Analizowałem ją dotąd na przykładzie instalacji Jeffrey'a Shawa oraz, przede wszystkim, Seiko Mikami. Pora na analizę teoretyczną rzeczywistości wirtualnej. Ostatnią część tego rozdziału chciałbym więc poświęcić problematyce doświadczenia rzeczywistości wirtualnej, jej artystycznym artykulacjom, oraz ich kontekstom teoretycznoestetycznym, ze szczególnym naciskiem na teorie światów możliwych.

Rozważając problematykę rzeczywistości wirtualnej, przyjmuję perspektywę, która nakazuje spojrzeć nań przez pryzmat procesu jej doświadczenia. Równolegle biorę też pod uwagę zagadnienia dotyczące aparatury technicznej, która stwarza możliwość tego doświadczenia, a zarazem w decydującym stopniu określa jego granice i charakter. Przyjmuję więc ostatecznie, że rzeczywistość wirtualna jest specyficznym doświadczeniem ufundowanym na określonej, umożliwiającej jego zaistnienie cyfrowej technologii.

Wyodrębniam trzy zasadnicze technologie doświadczenia rzeczywistości wirtualnej (wraz z charakterystycznymi dla nich formami dyspozytywów): zanurzenie zmysłowe (uważane często za podstawową formę doświadczenia rzeczywistości wirtualnej), zanurzenie cielesne (*full body immersion*) oraz rzeczywistość mieszaną (mogącą przybrać postać poszerzonej rzeczywistości bądź poszerzonej wirtualności).

Przechodząc następnie do kwestii specyfiki owego doświadczenia, przyjmuję dalej, że jest ono u swych źródeł przede wszystkim percepcją – złożonym doznaniem multisensorycznym (ilość zmysłów uczestniczących w procesie konstruowania doświadczenia rzeczywistości wirtualnej jest w pierwszej kolejności uzależniona od wykorzystywanej technologii, a następnie od koncepcji artystycznej wyznaczającej horyzont, rozpiętość, złożoność, charakter i strukturę jakościową tego doświadczenia) – a dopiero w dalszej kolejności może być uzupełniane o kolejne mechanizmy mentalne: wyobraźnię, pamięć, pragnienia. Nie może być inaczej, jeśli zakłada się, jak to czynię, że doświadczenie każdej rzeczywistości, a więc i wirtualnej, jest przede wszystkim doświadczeniem fizycznego, cielesnego, a nie jedynie wyobrażonego działania w jej czasoprzestrzennym środowisku (takie stanowisko

umieszcza poza obszarem rozważań zagadnienia związków rzeczywistości wirtualnej z problematyką literacką czy też językowo-tekstową). Bycie-w-świecie, jak pisze Per Persson (2000: 102), oznacza bowiem ulokowanie się w nim nie tylko poprzez relacje rozwijane na poziomie instytucji kulturalnych, tradycji językowej i kontekstu historycznego, ale przede wszystkim poprzez interakcje cielesne (por. też Johnson, 1987; Varela, Thompson, Rosch, 1991). Takie rozstrzygnięcie pociąga za sobą konieczność przyjęcia, że rzeczywistość wirtualną doświadczają się z perspektywy wobec niej wewnętrznej, co oznacza zarazem, że istotną (definicyjną) właściwością tego doświadczenia staje się w rezultacie zanurzenie zmysłowe (immersyjność). Doświadczenie rzeczywistości wirtualnej to nieuchronnie doświadczenie bycia-w-przestrzeni. Podmiot takiego doświadczenia nie jest ulokowany ani wobec ekranu, ani wobec żadnego innego interfejsu pozwalającego mu czy jej zdalnie działać w odległej przestrzeni. Stosowane technologie – na przykład wyświetlacze ciekłokrystaliczne wypełniające całkowicie pole widzenia dostarczonymi przez siebie prezentacjami wirtualnego świata oraz słuchawki odcinające od innych niż wirtualne źródła dźwięku – pozwalają zbudować doświadczenie rzeczywistości wirtualnej. Doświadczenie to posiada charakter czasoprzestrzenny. Interaktywność w czasie rzeczywistym w powiązaniu z zanurzeniem zmysłowym (bądź inną formą immersji) określają wspólnie podstawowe warunki doświadczenia rzeczywistości wirtualnej.

Napisałem wyżej, że technologia dostarcza nam prezentacje wirtualnego świata. Dlaczego nie reprezentacje? Dlatego, że obraz nie reprezentuje tu rzeczywistości, gdyż jest jej przejawem, wyrazem, formą jej uobecnienia się w doświadczeniu – prezentacją więc. Wykazywałem we wcześniejszych analizach instalacji Jeffrey Shawa i Seiko Mikami, że w wypadku rzeczywistości wirtualnej mamy do czynienia z połączeniem sfery obrazu i sfery obrazowanego świata w jedną całość. Sięgając po terminologię Charlesa S. Peirce'a, wyrażę to w nieco paradoksalny sposób, że obrazy nie mają w przypadku rzeczywistości wirtualnej statusu ikonicznego, lecz indeksowy. Łączą się bowiem z prezentowanymi przez siebie światami na płaszczyźnie egzystencjalnej, a nie semiotycznej. W doświadczeniu rzeczywistości wirtualnej obrazy i prezentowane przez nie światy stapiają się więc ze sobą, tworząc w rezultacie obrazoświaty – formy przypominające symulakra Baudrillarda. W perspektywie ontologicznej nazywamy je symulacjami. W perspektywie fenomenologicznej możemy natomiast uznać, że doświadczenie obrazów staje

się doświadczeniem wirtualnych światów, a działanie w świecie obrazów staje się działaniem w świecie wirtualnym.

I jeszcze jedna wątpliwość. Czy zanurzenie zmysłowe, w dodatku ograniczone, w wirtualnym świecie można potraktować jako źródło doświadczeń cielesnych? Jeśli jednak uznamy zmysły za ekstensję cielesności i przyjmemy, że doświadczenie zmysłowe jest źródłowo formą swoistego komunikowania się ciała z jego wrażliwym środowiskiem, podczas gdy przyczyna wspomnianej wątpliwości pojawia się dopiero w efekcie porządkowanie owych wrażeń przez poznający umysł, to wątpliwość tę mamy prawo uznać za nieuzasadnioną.

Jeśli rozważamy problematykę rzeczywistości wirtualnej z perspektywy zanurzenia zmysłowego, to nieuchronnie musimy wziąć pod uwagę jeszcze jedną właściwość tego doświadczenia – teleobecność. Zanurzenie zmysłowe jest bowiem niekompletne; doświadczeniu zanurzenia w rzeczywistości wirtualnej towarzyszy równoległe doświadczenie (powiązane ze świadomością) bycia w rzeczywistości, którą w perspektywie ontologicznej określa się mianem realnej (w innej perspektywie możemy mówić o rzeczywistości aktualnej, wróć jeszcze do tej możliwości). W rezultacie bycie w rzeczywistości wirtualnej, ze względu na jej dystans wobec rzeczywistości realnej, określane jest mianem teleobecności. Rozwijając rozróżnienie zaproponowane przez Alexiusa Meinonga, można by mówić w tym wypadku o napięciu pomiędzy *i s t n i e n i e m* w rzeczywistości realnej i *b y c i e m* w rzeczywistości wirtualnej.

Podobne podwojenie doświadczenia dostrzegane jest także na gruncie refleksji teoretycznoliterackiej przez autorów, którzy, jak Thomas Pavel czy Marie-Laure Ryan, rozważają zagadnienia fikcji literackiej w perspektywie teorii światów możliwych (Pavel, 1975; Ryan, 1992; Łebkowska, 2001). Doświadczenie fikcji literackiej miałyby, w myśl takiej koncepcji, polegać między innymi na równoległym uruchamianiu dwóch perspektyw: pierwszej, zanurzającej czytelnika w świecie fikcyjnym, oraz drugiej, wprowadzającej doń nieusuwalny dystans. O ile jednak specyfika doświadczenia literackiego polegałaby na koniecznym współistnieniu obu tych perspektyw, to w wypadku doświadczenia rzeczywistości wirtualnej owa perspektywiczna podwójność: immersja – teleobecność wydaje się nie posiadać znamion podobnej nieuchronności. Można by wręcz sformułować hipotezę, że mamy tu często do czynienia z występowaniem jakościowo całkowicie odmiennego, niż poprzednio omawiane, napięcia pomiędzy immersją a teleobecnością, napięcia

zmierzającego tym razem do osłabienia bądź wręcz wyeliminowania teleobecności z całościowego doświadczenia rzeczywistości wirtualnej. Oczywiście, nie jest to tendencja ogarniająca wszystkie wypadki. Liczne dzieła artystyczne, które wykorzystują doświadczenie rzeczywistości wirtualnej, bazują właśnie na nieusuwalności owej opozycji, odnajdując w napięciu pomiędzy zanurzeniem a teleobecnością źródło rozwijanych przez nie dyskursów metaartystycznych. Dowolność ta wskazuje jednak na przygodny, a nie – konieczny, charakter rozważanej konstrukcji. W procesie tym bardzo istotną rolę odgrywa również sam interaktywny charakter doświadczenia, uwydatniając przede wszystkim dynamiczny, przeobrażeniowy status rzeczywistości wirtualnej i roztapiając w niej w ten sposób doznanie teleobecności.

Zdecydowany zanik znaczenia teleobecności można natomiast dostrzec już bardzo wyraźnie w wypadku dwóch pozostałych technologii doświadczenia rzeczywistości wirtualnej: zanurzenia cielesnego i rzeczywistości mieszanej. W ich wypadku bowiem mamy do czynienia nie tyle z budowaniem dystansu, rozpięcia pomiędzy dwiema sferami bytowania podmiotu doświadczenia, ile z konstruowaniem nowego, poszerzonego, hybrydycznego i – co najważniejsze – dynamicznego i nieustannie przeobrażającego się świata jego/jej doświadczeń. Brak telematycznego rozpięcia wynika tu z jednej strony z całościowego potraktowania podmiotu doświadczenia, z rezygnacji z rozdzielania go pomiędzy światy bytujące równolegle, a z drugiej – z zastąpienia układu światów równoległych, funkcjonujących w porządku synchronicznym, przez pojedynczą rzeczywistość podlegającą nieustannym transformacjom. Taki status rzeczywistości wirtualnej można by też określić jako układ światów bytujących równolegle, ale w porządku pozaczasowym. Tak, jak to wcześniej stwierdziliśmy w odniesieniu do technologii zanurzenia zmysłowego, tak również w przypadku *full body immersion* oraz rzeczywistości mieszanej, uzyskana jakość permanentnej transformacji świata (światów) doświadczeń jest oczywistym rezultatem interaktywnych zachowań podmiotu. We wszystkich trzech wypadkach interaktywność służy ponadto osłabianiu znaczenia doznania teleobecności, przy równoczesnym wzmocnieniu doświadczenia immersji. W rezultacie, rzeczywistość, w której dokonywane jest zanurzenie, uzyskuje status świata aktualnego. Przeciwwstawienie rzeczywistości realnej i wirtualnej jest zastępowane przez opozycję świata aktualnego i wirtualnego.

Pora, aby na zakończenie tych wywodów przyjrzeć się uważnie tak często przywoływanej w dotychczasowych rozważaniach

właściwości doświadczenia rzeczywistości wirtualnej – jego wyraźne odczuwanej przygodności i permanentnej zmienności. Atrybut ów wywodzi się z charakteru technologii rzeczywistości wirtualnej. We wszystkich swych trzech postaciach jawi się ona bowiem jako generator światów możliwych.

Rozważania nad koncepcjami światów możliwych, których początki odnajdywane są przez niektórych badaczy już w filozofii Platona (Jaskóła, 2000), szczególnie dynamicznie zaczęły rozwijać się w wieku XX, wykraczając wówczas daleko poza kręgi wyłącznie filozoficzne. Odegrały one znaczącą rolę w ukształtowaniu się nowych tendencji w badaniach teoretycznoliterackich, wzbogaciły o nowe wymiary dotychczasowe studia nad problematyką fikcji i narracji, wkroczyły również do najnowszych studiów dotyczących rzeczywistości wirtualnej (Ryan, 2001). Nie zamierzam tu jednak przedstawiać nawet zarysu dziejów rozwoju tej problematyki. Zbyt jest złożona i zbyt rozległa, zwłaszcza na potrzeby niniejszych rozważań oraz – co więcej – zadanie to było już z powodzeniem podejmowane także i w Polsce (Żegleń, 1990; Szubka, 1995). Chciałbym jedynie wskazać pewne możliwe implikacje z nich płynące dla rozważań nad rzeczywistością wirtualną.

We współczesnych filozoficznych dyskusjach dotyczących światów możliwych stanowisko najbardziej kontrowersyjne, najbardziej zarazem bezkompromisowe i przez to znajdujące niewielu zwolenników, zajmuje David Lewis. Jego skrajny realizm modalny znosi wszelkie różnice pomiędzy światem rzeczywistym a światami możliwymi. Aktualny czy rzeczywisty, to według niego określenia jedynie okazjonalne: świat aktualny to ten, w którym się znajdujemy. Koncepcja ta, niełatwa do obrony w kontekście, w którym lokuje ją Lewis, okazuje się jednak interesującą teorią wówczas, gdy kierujemy ją w stronę rzeczywistości wirtualnej. Oczywiście, koncepcja Davida Lewisa nie jest jedynym sposobem ujęcia problematyki światów możliwych, użytecznym dla rozważań nad rzeczywistością wirtualną. Obiecującą możliwość konceptualizacji zagadnień rzeczywistości wirtualnej stwarza również teoria Alвина Plantingi wprowadzająca kategorię uniwersum światów możliwych – świata aktualnego w otoczeniu jego wszystkich możliwych substytutów. Koncepcja Lewisa przyciąga jednak, jak już wspominałem, skrajnie radykalnym ujęciem koncepcji realizmu modalnego – rozwiązaniem szczególnie interesującym dla rozważań nad rzeczywistością wirtualną.

Lewis twierdzi, że „istnieje wiele sposobów, na jakie rzeczy mogłyby być, poza sposobem, na jaki istnieją aktualnie” (Lewis, 1995:

127). Nazywa te sposoby światami możliwymi. Utrzymuje, że powstają one jedne z drugich, że są rzeczami tego samego rodzaju. Różnią się one jego zdaniem między sobą jedynie „pod względem tego, co się w nich dzieje” (Lewis, 1995: 128). Określenie „aktualny”, jak już wspominałem, ma dla niego charakter okazjonalny. Pozostaje w opozycji do określenia „możliwy”. Istnieć aktualnie oznacza więc istnieć w tym świecie, w którym się właśnie znajdujemy. Światy możliwe są izomorficzne, odizolowane od siebie i całkowicie odrębne. Żadne dwa światy nie mają wspólnej części i nie są powiązane czasoprzestrzennie.

Technologia rzeczywistości wirtualnej we wszystkich swych opisanych wyżej przejawach oferuje swym odbiorcom – interaktorom, użytkownikom, gościom, wielość możliwych światów, zbudowanych jeden z drugiego. Każdy odbiorca aktualizuje tylko jeden z nich, a gdy go opuszcza, świat ów powraca do stanu potencjalności, dołączając do grona światów możliwych, oczekujących na kolejną wizytę, na szansę jeszcze jednej chwilowej aktualizacji.

Historie

Sztuka interaktywna nie ma jednego, wyraźnie określonego początku. Problemy, jakie napotykają badacze usiłujący ustalić i zebrać podstawowe cechy oraz sformułować definicję tego fenomenu, problemy bezpośrednio wyrastające oczywiście z różnorodności aktualnych faktów artystycznych pretendujących do miana interaktywnych oraz z rozpiętości kontekstów teoretycznych, w których są one lokowane, mają jednak swoje głębokie źródło przede wszystkim w wielości i różnorodności zjawisk leżących u samych podstaw sztuki interaktywnej. Zjawiska te wyznaczyły warunki jej narodzin, wpłynęły na dobór jej podstawowych atrybutów, określiły dynamikę i kierunki jej rozwoju. Można w dalszej kolejności sformułować tezę, że w wyniku tej skomplikowanej genezy dzieje sztuki interaktywnej nie układają się w linearny porządek, lecz podążają kilkoma odrębnymi trajektoriami, w najlepszym razie równoległymi, splatającymi się jedynie na niektórych odcinkach. Przybierają one w rezultacie postać złożonego, wielowymiarowego układu. Wielość początków implikuje wielość historii. Zamiast jednej, mamy w rezultacie szereg, niekiedy wobec siebie komplementarnych, a niekiedy skonfliktowanych historii interaktywności w sztuce. Ich wspólna

mapa przybiera postać przedstawienia kontynentu o postrzępionych konturach, niewyraźnych granicach, może nawet posiadającego kształt archipelagu. Albo wręcz postać kłacza, ze względu na ruchliwość i – w konsekwencji – zmienność i nieokreśloność jego konturów, pozwalających się opisać jedynie chwilowo, tylko w ruchu, nigdy ostatecznie. Może więc archipelagu/kłacza. Rizomatycznego archipelagu. W intrygujący sposób historia sztuki interaktywnej ostentacyjnie odwzorowuje charakterystyczne właściwości swojego przedmiotu: nielinearność, płynność, wielopłaszczyznowość i wielokierunkowość transformacji, otwartą architekturę, wielość perspektyw, występowanie w każdorazowo indywidualizowanych konfiguracjach. Jeśli więc pragnęłoby się zobaczyć w sztuce interaktywnej określoną, zwartą tendencję współczesnej twórczości artystycznej, należałoby wówczas jednocześnie zaakceptować jej złożony, dynamiczny, transdyscyplinarny, transmedialny i hybrydyczny charakter. A także wynikającą stąd jej bardzo umiarkowaną gotowość (żeby nie powiedzieć niechęć) do poddania się definiującemu opisowi.

W dalszej części tego rozdziału podejmę więc czynności archeologa i kartografa zarazem. Wyodrębnię najważniejsze, w moim przekonaniu, obszary-źródła interaktywnej twórczości i naszkicuję ich wspólną mapę. Wskażę też i scharakteryzuję szczególnie doniosłe dokonania artystyczne, które naznaczyły początki kształtowania się poszczególnych, wyrastających z różnych źródeł, nurtów sztuki interaktywnej. Spróbuję też opisać charakterystyczne dla każdego z tych nurtów konfiguracje składników i właściwości, matryce determinujące w znacznym stopniu dzieła powstające w przestrzeni ich oddziaływania i wspólnie budujące właściwe im sytuacje interaktywne, czy też – jak określiłem to w innym miejscu (Kluszczyński, 1999: 32–34) – wyznaczające pola interaktywnej komunikacji artystycznej.

Wszystkie wyodrębniane tu źródłowe obszary należą do świata twórczości artystycznej. Tam właśnie bowiem, z oczywistych powodów, musimy w pierwszej kolejności poszukiwać miejsc narodzin sztuki interaktywnej. Nie oznacza to oczywiście, że możemy tym samym zrezygnować z prób odnalezienia innych, niż artystyczne, determinant czy określników interaktywnej twórczości. Przeciwnie, sztuka *en globe*, a tym bardziej sztuka interaktywna (zważywszy choćby na jej rozbudowane, konstytutywne związki z licznymi dziedzinami nauki, technologii, mediów i instytucji komunikacyjnych) rozwija się pod wpływem bardzo wielu różnych, także pozaartystycznych czynników, kształtuje się w rozmaitych, heterogenicznych, wewnątrznie złożonych,

dyskursywnych kontekstach: filozoficznych, teoretycznokulturowych, społecznych i politycznych. Należy do rzeczywistości, w której wyrasta, powiązana ze wszystkimi tego świata pozostałymi składnikami. Dowodziłem w innym miejscu (Kluszczyński 2001), że cyberkultura jest ekspresją współczesnego świata społecznego, który przyjął postać sieciowego społeczeństwa informacyjnego (w którym bardzo istotną rolę odgrywają również czynniki biotechnologiczne). Multimedialna sztuka interaktywna buduje podstawowe języki cyberkultury, stwarzając jej wyrazowe możliwości. Aby więc kompetentnie prześledzić rozpoznane aspekty sztuki interaktywnej, wydobyć jej składniki i podstawowe atrybuty, aby zinterpretować ich znaczenie oraz pełnione funkcje, zrozumieć ich związki z równoległe rozwijającymi się procesami formującymi pozostałe, pozaartystyczne domeny ludzkiej aktywności, należy oczywiście podjąć także refleksję dotyczącą owych kontekstów. Rozważania takie wypełnią następny rozdział tej książki. W rozdziale niniejszym natomiast, jak zapowiedziałem wyżej, przedmiotem uwagi będzie złożony proces bezpośredniego wyłaniania się i kształtowania sztuki interaktywnej w polu zróżnicowanych praktyk artystycznych.

Pora więc teraz na przedstawienie pierwszego, bardzo ogólnego jeszcze, zarysu mapy naszego archipelagu/kłacza. Uważam, że sztuka interaktywna kształtowała się przede wszystkim na pięciu obszarach praktyk artystycznych, powiązanych ze sobą na wiele sposobów, ale zarazem dających się także wyraźnie od siebie odróżnić. Jej źródła i fragmenty jej historii są więc również częścią dziejów pięciu różnych tendencji współczesnej sztuki. Oznacza to także, że całościowo ujmowana sztuka interaktywna została naznaczona, przynajmniej u swoich początków (ja sam jestem skłonny raczej uważać, że w sposób bardziej trwały) przez właściwości charakterystyczne dla tych pięciu odmian współczesnej twórczości artystycznej: (1) sztuki kinetycznej, (2) sztuki działania, (3) sztuki instalacji, (4) sztuki mediów elektronicznych oraz (5) sztuki konceptualnej. Dyscypliny te oraz sieć związków pomiędzy nimi utworzyły fundament dla rozwoju sztuki interaktywnej, nadając jej zarazem, już u początku jej historii, hybrydyczny, transmedialny i transdyscyplinarny charakter.

Wszystkie te odmiany twórczości artystycznej nieprzypadkowo, jak sądzę, wyłoniły się bądź nabrały znaczenia w tym samym okresie – końcu lat 50. i początku 60. minionego stulecia (aczkolwiek należy tu też dodać, że w różnym stopniu i niejednakowym zakresie były one jednak już wcześniej przygotowywane w praktykach najbardziej progresywnych artystów). Uważam, że taka akurat lokalizacja czasowa źródła

sztuki interaktywnej jest nieprzypadkowa, gdyż w tym właśnie okresie, obok postępujących głębokich transformacji społeczno-kulturowych świata Zachodu, także oczywiście i w jego sztuce dokonywały się dogłębne i niezwykle znaczące dla przyszłego oblicza twórczości artystycznej zmiany, prowadzące dalej również do przekształcenia systemów estetycznych. W ich ramach dzieło sztuki ulegało procesom dematerializacji, destabilizacji i upłynnieniu, performatywizacji i swego rodzaju deformalizacji, opuszczając zarazem w niektórych wypadkach przypisane mu terytorium galeryjno-muzealne i anektując w zamian przestrzenie publiczne, bądź wręcz stając się częścią praktyk społecznych, niczym się nieodróżniającą od innych zjawisk z tego obszaru. Proces ten ma swoje korzenie we wcześniejszych programach i praktykach artystycznych najbardziej radykalnych historycznych nurtów awangardowych, przede wszystkim w futuryzmie, dadaizmie i konstruktywizmie, w twórczości Gina Corry, Marcela Duchampa, Francisca Picabii, Kurta Schwittersa, Władimira Tatlina.

Od kinestezji do interaktywności

Przyjrzyjmy się teraz pierwszemu ze wskazanych źródłowych obszarów sztuki interaktywnej – sztuce kinetycznej – i zachodzącym tam procesom, w ramach których tradycyjna sztuka, zorganizowana wokół konceptu artefaktu, przeobrażała się w sztukę budowaną na fundamencie wydarzenia. W ramach tych procesów właśnie, kinestezja uzyskiwała stopniowo postać interaktywności.

Sztuka kinetyczna otworzyła perspektywy rozwoju sztuki interaktywnej przede wszystkim poprzez fakt, że zerwała ona z koncepcją stabilnej, trwałej i niezmiennej struktury tworzonych prac. W jej środowisku dzieło-artefakt jest stopniowo zastępowane przez dzieło-wydarzenie. Przedmiot zostaje rozwinięty i wyposażony w wymiar procesualny, staje się przedmiotem, który ulega przeobrażeniom. Zmienność zostaje dodana do zespołu podstawowych atrybutów tej dziedziny sztuki, usuwając z niej zarazem te, opozycyjne wobec niej, właściwości, które do tego czasu określały uznawane za udane dzieło sztuki, właściwości gwarantujące jego ostateczny kształt, organiczny charakter i ufundowaną na nim wartość. Przeobrażające się w ten sposób malarstwo czy rzeźba mogły dołączyć do kręgu *time-based arts*.

Licznych interesujących przykładów kinetycznych dzieł-wydarzeń dostarczyła w rozpatrywanym tu okresie między innymi twórczość Pola Bury'ego, Gerharda von Graevenitza, Liliane Lijn, Len Lye'a, François Morelleta, Nicolasa Schöffera, Marka di Suvero, Niki de Saint Phalle i Jeana Tinguely'ego. Natomiast zapowiedzi tego typu dzieł możemy poszukiwać jeszcze w czasach historycznej awangardy. U samych początków historii sztuki kinetycznej możemy odnaleźć trzy bardzo ważne realizacje z tego okresu: wykonaną w latach 1919–1920 *Kompozycję kinetyczną* – dynamiczną, zmotoryzowaną rzeźbę Nauma Gabo, *Rotative plaques-verres (optique de précision)* Marcela Duchampa i Man Raya z roku 1920 oraz kinetyczną rzeźbę Laszla Moholy-Nagya *Licht-Raum Modulator* (1922–1930). Obok prac tych trzech artystów pionierską rolę w rozwoju sztuki kinetycznej odegrały następnie również mobile Alexandra Caldera.

Płynność, wydarzeniowość dzieła kinetycznego jest dookreślana przez inną jego cechę – autonomię, bardzo też ważną z perspektywy twórczości interaktywnej. Jest ona obecna również w klasycznych formach sztuki, ale w wypadku dzieła kinetycznego uzyskuje szczególny charakter. Atrybut ten odnajdujemy nie tylko w tworzonych pracach; jest także wskazywany *expressis verbis* w programach artystycznych sztuki kinetycznej, co dodatkowo uwidacznia znaczenie tej właściwości dla tego obszaru sztuki. Znakomicie oddaje ją wypowiedź Lygii Clark, która indagowana o kształty, jakie mogą przyjmować prace należące do cyklu *Bichos* (Zwierzęta), stworzonego przez nią od 1960 roku, odpowiadała: „Ja tego nie wiem, ty tego nie wiesz, ale Bicho wie...” (Suchan, 2009: 2). W wypadku *Bichos* już sam tytuł cyklu sugeruje egzystencjalną autonomię tych prac, skądinąd wpisaną w artystyczną ideologię Lygii Clark (powrócę do zagadnień jej twórczości w dalszej części tych rozważań). W pojmowanej natomiast całościowo sztuce kinetycznej uzupełnienie podatności na oddziaływanie ze strony publiczności przez równocześnie manifestującą się autonomiczność manipulowanej struktury tworzy szczególne napięcie pomiędzy dziełem a jego odbiorcą. Napięcie to nie pozwala żadnej ze stron zająć pozycji dominującej i zmierza do utworzenia z nich obu jednego układu, hybrydycznej całości zbudowanej na fundamencie dialogu. Dzieło i jego odbiorca stają się częściami tej samej zdecentralizowanej, dyskursywnej struktury.

Sama w sobie autonomia przypisana dziełu podtrzymuje więź sztuki kinetycznej z klasyczną sztuką artefaktu. Więż ta jest jednak równolegle problematyzowana i w niektórych wypadkach podważana przez płynność i programową niestabilność form sztuki kinetycznej. Kształtowana



15.
David Rokeby,
n-Cha(n)t, 2001.
Instalacja interaktywna

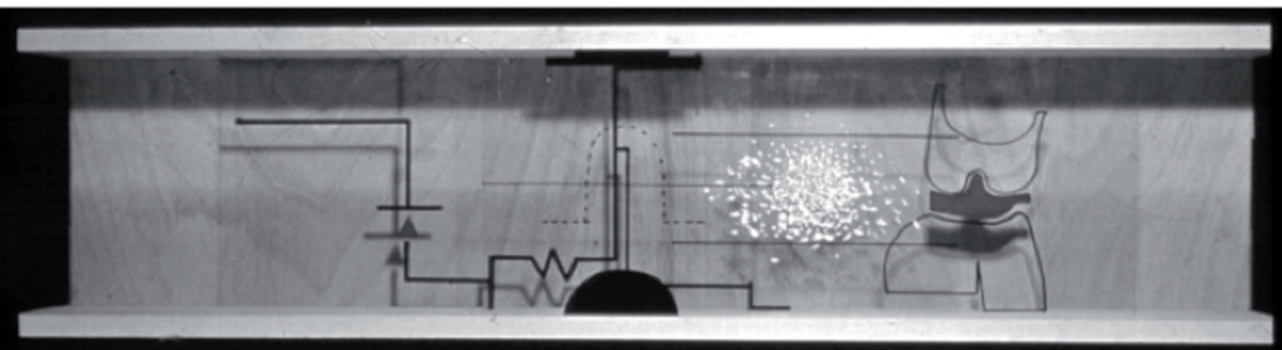
w ten sposób ambiwalencja czyni ze sztuki kinetycznej fenomen charakteryzowany przez konflikto- powiązanie ciągłości i zerwania, kontynuacji i porzucenia. Konflikt ten może zostać przewyciężony jedynie w doświadczeniu odbiorczym, takim, w ramach którego uzyskuje on postać dialogu (por. Kac, 2005: 103–123).

Z tak pojmowaną autonomią dzieła spotykamy się również w sztuce interaktywnej. Za doskonały przykład posłużyć może instalacja Davida Rokeby'ego *n-Cha(n)t* (2001). Połączone w sieć komputery stanowiące fundament tej pracy tworzą wspólnotę komunikacyjną zmierzającą ku stanowi idealnej równowagi. Interaktywne ingerencje publiczności mogą być z tej perspektywy postrzegane jedynie jako zaburzenia ładu, zakłócenie *equilibrium* (il. 15). Interakcja staje się formą doświadczenia autonomii cyfrowego świata. Z kolei Grahame Weinbren w tworzonych przez siebie instalacjach należących do domeny kina interaktywnego, takich na przykład, jak *The Erl King* (1983–1986, z Robertą Friedman) oraz *Sonata* (1993), zmierza do zbudowania równowagi pomiędzy autonomią dzieła, tym razem jednak reprezentującego perspektywę artysty, jego osobistą narrację, a interaktywnymi ingerencjami odbiorcy, wprowadzającymi do niej zaburzenia i niestabilność. Równowaga taka, gdy

zostaje osiągnięta, czyni obie strony artystycznej komunikacji partnerami w dialogicznym procesie rozwoju dzieła.

Szczególne znaczenie dla ukształtowania się interaktywności w sztuce ma ta odmiana sztuki kinetycznej, która proponuje swojej publiczności możliwość ingerencji w strukturę dzieła. Ingerencje te mają oczywiście, w początkowym okresie zwłaszcza, dość ograniczony zakres, najczęściej dotyczą relacji (zaprojektowanych jako zmienne) pomiędzy fizycznymi składnikami struktury artefaktu. Dzieło kinetyczne może więc zostać wprowadzone w ruch poprzez uruchomienie jego maszynierii, co wyznacza minimalny poziom ingerencji odbiorczej, nieprowadzący jeszcze w stronę interaktywności, albo też – co jest w rozważanym tu kontekście zjawiskiem znacznie ciekawszym – może być transformowane na mocy samodzielnych decyzji przez samych odbiorców. Decyzje te, choć podejmowane przez nich oczywiście w granicach wyznaczanych przez strukturę dzieła (ale nie inaczej jest najczęściej także i w sztuce interaktywnej), nie podlegają już jednak w wielu swoich aspektach uprzedniemu zaprogramowaniu. W tym wypadku możemy uznać, że kinestezja staje się już słabą formą interaktywności, której dalszy rozwój rozbudowuje i rozwija zakres możliwych ingerencji ze strony odbiorców, czyniąc z tej sfery dzieła jego podstawowy wymiar. Powiedziałbym, że za sprawą tego typu dzieł sztuka kinetyczna o charakterze autonomicznym przeobraża się w kinetyczną sztukę partycypacyjną.

Partycypacyjna sztuka kinetyczna, szczególnie ważna, jak już wspominałem, dla historii kształtowania się sztuki interaktywnej, gdyż angażująca w istotnym stopniu odbiorców w proces stanowienia dzieła, posiada swoje znakomite przykłady przede wszystkim w twórczości Roya Ascotta oraz artystów wyrastających z brazylijskiego nurtu neokonkretystów: Lygii Clark oraz Hélie Oiticici. Jednak najwcześniejsze ze znanych mi dzieł, w którym można dostrzec właściwości charakterystyczne dla partycypacyjnej odmiany sztuki kinetycznej, stworzył jeszcze wcześniej, bo w 1944 roku w Argentynie Gyula Kosice. Jego drewniana rzeźba *Roji* nie miała skończonej, ostatecznej formy. Została wyposażona w przeguby pozwalające publiczności swobodnie przekształcać jej strukturę (warto jednak przy tym pamiętać, że w latach 20. ubiegłego stulecia Alexander Calder projektował podobnie pomyślane zabawki dla dzieci, co poprowadziło go następnie w stronę idei mobila – rzeźby ruchomej). Gyula Kosice był członkiem działającego w latach 40. i 50. w Buenos Aires ugrupowania artystycznego *Movimento Madi*, w skład którego wchodził także artyści tworzący



16.
Roy Ascott, *Field-Map (change-painting)*, 1962.
71x152 x10 cm.
Celuloza, szkło,
drewno, sukno

transformowalne dzieła malarskie, jak Diyi Laañ, Arden Quin i Sandú Darié. Wszyscy oni stali na stanowisku, że sztuka powinna zrezygnować z utrwalonych, stabilnych form na rzecz otwartych konstrukcji angażujących odbiorców w procesy transformacyjne. Eduardo Kac dostrzega w ich pracach wczesne przykłady sztuki interaktywnej (Kac, 2005: 109–110).

Roy Ascott natomiast rozpoczął w drugiej połowie lat 50. ubiegłego wieku serię bardzo szczególnych form malarskich. Malował na przykład na przezroczystych płytkach wykonanych z pleksiglasu i ulokowanych jedna za drugą w rowkach wyżłobionych w drewnianej konstrukcji obramowującej całość od dołu i od góry [na przykład: *Change Painting*, 1959; *Field-Map (change painting)*, 1962; *Change Painting*, 1963]. Odbiorca takiej pracy może przesuwając w rowkach poszczególne płytki, nakładając jakby na siebie formy namalowane na każdej z nich i tworząc w ten sposób odmienne za każdym razem struktury wizualne (il. 16). Innego rodzaju transformacji poddaje się praca malowana na drewnie (*Shift*, 1963), choć także i w tym wypadku przesuwanie ruchomych fragmentów dzieła prowadzi do przeobrażeń formy pracy, dynamizuje jej strukturę i nadaje status procesu raczej niż artefaktu. Dzieło staje się swego rodzaju wydarzeniem, angażującym odbiorców i czyniącym z nich każdorazowo konieczny składnik tego wydarzenia (il. 17). Jak podkreślał w swoim komentarzu z 1960 roku Roy Ascott: „Akt dokonywania zmiany staje się żywotną częścią całościowego doświadczenia estetycznego uczestnika” (Shanken, 2005: 29). Obecność Roya Ascotta w kręgu praktyk sztuki kinetycznej posiada z perspektywy podjętych tu rozważań bardzo szczególne znaczenie. Artysta ten bowiem stał się następnie jedną z najważniejszych postaci w dziejach sztuki interaktywnej, odgrywając bardzo istotną rolę zarówno w sferze samych praktyk



artystycznych, jak i w dziedzinie refleksji teoretycznej nad interaktywnością oraz konsekwencjami jej rozwoju dla instytucji sztuki i przeobrażeń kultury.

Lygia Clark z kolei wkracza w krąg partycypacyjnej sztuki kinetycznej za sprawą wspomnianego już wcześniej cyklu prac *Bichos* (*Zwierzęta*). Clark, podobnie jak Ascott, dociera do sztuki kinetycznej poprzez malarstwo, które jednak przekształca po drodze w rzeźbę. Obie te dziedziny sztuki pozostają w tym okresie jej twórczości współobecne i powiązane na poziomie podejmowanych zagadnień. Clark rozważa bowiem, na przykład właśnie w cyklu *Bichos*, jak ujmuje to Paulo Herkenhoff, problematykę płaszczyzny bez obrazu (Herkenhoff, 2009), uwidaczniając w ten sposób trwałość wewnętrznych powiązań w obrębie świata sztuki. *Bichos* w nowatorski sposób łączą autonomię artefaktu z otwarciem na działania odbiorcy, które przeobraża obiekt w wydarzenie. Każda z prac cyklu zbudowana jest z kilku elementów połączonych zawiasami, które pozwalają odbiorcom nadawać obiektom różne, za każdym razem tymczasowe, formy (il. 18). Otwarcie to stwarza zarazem płaszczyznę komunikacji pomiędzy dziełem a jego odbiorcą, komunikacji, która, zdaniem Clark, przywraca poszukiwaną przez nią utraconą jedność świata.

Zrealizowana w 1963 roku praca *Caminhando* (*Podążając*) jest dalszym krokiem Lygii Clark w kierunku odprzedmiotowanego doświadczenia sztuki. Artystka proponuje tu działanie zamiast doświadczenia artefaktu (od obiektu do działania), w dodatku działanie to ani nie jest skupione na istniejącym obiekcie, ani też do powstania takiego nie prowadzi. *Caminhando* jest właściwie scenariuszem zaprojektowanego dla widzów działania *performance*, uzupełnionym niezbędnymi do jego wykonania

17.
Roy Ascott, *Change Painting*, 1963.
30 x 150 cm
(dwa ujęcia)



18.
Fragment wystawy
„Katarzyna Kobro/Lygia
Clark”, ms², Muzeum
Sztuki w Łodzi,
21. 11. 2008 – 01. 03.
2009, kurator Jarosław
Suchan. Na pierwszym
planie praca Lygii Clark,
Bichos [bez daty].
Fot. Piotr Tomczyk

rekwizytami. Odbiorca – uczestnik czy raczej wykonawca wydarzenia – wycinając nożyczkami utworzoną z papieru wstęgę Moebiusa, nie doświadcza niczego innego poza samą tą czynnością i jej równoległe kształtującą się świadomością. I jest to doświadczenie wyjątkowe, jednostkowe i niepowtarzalne. „Ekonomia symboliki *Caminhando* – pisze Paulo Herkenhoff – nie wymaga kontemplacji, nie zaprasza widzów ani nie pozwala im na zawłaszczenie aktu. Wymaga inwestycji energii i odpłaca się nieprzekazywalnym doświadczeniem” (Herkenhoff, 2009: 6). Jak określa to z kolei sama Lygia Clark: „Moment aktu jest nieodnawialny. Istnieje tylko w trakcie trwania: powtórzenie go oznaczałoby nadanie mu nowego znaczenia” (Herkenhoff, 2009: 6). Wytwarza się tu bardzo interesująca korelacja między postulowanym przez Lygię Clark doświadczeniem jej prac a modelowym doświadczeniem sztuki interaktywnej. O doświadczeniu interaktywnym także możemy bowiem powiedzieć, że trwa jedynie wtedy, kiedy odbywa się proces interakcji, a każde następne zaktywizowanie bazy danych czy hipertekstu stanowiącego fundament interaktywnego dzieła (czyli próba ponownego doświadczenia tej samej pracy), nawet przez tego samego odbiorcę-interaktora, powołuje do istnienia nowe dzieło (Kluszczyński, 1999: 33). Zestawienie tych dwóch obserwacji mówi, jak sądzę, bardzo wiele o relacjach pomiędzy koncepcją wydarzenia artystycznego w ujęciu Clark

a doświadczeniem interaktywnego dzieła sztuki, jak również o związkach partycypacyjnej sztuki kinetycznej ze sztuką interaktywną.

Tuż za *Caminhando* w twórczości Lygii Clark podąża kolejne dzieło partycypacyjne – zrealizowane w roku 1964 *Obra mole* (*Miękkie dzieło*). *Obra mole* jest swoistą syntezą obu wcześniejszych dzieł tej artystki (*Bichos* i *Caminhando*). Z pierwszym łączy je ograniczona przedmiotowość, z drugim – zanegowanie jej znaczenia. Zamiast metalowych płaskich płytek, poruszających się na łączących je zawiasach, zmieniających w efekcie tych ruchów wzajemne relacje oraz tworzących coraz to nowe struktury całości (*Bichos*), artystka stosuje tu w zamian płyty gumy, które nie zachowują nadawanych im przez odbiorców kształtów, niezmiennie powracając po zakończeniu każdego działania do postaci początkowej, bezkształtnej i pozbawionej znaczenia materii. Clark rozszerza w ten sposób w nieskończoność spektrum możliwych do wykreowania przez uczestników form, a zarazem pozbawia te formy trwałości, nie pozwala im „zapamiętać” swych chwilowych kształtów. W rezultacie raz jeszcze liczy się tu jedynie wydarzenie, wykonywany przez odbiorców *performance’u*, a nie przedmiotowy artefakt.

I wreszcie cykl *Objetos relacionais* (*Obiekty relacyjne*) – które Clark realizuje już w latach 70. – przedmioty o trwałych co prawda formach, ale które z założenia nie posiadają własnych, znaczących cech, lecz jedynie te, które nadają im w danym momencie ich użytkownicy. Mogą one być również używane do celów terapeutycznych, co jeszcze wyraźniej podkreśla ich komunikacyjny, wydarzeniowy, a nie artefaktowy charakter. Prace te, podobnie jak poprzednio omawiane dzieła Lygii Clark, charakteryzuje partycypacyjny charakter, performatywność połączona z redukcją autonomicznego znaczenia przedmiotu.

Cykl *Obiekty relacyjne* został zapowiedziany przez pracę *Dialogo: okulos* z 1968 roku, specyficznie skonstruowane i połączone ze sobą dwie pary okularów pozwalające dwojgu użytkownikom spoglądać sobie wzajemnie w oczy. Praca ta znacząco (i ciekawie z perspektywy sztuki interaktywnej) zmienia funkcję dzieła sztuki wizualnej – zamiast „spojrzenia na nie” proponowała „spojrzenie przez nie”, zamiast przedmiotu do oglądania – instrument widzenia.

Podobnymi ścieżkami podążała też w owym czasie twórczość Hélii Oiticici, artysty tworzącego obiekty o partycypacyjnym charakterze, sięgającego także w swych projektach po wstęgę Moebiusa, na przykład w *Parangolés* (od 1964) i w *Diálogo de mãos* (*Dialog rąk*, 1966), podkreślającego komunikacyjny wymiar tworzonych dzieł i głoszącego koniec ery przedmiotu (zob. Cotter, Douglas, 2000: 285).



19.
Christa Sommerer,
Laurent Mignonneau,
Interactive Plant Growing,
1992. Instalacja
interaktywna

Z perspektywy dziejów sztuki interaktywnej warto zwrócić uwagę na jeszcze jeden aspekt sztuki kinetycznej, ujawniający się szczególnie wyraźnie w pracach Takisa. Jego dzieła, na przykład składające się na cykl *Télesculpture* (*Telerzeźby*) i *Télépeinture* (*Telemalarstwo*), jak również *Telemagnetic Installation* (*Instalacja telemagnetyczna*) z 1960 roku, wykorzystują pola magnetyczne i elektromagnetyczne, aby utworzyć sieci powiązanych ze sobą i w swoisty sposób skomunikowanych obiektów „zawieszonych” w przestrzeni oddziaływania wspomnianych pól (Prévost, 1991). Zapowiadają one w pewnym wymiarze odmianę sztuki interaktywnej, dobrze reprezentowaną przez realizowane w latach 90. miniego wieku niektóre prace Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau, na przykład *Interactive Plant Growing* (1992) czy też dzieło Ulrike Gabriel *Terrain 01* (1993), tworzące przestrzenie interakcji pól elektrycznych wytwarzanych przez organizmy ludzkie i skomunikowane z nimi formy rzeczywistego bądź sztucznego życia (rośliny, roboty etc.). Instalacje Sommerer/Mignonneau (il. 19) i Gabriel przekształcają czy też może raczej rozszerzają wewnątrzsystemową komunikację charakteryzującą dzieła Takisa, włączając w sferę dialogu podmioty ludzkie, przeobrażając odbiorców w uczestników bądź aktywne składniki dzieła. Prace Takisa, z jednej strony, oraz Sommerer/Mignonneau i Gabriel z drugiej, połączył więc ze sobą proces, który wystąpił już na obszarze samej



sztuki kinetycznej, proces przeistaczający kinetyczną sztukę autonomicznych dzieł-artefaktów w sztukę partycypacyjnych dzieł-wydarzeń.

W inny sposób prace Takisa korespondują z późniejszymi instalacjami interaktywnymi Marka Hansena i Bena Rubina *Listening Post* (2001), *If/Then* Kena Feingolda z tego samego roku (il. 20), Steve'a Heimbeckera *POD (Wind Array Cascade Machine)* (2004), Paula De Marinisa *Messenger* (1998, przekształcona w 2005), czy też wspomnianą już przy innej okazji pracą Davida Rokeby'ego *n-Cha(n)t*. Wszystkie te instalacje, podobnie jak dzieła Takisa, charakteryzują się wewnętrzną komunikacją, interakcją rozgrywającą się w obrębie systemowej struktury dzieła. Traktują one aktywność ludzkich uczestników jedynie jako źródło impulsów uruchamiających właściwe im wewnętrzne procesy bądź wręcz całkowicie z nich rezygnując, jak w wypadku *If/Then* Feingolda i *POD (Wind Array Cascade Machine)* Heimbeckera. Wszystkie one korespondują z kinetycznymi pracami Takisa, gdyż przy całej swej dynamice pielęgnują jednocześnie swój autonomiczny charakter (przywołane wyżej interaktywne dzieła bliżej charakteryzuję w piątym rozdziale tej książki).

20.
Ken Feingold, *If/Then*, 2001. Rzeźba kinematyczna

Derrick de Kerckhove określał zjawiska tego rodzaju przy pomocy kategorii autonomacji, pisząc: „Gdy technologia przestaje zajmować się rozszerzaniem możliwości organizmu i rozpoczyna autonomiczny byt, przechodzi do trybu, który możemy określić mianem *autonomacji*, który oznacza połączenie »automatyzacji« i »autonomii»” (de Kerckhove, 2001: 66).

Refleksja nad sztuką kinetyczną, zarówno nad jej nurtem autonomicznym, jak i tym bardziej nad partycypacyjnym, uwidacznia wiele jej związków z twórczością interaktywną. Destabilizacja struktury dzieła, rozwijająca artefakt w wydarzenie artystyczne (a w skrajnych wypadkach, na przykład w twórczości Lygii Clark, wręcz całkowite zniszczenie artefaktu, zastępowanego przez indywidualne, partykularne doświadczenie partycypacji, które sprowadza materialność przedmiotu do rangi jedynie rekwizytu wykorzystywanego w podejmowanym działaniu), oraz związanie przebiegu tego wydarzenia ze spontanicznymi decyzjami i działaniami odbiorców przeistaczających się w ramach tych procesów w ich uczestników i protagonistów zarazem, bardzo zbliża sztukę kinetyczną do interaktywnej.

Spośród wszystkich strategii sztuki interaktywnej, jakie wyodrębniłam (w proponowanej przeze mnie typologii występuje strategia instrumentu, gry, archiwum, labiryntu, kłacza, systemu, sieci i spektaklu – piszę o nich w piątym rozdziale tej książki), związki ze sztuką kinetyczną, a ściślej mówiąc jej nurtem partycypacyjnym, dotyczą w szczególności stopniu interaktywnych dzieł realizujących strategię instrumentu, zorganizowanych przede wszystkim wokół interfejsu. Właśnie problematyka interfejsu bowiem, skądinąd podstawowa dla rozważań nad sztuką interaktywną jako taką, pozwala się odnieść w znacznym stopniu i w interesującym poznawczo zakresie do sztuki kinetycznej. W ograniczonym stopniu partycypacyjny nurt sztuki kinetycznej wykazuje również związki ze strategią gry. Także interaktywne strategie systemu oraz spektaklu pozostają w pewnych relacjach z twórczością kinetyczną, tym razem szczególnie z jej nurtem autonomicznym.

Związki sztuki kinetycznej z interaktywną okazują się więc rozbudowane, różnorodne i – w pewnych aspektach – bardzo bliskie. Niektóre przejawy kinetycznej twórczości wyrastały z programów artystycznych wyraźnie i ściśle korespondujących z postawami twórców sztuki interaktywnej. Czy zjawiska te potraktujemy jako wczesne przykłady sztuki interaktywnej czy też jedynie jako jej zapowiedzi lub prehistorię, zależy już wyłącznie od przyjmowanej każdorazowo postawy badawczej, akceptowanych definicji i aksjomatów.

Od działania (artysty) do partycypacji (odbiorcy)

Nie inaczej rzecz się ma w wypadku drugiego źródłowego obszaru twórczości interaktywnej – sztuki działania. Także bowiem i pośród zjawisk artystycznych należących do tego kręgu, podobnie jak to wykazałem w odniesieniu do sztuki kinetycznej, możemy odnaleźć takie dzieła, które dają się bez trudności przypisać do obszaru sztuki interaktywnej. Kategorię *sztuka działania* traktuję tu jako nazwę zbiorczą ogarniającą krąg zróżnicowanych zjawisk artystycznych, w których produkcja artefaktu jest zastępowana przez różnego rodzaju aktywności, odbywające się w (bez)pośredniej obecności publiczności i niekiedy przy jej aktywnym udziale. W obrębie sztuki działania mieści się *performance art*, *happening*, oraz inne typy praktyk artystycznych o analogicznym formatywnym charakterze, zarówno te mające charakter ogólny, jak sztuka ciała, wydarzenie (*event*) czy akcja artystyczna, występujące w wielu różnych środowiskach, wypełniane różnymi intencjami i pojawiające się w twórczości artystów o bardzo zróżnicowanej proveniencji, jak też i konkretne, historyczne tendencje i ugrupowania artystyczne, które kształtowały swoją aktywność w sposób, który lokował je w domenie sztuki działania, takie jak grupa Gutai, akcjonisci wiedeńscy, czy też Fluxus.

Prekursorski wobec omawianej tu tendencji charakter posiadały liczne akcje artystyczne podejmowane przez futurystów włoskich i rosyjskich, bardzo często rozgrywane w środowiskach publicznych, jak również działania dadaistów, przejawiające się między innymi w programie Cabaret Voltaire w Zurichu, czy też przedsięwzięcia konstruktywistów rosyjskich realizowane w przestrzeniach miejskich (Kluszczyński, 1997b). Natomiast za pierwsze dzieło bezpośrednio już zapowiadające omawiany tu neoawangardowy nurt sztuki działania można prawdopodobnie uznać utwór Johna Cage'a 4'33", wykonany po raz pierwszy w sierpniu 1952 roku w Woodstock, w stanie Nowy Jork, przez Davida Tudora. To legendarne dzieło Cage'a, wraz z wieloma innymi jego pracami, oraz towarzyszącymi im koncepcjami, ugruntowało pozycję tego artysty jako jednego z najważniejszych protagonistów sztuki działania. Wydarzenia tego typu były jednak wówczas jeszcze raczej odosobnione, tak więc powinniśmy potraktować 4'33" jedynie jako bliską zapowiedź właśnie, jako symptom kształtowania się nowej postawy w sztuce. Dopiero koniec lat 50. przyniósł serię projektów artystycznych, w których,

z dzisiejszej perspektywy, możemy zobaczyć rzeczywisty początek sztuki działania, z jednej strony ze względu na ich ilość, z drugiej natomiast, gdyż uzyskały one bezpośrednią kontynuację w następnej dekadzie, kontynuację trwającą nieprzerwanie po dzień dzisiejszy. Wtedy właśnie ukształtował się *happening*. Za inicjatora tego nurtu sztuki działania uznawany jest Allan Kaprow (Meyer-Hermann, Perchuk, Rosenthal, 2008). Pojęcie *happeningu* zaproponował on w roku 1958 w eseju poświęconym malarstwu Jacksona Pollocka. Swoją pierwszą *happening* zrealizował w tym samym 1958 roku (Frieling et al, 2008: 89, 102), lecz do historii – jako inicjujący ten nurt sztuki działania – przeszedł jego projekt *18 Happenings in 6 Parts* (18 *happenings* w 6 częściach) przedstawiony w nowojorskiej Reuben Gallery w roku 1959. W kolejnych latach do grona twórców *happenings* dołączali liczni kolejni artyści: George Brecht, Jim Dine, Al Hansen, Dick Higgins, Claes Oldenburg, Larry Poons (niemal wszyscy oni, wliczając Kaprowa, spotkali się wcześniej ze sobą na zajęciach prowadzonych przez Johna Cage'a w nowojorskiej New School for Social Research w latach 1958–1959, co z kolei raz jeszcze zwraca uwagę na niezwykle istotną rolę, jaką w procesie wyłaniania się sztuki działania odegrał właśnie John Cage). W Europie podobnego typu wydarzenia organizowali w tym czasie również tacy artyści, jak Günter Brus, Otto Muehl, Hermann Nitsch i Rudolf Schwarzkogler, Yves Klein, Piero Manzoni oraz Wolf Vostell, w Japonii natomiast zbliżone działania podejmowali artyści zrzeszeni w awangardowych grupach Gutai oraz Ongaku.

Na początku lat 60. obok *happeningu* pojawił się kolejny nurt sztuki działania i nowe pojęcie – *performance art*. To nowe pojęcie jednak odwoływało się w gruncie rzeczy do działań artystycznych o charakterze bardzo zbliżonym do tych zjawisk, które określano dotąd mianem *happenings*, wydarzeń czy też akcji. Biorąc pod uwagę sposoby używania tych kategorii, poświadczone zarówno w publikacjach z tego okresu, jak i w późniejszych opracowaniach, można wręcz przyjąć, że wszystkie one mają w zasadzie status synonimów (pojęcie *body art*, posiadając osobny, wyspecjalizowany zakres znaczeniowy, też w istocie potwierdza – przypisanym mu specyficznym zakresem – synonimiczny status pozostałych przywołanych kategorii, gdyż swoje odniesienia ma w zasadzie ulokowane wyłącznie w kręgach przynależnych zarazem do sztuki *performance'u*, *happeningu* bądź akcjonizmu, będąc w ten sposób odmianą ich wszystkich). Allan Kaprow, na przykład, wyjaśniał swój wybór nazwy *happening* tym jedynie, że w jego odczuciu miała ona bardziej neutralny charakter niż kategorie *performance'u* czy wydarzenia (Frieling

et al, 2008: 89; Kirby, 1965: 47). O bliskości (graniczącej z pomieszaniem znaczeń) tych terminów świadczy też, na przykład, przypisywanie przez Marvina Carlsona klasycznych *happeningów* do sfery *performance'u* (Carlson, 2007: 158) i wyrażane przez niego przekonanie, że w latach 70. XX wieku sztuka *performance'u* wchłonęła ostatecznie zjawiska, które wcześniej były określane za pomocą innych kategorii w zasadzie tylko z powodu niechęci artystów do kojarzenia ich twórczości ze sferą teatru (Carlson, 2007: 162–163). Kiedy porównuje się różne analizy i klasyfikacje wystąpień artystycznych zaliczanych do sfery sztuki działania, bardzo szybko można też zauważyć, że te same zjawiska przypisywane są do różnych kategorii, raz są w opisach *performance'em*, innym razem okazują się *happeningiem* bądź wydarzeniem. Granice, których nie udaje się klarownie wytyczyć na płaszczyźnie pojęć, nie występują więc również bądź są tak samo niewyraźne w świecie fenomenów denotowanych przez te kategorie. Rozpatrując bardziej wnikliwie poszczególne pojęcia należące do tej grupy oraz związane z nimi dzieła, możemy wprawdzie próbować wydobyć różnice występujące między poszczególnymi kategoriami, zwracając na przykład uwagę na fakt, że *happening* jest dziełem realizowanym przez wiele osób, podczas gdy dzieło sztuki *performance* jest bardzo często wykonywane przez pojedynczego artystę. Dystynkcja ta nie wydaje się jednak bardzo istotna. *Performance art*, obok swej formy jednoosobowej, występuje bowiem też jako działanie dwójki artystów, a nawet pojawia się niekiedy w postaci działania zespołowego. Ponadto, różnicowanie tego typu (to znaczy, ze względu na ilość występujących czy uczestniczących osób) nie dotyczy już w żadnym stopniu innych pojęć z tej dziedziny: akcji, działania czy wydarzenia, które w ogóle nie określają liczby uczestników. Bardziej istotna wydaje się możliwość różnicowania poszczególnych nurtów sztuki działania ze względu na poziom indywidualizacji czy też skalę intymności podejmowanych problemów. *Performance art*, występujący bardzo często jako forma spotkania indywidualności artysty z indywidualnością odbiorcy, jako interferencyjne nałożenie się ich sfer prywatności, wydaje się pod tym względem przeciwstawiać rytualistycznym skłonnościom akcjonistów czy narracyjnym możliwościom *happeningów*. Kiedy jednak weźmiemy pod uwagę obiektywizujące *performance'y* Gilberta i George'a czy podobne współczesne działania Cezarego Bodzianowskiego, albo też polityczne *performance'y* grupy Sędzia Główny (Aleksandra Kubiak i Karolina Wiktor), z jednej strony, a na przykład dogłębnie intymne happeningowe działania japońskiej grupy Dumb Type z drugiej, to możliwość przypisania poszczególnym nurtom sztuki działania

tego rodzaju różnicujących kwalifikacji przestaje obiecywać szczególnie wartościowe rezultaty. Dające się wyodrębnić różnice między poszczególnymi nurtami sztuki działania okazują się więc ostatecznie raczej ograniczone (dotyczą zwykle niektórych jedynie aspektów bądź tylko niektórych spośród ich licznych odmian) i pozbawione w zasadzie możliwości rzeczywistego, wyraźnego odróżnienia od siebie analizowanych kategorii oraz ich desygnatów.

Podział, jaki można natomiast przeprowadzić w obrębie zjawisk określanych przy użyciu wszystkich tych kategorii, a więc transkategorialny i transrodzajowy, bardzo skądinąd istotny z perspektywy roli i znaczenia sztuki działania w procesie kształtowania się sztuki interaktywnej, dotyczy zakresu aktywności przewidywanej i dopuszczalnej dla ich publiczności. Z jednej strony mamy tam bowiem prace, które zakładają, jak *happeningi* Allana Kaprowa *Words* (1962) czy też *Push and Pull: A Furniture Comedy for Hans Hofmann* (1963), albo *performance'y* Yoko Ono *Cut Piece* (1964) i Valie Export *TAPP- und TASTKINO* (1968), aktywny udział odbiorców, stających się w ten sposób uczestnikami i zarazem wykonawcami wydarzenia. Z drugiej strony natomiast odnajdujemy w sztuce tego okresu liczne prace należące do tych samych nurtów sztuki działania, w których dla publiczności przewidziano jedynie tradycyjne role obserwatorów, jak to się działo na przykład w wystąpieniach grupy akcjonistów wiedeńskich czy w *performance'ach* Meredith Monk bądź Yvonne Rainer. Al Hansen, dostrzegając w połowie lat 60. w *happeningu* formę sztuki pozostającą ciągle jeszcze w stadium kształtowania i rozwoju, podkreślał, że „[w]brew powszechnemu przekonaniu, większość *happeningów* jest dobrze zorganizowana pod względem formalnym, bardzo starannie przygotowana i przećwiczona oraz w ogóle nie przewiduje udziału publiczności” (Hansen, 1965: 7). Takie formy *happeningu* są w jego przekonaniu bliskie teatrowi (od którego usiłował oddalać *happening* Kaprow), aczkolwiek nawet w tym kształcie *happening*, zdaniem Hansena, zdecydowanie dystansuje się wobec tradycyjnego teatru za sprawą swej konstrukcji kolażowej. Wszystkie takie dzieła, pomimo wywoływanego przez nie skrajnego niekiedy zaangażowania sfery emocjonalnej i wrażliwości publiczności (co możemy na przykład dostrzec w wypadku niegdysiejszych akcji grupy wiedeńskiej czy współczesnych *performance'ów* Franka B.), należy zaliczyć do nurtu autonomicznych działań artystycznych, nieuzależniających się w najmniejszym nawet stopniu od ewentualnie podejmowanych czynności odbiorców.

Przegląd dokonań ze sfery sztuki działania mówi nam jednak, że te jej formy, które czynią z odbiorców aktywnych uczestników wydarzenia,

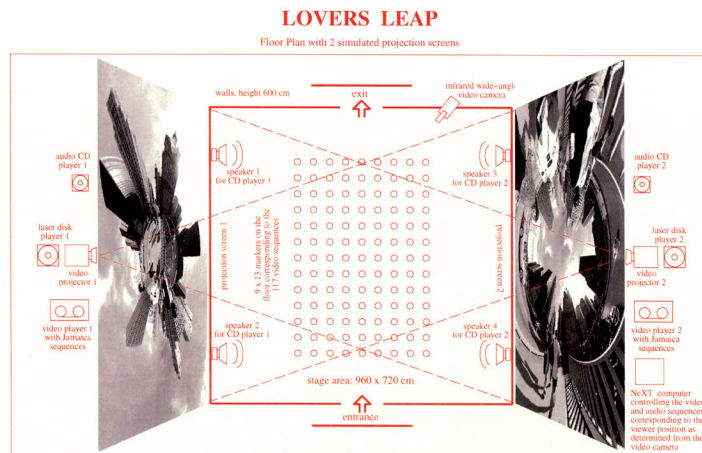
nie tylko są znacząco liczne (choć trudno mówić o ich pod tym względem dominacji), ale również należą do szczególnie ważnych osiągnięć artystycznych z tego zakresu, wyróżnionych w narracjach historycznych i często przywoływanych w funkcji najbardziej wartościowych przykładów tej dziedziny sztuki. W twórczości tak ważnych dla rozwoju tej dyscypliny sztuki artystów, jak na przykład Vito Acconci, Marina Abramović (także w duecie z Ulayem), Joseph Beuys, Valie Export, Wolf Vostell, jak również w działalności artystów z grupy Fluxus, możemy odnaleźć bardzo wiele przykładów prac, w których odbiorcy stawali się ważnymi partnerami dla artystów, dopełniając, rozwijając, czy też nadając swoimi akcjami ich dziełom ostateczny sens. Ten nurt sztuki działania stanowi właśnie kolejny (obok kinetycznej sztuki partycypacyjnej) obszar źródłowy dla rozwoju twórczości interaktywnej. Na obszarze tym, charakterystyczna dla całościowo pojmowanej sztuki działania, dematerializacja sztuki, rezygnacja z produkcji artefaktów i zastępowanie ich różnego rodzaju wydarzeniami, sytuacjami czy też czynnościami wykonywanymi przez artystę, napotyka i łączy się z tendencją, w ramach której publiczność sztuki zostaje włączona w procesy twórcze, uzyskując w ten sposób status współautorów powstających dzieł-wydarzeń. Towarzyszy temu jednocześnie proces kolektywizacji, uwspólnotowienia procesów twórczych, albowiem w przeciwieństwie do obiektów z kręgu partycypacyjnej sztuki kinetycznej, które mogły być „obsługiwane” przez pojedynczych odbiorców, partycypacyjna sztuka działania była zawsze wykonywana wspólnie przez artystów i publiczność (najmniejszy występujący tu układ to pojedynczy artysta i także odbiorca). Właśnie z połączenia trzech wskazanych właściwości: niematerialności i wydarzeniowości dzieła, aktywności twórczej odbiorców oraz kolektywizacji procesów wykonywania dzieła, uformował się *p a r t y c y p a c y j n y n u r t s z t u k i d z i a ł a n i a*, a z niego ukształtowała się następnie specyficzna, wyrastająca z tradycji sztuki działania matryca twórczości interaktywnej. O ile bowiem partycypacyjna sztuka kinetyczna stanowi bezpośrednio zaplecze przede wszystkim dla interaktywnych prac wykorzystujących przedmiotowo uformowane interfejsy i dostępnych w zasadzie dla interakcji jednego tylko użytkownika w danym czasie, tak partycypacyjna sztuka działania prowadzi przede wszystkim do rozwoju interaktywnych *performance’ów* wykonywanych przez publiczność, przybierających często postać interaktywnych *environments*, w których ruch i zachowania wielu uczestników, monitorowane przez kamery bądź system sensorów, spełniają funkcję układu wejścia interfejsu i sterują wykonaniem dzieła-wydarzenia – za przykład może posłużyć



21a.
Miroslaw Rogala, *Lovers Leap*, 1995

Lovers Leap (1995) Miroslawa Rogali (il. 21). Wiele późniejszych przykładów sztuki interaktywnej, także tych wykorzystujących zaawansowane technologie cyfrowe, ma swoje korzenie właśnie w partycypacyjnej sztuce działania, aczkolwiek należy tu też dodać, że technologie

21b.
Miroslaw Rogala, *Lovers Leap*, 1995. Diagram





owe w bardzo wielu wypadkach czynią całkowicie zbędną rzeczywistą obecność artystów we wspólnocie wykonawców powołujących w bezpośrednim, zespołowym działaniu dzieło do istnienia i kierujących jego rozwojem. Artyści są tam bowiem wyręczani przez reprezentujące ich w procesualnej strukturze wydarzenia oprogramowanie komputerowe, sterujące zachowaniem publiczności lub wyznaczające – przy wsparciu hardware’u i innych składników dyspozytywu (pojęcie to w odniesieniu do sztuki interaktywnej charakteryzuję w następnym rozdziale) – rami jej aktywności, albo też są zastępowani przez wykreowane przez nich wirtualne postaci, które zamiast nich stają się partnerami aktywnych odbiorców, biorąc wraz z nimi udział w aktywnościach stanowiących dzieło-wydarzenie.

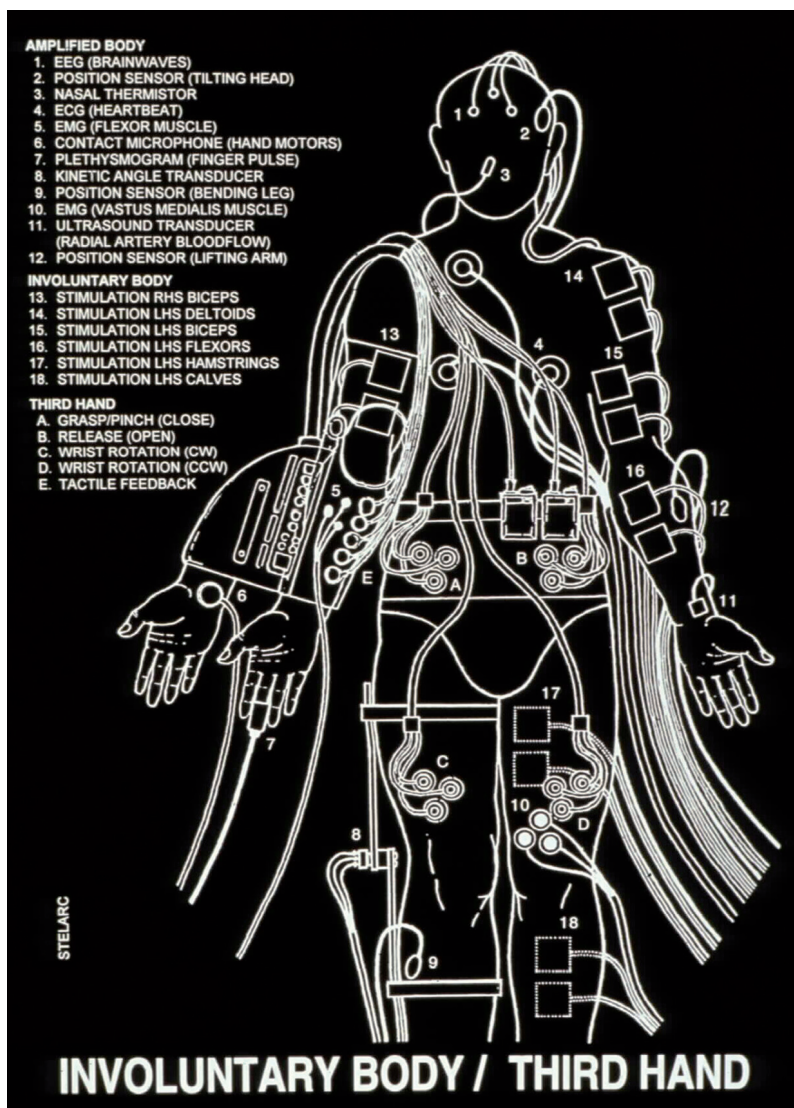
Autonomiczny nurt sztuki działania, mimo że nie prowadził bezpośrednio w stronę sztuki interaktywnej, wyłonił jednak z siebie zjawiska, które przeobrażając się w zgodzie z własną logiką, także dotarły w swym rozwoju do kręgu interaktywnej twórczości (można zastanawiać się przy tej okazji, w jakim stopniu właściwości sztuki działania *en globe* promowały ten kierunek transformacji). Znakomity tego przykład stanowi twórczość australijskiego artysty Stelarca. Piszę o niej więcej w innym miejscu (Kluszczyński, 2001), więc tu chciałbym jedynie zwrócić uwagę na wybrane aspekty działań tego artysty, które egzemplifikują



22.
Stelarc, *Spin Suspension*,
Artspace, Nishinomiya,
1987. *Performance*. Fot.
Helmut Steinhauser

i zarazem uwidaczniają wspomnianą indywidualną logikę przeobrażeń autonomicznej *performance art* w interaktywną formę sztuki.

Stelarc zainicjował już w latach 70. ubiegłego wieku kilka charakterystycznych dla swej sztuki tendencji performatywnych. Wszystkie one skupione były w różny sposób na ciele, badały jego ograniczenia i możliwości, studiowały perspektywy jego rozwoju, potencjalnego wzmocnienia, transformacji czy wreszcie porzucenia jako formy przestarzałej i zbędnej. W ramach takich działań Stelarc zaczął wykonywać, poczynając od roku 1970, akcje polegające na wzmacnianiu różnych funkcji jego ciała i eksterioryzacji efektów ich wystąpienia (amplifikacja dźwięku tworzonego przez obieg krwi w naczyniach krwionośnych bądź tworzonego przez ruch części ciała, zapisów EEG czy EKG). W roku 1976 rozpoczął serię *performance'ów* polegających na zawieszaniu swego ciała na linkach z haczykami zaczepionymi w jego skórze (il. 22), uwydatniając w ten sposób nieokreśloność granic ciała wyznaczanych właśnie przez powierzchnię skóry. Równolegle, w tym samym roku, podjął projekt z Trzecią Ręką – swoistą inteligentną protezą, dzięki której wykonywał później rozmaite działania, manipulując nią za pomocą funkcji własnego ciała, a więc adaptując ją jako naturalny jego element (il. 23). Wszystkie te *performance'y* problematyzowały granice ciała, budując różne formy jego przekroczenia i tworząc perspektywę jego powiązania z bytami wobec niego zewnętrznymi (il. 24). W połowie lat 90. Stelarc rozpoczął serię *performance'ów*, które przetworzyły wcześniej eksponowaną



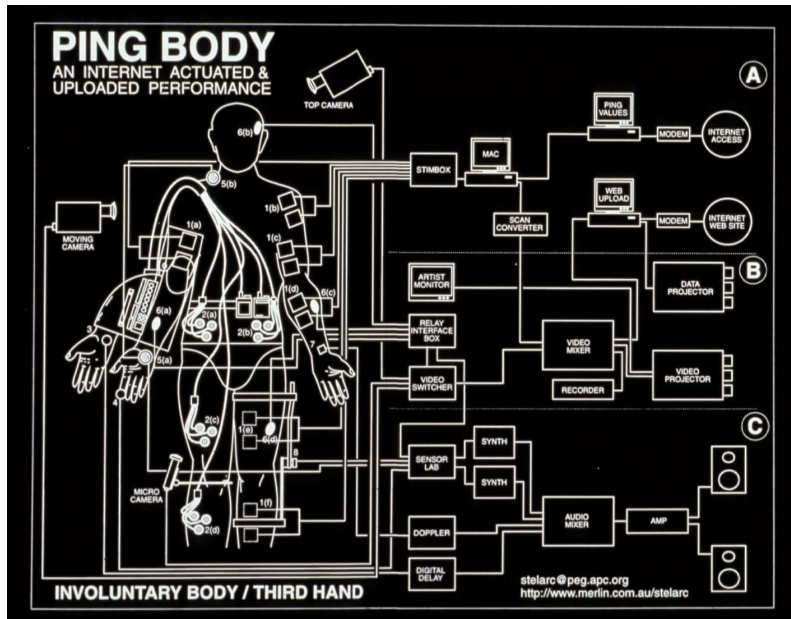
potencjalność wykroczenia poza ciało w rzeczywistość immersji w interaktywne sieci, w których indywidualne ciało okazywało się jedynie jednostkowym węzłem. W 1995 roku skonstruował interfejs ekranowy pozwalający widzom zdalnie manipulować jego ciałem i rozpoczął cykl *performance'ów Ping Body* (il. 25), stwarzających publiczności możliwość aktywowania poprzez internet zachowań jego ciała. W *performance'ach* łączących projekt Trzeciej Ręki z projektem zakładającym możliwości

23.
Stelarc, *Involutary Body/ Third Hand*, Yokohama. Melbourne, 1993

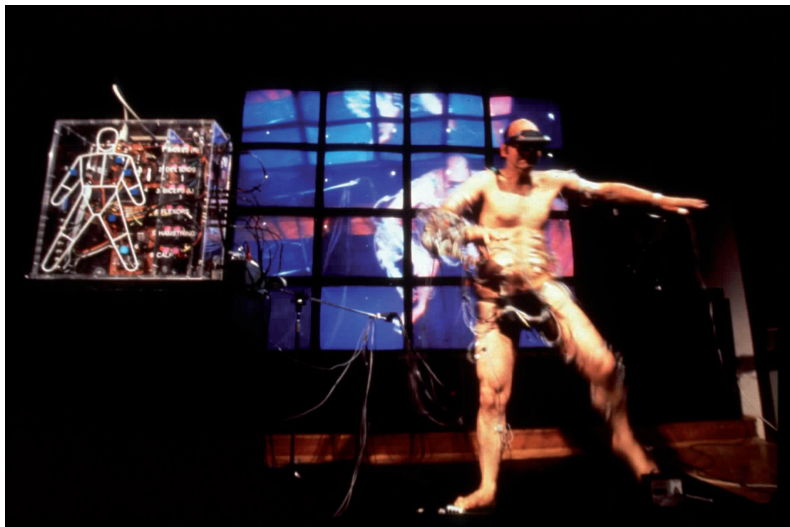


24.
Stelarc, *Evolution*,
Maki Gallery, Tokio,
1982. *Performance*.
Fot. Keisuke Oki

zewnętrznego wpływania na jego ciało Stelarc osiąga paradoksalny efekt, w ramach którego czynności jego naturalnych członków stymulowanych telematycznie odbywają się poza kontrolą jego świadomości, zarządzane telematycznie przez odbiorców-internautów, podczas gdy działania wykonywane przez podłączoną do jego ciała protezę zachodzą pod jego całkowitą kontrolą. Granice pomiędzy wewnętrżnością i naturalnością ciała a zewnętrżnością i technologicznością protezy ulegają w ten sposób całkowitemu zatarciu. Zarazem, poprzez włączenie odbiorców w proces kształtowania swoich zachowań, Stelarc wprowadził swoje działania performatywne w orbitę sztuki interaktywnej (il. 26). Jak sam wyjaśniał w komentarzach do swoich działań, kształtował w ten sposób wizję cyborga nie w postaci pojedynczej istoty zespalającej w sobie organiczne elementy biologiczne i składniki cybernetyczne, lecz ujętą w formę sieci łączącej w interaktywnym porządku wiele jednostek powiązanych w swych działaniach przez łącza informatyczne i tworzących w ten sposób globalny, otwarty system cyborgiczny. Ta transformacja autonomicznego ciała (i autonomicznego *performance'u*) w ciało usieciowione (i *performance* interaktywny) odbywała się w kontekście teorii uznających w ślad za Marshalllem McLuhanem nowo medialne systemy komunikacyjne za ekstensje ludzkiego systemu nerwowego, za jego przedłużenie w globalnym świecie wielowymiarowych



25.
Stelarc, *Ping Body: An Internet Actuated Performance*, Digital Aesthetics, Artspace, Sydney, 10 kwietnia 1996. Diagram Stelarc i Merlin



26.
Stelarc, *Split Body: Voltage In/Voltage Out*, Galeria Kapelica, Lublana, Słowenia, 12 czerwca 1996. Performance. Fot. Igor Andjelic

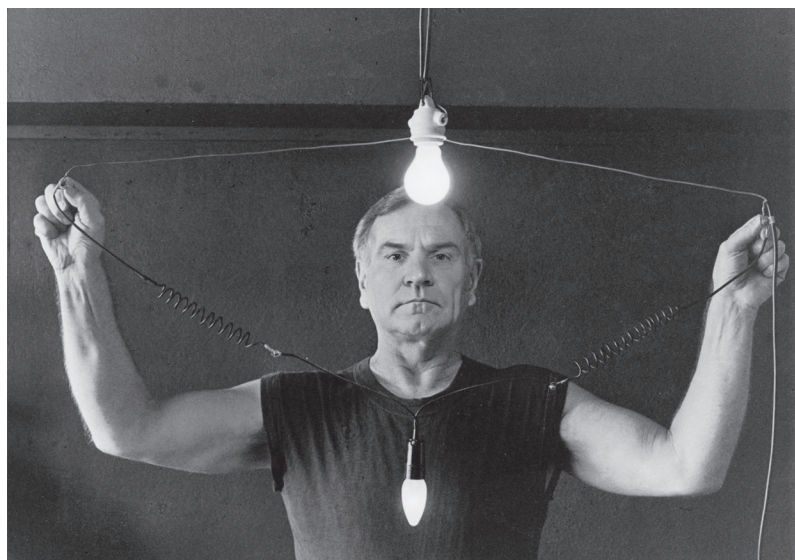
interakcji zapośredniczanych przez cyfrowe technologie informacyjno-komunikacyjne.

Nie zająłem się dotąd bliżej zagadnieniem relacji pomiędzy artystą czy artystami a publicznością, współpracującymi ze sobą w obrębie wykonywanego działania artystycznego. Relacje te są oczywiście każdorazowo wyznaczone przez koncepcję realizowanego dzieła-wydarzenia. Pomimo stwierdzonej wcześniej płynności, nieokreśloności granic pomiędzy zakresami poszczególnych nurtów sztuki działania można jednak podjąć próbę wyróżnienia w nich dwóch typów koncepcji kształtowania wydarzenia artystycznego i znaleźć przy tej okazji sposób na zróżnicowanie niektórych przynajmniej nurtów w obrębie tej odmiany sztuki. Zabieg taki nie może być przeprowadzony w obrębie wszystkich zjawisk z kręgu sztuki działania, lecz jedynie pośród tych działań artystycznych, które zakładają aktywny udział publiczności w swym przebiegu, a więc tych, które należą do wyodrębnionej wyżej partycypacyjnej odmiany sztuki działania. Podział ten bowiem wyodrębnia i przeciwstawia sobie wydarzenia artystyczne właśnie ze względu na sposób usytuowania w nich artyści (bądź artystów) wobec uczestniczącej w tych wydarzeniach publiczności, co oznacza zarazem przeciwstawienie określonych przez ów sposób usytuowania reguł uczestnictwa w dziele-wydarzeniu. Zapowiedziana możliwość zróżnicowania niektórych nurtów sztuki działania dotyczy bezpośrednio *happeningu* i *performance art* (ale wyłącznie, jak już zaznaczyłem, w ich odmianie partycypacyjnej), gdyż przeciwstawiane teraz strategii uczestnictwa można zarazem potraktować jako wyróżniki tych dwóch nurtów sztuki działania, a tym samym jako ich deskryptywne właściwości.

Al Hansen, w przywoływanej już wcześniej książce, proponuje następujące rozumienie pojęcia *happening* (zwracając również przy tym uwagę na jego podobieństwo z ekspresjonizmem abstrakcyjnym w malarstwie, czyli na odrzucenie przez niego funkcji przedstawiającej): „*Happening* jest kolażem sytuacji i wydarzeń zachodzących w określonym czasie i przestrzeni” (Hansen, 1965: 24). Akceptując taką definicję *happeningu* (a sądzę, że całkowicie zasługuje ona na przyjęcie, przy czym akceptacja ta nie musi wykluczać jej przydatności przy określaniu innych także nurtów sztuki działania), nieuchronnie przyjmujemy zarazem determinowany przez nią ogólny zarys koncepcji, na mocy której publiczność uczestniczy w przebiegu *happeningu*. Owa koncepcja określa relacje odbiorców z artystami oraz formy obecności tych pierwszych w całym wydarzeniu. Charakter tej koncepcji sprawia, że udział publiczności jest

w jej ramach wyznaczany w sposób jedynie bardzo ogólny. Struktura kołażu jest bowiem w stanie wchłonąć wydarzenia nieprzewidziane i nieplanowane przez artystów, co sprzyja improwizacji i sprawia, że odbiorcy mają w efekcie bardzo dużą swobodę działania. Ramy wstępnie wyznaczające obszar ich aktywności mogą być przez nich samych modyfikowane w trakcie przebiegu *happeningu*. Wyobraźnia, inwencja i zdecydowanie w działaniu mogą w wielu wypadkach uczynić wkraczającą w pole wydarzeń publiczność elementem równoważnym przygotowanej aktywności artystów. Takie zrównanie pozycji obu stron może doprowadzić do zupełnego zniesienia jakichkolwiek między nimi różnic, oczywiście na planie wykonania *happeningu*, co ewentualnemu obserwatorowi może wręcz uniemożliwić określenie statusu poszczególnych uczestników wydarzenia. Al Hansen, na przykład, opisując przygotowany przez siebie *Hall Street Happening* zauważył, że „[w] wielu momentach podczas wykonania niełatwo było odróżnić wykonawców od publiczności, gdyż mieszała się oni wszyscy ze sobą w nadzwyczajny sposób” (Hansen, 1965: 12–13). Możemy więc uznać, że *happening* prowadził w swym przebiegu do zrównania pozycji artystów i publiczności, stwarzając obu stronom równe szanse w inicjowaniu wydarzeń i kierowaniu całego procesu w stronę różnych możliwych rozwiązań.

Inaczej rzecz się ma w wypadku partycypacyjnych *performance'ów*. Tutaj zauważamy na ogół dominującą pozycję artystów. To oni wyznaczają ramy, w których każda forma aktywności odbiorców wydaje się, jeśli nie wprost zaplanowana, to przynajmniej wyraźnie sprowokowana bądź wywołana. Yoko Ono, w przywoływanym już wcześniej *performansie Cut Piece* (Yamaichi Concert Hall, Kyoto, 1964; Carnegie Hall, Nowy Jork, 1965), umieszczając obok siebie nożyczki, zachęcała publiczność do dowolnego ich wykorzystania na swoim ubraniu, lecz owa dowolność była w wydarzeniu tym wyraźnie sproblematyzowana (eksploracja przemocy). Nie inaczej rzecz się miała w *performansie* Mariny Abramović *Rhythm* (Studio Morra, Naples, 1974), w ramach którego informacja przygotowana dla publiczności zachęcała ją do dowolnego użycia wobec artystki któregośkolwiek z przedmiotów (o bardzo różnej wymowie, jak róża i nóż) zgromadzonych przez nią w miejscu wydarzenia. W *performansie Imponderabilia* (1977) natomiast, umiejscawiając się nago w wąskim przejściu w bolońskiej Galleria Comunale d'Arte Moderna, Abramović z Ulayem stawiali w ten sposób publiczność przed koniecznością przeciskania się między ich ciałami. Wszystkie te prace mają określone zadanie: przekierować uwagę odbiorców-uczestników z samego wydarzenia na ich własne światy mentalne,



27.
Józef Robakowski,
Jestem elektryczny, 1992.
Performance

stwarzając każdemu i każdej z nich okazję do przemyślenia własnej tożsamości, a szczególnie własnego sposobu odnoszenia się do Innego. Przed podobnym, aczkolwiek inaczej sformatowanym (w porządku ironii lub gry) wyborem stawił później publiczność swego *performance'u* z 1992 roku *Jestem elektryczny* Józef Robakowski (il. 27). Z kolei Valie Export, w *performansie TAPP- und TASTKINO* (1968), po raz pierwszy wykonanym podczas festiwalu Junger Film 68 w Wiedniu, wystąpiła z pudełkową konstrukcją na obnażonym torsie i zachęcała publiczność do indywidualnego dotykania jej zasłoniętych kurtynką nagich piersi, patrząc w trakcie tego wydarzenia każdej z podejmujących wyzwanie osób prosto w oczy. *Performance*, oferując udział w skandalicznym, publicznym wydarzeniu, skłaniał uczestników do refleksyjnego odniesienia się do społecznych stereotypów oraz tabu dotyczących kobiecej seksualności (il. 28). Vito Acconci natomiast prowokował reakcje przypadkowych przechodniów na ulicach Nowego Jorku (*Following Piece*, 1969) bądź ludzi odwiedzających wystawę *Software*, przygotowaną przez Jacka Burnhama w nowojorskim Jewish Museum (*Proximity Piece*, 1970), podążając krok w krok za wybranymi kolejno osobami (niekiedy przez długie godziny) i naruszając w ten sposób brutalnie sferę ich prywatności (osoby te nie zdawały sobie zwykle sprawy z faktu, że stają się w ten sposób uczestnikami wydarzenia artystycznego). Wszystkie te przykłady, niektóre z nich zostały niedawno przypomniane



w ramach wystawy *The Art of Participation: 1950 to Now*, zorganizowanej przez Rudolfa Frielinga w San Francisco Museum of Modern Art (8 listopada 2008 – 8 lutego 2009), pokazują bardzo wyraźnie asymetryczną konstrukcję relacji pomiędzy artystami a publicznością, ujawniając przy tym zdecydowaną dominację tych pierwszych. Artysta zawsze występuje w *performansie* w roli *spiritus movens* wydarzenia, określa jego ramy i wyznacza kierunki rozwoju. Działania odbiorców natomiast, niezależnie od stopnia wykazywanej przez nich każdorazowo inwencji, ze względu na charakterystyczną spójność, koherencję *performance'u* (inaczej niż w wypadku kolażowej formy *happeningu*), są jedynie odegraniem przewidzianych dla nich ról (choć oczywiście ich interpretacja należy całkowicie do sfery odbiorców). Nie dochodzi tu również do wskazywanego w *happeningu* wymieszania i zrównania statusu artystów i publiczności. Pozycja performerów jest wyraźna i zawsze odróżnialna od pozycji widza.

Wyodrębnione wyżej i przeciwstawione sobie dwie skrajnie odmienne koncepcje określające reguły uczestnictwa publiczności w partycypacyjnej sztuce działania przypisałem odpowiednio *happeningowi* i *performance art*, czyniąc z nich w ten sposób zarazem, analogicznie skrajne nurty tej dziedziny artystycznej. Propozycję tę można kwestionować, powołując się choćby na stwierdzoną przeze mnie samego płynność granic pomiędzy poszczególnymi nurtami sztuki działania i występowanie

28.
Valie Export, *Tapp und Tastkino*, 1968. Touch Cinema, Expanded Cinema, Street Film.
Fot. Werner Schulz

tych samych właściwości w dziełach przypisywanych do różnych nurtów. Nawet jednak w wypadku zaakceptowania tej krytyki, pozostaje niezakwestionowany fakt występowania w obrębie partycypacyjnej sztuki działania dwóch skrajnych, opisanych wyżej koncepcji aktywnego uczestnictwa w niej odbiorców, koncepcji nieprzypisanych wówczas do żadnych jej nurtów, lecz charakteryzujących całość obszaru tej sztuki i polaryzujących występujące tam postawy. Z podobnego typu przeciwstawieniem mamy do czynienia również na obszarze teoretycznej refleksji nad współczesną sztuką interaktywną. Przedstawię je wraz z propozycją jego przezwyciężenia (analogiczną zresztą do tej, którą można by zastosować także i w powyższym wypadku sztuki działania) w rozdziale czwartym tej książki, poświęconym teorii interaktywności i sztuki interaktywnej.

Od spektaklu do sztuki interaktywnej

Wspominałem wcześniej, że partycypacyjna sztuka działania prowadziła między innymi do wykształcenia się interaktywnych *environments*. Za etap pośredni w tym procesie (a zarazem bezpośredni fundament interaktywnych *environments*) możemy natomiast uznać formę, którą Richard Kostelanetz, analizując pogranicza wizualnych form performatywnych i teatru, określił mianem kinetycznego *environment* (Kostelanetz, 1968). Stanowi on jeden z czterech rodzajów tak zwanego przez Kostelanetza *teatru mieszanych środków* (*the theatre of mixed means*). Obok niego występuje tam czysty *happening*, *happening* sceniczny oraz *performance* sceniczny (Carlson, 2007: 161–162). Kostelanetz określił kinetyczny *environment* jako „ciągłe, z gruntu pozbawione końca, zamknięte pole wielosensorycznych działań, poprzez które widzowie mogą przechodzić własnym rytmem” (Carlson, 2007: 162). W opisie tym zwraca uwagę nacisk (zgodny zresztą z nazwą tej odmiany sztuki działania) położony na przestrzenny charakter tego odłamu *performance’u* oraz na jego sensoryczną multimodalność i wynikającą zeń multimedialność. Kiedy właściwości te zostały uzupełnione o zdolność środowiska do reagowania w różny sposób na zachowania odbiorców-uczestników wydarzenia, porzuciło ono formę kolażu sytuacji, przybierając w zamian postać interaktywnego *environment*, w którym uczestnicy mogli komunikować się ze sobą w technologicznie zapośredniczony sposób, bądź

też wchodzić w interakcje z samym środowiskiem. Obie te formy interakcji odnajdujemy w *responsive environments* Myrona W. Kruegera.

Tworzone w końcu lat 60. i w pierwszej połowie 70. przez Kruegera bądź z jego udziałem dzieła zasługują na uwagę i zainteresowanie nie tylko ze strony historyków sztuki interaktywnej, ale również badaczy sztuki współczesnej i – szczególnie – estetyków. W jego pierwszych realizacjach z wykorzystaniem *responsive environments*, systemów reagujących na zachowania odbiorców (będę je dalej określał jako reaktywne), nie tylko bowiem kształtował się jeden z ważniejszych paradygmatów interaktywności, ale przełamywały się również tradycyjne, estetyczne wzorce sztuki.

Reaktywne środowisko *Glowflow* (1969), nad którym Krueger współpracował z Danem Sandinem (artysta wizualny oraz wynalazca w dziedzinie systemów elektronicznych, w tamtym okresie znany jako konstruktor syntezy wizualnego; w przyszłości natomiast zyska sławę jako współautor projektu CAVE), oraz Jerryem Erdmanem i Richardem Venezskym, jest właśnie kapitalnym (bo zachodzącym w granicach pojedynczego dzieła) przykładem wspomnianego przełamania się wzorców estetycznych i zasad artystycznych. Dzieło to bowiem z jednej strony miało charakter spektaklu audiowizualnego, oczekującego na pełną skupienia, kontemplatywną postawę odbiorczą. Z drugiej natomiast, ze względu na użyte technologie reaktywne (komputer zasilany przez system czujników, konfigurujący w oparciu o dostarczone dane wspomniany spektakl audiowizualny), *Glowflow* był interaktywnym środowiskiem, pozostającym w interaktywnym dialogu z odbiorcami.

Ów reaktywny charakter realizacji właśnie, czyli jej potencjał interaktywny, okazał się jednak, jak relacjonował Krueger, źródłem ambiwalencji, z jaką do projektu odnosili się niektórzy z jego twórców. Po dyskusjach ostatecznie uznali, że interakcja w czasie rzeczywistym zakłóciłaby kontemplatywny charakter dzieła i zdecydowali się na ograniczenie interakcji oraz – przede wszystkim – usunięcie jej z pola świadomego doświadczenia odbiorców. Projekt został więc zmodyfikowany w taki sposób, że odbiorcy wpływali co prawda na przebieg artystycznego wydarzenia, ale nie byli w stanie dostrzec tego faktu ani też powiązać swoich działań z żadnym określonym jego składnikiem. Wykorzystano w tym celu, po pierwsze, fakt jednoczesnej interakcji z systemem wielu odbiorców, co zatarło w świadomości każdego/każdej z nich bezpośredniość związku (relacji przyczynowo-skutkowej) między własnym działaniem a reakcją środowiska. Po drugie, wykorzystano bezwładność

systemu/dyspozytywu, niespiesznie reagującego na dostarczony bodziec. Po trzecie wreszcie, dodatkowo spowolniono go na poziomie *software* (Krueger, 1991: 12–16). W rezultacie, odbiorcy, którzy faktycznie uruchamiali procesy stanowiące o audiowizualnym wymiarze realizacji, nie byli w stanie obserwować, doświadczyć i – w konsekwencji – uświadomić sobie tego faktu. Interakcja, w efekcie tego kompleksowego temporalnego rozsunienia wejścia i wyjścia systemu (działania i odpowiedzi), nie rozwijała się w czasie rzeczywistym, a cała realizacja przybrała kształt w pełni niemal autonomicznego spektaklu.

Glowflow okazał się terenem walki pomiędzy tradycyjną koncepcją sztuki, pragnącą dostarczyć publiczności spektakl zbudowany w pełnej zgodzie z ukształtowaną wcześniej (w trakcie tradycyjnie pojmowanego procesu twórczego) wizją jego struktury wizualnej, a koncepcją sztuki interaktywnej, w której proces twórczy poprzedzający doświadczenie dzieła posiada swoją kontynuację w procesie twórczego odbioru. Te potencjalne właściwości *Glowflow*, które ostatecznie odrzucili autorzy pracy – uświadamiana przez odbiorców natychmiastowa, zachodząca w czasie rzeczywistym odpowiedź systemu na ich działania i ufundowana na tym odczuciu świadomość zachodzącej interakcji – są bowiem podstawą doświadczenia sztuki interaktywnej. Ta ostatnia, zamiast kontemplacji spektaklu audiowizualnego proponowała udział w jego kreacji, co oznacza zarówno doświadczenie efektu owej kreacji, jak i samego procesu twórczego. Ten właśnie aspekt potencjalnego interaktywnego *Glowflow* – skierowanie uwagi na sam proces interakcji/komunikacji/kreacji wzbudzał szczególny sprzeciw niektórych spośród autorów. Uważali oni bowiem, że koncentracja na interaktywnych aspektach doświadczenia wprowadzi szum i zakłóci czystość doświadczenia estetycznego. Ostatecznie, jak ocenił rezultat pracy sam Krueger, przyjęta wizualna koncepcja ograniczyła potencjał interaktywny dzieła, w rezultacie czego *Glowflow*, zamiast stać się interaktywnym środowiskiem audiowizualnym sterowanym przez komputer, w ramach którego publiczność swym ruchem w przestrzeni wpływałaby na przebieg audiowizualnego spektaklu, odniósł sukces raczej jako kinetyczna rzeźba przestrzenna.

Wnioski, jakie Krueger wyniósł ze wspólnej pracy nad *Glowflow*, poprowadziły go następnie wprost w stronę sztuki interaktywnej. Uznał on bowiem, że interaktywność powinna znajdować się w centrum zainteresowania pracy, nacisk powinien być kładziony na relacje pomiędzy uczestnikami (*participants*), jak Krueger nazywa odbiorców swoich dzieł, a reaktywnym środowiskiem, a nie jedynie na procesy zachodzące

wśród samych uczestników. Ci ostatni powinni uzyskiwać w ramach doświadczenia artystycznego wiedzę o regułach, w oparciu o które system odpowiada na ich działania, system powinien oferować bogactwo relacji konceptualnych, a estetyczna ocena pracy powinna być uzależniona od jakości oferowanych interakcji.

W roku następnym Krueger przedstawił wykonany już samodzielnie interaktywny *environment* zatytułowany *Metaplay*. Łącząc (mieszając) w projekcji wideo oglądanej przez wkraczających w przestrzeń *environment* uczestników obrazy-wizerunki przedstawiające ich samych, rejestrowane na żywo, w czasie rzeczywistym przez kamerę, ze swoistym „żywym graffiti” rysowanym za pomocą pióra świetlnego bezpośrednio na ekranie komputera przez artystę ulokowanego w studiu mieszczącym się w oddalonym miejscu, Krueger stworzył możliwość interakcji, która z punktu widzenia uczestników zachodziła pomiędzy obrazami nich samych jako ich awatarów, a pojawiającymi się jakby samoistnie rysunkami komputerowymi. Patrząc z tej perspektywy, możemy powiedzieć, że Krueger wcielił w *Metaplay* założenia rozwijanego przez siebie programu artystycznego, włączając w to dążenie do uruchomienia interakcji pomiędzy uczestnikami a reaktywnym środowiskiem (a nie pomiędzy samymi uczestnikami). Jednak perspektywa uwolniona od optyki uczestnika pokazuje nieco inny obraz, dostrzegany również i przez samego Kruegera, który jak najbardziej słusznie określił *Metaplay* jako komputerowo wspomaganą interakcję interpersonalną (*human interaction*). Powinniśmy więc raczej uznać, że praca ta budowała zaplecze dla koncepcji sformułowanej później przez Gene’a Youngblooda, według której interakcja rozwija się wyłącznie między podmiotami ludzkimi. Youngblood określił dzieło interaktywne jako *conversational*, stwierdzając, że interakcja w sztuce to zachodząca za sprawą szeroko pojmowanej maszynerii (i w obrębie formowanego przez nią środowiska technologicznego) komunikacja pomiędzy artystą a odbiorcą. Youngblood przedstawił ten pogląd, rozwijany następnie przez Margaret Morse (Morse, 1993) podczas konferencji na temat interaktywnego wideo zatytułowanej „Continuity and Interruption”, która odbyła się w nowojorskim The Kitchen Center for Video and Music w styczniu 1988 roku (Weinbren, 1989: 15).

Odmienny charakter posiada kolejny reaktywny *environment* Kruegera – *Psychic Space* (1971). W wypadku tej realizacji mamy już do czynienia z tą formą interakcji, którą artysta uznał w swym projekcie za najważniejszą: z interakcją człowiek – reaktywne otoczenie. Działania uczestnika wywoływały natychmiastowe reakcje interaktywnego

środowiska, a strategia organizująca przebieg interakcji posiadała strukturę gry. Poruszając się w fizycznej przestrzeni, uczestnik manipulował w ten sposób swoim symbolem – awatarem; jego czy jej ruchy w przestrzeni galerii przekładały się na ruchy awatara w rzeczywistości wirtualnej (sam Krueger posługuje się terminem sztucznej rzeczywistości). Teleobecność stała się w efekcie bardzo ważnym składnikiem interaktywnego doświadczenia uczestnika. Równolegle, interaktywne środowisko funkcjonowało także jako instrument muzyczny, gdyż przemieszczanie się odbiorcy było źródłem generowanych dźwięków. Ruch w przestrzeni posiadał więc podwójny wymiar – pozwalał na działania w wirtualnym środowisku gry oraz na wykonywanie *performance'ów* sonorystycznych. Uzyskana w ten sposób złożoność interakcji współtworzyła w znacznym stopniu wartość dzieła.

Videoplace (1974–1975), ostatni z omawianych tu projektów Kruegera, łączy w pewien sposób doświadczenia odbiorców *Metaplay* oraz *Psychic Space*, albowiem buduje wirtualne miejsca spotkań, w których uczestnicy podejmują interakcje z innymi osobami (jak w *Metaplay*) bądź z samym środowiskiem (jak w *Psychic Space*). W wypadku tej pierwszej formy interakcji Krueger zrobił użytek z zaobserwowanego przez siebie faktu, że „ludzie mają poczucie własności wobec przedstawiających ich obrazów. Co przytrafia się obrazom, przytrafia się ludziom (...) Kiedy obraz innej osoby spotyka ich własny obraz, tworzy się nowy rodzaj sytuacji społecznej” (Krueger, 1991: 37). Skoro więc ludzie żywią analogiczne uczucia wobec swoich obrazów i swoich ciał, to kiedy widzą swoje obrazy wzajemnie skonfrontowane, podejmują interakcję tak samo, jak gdyby przebywali razem w tej samej przestrzeni realnej. Krueger wykorzystuje tę prawidłowość, programując okoliczności i możliwe formy tych spotkań. W przypadku drugiego typu interakcji oferowanych przez *Videoplace* – komunikacji z reaktywnym środowiskiem – Krueger przygotował programy licznych interakcji, które środowisko (jego system) mogło inicjować, lub na które mogło odpowiadać. W pierwszym wypadku dzieło stwarza uczestnikom okazję przeżycia telematycznego, czyli doznanie bycia w różnych przestrzeniach równocześnie. W drugim wypadku natomiast, dzieło otwiera przed nimi możliwość doświadczenia rzeczywistości poszerzonej (*Augmented Reality*). W realnej rzeczywistości uczestnicy napotykają bowiem obok przedmiotów i wydarzeń materialnych również poszerzające jej zakres i wzbogacające ją o nowe jakości obiekty wirtualne. Równoczesny kontakt z obydwoma wymiarami rzeczywistości nadaje doświadczeniu *Videoplace* hybrydyczny, wielowymiarowy charakter.

Nie bez powodu szczegółowo omówiłem pierwszy, wstępny okres aktywności artystycznej Myrona W. Kruegera (skądinąd najbardziej cenny w jego dorobku). W ciągu pięciu lat bowiem w jego twórczości bardzo wiele się wydarzyło: dokonano się przełamanie dotychczas dominujących schematów estetycznych, zastąpionych przez idee interaktywności, został ukształtowany zarys teorii sztuki interaktywnej, rzeczywistość poszerzona stała się środowiskiem twórczej pracy, gra uzyskała rangę strategii artystycznej, oraz pojawiły się wszystkie podstawowe formy sztuki interaktywnej wyrastającej z przeobrażeń sztuki działania: sztuka ufundowana na interakcji interpersonalnej, na interakcji z cyfrowym środowiskiem, oraz forma hybrydyczna, łącząca w sobie oba typy interakcji i proponująca w efekcie heterogeniczne, szczególnie złożone i wartościowe doświadczenie.

Rozwijająca się w kontekście sztuki działania koncepcja reaktywnego środowiska Myrona Kruegera jest jednym z najważniejszych źródeł współczesnej cyfrowej sztuki interaktywnej. Jego realizacje z początku lat 70. otworzyły perspektywę działania dla wielu artystów podejmujących po nim pracę w dziedzinie twórczości interaktywnej. Aż po dzień dzisiejszy liczne tworzone prace zachowują żywotne związki z kręgiem zagadnień określanym przez teoretyczne i estetyczne zasady *Augmented Reality* oraz interakcji telematycznej. Telewizyjne *performance'y* Douglasa Davisa (1974–1977) i instalacja performatywna Sanji Iveković *Inter Nos* (1977), o których będę pisał w dalszej części tego rozdziału, telematyczne prace Paula Sermona (1992–1999), instalacje projekcyjne Scotta Snibbe'a (2000–2005), czy też interaktywne *environments* Rafaela Lozano-Hemmera, jak na przykład *Body Movies* (2001), to tylko wybrane przykłady interaktywnych dzieł pozostających w znaczącym związku z problematyką zainicjowaną niegdyś przez Myrona Kruegera.

Od asamblażu do interaktywnego *environment*

Pojęcie instalacji odsyła do trzeciej z rozpatrywanych tu źródłowych dla twórczości interaktywnej dziedzin sztuki. Pojawiło się prawdopodobnie w latach 60. minionego wieku, podobnie jak większość pojęć z analizowanej uprzednio dziedziny sztuki działania. Zostało poprzedzone, jak zwykle w takiej sytuacji, przez liczne zjawiska artystyczne, dla których stało się *a posteriori* nazwą rodzajową. Pierwsze jego

użycia, i to niekiedy już wyspecjalizowane, odnoszące się do instalacji filmowej, zdołałem odnaleźć w tekstach z początków lat 70. (zob. np. Le Grice, 1972). Tak samo, jak zjawiska z kręgu sztuki działania, także i sztuka instalacji posiada swoich prekursorów w osobach wybitnych artystów z epoki historycznej awangardy, takich na przykład, jak Marcel Duchamp, Laszlo Moholy-Nagy czy Kurt Schwitters. Zanim jednak kategoria instalacji zadomowiła się w metajęzyku sztuki, funkcjonowały w nim już pojęcia odsyłające do fenomenów, które można uznać za graniczne bądź wręcz przynależne do szeroko rozumianego, zróżnicowanego pola sztuki instalacji. Każde z nich wnosi tam jednak charakterystyczne dla siebie aspekty semantyczne. Asamblaż, którego pojęcie zostało wprowadzone do użycia we wczesnych latach 50. przez Jeana Dubuffeta, jest trójwymiarowym obiektem pochodzącym z połączenia różnych składników, zwykle nie wykonywanych, lecz znalezionych czy „odkrytych” przez artystę. Można go uznać za swego rodzaju rozwinięcie koncepcji *ready made*. Ze sztuką instalacji asamblaż łączy charakter relacyjny, to znaczy fakt, że jego jakości i znaczenia są wytworem sieci relacji ustanawianych między połączonymi w nim w całość heterogenicznymi składnikami. Jest on zarazem formą przestrzenną, która nie anektuje, nie włącza do swojego terytorium ani nawet nie ustanawia znaczących relacji z miejscem, w którym została usytuowana. Miejsce to jest wyłącznie neutralnym środowiskiem jego ekspozycji. Asamblaż jest więc zjawiskiem autonomicznym, niedopuszczającym innych, niż jedynie mentalne, ingerencji w swoją strukturę. Inaczej rzecz się ma z wywodzącą się również z lat 50. sztuką *environment*, sztuką otwartego środowiska, która zaprasza odbiorców do fizycznego wkraczania w jej przestrzeń. Obecność w tworzonym przez nią każdorazowo miejscu jest niezbędnym składnikiem jej doświadczenia. *Environment* wydaje się bezpośrednim zapleczem sztuki instalacji, właśnie ze względu na jego fundamentalny związek z miejscem, w którym istnieje. Ów związek bowiem w początkowym okresie dziejów sztuki instalacji uważany był powszechnie za cechę definicyjną tej odmiany sztuki, a i obecnie, w niektórych koncepcjach, właściwość określana jako *site specific* jest postrzegana jako wyróżnik instalacji (zob. np. Guzek, 2007). *Environment* łączy sztukę instalacji z analizowaną uprzednio sztuką działania. Pierwsze użycia tej kategorii odwoływały się bowiem do fenomenów performatywnych, w takim też znaczeniu *environment* pojawił się w przywoływanej wcześniej typologii Kostelanetza (1968). Jego przestrzenny charakter pozwala jednak widzieć w nim również formę (bliską) instalacji. W kapitalny sposób połączenie obu tych aspektów, przestrzennego

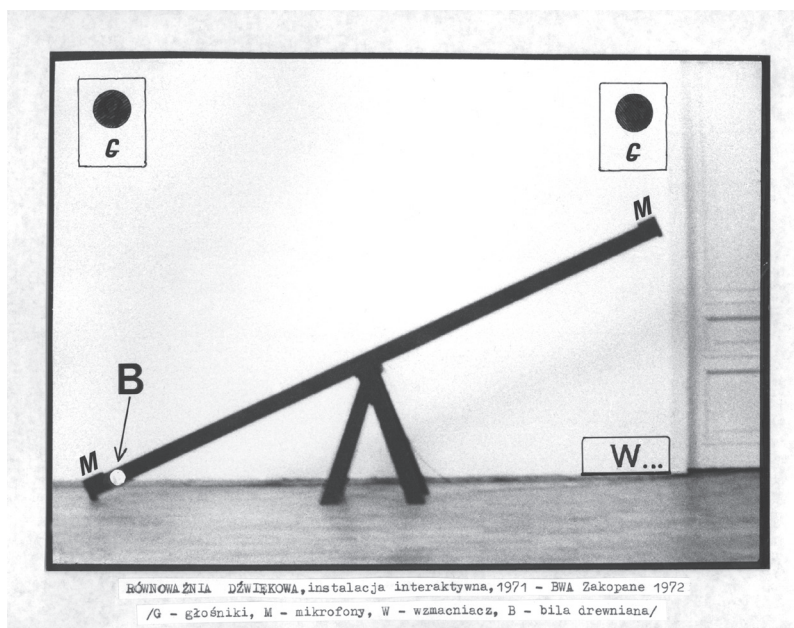
i performatywnego, prowadzące do ustanowienia przestrzeni interakcji, wystąpiło podczas wystawy grupy Zero-61 w toruńskiej starej kuźni w 1969 roku, kiedy widzowie poszukujący prezentacji dzieł fotograficznych odnaleźli w zamian obiekty do sfotografowania.

Ustanawiane przez *environment* pokrewieństwo między instalacją a sztuką działania wskazuje na obecność aspektu performatywnego także i w sztuce instalacji. Wydobywa bowiem na pierwszy plan dynamiczną relację pomiędzy instalacją a jej odbiorcą. Instalacja poddaje się wyłącznie aktywnym, indywidualizującym ją doświadczeniom odbiorczym. Już sama zmiana pozycji w przestrzeni wyznaczonej przez instalację może ustanowić nową perspektywę jej doświadczenia, co jest szczególnie wyraźnie zauważalne w instalacjach operujących światłem (liczne przykłady takich prac odnaleźć można na przykład w twórczości Keitha Sonnieria z lat 60. i 70., a w późniejszym okresie także u Jamesa Turrella). Natomiast biorąc pod uwagę fakt, że w wielu wypadkach odbiorca, wkraczając w przestrzeń instalacji, staje się zarazem jej składnikiem, to inicjowana w ten sposób zmiana całego układu może być wręcz postrzegana jako transformująca ingerencja w strukturę instalacji. W takiej sytuacji bowiem, odbiorca w trakcie doświadczenia pracy nieuchronnie przekształca jej fizyczną postać. Z tego to właśnie powodu za jedną z wyróżniających właściwości sztuki instalacji uznałem jej pro-interaktywność. I nie jest to bynajmniej skrajna interpretacja zaobserwowanego faktu. Można bowiem znaleźć również koncepcje, w ramach których instalacji jako takiej przypisuje się już, z tego samego właściwie powodu, cechę interaktywności (Morse, 1990). Wybierając jako atrybut sztuki instalacji pro-interaktywność, czynię tak w zasadzie jedynie dlatego, że właściwość ta, posiadając status cechy rodzajowej, z założenia musi dotyczyć wszystkich instalacji, także i tych o bardzo znikomym wymiarze interaktywności. Wybór, jakiego dokonałem, nie wyklucza jednak możliwości równoległego uznawania licznych instalacji za dzieła należące do kręgu sztuki interaktywnej. Obie te interpretacje (moją i proponowaną przez Margaret Morse) łączy bowiem przekonanie, że sztuka instalacji jest w istotny sposób powiązana z procesem kształtowania się sztuki interaktywnej, że część historii interaktywnej twórczości rozgrywa się na terytorium uznawanym za domenę sztuki instalacji. Nie bez przyczyny tak wiele późniejszych dzieł interaktywnych, ulokowanych na cyfrowej platformie komputerowej, przybrało właśnie postać instalacji. W tej konstrukcji artystycznej bowiem, twórcy sztuki interaktywnej dostrzegli sprzyjające, wspomagające ich działalność właściwości.

Sztuką instalacji oraz jej związkami z nowymi mediami zajmowałem się bardzo szczegółowo w innym miejscu (Kluszczyński, 1999: 101–132). Tam też chciałbym odesłać tych czytelników niniejszej książki, którzy są szczególnie zainteresowani tym właśnie zespołem problemów. Tutaj natomiast, w dalszej części tego rozdziału, zamierzam podjąć jedynie zagadnienia bezpośrednio związane z problematyką znaczenia i roli sztuki instalacji dla dziejów sztuki interaktywnej, które nie znalazły dla siebie miejsca w poprzednim opracowaniu. Będę też sięgał niekiedy po pożyteczne lub niezbędne w obecnym dyskursie konkluzje niegdysiejszych analiz. I w takim właśnie trybie dodam w tym miejscu, że obok wskazanej wyżej pro-interaktywności, sztukę instalacji w moim ujęciu charakteryzuje następujący zestaw atrybutów: relacyjność, intermedialność, efemeryczność, prezentyzm i semantyczność (Kluszczyński, 1999: 103–106). Ścisły związek z miejscem natomiast, czyli wspomniana już wcześniej definicyjna właściwość instalacji z jej pierwszego okresu, w moim przekonaniu stała się w toku jej historii, zwłaszcza pod wpływem rozwoju instalacji medialnych, wyróżnikiem już tylko jednej z jej odmian.

Nie tylko pro-interaktywność, ale także pozostałe wskazane wyżej cechy instalacji odgrywają istotną rolę w procesie ciężenia instalacji ku sztuce interaktywnej. Relacyjność, na przykład, nie tylko uruchamia sieci interaktywnej komunikacji między poszczególnymi składnikami pracy, ale zważywszy na opisany wyżej proces wpisywania odbiorców w strukturę instalacji, ich także włącza w dynamiczny układ swego rodzaju interaktywnych odniesień. Efemeryczność z kolei, wspomaga charakterystyczną dla sztuki instalacji wydarzeniowość, tworzoną już (z zasadniczych powodów) przez inną jej właściwość, w tym kontekście najważniejszą, czyli pro-interaktywność. Prezentyzm, odrzucając ideę reprezentacji, czyni przestrzeń instalacji jedynym obiektem doświadczenia, zachęcając publiczność do zanurzenia się w niej i zajęcia wyłącznie rozwijającymi się w jej ramach relacjami czy wydarzeniami, wspomagając przy tym również cechę pro-interaktywności. Natomiast semantyczność, przenosząc istotny wymiar instalacji w przestrzeń mentalną, czyni ją w ten sposób w jeszcze większym stopniu wytworem jej odbiorców.

W świecie sztuki instalacji odnajdujemy także prace, które angażują aktywność odbiorców w stopniu bardziej zaawansowanym, niż dotąd opisywane, na przykład uruchamiając u nich procesy decyzyjne, pozwalając im manualnie przekształcać dzieło. Za przykład takiej instalacji może posłużyć *Fluorescent Room* (1970) przywoływanego już wcześniej



Keitha Sonniera. W pracy tej widzowie mogli przeobrażać przestrzeń instalacji, re-aranżując przy tym i przemieszczając rozsypany w niej fluorescencyjny proszek, co zważywszy na fakt, że przestrzeń ta była oświetlona ultrafioletem, przynosiło w efekcie znaczące zmiany w sposobie jej doświadczania. Także i inne instalacje Sonniera angażowały odbiorców poprzez aktywizację ich zmysłu dotyku. Jego *environments* przybierały często postać środowisk przekształcanych przez zanurzających się w nich widzów, którzy budowali w ten sposób światy swych indywidualnych doświadczeń. W jeszcze inny sposób natomiast aktywizowała publiczność instalacja *Równoważnia dźwiękowa* (1971), stworzona w środowisku neoawangardowej grupy Warsztat Formy Filmowej (Kluszczyński, 2000) przez Józefa Robakowskiego. Wymagała ona bowiem aktywności odbiorców, swego rodzaju *performance'u* wykonawczego, dla rozwinięcia i ukazania pełnego spektrum swych właściwości (il. 29). Można by ją wręcz uznać za swoisty rekwizyt, instrument służący publiczności do wykonania oczekiwanego od niej *performance'u*. I ten *performance* dopiero, w rozważanej teraz perspektywie, mógłby zostać uznany za właściwe dzieło-wydarzenie.

Analiza powyższych przykładów wyraziście przypomina nie tylko o bliskości, ale wręcz o przenikaniu się domen trzech analizowanych

29.
Józef Robakowski,
Równoważnia dźwiękowa,
1971. Instalacja

z 1971), jak również jego *Instalację powietrzną* (1972), moglibyśmy zakwalifikować zarówno do sfery instalacji, jak i do dziedziny sztuki kinetycznej. Natomiast ich rzeczywiście wykorzystywany bądź potencjalny charakter performatywny pozwala zobaczyć w nich również zjawiska z kręgu sztuki interaktywnej.

Zaobserwowane związki pomiędzy wszystkimi trzema dyscyplinami sztuki przywołanymi w dotychczasowych rozważaniach, źródłowymi dla rozwoju twórczości interaktywnej, ukazując wielowymiarowość obszaru jej narodzin, potwierdzają i wyjaśniają zarazem sformułowaną przeze mnie we wstępie do niniejszego rozdziału tezę o nieliniarnym, wielopoziomowym, wielokierunkowym i rizomatycznym kształcie historii sztuki interaktywnej. Teza ta znajduje również swoje potwierdzenie w sposobie układania się dziejów tendencji performatywnych w sztuce instalacji. Wyłoniły się one w drugiej połowie lat 60. Rozwijały się dynamicznie i wielorako w latach 70., aby w kolejnej dekadzie nieoczekiwanie ustąpić miejsca instalacjom muzealnym, rezygnującym z dalszego intensyfikowania czynników performatywnych, jak również z projektowania rzeczywistych ingerencji odbiorców w strukturę dzieła. Tendencje performatywne niezakłócenie rozwijały się natomiast w tym okresie w rozbudowanej już dziedzinie sztuki mediów elektronicznych oraz przenosiły się stopniowo do usamodzielniającej się powoli domeny sztuki interaktywnej, oddzielającej się i wyodrębniającej swoje terytorium z dotychczasowych obszarów swego rozwoju.

Dalsza ewolucja sztuki instalacji w kierunku sztuki interaktywnej dokonywała się już za sprawą coraz szerszego wprowadzania w jej obręb technologii medialnych. Proces ukształtowania się instalacji filmowych oraz przede wszystkim wideoinstalacji, zapoczątkowany jeszcze w latach 60., nabrał dynamiki w następnej dekadzie, a w jej połowie był już bardzo wyraźnie obecny także i w refleksji teoretycznej. O *video environment* pisała Lizzie Borden (1975), a o instalacji wideo między innymi Wulf Herzogenrath (1976), David Hall (1976), Stuart Marshall (1976) i Peter Frank (1976). Warto też przypomnieć, że pierwsza z przywołanych wyżej autorek – Lizzie Borden, rozważała w swoim artykule historię instalacji wideo w latach 1965–1975, co wskazuje nie tylko na ukształtowaną świadomość teoretyczną dotyczącą instalacji wideo, ale również na nie mniejszą świadomość jej historii. Dalszy rozwój technologii elektronicznych poprowadził sztukę instalacji w świat interaktywności, czyniąc ją na długi okres podstawowym środkiem wyrazowym sztuki interaktywnej. Ale jest to już zagadnienie należące do kolejnej części tego rozdziału.

Media elektroniczne: od wideo do sztucznej inteligencji

W zakończeniu poprzedniej części tego rozdziału zwracałem uwagę na silne związki wiążące ze sobą wszystkie trzy analizowane dotąd dyscypliny artystyczne, na których obszarach kształtowały się tendencje interaktywne. W jeszcze większym stopniu obserwacja ta dotyczy czwartej z omawianych tu formacji artystycznych – sztuki mediów elektronicznych i jej związków z trzema pozostałymi domenami twórczymi. Związki te biorą się oczywiście z faktu, że w znacznej części terytorium sztuki mediów elektronicznych pokrywa się z ich obszarami. Sztuka elektroniczna swoją tożsamość czerpie z technologicznego fundamentu, na którym się kształtuje. Na fundamencie tym jednak, obok form nowych, dotąd w ogóle niewystępujących w świecie sztuki, jak na przykład sztuka cybernetyczna i laserowa, doskonale odnalazły się również liczne inne dyscypliny, istniejące już wcześniej, dla których platforma elektroniczna wyznaczała nową perspektywę w ich dotychczasowej historii, otwierając tym samym jej nowy rozdział. A już szczególnie dobrze odnalazły się w tym kontekście najnowsze nurty artystyczne o skłonnościach transgresyjnych: intermedialnych czy multimedialnych, które w technologiach elektronicznych odnalazły możliwość dalszej ekspansji transmedialnej. W stopniu szczególnym dotyczy to właśnie rozważanych uprzednio dyscyplin artystycznych: sztuki instalacji, działania oraz kinetycznej. Technologie elektroniczne stały się w wielkim stopniu odpowiedzialne za transformacje zachodzące na tych obszarach i za ich dynamiczny rozwój. Szczególnie interesujące efekty ich zastosowania w odniesieniu do sztuki kinetycznej możemy obserwować na przykład w pracach artystów ze szkoły kazańskiej, z Bułatem Galejewem na czele. Również bardzo wielu artystów z kręgu sztuk performatywnych skorzystało z narzędzi elektronicznych, aby nadać nowy wyraz dziedzinom, w których działają (Kozel, 2007). Dotyczy to w jednakowym stopniu twórców pracujących w kręgach bliższych tradycyjnemu teatrowi, jak na przykład The Wooster Group, jak i przedstawicieli sztuki *performance* (Dixon, 2007). Wśród tych ostatnich niezwykle interesujące egzemplifikacje możemy odnaleźć w twórczości przywoływanego już uprzednio Stelarcza (il. 31) czy też w pracach Chica MacMurtrie (mieszczących się na pograniczach *performance'u* i sztuki robotycznej). W największym chyba jednak stopniu przeobrażenia wywołane przez nowe technologie elektroniczne dotknęły sztuki instalacji. Systematycznie



pogłębiały w niej wymiar performatywny i – co ważniejsze – coraz bardziej zdecydowanie kierowały ją w stronę interaktywności. Szczególnie wyraźnie tendencję tę można dostrzec w twórczości Nam June Paika, artysty, w którego dziełach spotykają się wszystkie analizowane tu wcześniej przeze mnie nurty sztuki partycypacyjnej.

Wystawa Nam June Paika *Exposition of Musik – Electronic Television*, przedstawiona w galerii Parnass w Wuppertalu w dniach 11–20 marca 1963 roku, była pierwszą galeryjną prezentacją sztuki wideo, a zarazem jednym z najwcześniejszych wydarzeń w historii sztuki mediów elektronicznych na świecie. W tym drugim kontekście nie był to już początek absolutny: w roku 1956 Nicolas Schöffer stworzył kinetyczną rzeźbę elektroniczną *CYSP I*, a w roku 1961 zrealizował swoje pierwsze dzieło z zastosowaniem luminoscope’u, czyli *Variations Luminodynamiques 1*. Jeszcze wcześniej, bo w roku 1955, technologie elektroniczne wykorzystywał w swych pracach Akira Kanayama z grupy Gutai (Kac, 2001). Wystawa Paika natomiast – co dla niniejszych rozważań jest szczególnie istotne – stanowi jeden z najważniejszych momentów

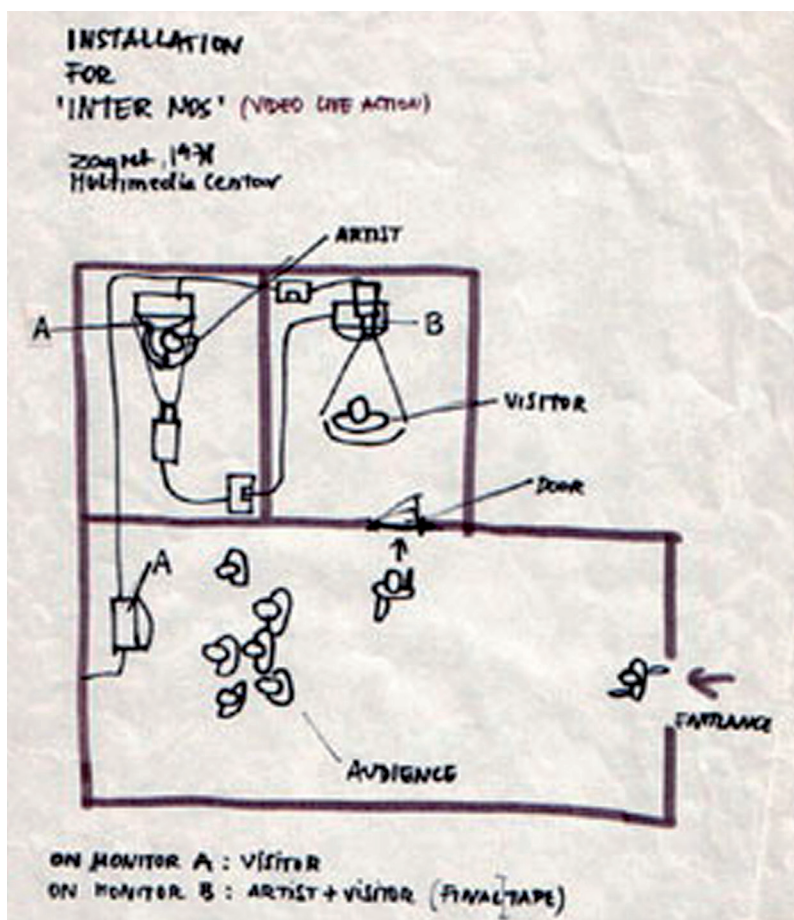
31.
Stelarc, *Exoskeleton*,
Cyborg Frictions,
Dampfzentrale, Bern,
1999. *Performance*.
Fot. Dominik Landwehr

w procesie wyłaniania się sztuki interaktywnej. W ramach tej wystawy bowiem Paik zaprezentował kilka prac inicjujących cykl *Participation TV*, rozwijany następnie przez szereg kolejnych lat i przedstawiany na licznych wystawach. W Wuppertalu reprezentowały go odbiorniki telewizyjne spreparowane w taki sposób, że można ich było używać jako instrumentów wizualnych bądź audiowizualnych. W kolejnych latach Paik zaangażował się również w pracę nad cyfrowymi syntezatorami obrazu, z których pierwszy ostatecznie zrealizował w 1969 roku we współpracy z japońskim inżynierem Shuya Abe, jako Paik-Abe Video Synthesizer. Instrument ten, używany przez Paika w celu realizacji jego własnych projektów, stał się zarazem jednym z prototypów przyszłych interfejsów wykorzystywanych w instalacjach interaktywnych przez ich odbiorców, pozwalających im tworzyć w czasie rzeczywistym audiowizualne spektakle (tak, jak się to dzieje na przykład w licznych dziełach japońskiego artysty Toshia Iwai). Należy jednak dodać, że nad podobnymi syntezatorami pracowało wówczas z powodzeniem bardzo wielu innych jeszcze artystów, jak na przykład Stephen Beck, wspomniany wcześniej Dan Sandin, Tom Sherman, Steina i Woody Vasulka, Yud Jalkut, Walker Wrigth, jak również wielu współpracujących z artystami naukowców i inżynierów, jak Don Buchla, Steve Rutt i Bill Etra, Jeff Schier, Eric Siegel.

Prace z cyklu *Participation TV*, wraz z szeregiem jego innych dzieł bezwzględnie wymagających zaangażowania publiczności, na przykład utwory z nurtu *Random Access Music*, uczyniły Nam June Paika jednym z prekursorów i zarazem inicjatorów sztuki interaktywnej. Należy w tym kontekście wspomnieć również, że był on jednym z pierwszych twórców (jeśli nie pierwszym w ogóle), wprowadzających w pole sztuki dzieło robota. Zdalnie kierowany K-456, stworzony przy pomocy Shuya Abe (1964), wystąpił w wielu *performance'ach*, między innymi *The First Catastrophe of the Twenty-First Century* (1982), w trakcie którego znalazł się pod kołami samochodu, a w rezultacie... trafił do muzeum.

Wiele powstających w latach 70. instalacji wideo angażowało publiczność w różnego rodzaju formy interakcji. Niektóre spośród nich już bardzo zdecydowanie przybierały postać wydarzeń rozgrywających się wyłącznie dzięki aktywności odbiorców. Szereg prac tego rodzaju zrealizował wówczas na przykład Dan Graham. Wiele z nich wykorzystywało systemy spowalniające czas, opóźniające moment, w którym obraz widza wkraczającego w przestrzeń instalacji, rejestrowany przez kontrolującą tę przestrzeń kamery, trafiał na ekrany monitorów. Technika

ta dołączyła do innej ulubionej metody Grahama – kształtowania iluzji przestrzennych i komplikacji narracyjnych za pomocą zwierciadeł. W najciekawszej chyba partycypacyjnej instalacji tego rodzaju: *Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay* z 1974 roku odbiorcy, przemieszczając się swobodnie w obrębie instalacji, oglądali swoje natychmiastowe odzwierciedlenia na powierzchni luster, opóźnione na ekranach monitorów, a dołączające do tamtych lustrzane odbicia obrazów z ekranów monitorów pozwalały im także oglądać równocześnie własne reprezentacje z różnych momentów czasowych. Te trzy formy przedstawień wyznaczały pole gry, w której ruch odbiorców-uczestników wyznaczał coraz to nowe konfiguracje obrazowe i sprawiał, że transformacje czasu stawały się funkcją dynamiki przestrzeni.



32.
Sanja Iveković, *Inter Nos*,
1978, schemat instalacji
wideo



33.
Sanja Iveković, *Inter Nos*,
1978. Instalacja wideo

Niezwykle interesującym przykładem realizacji wideo budującej płaszczyznę komunikacji interpersonalnej między widzami a publicznością jest natomiast instalacja chorwackiej artystki Sanji Iveković *Inter Nos* z 1977 roku. Autorka rezygnuje w tej pracy z estetyki formalnej, zastępując ją estetyką komunikacyjną i partycypacyjną zarazem. W przeciwieństwie do przywołanego wyżej dzieła Dana Grahama, które konfrontowało odbiorców z ich własnymi przedstawieniami, stwarzając im w rezultacie możliwość bardzo szczególnej, bo poddanej eksterioryzacji, komunikacji intrapersonalnej, Iveković, nadając swojej pracy formę instalacji wideo osadzonej na fundamencie sprzężenia zwrotnego, mogła zaoferować odbiorcom – swoim partnerom komunikacyjnym – możliwość rzeczywistego, zachodzącego w czasie realnym (choć oczywiście technologicznie zapośredniczonego) komunikowania interpersonalnego. Łącząc ze sobą kamery i monitory (il. 32) znajdujące się w oddzielnych przestrzeniach (kamera ulokowana w przestrzeni artystki została sprzęgnięta z monitorem w przestrzeni widza i *vice versa*) Sanja Iveković zmieniła ekrany monitorów w interfejsy interpersonalnej komunikacji, w instrumenty technologicznie zapośredniczonego kontaktu (il. 33).

Sztuka wideo jest na poziomie wykorzystywanej technologii tożsama z telewizją. Różni się od niej na poziomie instytucjonalnym. I chociaż historycznie rzecz ujmując, telewizja nie jest pierwszym technicznym medium komunikacyjnym, pojawiła się ona niemal sto lat po wynalezieniu telegrafu oraz fotografii, później niż telefon i radio, to jednak dopiero jej rozwój zaczął być postrzegany przez artystów jako potencjalny czynnik globalnej standaryzacji ikonosfery oraz głębokiej konwencjonalizacji praktyk komunikacyjnych. Dostrzegali oni zarazem liczne zasadnicze rozbieżności występujące pomiędzy technologicznie warunkowanymi możliwościami telewizji a jej faktycznie realizowaną, instytucjonalną postacią. Jeden zwłaszcza z nurtów sztuki wideo rozwijającej się w USA w latach 60. i 70., przybierający postać alternatywnej telewizji i proponujący różne, odmienne od jej popularnej postaci formy, od politycznie zaangażowanej, walczącej *guerrilla TV* po lokalną telewizję partycypacyjną, tworzoną przez widzów dla siebie samych, był właśnie odpowiedzią na wyzwanie ze strony masowej, zestandaryzowanej telewizji komercyjnej. Za przykład tego rodzaju działań telewizyjnych może posłużyć projekt Douglasa Davisa *Street Sentences* (1973), w ramach którego na taśmie wideo były nagrywane wypowiedzi przechodniów mówiących o ważnych dla nich sprawach. Telewizja tak ujmowana stawała się możliwością ekspresji dla tych, którzy przez instytucje telewizji komercyjnej, a nawet i publicznej, byli skazani na rolę jedynie konsumentów bądź odbiorców. W obrębie tego nurtu wideo rozwijały się również tendencje programowo zamierzające uczynić z telewizji medium sztuki. Telewizja była tam postrzegana nie jako neutralne medium komunikacyjne, w którym prezentuje się obok wielu innych także programy artystyczne, lecz jako medium sztuki, zgodnie z tytułem słynnej nowojorskiej wystawy *TV as Creative Medium*, pokazanej w 1969 roku w Howard Wise Gallery.

W całym tym złożonym i wewnętrznie zróżnicowanym nurcie wideo dostrzegam niezwykle interesującą formę powiązania performatywnych aspektów sztuki działania z technologią elektroniczną. Odbywało się to w sposób, który miał uczynić z ich połączenia nową, zintegrowaną na planie intermedialnym, formę sztuki partycypacyjnej.

Przywołany wcześniej Douglas Davis, jeden z najważniejszych przedstawicieli tego nurtu, od początku lat 70. realizował szereg performatywnych, telewizyjnych projektów artystycznych, które miały przeobrazić, w doświadczeniach odbiorców jego prac wideo, masowe medium telewizyjne w instrument komunikacji interpersonalnej (Kuspit, 1988).

Aby móc osiągnąć cel, Davis konsekwentnie dążył do prezentowania swoich taśm wideo nie w galeriach (co uważał za formę artystycznego kompromisu!), lecz w telewizji, na ogół kablowej. Pragnął w ten właśnie sposób przekształcić estetyczne doświadczenie dzieła sztuki w artystyczne doświadczenie kontaktu komunikacyjnego, przeobrażając zarazem przedmiotowy charakter artefaktu w procesualne wydarzenie. Podkreślał przy tym zawsze, że zwraca się do pojedynczego widza znajdującego się w jego czy jej własnej, prywatnej przestrzeni, usiłując zarazem w ten sposób przeobrazić ich doświadczenie percepcyjne w aktywny udział w wydarzeniu. Prace Davisa ukrywały swój gotowy, definitywnie ustalony i zamknięty charakter przygotowanej już uprzednio taśmy wideo, usiłując przybrać w doświadczeniu odbiorców postać żywej komunikacji. Davis zapraszał swoich widzów do zbliżenia się do ekranu telewizora w celu poczucia wzajemnej współobecności (*The Cologne Tapes*, 1974), do dotykania (ekranowych wizerunków) jego rąk (*The Austrian Tapes*, 1974) bądź stóp (*The Florence Tapes*, 1974), do wspólnego rysowania na ekranie (*The Caracas Tapes*, 1975). Inscenizował również telewizyjne działania performatywne, których efektem finalnym miało być przedarcie się przez barierę ekranu do świata widza (*Knocking: The Santa Clara Tapes*, 1973). 24 czerwca 1977 roku w ramach festiwalu 6. Documenta w Kassel Davis zrealizował *live performance* zatytułowany *The Last Nine Minutes*, transmitowany w systemie telewizji satelitarnej do ponad 25 krajów w Europie oraz Ameryce Północnej i Południowej, w którym ponownie dążył do ustanowienia bliskiego, zindywidualizowanego kontaktu z widzami. Wszystkie te prace – poprzez próby inscenizowania telematycznych form współdziałania w proponowanym wydarzeniu – usiłowały ustanowić w świecie zapośredniczonych doświadczeń medialnych nową postać kontaktu – spotkanie w przestrzeni wirtualnej. I chociaż ówczesna technologia telewizyjna oraz instytucjonalna organizacja medium telewizyjnego, w ramach której Davis organizował swoje działania artystyczne, pozbawiała go na ogół możliwości rzeczywistego wykorzystania sprzężenia zwrotnego, a tym bardziej rzeczywistej interakcji, takiej chociażby, jaką obserwowaliśmy w wypadku przywołanej wcześniej instalacji Sanji Iveković, to nadając owym spotkaniom charakter symboliczno-wyobraźniowy, artysta kierował uwagę odbiorców ku subiektywnym aspektom komunikowania telewizyjnego, podejmując równocześnie krytykę instytucji telewizyjnej. Prace wideo Douglasa Davisa były artystycznym użyciem medium telewizyjnego, akcentującym jego aspekt komunikacyjny. Demaskowały standardyzujący charakter instytucji telewizyjnej, dominację nadawców nad

odbiorcami, bezosobowy charakter komunikacji, ustanawiając w zamian tryb indywidualizującej komunikacji interpersonalnej, ustanawiającej możliwość telematycznego spotkania w telewizyjnej przestrzeni wirtualnej. Pozostając faktycznie w ramach telewizji działającej w porządku jednokierunkowej transmisji, Davis wyłamywał się z jej reżimu, proponując w swych telewizyjnych *performance'ach* partycypacyjnych wizję telewizji interaktywnej.

W obu charakteryzowanych wyżej projektach artystycznych – Davisa i Iveković – mamy do czynienia z traktowaniem sztuki nie jako aktywności prowadzącej ku powołaniu do istnienia przedmiotowo pojmowanych dzieł – artefaktów, lecz jako praktyki komunikacyjnej. Dzieło sztuki jest tworzone i doświadczane jako wydarzenie, proces komunikowania, ale nie jako komunikat. Jego zasadniczym rysem jest ramowy, a zarazem zindywidualizowany charakter, dążenie do stworzenia możliwości kontaktu między jednostkami. Rama jest tworzona przez artystę, natomiast indywidualizacja jest każdorazowo efektem partycypacyjnych zachowań odbiorców. W ten sposób medium wykorzystywane zwykle w sposób uprawniający do określania je mianem masowego (nie zwraca się przy tym aż nazbyt często uwagi na fakt, że to nie samo medium, lecz jedynie instytucja, w ramach której jest ono wykorzystywane, zasługuje na to określenie) staje się instrumentem komunikowania interpersonalnego. Takie użycie medium stwarza możliwość pozabawienia go mocy standaryzujących, uniformizujących, uwydatniając w zamian potencje jednoczące, energie kontaktu.

Pokrewny, choć należący do nieco innego paradygmatu komunikacyjnego charakter posiadają prace Nam June Paika tworzące wspólnie cykl *Sat Art* (sztuka satelitarna), zainicjowane w roku 1984 realizacją *Good Morning Mr. Orwell*. W projekcie tym każdorazowo uczestniczyli liczni, realizujący swoje prace w różnych miejscach globu artyści (z kręgów bliskich Paikowi udział wzięli między innymi Laurie Anderson, Joseph Beuys, John Cage, Merce Cunningham, Alan Ginsberg, Charlotte Moorman, Ben Vautier), których działania stawały się częścią telewizyjnych globalnych transmisji satelitarnych. Wcześniej, w 1977 roku, Paik wziął udział we wspomnianym już przeze mnie projekcie satelitarnym zrealizowanym w ramach festiwalu 6. Documenta w Kassel (razem z Douglasem Davisem i Josephem Beuyssem). Kolejne, po *Good Morning Mr. Orwell*, programy składające się na cykl *Sat Art* to *Good-Bye Kipling* (1986) oraz *Wrap Around the World* (1988).

O ile telewizyjne realizacje Douglasa Davisa w zamierzeniu łączyły indywidualne osoby, dokonując przy tym swego rodzaju hybrydyzacji

przestrzeni interpersonalnej i przeobrażając ją w ten sposób w przestrzeń transpersonalną, o tyle działania Nam June Paika lokowały się z kolei w przestrzeni transkulturowej (sama egzystencja Paika ma charakter transkulturowy: urodzony w Korei, wykształcony w Japonii i w Niemczech, mieszkający w Nowym Jorku, członek międzynarodowej grupy artystycznej Fluxus). Cykl *Sat Art* można uznać za projekt artystyczny podejmujący problematykę hybrydyzacji transkulturowej, przyjmujący postać efemerycznego dzieła procesualnego – transkulturowego wydarzenia. Zarejestrowanie transmisji na taśmie i późniejsze lokalne odtwarzanie nie udostępnia nam bynajmniej tego samego dzieła. Może ono bowiem zaistnieć jedynie w postaci globalnej transmisji satelitarnej. Sam Paik w dyskusji, która odbyła się w nowojorskim centrum artystycznym Kitchen w styczniu 1984 roku, przedstawił ten projekt jako krok w stronę telewizji interaktywnej (Paik, 1993).

Transkulturowy (a więc także ponadgraniczny i *sui generis* transpolityczny) charakter cyklu *Sat Art* był bardzo ważnym atrybutem dla Nam June Paika, może nawet ważniejszym, niż udział w nim indywidualnych artystów. Nie podzielał on bowiem bez zastrzeżeń, rozpowszechnionych w środowisku twórców sztuki alternatywnej poglądów, że instytucje telewizyjne jako takie są wyłącznie ideologicznymi narzędziami konsumeryzmu. W jego przekonaniu telewizja i jej programy uzyskują każdorazowo swoją wartość oraz znaczenie w określonym kontekście odbioru. Stanowisko takie poszerza w koncepcji Paika partycypacyjne spektrum doświadczenia telewizyjnego. Jest ono także wyrazem przekonania Paika o hybrydycznym charakterze nie tylko jego własnej twórczości, ale i wszelkiej audiowizualnej produkcji artystycznej o charakterze globalnym. W latach kolejnych Nam June Paik rozszerzył odniesienie tej postawy, obejmując nią również internet – globalne środowisko interaktywne.

Najbardziej zaawansowane formy użycia technologii elektronicznych w twórczości artystycznej przyjmowały w latach 60. i 70. postać sztuki cybernetycznej. Podważające ówczesne koncepcje estetyczne, wyrafinowane projekty robotów jako dzieł sztuki: wspomniany już wcześniej *K-456* Nam June Paika oraz *SAM* (Sound Activated Mobile, 1968), *Sensiter* (1969–1971) i *The Bandit* (1973) Edwarda Ihnatowicza zapoczątkowały jeden z ważniejszych nurtów sztuki interaktywnej. W nurcie tym odbiorcy napotykają w procesie interakcji swoiście inteligentnych partnerów – nowy typ maszyn, autonomicznych, ale zarazem i otwartych, zdolnych i chętnych do dialogu. Wyjątkowy charakter tego nurtu

wynika z faktu, że spotykają się tam, w obrębie tych samych dzieł, atrybuty bardzo rzadko do tego czasu koegzystujące: autonomia i partycypacyjność. Właściwości te w innych nurtach twórczych, na przykład w sztuce kinetycznej, występowały zawsze oddzielnie, jako cechy charakteryzujące dzieła różnego typu, należące do odmiennych tendencji. Tym razem jednak współpracują one ze sobą i wspomagają się w działaniu, gdyż partycypacyjność nie przeciwstawia się tu autonomii, lecz odnajduje w niej swój fundament oraz zarys logiki działania, natomiast autonomia wyraża swoją energię poprzez styl i charakter inicjowanych zachowań partycypacyjnych. Sztuka cybernetyczna od samego początku posiadała nie mniej hybrydyczny charakter, niż inne rozważane tu dyscypliny artystyczne i była też z nimi wyraźnie powiązana. Związek ten jest bardzo trwały, dotyczy w zasadzie dzieł powstających we wszystkich okresach dziejów sztuki cybernetycznej. Na przykład projekt Nicolasa Schöffera *Cybernetic Spatiodynamic Sculpture*, realizowany już w latach 50., możemy uznać za pomost między sztuką kinetyczną a cybernetyczną, podczas gdy prace Chica MacMurtriego i Stelarcza z lat 90. uwiadcniają z kolei związki pomiędzy twórczością cybernetyczną a sztuką *performance*.

To, co dla podjętych tu rozważań jest w sztuce cybernetycznej szczególnie ważne, wiąże się z jej granicznym charakterem. Okres czasowy, w którym zaczęła się ona rozwijać, i jej rozbudowane związki z innymi ówczesnymi progresywnymi tendencjami artystycznymi skłania do uznania w niej części obszaru zrewoltowanej neoawangardy, na którym obok wielu innych realizowanych projektów artystycznych były także przygotowywane fundamenty sztuki interaktywnej. Natomiast używane przez nią technologie, ścisłe związki z naukami informatycznymi oraz z wiedzą i umiejętnościami inżynierskimi, w powiązaniu z wykorzystywanymi w jej obrębie swstrategiami artystycznymi i proponowanymi typami doświadczeń, nakazują z kolei zobaczyć w niej ukształtowany już nurt sztuki interaktywnej. Łącząc w sobie właściwości ich obu, sztuka cybernetyczna jawi się więc jako terytorium, na którym dokonywały się swego rodzaju rytuały przejścia, wprowadzające publiczność w arkana nowej, partycypacyjnej formacji kulturowej.

Konceptualizm jako projekt sztuki interaktywnej

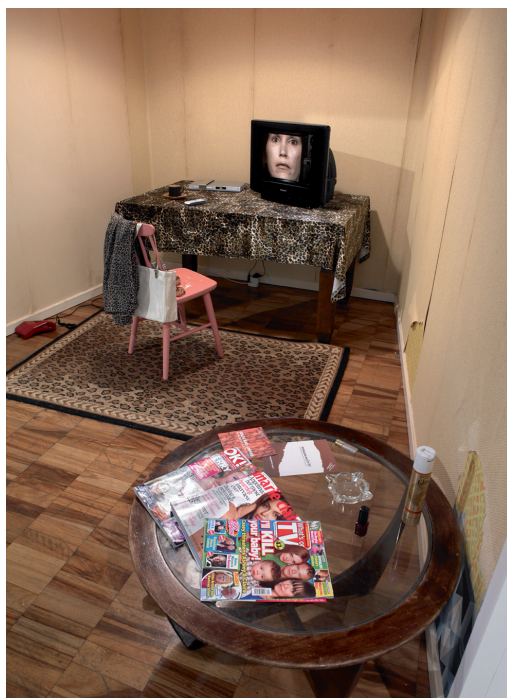
Jeżeli związki sztuki mediów elektronicznych z innymi rozważanymi tu nurtami sztuki wynikają z tego, że te ostatnie odnalazły w technologii elektronicznej swoje nowe instrumentarium i że w części ulokowały się na jej platformie, ulegając przy tym elektronicznej hybrydyzacji, to relacje z nimi sztuki konceptualnej mają bardziej złożony charakter. Po pierwsze, konceptualizm wyznaczał w moim przekonaniu generalną strukturę koncepcyjną wszystkich omawianych w tym rozdziale nurtów sztuki. Ich progresywny i zarazem alternatywny charakter nieuchronnie prowadził do problematyzacji licznych i zasadniczych aspektów pojęciowych świata sztuki, do podjęcia dyskursów na temat ich samych oraz sztuki *en globe*, co czyniło je w rezultacie nurtami o charakterze konceptualnym. Po drugie, odrzucenie bądź w znacznym stopniu problematyzowanie przez nie przedmiotowych wyznaczników dzieła sztuki i zastąpienie ich formami partycypacyjnymi, różnego rodzaju wydarzeniami, umieszcza je w samym centrum ruchu konceptualnego. Po trzecie wreszcie, w sztuce konceptualnej wyznaczona została zasadnicza opozycja pomiędzy materiałem przygotowanym i udostępnionym odbiorcom przez artystę a dziełem wykonanym w oparciu o ten materiał przez odbiorcę. Używam tu w odniesieniu do wytworu artysty określenia „materiał”, gdyż w kontekście sztuki konceptualnej nie ma on charakteru finalnego, ostatecznego dzieła, lecz raczej swoistego kontekstu dla pracy intelektualnej widza, w efekcie której dopiero powstaje dzieło konceptualne, posiadające status obiektu mentalnego. Wszystkie pozostałe, omawiane wcześniej w tym rozdziale neoawangardowe nurty sztuki, stanowiące źródłowe obszary twórczości interaktywnej, posiadają w większym bądź mniejszym stopniu tę samą właściwość, co czyni właśnie sztukę konceptualną ich pojęciowym fundamentem. Właściwość ta w różny sposób przejawia się w poszczególnych wypadkach, jednak zawsze charakteryzuje ją owo fundamentalne przeciwstawienie przygotowanego przez artystę produktu, środowiska czy scenariusza oraz wydarzenia wynikającego ze spotkania i użycia tego wytworu przez publiczność. I ta właściwość właśnie czyni z wszystkich pięciu scharakteryzowanych tu nurtów artystycznych źródłowe zaplecze dla sztuki interaktywnej, dla której opisane przeciwstawienie jest podstawowym, konstytutywnym atrybutem.

Tak, jak o sztuce instalacji, tak również i o sztuce konceptualnej pisałem już obszernie w innym miejscu, ze szczególnym zwróceniem

uwagi na jej związki ze sztuką nowych mediów (Kluszczyński, 1999: 95–101). Dlatego też raz jeszcze, aby nie powtarzać analiz tam przedstawionych, pozwolę sobie odesłać czytelników do tamtej publikacji. Tutaj natomiast chcę jedynie na koniec podjętych w tym rozdziale rozważań podkreślić, że sztuka konceptualna tworzyła w latach 60. i 70. ubiegłego wieku logikę rozwijających się wówczas neoawangardowych tendencji w sztuce, budując zarazem w ten sposób sprzyjający kontekst artystyczny dla rozwijających się tendencji partycypacyjnych oraz przygotowując ostatecznie pojęciowy fundament dla sztuki interaktywnej. Analizowane w tym rozdziale nurty artystyczne: sztuka kinetyczna, działania oraz instalacji, uzyskały nowe instrumentarium za sprawą mediów elektronicznych, które utworzyły zarazem podstawę dla nowej dyscypliny – sztuki mediów elektronicznych. Sztuka konceptualna natomiast utworzyła dla nich wszystkich ramy pojęciowe, łącząc je ostatecznie w heterogeniczną, wielotworzywową i wielomedialną całość, z której wyłoniła się sztuka interaktywna. W tym złożonym polu bardzo wiele tworzonych wówczas dzieł i rozwijających się tendencji posiada właściwości, które każą rozpatrywać ich związki ze sztuką interaktywną nie tylko jako jej zapowiedź, lecz także jako już przynależność. Wśród prekursorów i twórców pierwszych prac wchodzących w te złożone relacje ze sztuką interaktywną wskazać można takich między innymi artystów, jak Marina Abramović, Vito Acconci, Roy Ascott, Joseph Beuys, John Cage, Lygia Clark, Douglas Davis, Valie Export, Dan Graham, Al Hansen, Edward Ihnatowicz, Allan Kaprow, Myron W. Krueger, Yoko Ono, Nam June Paik, Józef Robakowski, Nicolas Schöffer, Keith Sonnier, Wolf Vostell. Kogo z nich włączymy w krąg twórców inicjujących historię sztuki interaktywnej, a kogo pozostawimy wśród jej prekursorów bądź artystów pracujących na zbliżonych obszarach, zależy już wyłącznie od indywidualnych ustaleń definicyjnych dotyczących pojęcia sztuki interaktywnej. To natomiast, co nie powinno budzić żadnych wątpliwości, to przynależność wszystkich tych twórców i wielu ich dzieł do kręgu sztuki partycypacji, rozległego, wewnętrznie zróżnicowanego i wielokierunkowo rozwijającego się obszaru praktyk artystycznych, w nowy sposób definiujących oczekiwania wobec odbiorców sztuki. Jej kontekst pojęciowy z kolei, będący zarazem kontekstem, w którym kształtowała się sztuka interaktywna, to równie złożona i wielokształtna kultura partycypacji. Jej właśnie będzie poświęcony kolejny rozdział tej książki.

Konteksty

Sztuka interaktywna, której pierwsze zapowiedzi czy może nawet już ślady odnajdujemy – o czym pisałem w poprzednim rozdziale – w latach 40. ubiegłego stulecia, zaczęła się ostatecznie kształtować jako rozpoznawalny, świadomie formowany i zyskujący ciągle na znaczeniu nurt sztuki współczesnej dopiero ćwierć wieku później – w latach 70., przede wszystkim dzięki upowszechniającym się powoli, ale systematycznie, w środowiskach artystycznych zastosowaniom w pracy twórczej narzędzi elektronicznych oraz cyfrowych technologii komputerowych. Zrealizowane wówczas przy ich użyciu interaktywne czy reaktywne (sam twórca określał je mianem *responsive*), posiadające status *Augmented Reality* immersyjne *environments* Myrona W. Kruegera, telekomunikacyjne projekty Douglasa Davisa, Kita Gallowaya i Sherrie Rabinowitz, Lizy Bear i Keitha Sonniera, Billa Bartletta i Petera d’Agostina, a następnie, w latach 80., telematyczne prace Roya Ascotta, Roberta Adriana i Nam June Paika, jak również instalacje Lynn Herschman – *Lorna* (il. 34), Simona Biggsa, Paula De Marinisa, Jeffreya Shawa – *The Narrative Landscape* (il. 35), Grahame’a Weinbrena oraz Davida Rokeby’ego *Very Nervous System* (il. 36), zapoczątkowały dynamiczny



34.
Lynn Hershman, *Lorna*,
1983–1984. Instalacja
interaktywna

i wielokierunkowy, trwający do dnia dzisiejszego rozwój sztuki interaktywnych mediów.

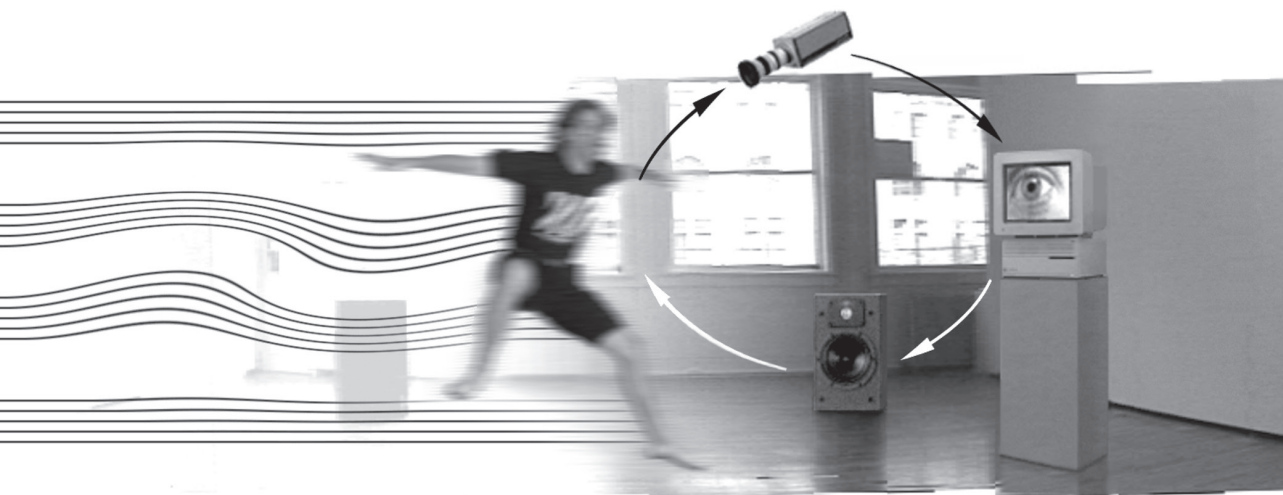
Rozwój ten nie był jednak fenomenem jedynie wewnątrzartystycznym, posiadającym swoje źródła tylko w świecie sztuki, ani też nie powinien być postrzegany wyłącznie jako wynik ukształtowania się nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych. W rzeczywistości był on efektem ożywionego dialogu pomiędzy obiema stronami, sztuką i technologią, często też zapośredniczanego przez naukę, toczącego się z aktywnym udziałem bardzo wielu innych jeszcze protagonistów. Formowanie się bowiem sztuki interaktywnej to w istocie część rozległego procesu przeobrażeń, które w drugiej połowie XX wieku dotknęły kulturę świata Zachodu, kierując ją ostatecznie ścieżkami globalizacji, pluralizacji, wirtualizacji i postępującego usieciowienia w stronę jej obecnej postaci. Przeobrażenia te znalazły swój wyraz również w bardzo licznych teoriach i koncepcjach z zakresu humanistyki i nauk społecznych: w filozofii, socjologii, teorii kultury, teorii komunikowania i mediów, psychologii społecznej, estetyce, teorii literatury i oczywiście teorii sztuki. W ich dyskursach kształtowała się wówczas nowa wizja



świata, człowieka i jego wytworów, relacji międzyludzkich i struktur społecznych.

Powinniśmy wobec powyższego uznać *expressis verbis*, że twórczość interaktywna nie kształtowała się w próżni. Nie była też fenomenem odosobnionym, wyjątkowym, wybiegającym poza swój czas. Przeciwnie, pozostawała z nim w ścisłym związku. Odpowiadała na jego wyzwania. Powstawała, jak już wspominałem, w rezultacie spotkania idei (nie tylko artystycznych, ale także filozoficznych, naukowych, kulturowych i politycznych) z nowoczesnymi technologiami, które pozwoliły jej rozwinąć się i nabrać społecznego znaczenia. Posiadane właściwości dzieliła ze swym kulturowym otoczeniem, własne, nie wprost ku niej skierowane eksplikacje odnajdywała w intelektualnych koncepcjach swoich współczesnych. Ale zarazem i ona sama była też ich doskonałym odzwierciedleniem i niezwykle wnikliwym narzędziem ich interpretacji. Z przenikliwością właściwą sztuce zwracającej się ku rzeczywistości z intencjami krytyczno-poznawczymi odsłaniała najważniejsze tendencje swoich czasów. A ponieważ jej naturą jest interaktywność, czyniła to w sposób zgodny z własnym wewnętrznym imperatywem, czyli w dialogu z nimi.

35.
Jeffrey Shaw,
The Narrative Landscape,
1985. Instalacja
interaktywna



36.
David Rokeby,
Very Nervous System,
1986–1990.
Interaktywna instalacja
dźwiękowa

W rozdziale tym przedmiotem zainteresowania czynię te właśnie, wskazane wyżej, teorie i koncepcje otaczające sztukę interaktywną i towarzyszące jej w rozwoju. Teorie, które stanowią bezpośrednio, przyjaźnie wspomagające ją środowisko intelektualne, otoczenie wspierające jej rozwój. Ich analiza pomoże lepiej zrozumieć nie tylko genezę i podstawowe właściwości sztuki interaktywnej, ale również jej znaczenie kulturowe oraz rozwój i charakter sieci związków łączących ją z wieloma różnymi dziedzinami życia społecznego. Zamierzam tu więc uczynić obiektem rozważań wybrane tendencje intelektualne, które uwidaczniają w logice swego własnego dyskursu atrybuty i problemy analogiczne wobec najważniejszych zagadnień i aspektów interaktywności i tworzą w ten sposób wraz z nią wizję nowego porządku świata społecznego – kultury partycypacji. Tendencje te będę zestawiał z paralelnymi wobec nich zjawiskami z obszaru sztuki interaktywnej, jak również z dyskusjami oraz kontrowersjami rozwijającymi się wokół niej, budując w ten sposób dyskurs odnoszący się do nich obu i wykazując zarazem ich wspólnotę oraz łączące je pokrewieństwa. W analizowanych koncepcjach będę rozważał między innymi problemy dotyczące pozycji i roli autora w praktykach tworzenia i doświadczania sztuki oraz powiązane z nimi zagadnienia zmieniających się ról odbiorców w procesach konstytuowania się znaczeń dzieł literackich i artystycznych, poglądy dotyczące tekstu i dzieła sztuki, idee powiązań międzytekstowych, nowe wizje sztuki i estetyki, rozwój mediów oraz

kształtowanie się nowych standardów i strategii komunikacyjnych, nowe idee praktyk społecznych i wyrastające z nich teorie wspólnoty. Wszystkie one utworzyły wówczas, trwający i rozwijający się po dzień dzisiejszy, kontekst rozwoju sztuki interaktywnej, stworzyły atmosferę, swoisty *zeit geist*, w którym rodziły się idee i formy interaktywnej twórczości. Bardzo wiele z nich miało swoje miejsce bądź korzenie w latach 60. XX wieku – okresie apogeum radykalizmu społeczno-kulturowego i dynamicznego rozwoju technologii informacyjno-technologicznych. Było to dziesięciolecie, w którym budowano kontrkulturowe wizje społeczności alternatywnych i w którym dokonano zarazem szeregu odkryć i wynalazków o epokowym, jak się później okazało, znaczeniu dla przyszłej cyberkultury: w roku 1963 Ivan Sutherland przygotował program komputerowy Sketchpad, a następnie instrument – prototyp pióra świetlnego umożliwiający wykonywanie interaktywnych rysunków bezpośrednio na lampie katodowej, wraz z którym w użyciu pojawił się graficzny interfejs użytkownika; w 1964 roku Douglas C. Engelbart wynalazł mysz komputerową, otwierając w ten sposób drogę kolejnym wynalazkom w dziedzinie projektowania interfejsów; w roku 1965 ponownie Ivan Sutherland opracował teoretycznie, a w 1968 skonstruował w praktyce system pozwalający na eksplorację rzeczywistości wirtualnej (HMD – *head mounted display*); wreszcie w roku 1969 rozpoczął się projekt ARPANET prowadzący wprost do współczesnego internetu. Dekada ta bezpośrednio poprzedziła początki procesu świadomego kształtowania sztuki interaktywnej, budując w ten sposób dla niego bardzo solidny fundament.

Narodziny czytelnika trzeba przytłączyć śmiercią Autora

W opublikowanym w 1967 roku (w wersji angielskiej; po francusku tekst ukazał się rok później) artykule *Śmierć autora* (Barthes, 1999), bardzo skromnym pod względem objętości, ale za to posiadającym, szczególnie z dzisiejszej cyberkulturowej perspektywy nowych mediów, potężny rezonans, niezwykle szeroki krąg oddziaływania oraz ogromne znaczenie dla kształtującej się nowej koncepcji kultury (można go z jednej strony uznać za jeden z fundatorskich tekstów postmodernizmu, a z drugiej za zapowiedź kultury partycypacyjnej), Roland Barthes przedstawił wizję literatury, w której dochodzi do bardzo głębokich

transformacji tradycyjnych ról i funkcji. Barthes ogłasza w nim bowiem kres dominacji Autora (pisanego wielką literą), centralnej dotąd postaci świata literackiego, głównego, jego zdaniem, bohatera rozpraw historycznoliterackich (Barthes zwraca tu uwagę na paradygmatyczny wymiar statusu Autora), spełniającego, co więcej, funkcję podstawowej instancji określającej znaczenie dzieła literackiego. Pozbawiony przez Barthes'a swej dotychczasowej nadrzędnej roli i pogiębiony w ten sposób „Autor przeistacza się w niewielką postać majaczącą w tle sceny” (Barthes, 1999: 249).

W ramach tradycyjnego, zakwestionowanego przez Barthes'a, porządku kultury literackiej Autor, ulokowany w linearnie postrzeganym strumieniu czasowym przed momentem pojawienia się dzieła, był nie tylko jego uprzedniością i źródłem, ale także określał jego sens i ramy dopuszczalnej interpretacji. Autonomia dzieła była w kontekście tradycyjnej koncepcji poddana głębokiej redukcji; stawało się tam ono bowiem wyłącznie głosem Autora. Sam odbiorca natomiast miał jedynie za zadanie przeprowadzić operację odsłonięcia ukrytego znaczenia dzieła, gotowego i obecnego w nim już za sprawą jego twórcy.

W *Śmierci autora* Barthes w istocie oznajmia, że tradycyjna koncepcja kultury literackiej ostatecznie odchodzi w przeszłość, a wraz z nią – co w doświadczeniu odbiorczym odgrywa rolę swego rodzaju rytuału przejścia – odsunięty na odległy plan zostaje także i Autor. Współczesny tekst prowokuje lekturę, w ramach której dochodzi do unieobecnienia Autora. Skrytork (pisany małą literą następcą Autora) rodzi się wraz ze swoim tekstem, a jego istnienie nie poprzedza pisania, gdyż „czasem jego istnienia jest czas wypowiedzi i każdy tekst jest pisany w wiecznym tu i teraz” (Barthes, 1999: 249). A skoro, jak utrzymuje Barthes, jedynym początkiem i źródłem tekstu jest sam język, a ekspresja zostaje zastąpiona przez „czysty gest zapisu” (Barthes, 1999: 249), to uniepotrzebiona zostaje również uwarunkowana względem osoby Autora egzegeza tekstu. Nie tylko Autor, ale także i Krytyk zostaje więc pozbawiony swych dotychczasowych prerogatyw: „krytyka (nawet nowa) zostanie unieważniona razem z Autorem (Barthes, 1999: 250). Dominującą pozycję w nowo kształtującym się układzie komunikacji literackiej wydaje się przejmować odbiorca-czytelnik. Operacja odsłonięcia na odległy plan Autora dokonuje się po to właśnie, aby opuszczone przez niego miejsce mógł zająć odbiorca. Jak bowiem oznajmia Barthes: „narodziny czytelnika trzeba przypłacić śmiercią Autora” (Barthes, 1999: 251). Tę uprzywilejowaną rolę, jak się szybko okaże, odbiorca będzie musiał jednak dzielić z samym tekstem. W jaki sposób wpływa to na

status odbiorcy? Czy osłabia w znaczący sposób jego pozycję? Do analizy tego problemu, bardzo ważnego również i dla rozważań nad twórczością interaktywną, powrócę w dalszej części tego rozdziału. Tu jedynie chcę powiedzieć, że podobnie jak w wypadku analogicznej kwestii na obszarze teorii sztuki interaktywnej różne ścierające się tu koncepcje w różny sposób odnoszą się do tego zagadnienia.

Odwołując się bezpośrednio w swych rozważaniach tylko do pozycji i statusu autora dzieła literackiego, Roland Barthes pośrednio kieruje jednak swoją diagnozę także w stronę twórców działających w innych obszarach sztuki. Świadczą o tym choćby przykłady Piotra Czajkowskiego i Vincenta van Gogha, które Barthes przywołuje obok osoby Charles'a Baudelaire'a, kiedy pisze, że w tradycyjnym ujęciu dzieło artysty jest wyprowadzane na ogół wprost z jego życia. Hipoteza o transliterackiej wymowie koncepcji Barthes'a znajduje swoje potwierdzenie także w jego innej, nieco późniejszej (z 1973 roku), przywoływanej dalej szerzej publikacji, w której stwierdza on między innymi, że „teoria tekstu dąży do zniesienia podziałów pomiędzy gatunkami i dziedzinami sztuk” (Barthes, 1992: 202). Fakt ten pozwala uznać, że pisząc o przeobrażeniach w świecie literatury, Barthes wskazuje w istocie na zjawiska o znacznie szerszym zakresie występowania, na transformacje zachodzące w obrębie całościowo pojętej kultury. Szkicuje on koncepcję nowego porządku w świecie sztuki, proklamuje nową wizję kultury, zbudowaną na innych niż dotąd fundamentach i w odmienny sposób określającą funkcje, hierarchie oraz powiązania poszczególnych jej składników. Według tego nowego porządku znaczenie dzieła jest negocjowane i ustanawiane w przestrzeni pomiędzy tekstem a jego odbiorcą (w kolejnych swych publikacjach, pod wpływem Julii Kristevy, Barthes ulokuje w tej przestrzeni także nieskończoną mnogość innych tekstów biorących żywy udział w procesach znaczeniowych). Procesy te obserwowane są w świecie literatury, ale występują także i w innych domenach sztuki: w filmie, malarstwie, muzyce, co prowadzi ostatecznie do wyłonienia się i ustabilizowania nowego paradygmatu kulturowego.

Zachodzące w ramach tej koncepcji przekształcenia tradycyjnego modelu kultury, transformacje schematów komunikacji artystycznej, pozbawienie instancji autorskiej jej dotychczasowej, uprzywilejowanej pozycji i zastąpienie wzorcowej egzegezy tekstu przez indywidualne, zmienne doświadczenia odbiorcze prowadzi nas w intrygujący sposób w stronę sztuki interaktywnej. Tam bowiem przedstawione przez Rolanda Barthes'a przeobrażenia odnajdują pogłębione, wielowymiarowe



37.
Roy Ascott, *La Plissure du text. A collaborative storytelling project involving a computer conferencing network of artists distributed around the Planet, 1983*. Telekomunikacyjny projekt telematyczny

reprezentacje. Tam spod władzy Autora zostają uwolnione nie tylko znaczenia dzieła, ale również tego dzieła materialność, struktura i rozwój, a odbiorca obejmuje zupełnie nową pozycję – użytkownika, interaktora, aktywnego uczestnika wydarzenia artystycznego. Roland Barthes, ogłaszając śmierć Autora, przyczynił się w ten sposób do ukształtowania jednego z najważniejszych kontekstów, w kręgu problematyki którego rozwijała się następnie sztuka interaktywna i toczyły wokół niej burzliwe dyskusje.

Wyjątkowe zasługi Barthes'a dla ukształtowania się kultury partycypacji uhonorował w szczególny sposób Roy Ascott, jeden z prekursorów i głównych protagonistów historii sztuki interaktywnej, odwołując się bezpośrednio do koncepcji Barthes'a dotyczących autora i tekstu, w telematycznej kolektywnej realizacji interaktywnej *La Plissure du Texte* (1983). Ascott, przy pomocy współpracowników ulokowanych w jedynastu oddalonych od siebie miejscach, wykorzystał i uwidoczniał zarazem rosnący potencjał sieci komputerowej dla rozwinięcia możliwości interaktywnej współpracy artystycznej i wspólnego tworzenia telematycznych dzieł sztuki (il. 37). W pracy tej, której tytuł w oczywisty i wyrazisty sposób odwołuje się do książki Barthes'a *La Plaisir du text* (1973), Ascott w przyjaznym dialogu z teorią francuskiego badacza dekonstruuje tradycyjny model komunikacji artystycznej, jak również koncepcję

autora, wprowadzając w zamian ideę rozproszonego autorstwa i problematyzując tradycyjną opozycję podmiotu i przedmiotu (por. Shan-ken, 2007). Względy techniczne, finansowe oraz – co warto szczególnie podkreślić – koncepcyjne (Ascott, 2007: 241) spowodowały, że realizacja ta miała charakter wyłącznie tekstowy, co skądinąd symbolicznie zbliżyło jeszcze bardziej projekt Ascotta do kontekstu wyznaczanego przez rozważania Rolanda Barthes'a. Natomiast bardziej rozbudowany i złożony interfejs, operujący cyfrowym obrazem i dźwiękiem, zaproponował Ascott w jednej z kolejnych swych prac: *Aspects of Gaia: Digital Pathways across the Whole Earth* (kontynuującej logikę *La Plissure du Texte*), zrealizowanej w 1989 roku podczas festiwalu Ars Electronica w Linzu.

Od tekstu do hipertekstu

Jak już wspominałem wcześniej, o dominującą pozycję w nowym, komunikacyjnym porządku kulturowym odbiorca rywalizuje z tekstem. Stwierdzając wówczas ten fakt, postawiłem zarazem pytanie o konsekwencje tej sytuacji, zapytałem o status odbiorcy zmuszonego do dzielenia się swymi prerogatywami z tekstem. Pora powrócić do tego zagadnienia. Jednak każda próba rozważenia tej kwestii jest oczywiście uwarunkowana przez sposób postrzegania pozycji samego tekstu. Musimy więc zacząć od rozważenia tego problemu.

W *Śmierci autora* Barthes, interpretując status tekstu w ramach nowej, projektowanej przez siebie koncepcji kultury, stwierdza, że „nie jest [on] ciągłą sekwencją słów, za którą kryłby się pojedynczy «teologiczny» sens”. Nazywa go w zamian „wielowymiarową przestrzenią, w której stykają się i spierają rozmaite sposoby pisania, z których żaden nie posiada nadrzędnego znaczenia: tekst jest tkanką cytatów, pochodzących z nieskończonego wielu zakątków kultury” (Barthes, 1999: 250). Taka koncepcja tekstu uzależnia go nie tylko od języka, ale także od innych tekstów, od świata relacji międzytekstowych. W ten sposób Roland Barthes wprowadza do rozważań perspektywę intertekstualności, której podstawową koncepcję zawdzięcza Julii Kristevej (ona z kolei wywodzi ją z poglądów Michaiła Bachtina). Barthes rozwija tę perspektywę w *Teorii tekstu*, opublikowanej sześć lat po *Śmierci autora*, w 1973 roku. Analizuje tam pojęcie tekstu jako, między innymi, czynności znaczącej i pracy sensotwórczej (tekst nie proponuje odbiorcy gotowego

znaczenia, lecz uczestniczy w niemającym końca procesie jego wytwarzania), jak również jako intertekstu właśnie (tekst jako pole redystrybucji języka zawiera w sobie inne teksty). Teoria tekstu w ujęciu Barthes'a „nie uważa już dzieła (...) za wytwór skończony (...) ale za produkcję ustawiczną (...) co więcej – podkreśla równowartość (produkcyjną) pisania i czytania” (Barthes, 1992: 202–203). Każda lektura tekstu z perspektywy krytyki tekstualnej staje się swego rodzaju pisanie; „krytycy przestają istnieć, są tylko pisarze” (Barthes, 1992: 205). Sama teoria tekstu natomiast przybiera w konsekwencji postać swego rodzaju nauki o stawaniu się (Barthes, 1992: 206–207).

Tekst, w perspektywie koncepcji intertekstualności rozważanej w *Teorii tekstu*, jawi się jako węzeł tekstowej sieci. Jego możliwe znaczenia wyłaniają się z relacji pomiędzy poszczególnymi węzłami, z gry międzytekstowej, w której odbiorca odgrywa rolę moderatora, dyrygenta bądź reżysera. Natomiast w opublikowanej w 1970 roku, a więc lokującej się pomiędzy *Śmiercią autora* a *Teorią tekstu* książce S/Z Roland Barthes proponuje odmienną perspektywę, kierując naszą uwagę na pojedynczy tekst, ale tym razem postrzegany nie jako element sieci, lecz jako cała sieć. Odmienność tej perspektywy polega więc jedynie na zmianie skali analizowanego obiektu. Metoda tej analizy i sposób widzenia samego obiektu pozostają niezmiennione. Sieć intertekstualna została zastąpiona przez sieć tekstualną. Wprowadzona w S/Z przez Barthes'a kategoria leksji (podstawowego składnika tekstowego *signifiant*), okazała się jego kolejnym, niezwykle doniosłym pomysłem teoretycznym. Stała się w jego teorii najważniejszym, obok samego konceptu sieci, instrumentem służącym do opracowania problematyki tekstu-sieci (a ściślej mówiąc, w ujęciu Barthes'a, tekstu jako wielości sieci), opatrywanego przez niego również mianem mnogiego, rozgwieżdżonego lub połamanego. Barthes sytuuje tu w opozycji dwie wizje tekstu: posiadający otwartą architekturę tekst mnogi, określane przez niego także jako *pisalny* (*le scriptible*), który przeciwstawia tekstowi klasycznemu, czytelnemu (*le lisible*), o zwartej budowie i scentralizowanym znaczeniu. Ten pierwszy jest zdaniem Barthes'a idealną formą tekstową, pozwalającą przekształcić czytelnika-konsumenta w twórcę tekstu: „w pracy literackiej (w literaturze jako pracy) chodzi o to, by z czytelnika uczynić już nie odbiorcę, lecz wytwórcę tekstu” (Barthes, 1999a: 38). W metamorfozie tej podstawową rolę odgrywa właśnie koncept tekstu-sieci, czy tekstu sieciowego, jak będę go odąd nazywał. „W owym idealnym tekście – pisze nieco dalej Barthes – mamy do czynienia z wielością sieci, które grają ze sobą w taki sposób, by żadna z nich nie mogła kontrolować pozostałych; tekst

ten jest galaktyką *signifiants*, a nie strukturą *signifié*; nie ma on początku; ma charakter odwracalny; można doń się dostać przez rozliczne wejścia, z których żadne nie powinno zostać uznane za główne” (Barthes, 1999a: 39–40). Tekst mnogi prowadzi do bardzo specyficznego, równie niestabilnego i polimorficznego jak on sam doświadczenia. Jak to ujmuje autor S/Z: „lektura powinna być wieloraka, to znaczy bez narzuconego porządku” (Barthes, 1999a: 50). Ta wizja doświadczenia odbiorczego wyjaśnia zarazem, dlaczego, zdaniem Barthes’a, tekst mnogi jest przez swego odbiorcę pisany, a nie czytany. Dzieje się tak, ponieważ tekst ów (a ściśle mówiąc, przypominam, jego *signifiant*) ulega rozczłonkowaniu na liczne składniki, zwane właśnie leksjami – „szereg krótkich, przylegających do siebie fragmentów” (Barthes, 1999a: 48), ułożonych w równoległe sieci i poddających się wielu zróżnicowanym odczytaniom. Lektor-skrytor podczas czytania porusza się po tak zorganizowanym tekście na wiele możliwych sposobów; każdy z nich jest w istocie jego pisaniem, tworzeniem jednego z możliwych jego wariantów. Warto na marginesie dodać, że powyższa koncepcja czytania-pisania uzyska w przyszłości, na gruncie refleksji Mirosława Rogali (oraz – równoległe – Billa Seamana) dotyczącej sztuki interaktywnej, swego rodzaju przedłużenie w postaci koncepcji odbiorcy określonego jako (*v*)*user*, czyli widz-użytkownik (Rogala, 2001).

Połączenie intertekstualności i tekstu mnogiego przynosi w rezultacie podwojenie perspektywy, której odniesieniem jest każdorazowo układ sieciowy. W makroskali przyjmuje on postać sieci intertekstualnej, w mikroskali – sieci tekstualnej. Obie w jednakowym stopniu charakteryzuje otwarta architektura, płynność granic oraz nieokreśloność liczby i porządku składników (tekstów w pierwszym wypadku i leksji w drugim). Koncepcja tekstu jako otwartej konfiguracji wielu sieci wydaje się mieć bardziej radykalne znaczenie niż teoria intertekstualna. Dostrzega bowiem wielość tam, gdzie dotąd doszukiwano się tylko jedności. Jednak dopiero ich połączenie przynosi głęboką radykalizację tekstowego świata, nadając mu swego rodzaju postać fraktalną. Każda jego cząstka w swej postaci powtarza kształt całości. Całość odbija się w najmniejszym jej fragmencie.

Koncepcja tekstu sieciowego Rolanda Barthes’a została z oczywistych powodów powiązana przez badaczy nowych mediów (na przykład Hayles, 2002; Landow, 2006) ze sformułowaną przez Theodora H. Nelsona teorią hipertekstu, będącą skądinąd rozwinięciem wcześniejszego konceptu Vannevara Busha o nazwie *Memex* (Bush, 1945). Koncepcja Barthes’a zakładająca rozbitcie tekstu na wielość leksji połączonych

w równoległe, niehierarchiczne sieci, pełną swobodę poruszania się odbiorców w ich obrębie, powiązanie każdego z nich z wieloma innymi, analogicznie ukształtowanymi tekstami i wreszcie sprowadzenie lektury do doświadczenia pisarskiego prowadzącego do utożsamiającego zespolenia ich obu, odpowiada bardzo dokładnie teorii hipertekstu, jak również opracowywanemu przez Nelsona projektowi Xanadu. Samo pojęcie hipertekstu, stworzone przez niego w 1965 roku, Nelson zdefiniował jako „niesekwencyjne pisanie, które rozgałęzia się, oferując czytelnikowi różne możliwości wyboru” (Nelson, 1982: 0/2). Warto przy tym zwrócić uwagę na zbieżność koncepcji Barthes’a i Nelsona, proponujących dostrzegać w praktykach czytelniczych aktywność pisarską. O ile jednak Barthes proponuje nowe spojrzenie na funkcjonujące już w przestrzeni społecznej dzieła, teksty i ich wzajemne relacje, lokując tym samym swoją teorię w sferze kontekstów rozwijającej się sztuki interaktywnej, tak Nelson tworzy wizję nowej postaci konstrukcji tekstowej oraz jej nowej platformy komunikacyjnej, wkraczając w ten sposób bezpośrednio w pole interaktywnej twórczości.

Hipertekst w ujęciu Teda Nelsona, posiadający raczej charakter zjawiska czysto tekstualnego, rozwinął się następnie, jeszcze w ramach własnych prac teoretycznych Nelsona, w hipermedia, włączając w swój zakres obok tekstu także grafikę, dźwięki i słowo mówione, wideo i animację. Hipertekst, w którym można jeszcze próbować widzieć, choć jak sądzę niezupełnie zasadnie, fenomen konstytuujący kolejny wymiar teoretyczno-kulturowego kontekstu rozwoju twórczości interaktywnej, wyprowadza nas już jednak, jak wspomniałem wyżej (a w jeszcze większym stopniu dotyczy to hipermediów), w głąb świata zjawisk interaktywnych. Liczne wskazywane już wcześniej powiązania teorii hipertekstu z analizowanymi wcześniej koncepcjami Rolanda Barthes’a, dające się w nich dostrzec odpowiedniości strukturalne oraz – przede wszystkim – łącząca je zasadnicza, głęboka wspólnota koncepcyjna, mówią bardzo wyraźnie nie tylko o występujących pomiędzy nimi głębokich pokrewieństwach. Mówią także o wyjątkowej roli teorii Barthes’a w procesach konstytuowania się kultury partycypacyjnej i sztuki interaktywnej.

Dostrzegając istotną więź łączącą koncepcje Rolanda Barthes’a i Teda Nelsona, powinniśmy jednak również zauważyć fundamentalną między nimi różnicę, szczególnie dobrze widoczną z perspektywy refleksji nad sztuką interaktywną. Ich odmiennosc wynika z przynależności do różnych porządków paradygmatu kultury partycypacji. Rozważania Barthes’a w całości mieszczą się w ramach sfery interaktywności

poznawczej (piszę o tym więcej w rozdziale następnym), funkcjonującej na poziomie operacji mentalnych, choć przyznać należy, że zajmują w niej miejsce bardzo szczególne. Roland Barthes przygotował bowiem w swej teorii zespół instrumentów, za pomocą których mógł odnieść się do fenomenów czysto literackich oraz tradycyjnie artystycznych w taki sposób, jak gdyby były one formami w pełni interaktywnymi. Charakter tych zjawisk (ich specyfika medialna) sprawił jednak, że okazało się to wykonalne jedynie na poziomie ich znaczeń. Dlatego Barthes był poniekąd zmuszony do sformułowania w ramach swej koncepcji wyraźnego rozróżnienia pomiędzy dziełem a tekstem (Barthes, 1971). Jego rozważania dotyczyły w zasadzie jedynie tekstu. Dzieło, jako niedyskutowalna domena autora, wymyka się proponowanemu przez niego ujęciu badawczemu. Z analogicznych powodów wymyka mu się także sztuka interaktywna, choć należy przy tym podkreślić, że koncepty Barthes'a stanowią bardzo solidne przygotowanie jej analizy, wliczając w to proponowane przez niego rozróżnienie dzieła i tekstu. Występowanie podobnego dualizmu (inaczej nazwanego), także na obszarze sztuki interaktywnej, przybierającego tam odmienną, lecz zarazem spełniającą podobną funkcję postać, opisuję w dalszej części tych rozważań. Teoria Nelsona natomiast należy już do porządku interaktywności eksplcytnej (Zimmerman, 2004), gdzie, w moim przekonaniu, znajduje się również miejsce dla współczesnej sztuki interaktywnej. Ze względu na tę właśnie różnicę widzę w teorii Rolanda Barthes'a część kontekstu, w którym kształtowała się sztuka interaktywna, zapewne nawet formę jej pośredniej, *avant la lettre* eksplikacji, natomiast nie dostrzegam w niej propozycji teorii sztuki interaktywnej, próby bezpośredniej, teoretycznej jej prezentacji. Teoria hipertekstu Nelsona może być natomiast uznana za jedną z teoretycznych matryc sztuki interaktywnej.

Powracając na zakończenie tej części rozważań do sformułowanego wcześniej pytania o status odbiorcy w odniesieniu do tekstu, możemy już teraz stwierdzić, że w świetle koncepcji Rolanda Barthes'a ten pierwszy spełnia w analizowanych procesach wytwarzania znaczenia rolę niezwykle istotną. Sensoproduktywność sieciowego tekstu stworzonego w ramach wszystkich odmian praktyk znaczących (plastycznych, sonorystycznych, filmowych, teatralnych...), wykorzystująca w tym procesie pracę obu układów sieci: porządku leksji oraz porządku relacji intertekstualnych, wymaga, jak już wspominałem wcześniej, odbiorcy jako swego rodzaju moderatora o rozległych uprawnieniach. Skoro bowiem teoria tekstu postrzega dzieło/tekst jako ustawiczną produkcję sensów, skoro uprzywilejowuje jako podstawowy przedmiot badań

czynność lektury, a nie produkcji, znosząc przy tym wszelkie ograniczenia podejmowanych interpretacji, skoro wreszcie zrównuje wartość praktyk pisania i czytania, uznając je za równorzędne źródła znaczeń tekstowych, to prowadzi w ten sposób nieuchronnie do ustanowienia statusu odbiorcy jako tekstowego suwerena. Jego pozycji nie zagraża nawet częściowe przywrócenie do gry autora (pisanego już jednak małą literą i określanego mianem producenta dzieła), na powrót postrzeganego przez Barthes'a w *Teorii tekstu* w funkcji jednego z podmiotów praktyk tekstualnych. Zachodzące bowiem równoległe do restytucji autora uprzywilejowanie lektury-pisania oznacza, że to jednak odbiorca-czytelnik właśnie, a nie autor, posiada w tych praktykach szczególne uprawnienia.

Powyższą analizę należy jednak uzupełnić o jeszcze jeden wątek. Tradycyjne koncepcje komunikacji artystycznej, jak przypomina Barthes, „ujmują dzieło jako przedmiot zamknięty, pozostający w oddaleniu od obserwatora, który bada je z zewnątrz. Analiza tekstualna [natomiast] kwestionuje właśnie ową zewnętrzność (...) w imię nieskończoności języków” (Barthes, 1999: 203). Odbiorca (tak samo zresztą jak i autor-producent dzieła) jest tu postrzegany jako składnik wydarzenia tekstualnego, co oznacza więc zarazem, że nie zajmuje wobec niego pozycji zewnętrznej, lecz że jest zanurzony w świecie tekstowym. Oznacza to jednak również, że uznana przed chwilą za nadrzędną rola odbiorcy w praktykach tekstualnych musi zostać uzgodniona z równoczesnym postrzeganiem jego czy jej statusu jako nierozzerwalnie powiązanego z tekstem. Nadrzędność pozycji odbiorcy w tej sytuacji dotyczy w zasadzie ich relacji z autorem. Tekst natomiast, będąc dynamicznym środowiskiem praktyk pisarsko-czytelniczych czy twórczo-odbiorczych (taką symbiozę, jak już stwierdziłem wcześniej, ostatecznie zaproponował Barthes jako koncept doświadczenia artystycznego), wchłania odbiorcę, tworząc z nim zarazem wspólne pole sensotwórczej praktyki. Nie oznacza to jednak, w moim przekonaniu, dominacji tekstu nad odbiorcą, lecz raczej ich wzajemne od siebie uzależnienie w procesie produkcji znaczeń. Tekst i jego odbiorca stanowią złożony, dynamiczny, otwarty układ, zbudowany na fundamencie dzieła i zanurzony w świecie relacji międzytekstowych.

Tylko tekst pracuje niestrudzenie

W przeciwieństwie do jednoznacznej i radykalnej wymowy *Śmierci autora* oraz *S/Z*, mających w części charakter manifestu nowej wizji kultury, *Teoria tekstu* jednak wydaje się raczej próbą kompromisowego uzgodnienia nowego, proponowanego paradygmatu z tradycyjnym porządkiem. Wprowadza perspektywę bardziej zrównoważoną, choć w efekcie zarazem bardziej skomplikowaną. Nie oznacza to jednak rezygnacji z uprzednio sformułowanej koncepcji. Barthes nie wycofuje się bowiem ze swych podstawowych wcześniejszych twierdzeń, lecz jedynie łagodzi nieco ich wymowę (choć kompromis w zasadzie dotyczy przede wszystkim sposobu prezentacji czy artykulacji idei). W dalszym ciągu mamy tu do czynienia z uprzywilejowaniem pozycji odbiorcy, choć autor – producent dzieła zostaje na powrót wprowadzony do modelu praktyk tekstualnych. Podkreślona zostaje aktywna rola tekstu, który „nie jest reprodukcją, ale produktywnością” (Barthes, 1992: 198). Jednak praca tekstu nie postępuje autonomicznie, lecz odbywa się we współpracy z jego czytelnikiem. Teoria tekstu „nie uważa (...) dzieła za (...) wytwór skończony (którego przeznaczenie byłoby zdeterminowane w chwili, w której został nadany), ale za produkcję ustawiczną” (Barthes, 1992: 202). Do tej ustawicznej produkcji kolejni odbiorcy wnoszą wciąż nowe perspektywy, stanowiąc w ten sposób niewyczerpane źródło dodatkowej energii napędzającej pracę tekstu. Tekst z kolei, poprzez pracę sieci relacji tekstualnych i intertekstualnych, buduje dynamiczny kontekst, (trans)tekstualne środowisko, bez którego aktywność czytelnicza byłaby pozbawiona podstaw i orientacji.

Współpraca odbiorcy z tekstem, jak już sugerowałem wcześniej, wydaje się stanowić w koncepcji Rolanda Barthes'a fundament każdego doświadczenia artystycznego oraz wszelkiego typu praktyk znaczeniowo-twórczych. Znamionuje każdy rodzaj lektury, każdą formę odbioru. Staje się w jego ujęciu zasadniczym przedmiotem także tych badań, które tradycyjnie skupiały się dotąd jedynie na samym dziele. Jednak koncepcja ta, choć niedwuznacznie wskazuje praktykę odbiorczą jako aktywny składnik procesu generowania znaczeń tekstowych, nie określa zarazem wyraźnie i jednoznacznie granic swobody odbiorczej, nie dekretuje wprost pełni wolności interpretacji ani też nie wyznacza ograniczających ją reguł, choć wiele sformułowań Barthes'a każe mi sądzić, że bliższa jest mu raczej opcja pełnej swobody interpretacyjnej. Tak jest

wtedy, na przykład, kiedy pisze, że „[t]eoria tekstu (...) poszerza w nieskończoność swobodę lektury (Barthes, 1992: 202). Ale w innych wypowiedziach z kolei zdaje się on podważać to stanowisko. Jestem więc na przykład gotowy uznać, że zdaniem Barthes’a żadne granice interpretacji nie istnieją, kiedy czytam jego twierdzenie: „signifiant należy do wszystkich”, ale tracę natychmiast tę pewność, kiedy czytam dalej: „w rzeczywistości tylko tekst pracuje nieustrudzenie, a nie artysta czy konsument” (Barthes, 1992: 195). Chyba że przyjmijemy, że w tym drugim wypadku mówi się o niekończącej się nigdy, transhistorycznej pracy tekstu i historycznej jedynie, przygodnej aktywności twórczej i odbiorczej. Wówczas, i może też w innych podobnie wątpliwych wypadkach, znaczyłoby to tylko, że indywidualne doświadczenie artystyczne jest postrzegane jedynie jako przygodny epizod w historii tekstowej, a takie twierdzenie w istocie nie mówi wprost niczego o granicach doświadczenia.

Nie wzbudza natomiast już żadnych wątpliwości wyznaczany przez koncepcję Barthes’a status odbiorcy wobec pozycji autora. Pisałem o tym wcześniej, więc teraz chciałbym jedynie dodać, że status ten zostaje wyraźnie określony poprzez rozgraniczenie kompetencji obu stron. Autor zachowuje pełnię swoich praw jedynie wobec dzieła, którego jest twórcą. Tekst natomiast, przeciwstawiony dziełu, choć na nim ufundowany, rozwijając się w środowisku językowym, w niekończącej się sieci powiązań, cytatów i odwołań, jest już zupełnie wolny od śladów dominacji autorskiej (Barthes, 1971). Zwalnia się w nim w zamian miejsce dla aktywności odbiorcy. Praca tekstu bowiem buduje i otwiera właśnie przestrzeń dla pracy odbiorcy. Jest to tekstualna przestrzeń tworzących się znaczeń. Cechuje ją – jak już wspominałem wcześniej – wielość, rozgwieżdżenie i rozcłonkowanie, połamanie i rozmnożenie (Barthes, 1999a: 47–50). W ujęciu Barthes’a pole (współ)pracy tekstu i jego odbiorców jest więc bezgraniczne, tak jak nie ma kresu sieć (współ)generowanych przez nich znaczeń.

Konstytutywne dla teorii tekstualnej rozróżnienie pomiędzy dziełem a tekstem odnajduje interesującą i wiele mówiącą kontynuację w rozważaniach nad sztuką interaktywną. Daje się tam bowiem wyodrębnić analogiczną strukturalnie i nie mniej fundamentalną opozycję, którą proponuję określić jako przeciwstawienie dzieła – rozumianego jako partycypacyjne wydarzenie – i jego dyspozytywu. Tym razem jednak powiedziałbym, że – inaczej niż w wypadku koncepcji tekstualności Rolanda Barthes’a – dzieło nie występuje po stronie autora, lecz odbiorcy-interaktora. Zmiana ta jest wynikiem przeobrażeń, które

dotykają twórczość artystyczną na drodze prowadzącej od tradycyjnej sztuki kontemplowanych artefaktów do sztuki interaktywnych, indywidualizowanych doświadczeń, albo, żeby odwołać się do systematyki odmian interaktywności Erika Zimmermana (Zimmerman, 2004), na drodze od interaktywności poznawczej do eksplicytnej. Ponieważ, jak pisałem wcześniej, w wypadku sztuki interaktywnej spod dominacji autora zostają usunięte nie tylko – jak w teorii tekstualnej – znaczenia dzieła (sfera tekstu), ale również (w części) jego materialność oraz struktura (sfera dzieła), odbiorca-interaktor przejmuje zadanie wykonania, rozwinięcia bądź powołania do istnienia dzieła sztuki w jego nowej, performatywno-kontemplatywnej postaci, którą to postać można też określić jako meta-performatywną (interaktor działa, czyniąc jednocześnie działanie to i jego rezultaty podstawowym odniesieniem dzieła-wydarzenia, ośrodkiem swego działania i doświadczenia). Celem pracy twórczej artysty staje się w tej sytuacji określenie ram możliwości dla twórczej pracy interaktora. Tak więc możemy uznać, porównując oba analizowane typy doświadczenia, że doświadczenie artystyczne w ramach koncepcji tekstualnej polega na przekształceniu obiektywnie istniejącego dzieła w subiektywnie formatowany tekst sieciowy, podczas gdy doświadczenie interaktywne jawi się raczej jako przeobrażenie intersubiektywnie egzystującego dyspozytywu w indywidualnie konstruowane i wykonywane dzieło-wydarzenie. Rozpięcie (i opozycja) pomiędzy obiektywnością dzieła (w teorii tekstualnej) a intersubiektywnością dyspozytywu (w sztuce interaktywnej), czyli pomiędzy percypowaną rzeczywistością obiektywną a wykonywaną rzeczywistością społeczno-kulturową, wynika z obecności w strukturze dyspozytywu warstwy czynników społeczno-kulturowych (schematy i ramy percepcyjne, skrypty, metody rozwiązywania problemów, wzorce zachowań, konwencje, systemy wartości etc.), posiadającej odmienny status niż pozostałe jego czynniki i składniki, skłaniający do określenia jej mianem intersubiektywnej, ale nie – obiektywnej.

Przez dyspozytyw rozumiem tu kontekst (Kluszczyński, 1997c; 2001), w ramach którego dzieło interaktywne jest wykonywane (Bureau, 2004), a zarazem doświadczane. Przypisanie artyście sfery dyspozytywu jako zadania twórczego (swoiście designerskiego) oznacza, że on czy ona, zgodnie z postulatami Roya Ascotta, „[z]amiast tworzenia, wyrażania lub przekazywania treści (*content*), jest teraz zaangażowana w projektowanie kontekstów, w których odbiorca lub widz może konstruować doświadczenie i znaczenie” (Ascott, 2007: 279). Na dyspozytyw składa się artefakt (Kluszczyński, 2001: 113-116) – materialny

produkt twórczej pracy artysty, który może być uzupełniony o zespół udostępnianych odbiorcy danych audiowizualnych, technologia w podwójnym wymiarze: hardware i oprogramowanie, interfejs, organizacja środowiska (przede wszystkim przestrzeni), w którym dzieło jest wykonywane lub doświadczane czy też używane, jak również wszelkie kulturowo determinowane procesy psychologiczne i społeczne oraz związane z nimi reżimy instytucjonalne, które wspólnie określają przebieg interaktywnego doświadczenia. Wszystkie te składniki i czynniki razem wyznaczają środowisko twórczej aktywności odbiorcy-interaktora.

Złożoność dyspozytywu, wielość występujących tam elementów i aspektów oraz wynikająca stąd jego zasadnicza różnorodność i wielowymiarowość nie powinny nam jednak przesłaniać innej, równie fundamentalnej jego właściwości, tej mianowicie, że dyspozytyw jako całość jest dziełem artysty, że mamy w jego wypadku do czynienia ze swoistą formą jedności uformowanej na fundamencie wielości i hybrydyczności. Czy możemy więc w tej sytuacji utrzymywać, że podobnie jak w wypadku relacji autora i dzieła w ramach teorii tekstualnej, także i tu możemy mówić o pełnym przyporządkowaniu dyspozytywu artyście-autorowi? Otóż tym razem jednak nie! W koncepcji Barthes'a wszystko, nad czym autor nie sprawuje kontroli, zostało przeniesione do tekstu, który *ex definitione* już autorowi nie podlega. Dzieło natomiast zostało pozostawione jako wyłączna domena autora. Tymczasem w wypadku sztuki interaktywnej jest zupełnie inaczej. Nie występuje tu żadna zupełność, kompletność czy jednorodność związków pomiędzy autorem a dyspozytywem. Przeciwnie, mamy tu w istocie do czynienia z wielką różnorodnością w zakresie charakteru i stopnia przyporządkowania artyście poszczególnych składników dyspozytywu. Obok bowiem takich elementów, których obecność w strukturze dyspozytywu możemy w całości i bezwzględnie powiązać z decyzjami artysty, występują również i inne, na które nie ma on właściwie żadnego wpływu bądź jedynie bardzo ograniczony. Do pozostających poza jakimkolwiek wpływem artysty należą zwłaszcza niektóre ze składników społeczno-kulturowych, które przedostają się do sfery dyspozytywu wraz z innymi, celowo dobieranymi elementami, lecz w przeciwieństwie do tamtych nie są wprowadzane w sposób świadomy, lecz wymykają się artyście, trafiając do sfery dyspozytywu w sposób zupełnie niekontrolowany, często przypadkowy. Ograniczony stopień przyporządkowania artyście wykazują stosowane przezeń technologie. Woody Vasulka na przykład podkreślał, że proces twórczy, który wykorzystuje technologie medialne, jest z konieczności „dialogiem z maszyną”, że on w swojej

pracy „[m]usi dzielić się procesem twórczym z maszyną [gdyż] jest ona odpowiedzialna za zbyt wiele elementów tej pracy” (Sturken, 1995: 27). Technologie medialne, a szczególnie komputerowe, powinny więc być raczej postrzegane jako partner artysty w pracy twórczej, a nie jako bezwolne, całkowicie podporządkowane mu narzędzie. Musimy więc ostatecznie przyjąć, że choć dyspozytyw jako całość uznajemy za przyporządkowany artyście, to w istocie jedynie w części jest on jego czy jej rzeczywistym produktem, tylko niektóre z jego składników trafiły tam za sprawą świadomej decyzji artystycznej.

Dostrzeżenie opisanej wyżej złożoności i niejednorodności projektowanego przez artystów kontekstu pracy twórczej odbiorców sztuki interaktywnej skłoniło mnie do zmodyfikowania niegdyś przyjętej jego koncepcji (Kluszczyński, 2001). Zrezygnowałem z utożsamiania całości tego kontekstu z wytworem pracy artysty i z określania go mianem artefaktu. Obecnie proponowana przeze mnie kategoria dyspozytywu obejmuje więc zarówno te jego składniki, które wniósł doń artysta, jak i te, które nie przez niego zostały wykonane i które dostały się tam i funkcjonują bez jego czy jej twórczego nadzoru. Pozostawione natomiast w ramach koncepcji pojęcie artefaktu odwołuje się jedynie do tej części dyspozytywu, która w całości została doń wprowadzona przez jego twórcę (czyli, tak jak poprzednio, odnosi się wyłącznie do wytworu artysty).

Nie sposób nie zauważyć dużej zbieżności teorii tekstu Rolanda Barthes'a z paradygmatem sztuki interaktywnej. Płynność granic wszystkich rozważanych tu podmiotów, rozróżnienie sfery dominacji autora (dzieło) i sfery twórczej pracy odbiorcy (tekst), dążenie do rozpatrywania czynności pisania i czytania jako jednego i tego samego procesu, postrzeganie tekstu i czytelnika-pisarza jako składników wydarzenia sensotwórczego czyni z tej teorii model wydarzenia interaktywnego, tyle tylko, że ograniczonego do sfery znaczeń. Aby mogła ona stać się teorią sztuki interaktywnej *en globe*, należałoby rozszerzyć pole jej stosowalności tak, aby ogarnęła sferę obiektów materialnych oraz zinterpretować podejmowane w jej imieniu działania w taki sposób, aby nie ograniczały się jedynie do operacji mentalnych. Bez tej modyfikacji teoria tekstualności Barthes'a może zostać uznana wyłącznie za model interaktywności poznawczej. Zestawienie tej teorii ze światem zjawisk interaktywnych pozwala nam zarazem zauważyć, że nie każdy rodzaj kognitywnych operacji mentalnych może być uznany za działanie interaktywne. Zasługują na to określenie jedynie te operacje, które akceptują płynność, zmienność i nieostateczność negocjowanych znaczeń.

Intencja autora/intencja dzieła/ intencja odbiorcy

Relacje pomiędzy czytelnikiem a tekstem, których status w teorii Rolanda Barthes'a wzbudza niejakie wątpliwości, uzyskały natomiast całkiem jednoznaczną wymowę w poglądach Umberto Eco, jak również w koncepcji jego pod tym względem oponenta – Richarda Rorty'ego.

Eco, w opublikowanej w 1979 roku książce *Lector in fabula. Współdziałanie w interpretacji tekstów narracyjnych* rozważa między innymi problem kryteriów interpretacji tekstu, czyli przede wszystkim relacji między autorem, tekstem i jego czytelnikiem. Zagadnienie to, od dłuższego już czasu obecne w jego refleksji, w książce tej uzyskało swoją dojrzałą postać. Odwołując się do klasycznego modelu sytuacji komunikacyjnej, Eco, inaczej niż Barthes, określa tekst jako produkt autora skierowany do czytelnika. Autor kieruje tu interpretacją swojego tekstu, ustanawiając za pomocą strategii tekstowych kompetencje jego Czytelnika Modelowego. Jeśli tekstowi zostanie przypisanych (na mocy decyzji autorskiej) wiele równoległych kompetencji, pojawia się w rezultacie tekst otwarty. Interpretacja takiego tekstu nie zostaje jednak w żadnej mierze uwolniona spod nadzoru autora, który także i w tym wypadku dąży do tego, aby „niezależnie od wielości możliwych interpretacji jedna stawała się echem drugiej, tak aby się nie wykluczały, lecz przeciwnie, by się wzajemnie wzmacniały” (Eco, 1994: 84). Umberto Eco utrzymuje więc, że nawet jeśli istnieje nieskończona ilość interpretacji tekstu, to żadna z nich nie jest zupełnie dowolna, że „pojęcie interpretacji zakłada jednak zawsze pewien dialektyczny związek między strategią autora a reakcją ze strony Czytelnika Modelowego” (Eco, 1994: 86). Dlatego właśnie wyodrębnia on dwa sposoby odczytywania tekstu, interpretację, którą przedstawiłem wyżej, oraz jego swobodne użytkowanie, otwierające niekończącą się przestrzeń semiozy. Tekst jedynie użytkowany, zdaniem Eco, może, co prawda, dostarczać satysfakcji opisywanych w wydanej w 1973 roku przez Barthes'a *Przyjemności tekstu* (Barthes, 1997), ale nie może zostać uznany za właściwie zinterpretowany. Niepodporządkowanie się modelowym regułom interpretacji sprawia, że, według Eco, czytany tekst staje się niezrozumiały lub staje się innym tekstem.

W *Lector in fabula* możemy jednak znaleźć również twierdzenie, które zapowiada późniejszą (ograniczoną) modyfikację przedstawionej koncepcji. Eco oznajmia tam bowiem, że „tekst jest wytworem, którego

przeznaczenie interpretacyjne musi stanowić część jego własnego mechanizmu generującego” (Eco, 1994: 77). Wolno nam, jak sądzę, uznać, że kryje się w tym twierdzeniu załączek przekonania, że autor mógłby delegować swoje władztwo nad interpretacją tekstu na sam tekst (czyniąc go strażnikiem sformułowanych przez siebie wymogów kompetencyjnych), że w rezultacie tekst mógłby sam wyznaczać i weryfikować swoje interpretacje. Tak zmodyfikowany pogląd przedstawił Eco w wykładach Tannera w Cambridge w 1990 roku (Eco et al, 1996). Dokonał w nich rozróżnienia pomiędzy intencją autora, dzieła i czytelnika-interypretatora, aby następnie zdyskwalifikować intencję autorską jako dysfunkcyjną w praktykach negocjowania znaczeń tekstowych i powiązać ponownie intencję tekstu z interpretacją, a intencję czytelnika jedynie z użytkowaniem tekstu. Dyskwalifikując intencję autorską, Eco zaznacza jednak, że należy „pojąć różnicę pomiędzy strategią tekstową – jako tworem językowym, który Czytelnicy Modelowi mają przed oczyma (mogą zatem postępować niezależnie od intencji autora empirycznego) – a historią powstawania strategii tekstowej” (Eco et al, 1996: 83). Powtarza też ostatecznie tezę, że „[p]omiędzy niedostępną intencją autora a sporną intencją czytelnika istnieje tu jasna, przezroczysta intencja tekstu, negująca interpretację, której nie da się utrzymać” (Eco et al, 1996: 77). W innym miejscu, podtrzymując rozróżnienie interpretacji i użycia tekstu, wyraża swoje stanowisko jeszcze bardziej jednoznacznie, pisząc: „mogę użyć tekstu Wordswortha do celów parodystycznych, chcąc pokazać, w jaki sposób tekst może być odczytywany w obrębie różnych scenariuszy kulturowych, lub do celów ściśle osobistych (...) lecz kiedy chcę z i n t e r p r e t o w a ć tekst Wordswortha, muszę uszanować zaplecze kulturowe i językowe wiersza” (Eco et al, 1996: 67). W cytowanym stwierdzeniu zwraca uwagę powiązanie tekstu z osobą jego empirycznego autora (tekst Wordswortha), co skłania mnie do uznania, że koncepcja Eco, dostrzegająca źródło ograniczeń swobody interpretacji tekstu w samym tekście, jest w istocie jedynie inną, „z(post)modernizowaną” wersją stanowiska widzącego w tej roli autora tekstu.

Umberto Eco, nie dokonując, jak uczynił to Barthes, rozróżnienia pomiędzy dziełem (autora) a tekstem (odbiorcy) i starając się jednocześnie zachować integralność dzieła/tekstu, ograniczył w tym celu swobodę interpretacyjną, ustanawiając sam tekst w roli strażnika odczytań. Uznał bowiem, jak już wspominałem, że nierespektowanie w procesie interpretacji wymagań dzieła/tekstu spowoduje jego niezrozumiałość bądź uczyni z niego inny tekst. Obok przyjętej przez Barthes’a istnieje

jednak inna jeszcze metoda zagwarantowania integralności dzieła, której Eco nie dostrzegł, metoda niewymagająca represjonowania żadnych odczytań dzieła. W tym samym roku, w którym Eco wygłaszał w Cambridge swoje wykłady, jego rodak Giorgio Agamben opublikował książkę *Wspólnota, która nadchodzi* (Agamben, 2008). Zgodnie z przedstawioną tam koncepcją, można próbować ocalić jedność dzieła we wszystkich jego zupełnie swobodnych odczytaniach, przypisując tym ostatnim status przykładów. Do koncepcji Agambena powrócę jeszcze pod koniec tych rozważań.

Można by sądzić, że w odniesieniu do interesujących nas tu zagadnień, koncepcje Umberta Eco, rozwijające się w latach 70 i uzyskujące ostateczną postać na przełomie kolejnej dekady, stanowią regres w stosunku do jego własnych rozważań z początku lat 60. W wydanym w roku 1962 tomie studiów *Dzieło otwarte* Eco zwrócił bowiem uwagę na kształtowanie się w sztuce XX-wiecznej „nowej dialektyki stosunków między dziełem i interpretatorem” (Eco, 1973: 25). Nowość owej dialektyki miała polegać na tym, że w przeciwieństwie do wcześniejszych form otwarcia dzieła, w których mieliśmy do czynienia jedynie ze swobodą interpretowania gotowego już dzieła sztuki, w tym wypadku „odbiorca organizuje utwór i nadaje mu strukturę w materialnej współpracy z autorem” (Eco, 1973: 38). Takie materialnie niedokończone dzieło, „które w każdym przeżyciu estetycznym jest inne” (Eco, 1973: 44), Eco określił jako dzieło w ruchu. Przykłady takich dzieł odnajdywał on w literaturze, muzyce, sztukach wizualnych. Jednak, po pierwsze, wiele podawanych przykładów, jak mobile Caldera, to w rzeczywistości prace, których dynamika i zmienność ma źródło w nich samych, a nie w działaniach odbiorców. Po drugie, dzieło w ruchu, w opisach Eco, wcale nie wymyka się kontroli autorskiej. Jak bowiem on pisze, „dzieło w ruchu stwarza możliwość wielu indywidualnych interwencji (...) w świat, który pozostaje wszakże tym światem, jakiego chciał autor. Autor pozostawia więc odbiorcy dzieło do dokończenia (...) skończone dzieło będzie jego dziełem, a nie cudzym (...) u kresu tego dialogu interpretacyjnego utwór przybierze formę, której on będzie autorem” (Eco, 1973: 51–52). Nie dziwi więc w tej sytuacji fakt, że dostrzegając w odbiorcy dzieła jego wykonawcę, Eco pisał to określenie w cudzysłowie (Eco, 1973: 25). Mamy więc prawo uznać, że koncepcja ograniczająca swobodę interpretacji, wpisująca odbiorcę w ramy wyznaczone przez autora bądź jego czy jej tekst niezmiennie charakteryzuje postawę Umberta Eco.

Interpretacja czy użycie tekstu?

Jak już wspomniałem na początku poprzedniej części tych rozważań, stanowisko radykalnie odmienne niż Eco zajął w dyskusji z nim Richard Rorty. Zanegował on mianowicie zasadność rozróżnienia między interpretowaniem i użyciem tekstu, między intencją dzieła i intencją czytelnika. Podtrzymując konsekwentnie stanowisko pragmatystyczne, Rorty stwierdził, że „cokolwiek z czymś robimy, zawsze tego czegoś używamy”, że „nie istnieje coś takiego jak wewnętrzna, nierelacyjna własność” (Eco et al, 1996: 92). Odrzucił też tym samym ideę wewnętrznej spójności tekstu i kontroli sprawowanej w jej imieniu przez tekst nad wszystkimi jego interpretacjami, uznając, że tekst może uzyskać spójność jedynie w efekcie interpretacji. Sprzeciw Rorty’ego wobec idei dominacji tekstu i intencji dzieła to w istocie „sprzeciw wobec idei, że tekst może powiedzieć coś, co s a m chce powiedzieć, a nie tylko dostarcza bodźców, dzięki którym czytelnik z większą lub mniejszą trudnością potrafi przekonać siebie lub innych do tego, co od samego początku miał ochotę powiedzieć na temat tego tekstu” (Eco et al, 1996: 101–102).

Koncepcja Rorty’ego odrzuca więc całkowicie możliwość sprawowania przez dzieło funkcji kontrolujących procesy odbiorcze. Czy oznacza to, że akceptuje on tym samym, że to interpretatorka przejmuje nadzór nad dziełem, że to odbiorca dominuje nad tekstem? Powiedziałbym, że tak, choć zarazem nie sądzę, że uznaje on tę dominację za bezwarunkową. W moim przekonaniu koncepcja Rorty’ego, opowiadając się za dominacją interpretatora, twierdzi zarazem, że znaczenie tekstu powstaje w efekcie jego spotkania z czytelnikiem, że to interpretacja, a więc zespół relacji pomiędzy tekstem, jego odbiorcą i wieloma jeszcze innymi składnikami jest rzeczywistym źródłem tekstowego znaczenia. Do takiego odczytania skłania mnie, między innymi, niechęć Rorty’ego do przeciwstawiania tekstu i jego interpretatora (Rorty et al, 1996: 94) oraz określenie przez niego tekstu jako źródła bodźców interpretacyjnych.

Rorty proponuje rozróżnić dwie postawy wobec tego spotkania. W pierwszej, „wiesz z góry, co chcesz uzyskać od danej osoby, rzeczy lub tekstu”. W drugiej, „masz nadzieję, że osoba, rzecz lub tekst sprawią, iż będziesz chciał czegoś innego, wpłyną na zmianę twych celów, a tym samym zmienią twe życie” (Eco et al, 1996: 105). W jednym i drugim wypadku osoba interpretatora odgrywa rolę inicjującą

i podstawową dla przebiegu interpretacji, to ona określa oczekiwania wobec interpretowanego obiektu. Przed jednoznacznym przypisaniem odbiorcy wyłączności w procesie ustanawiania znaczenia powstrzymuje mnie jednak nie tylko to, że w drugim ze wskazanych wyżej rodzajów spotkania napotkana osoba, rzecz lub tekst ma w sposób oczywisty bardzo istotny udział w powodzeniu planu zmierzającego do ukształtowania naszych nowych oczekiwań. Także bowiem i w wypadku pierwszej postawy, przebieg i zakres realizacji projektu jest w części przynajmniej określany przez właściwości napotkanego obiektu. A więc powiedziałbym raczej, że w obu analizowanych wypadkach odbiorca odgrywa rolę dominującą, określa oczekiwania wobec interpretowanego tekstu oraz – w znacznej mierze – cel i przebieg procesu interpretacji, tekst natomiast pełni rolę kontekstu procesu interpretacji oraz w części wpływa na zakres podjętych zabiegów i ich powodzenie.

Gdybym miał zestawić analizowane wyżej poglądy Richarda Rorty'ego i Umberta Eco, rozpatrywane dotąd w kontekście rozważań nad źródłami znaczeń tekstowych, z teorią sztuki interaktywnej, to przyznałbym koncepcji Rorty'ego miejsce analogiczne do tego, jakie w refleksji nad sztuką interaktywną zajmuje teoria Roya Ascotta. Obaj są bowiem zwolennikami stanowiska mówiącego, że wytwór autora/artysty wyznacza jedynie kontekst dla twórczej działalności odbiorcy przejmującego odpowiedzialność za uformowanie tekstu bądź dzieła. Stanowisko Umberta Eco daje się natomiast sensownie porównać z poglądami Grahame'a Weinbrena, który uznaje z kolei, że interaktywne dzieło, poprzez narzucone mu pierwotne ukształtowanie, reprezentuje swego autora, wpływając w efekcie w znaczący sposób na interaktywne zachowania odbiorcy i na proces konstruowania przez niego znaczenia.

Literatura, sztuka, interaktywność

Teoria tekstualna rozwijana w latach 60. i 70. ubiegłego stulecia okazała się z dzisiejszej perspektywy swoistym laboratorium, w którym kształtowane były koncepcje nadciągającej kultury partycypacji. Linią swych wewnętrznych dyskusji, napięć i opozycji nakreśliła ona mapę, w którą wpisała się następnie teoria sztuki interaktywnej, przenosząc twórczą aktywność ze świata negocjowanych znaczeń do rzeczywistości dzieł sztuki wykonywanych przez odbiorców. Obok teorii tekstualnej, na kontekst rozwoju sztuki interaktywnej wpłynęła również w znaczący

sposób refleksja pragmatystyczna, przedstawiona tu jedynie poprzez dyskusję Richarda Rorty'ego z Umberto Eco oraz niewspominana jeszcze dotąd krytyka transaktywna.

Ta ostatnia ma swoje korzenie w psychoanalizie. Zgodnie z poglądami twórcy i zarazem jednego z najważniejszych przedstawicieli krytyki transaktywnej Normana Hollanda, bardzo istotnym obszarem badania literatury jest sfera styku dzieła i jego czytelników, problematyka odbioru. Teoria literatury musi więc zajmować się zarówno tekstem, jak i jego recepcją – tak brzmi pierwsza teza koncepcji krytyki transaktywnej, przedstawionej przez Hollanda w 1978 roku, aczkolwiek warto zauważyć, że pierwszy jej zarys został przez niego opublikowany jeszcze w roku 1968 (Holland, 1992). Kolejne tezy podkreślają wagę różnic w interpretacji tego samego tekstu, wskazując jako ich źródło odmienność osobowości odbiorców, a same interpretacje z kolei traktują jako źródła informacji o ich autorach-odbiorcach. Dla krytyki transaktywnej jest oczywiste, że dzieło literackie przybiera różne kształty i uzyskuje różne znaczenia w zależności od tego, kto jest jego czytelnikiem, albowiem „transakcja literatury służy odtworzeniu naszej tożsamości” (Holland, 1992: 260). Nie oznacza to jednak, jak podkreśla Holland, że teoria transaktywna ma charakter subiektywistyczny czy solipsystyczny. Interpretacja dzieła jest nawiązaniem relacji z tekstem, a relację tę możemy uznać za funkcję tożsamości odbiorcy. Ale oprócz tego, że każda taka relacja jest wariacją na temat tożsamości, może być także postrzegana „jako funkcja interpretacyjnego potencjału tekstu w stosunku do tożsamości odbiorcy” (Holland, 1992: 262). A to oznacza, że tekst odgrywa istotną rolę w procesie formowania się każdej wariacji tożsamościowej, spełniając funkcję kontekstu, w którym proces ten się rozwija. W ten sposób interpretowana krytyka transaktywna uzyskuje charakter analogiczny do teorii tekstualnej Rolanda Barthes'a. Odwołując się do innych przesłanek, przy użyciu innych kategorii, ustala jednak taką samą, jak tamta, twórczą rolę dla odbiorcy-interpretatora tekstu i tak samo uzupełnia perspektywę indywidualnego odbioru o kontekst społeczno-kulturowy. W podobny do Barthes'a sposób, Holland także rozszerza odniesienie swej koncepcji poza obszar literatury, stwierdzając, że „pozwała nam [ona – *przyp. RWK*] zrozumieć nie tylko charakter relacji między indywidualnym odbiorcą a dziełem literackim” (Holland, 1992: 263) i dodając dalej, że „człowiek odbiera i interpretuje rzeczywistość, przykładając do świata zewnętrznego własne schematy pojęciowe. Każdy z nas jest pośrednio obecny w swoich postrzeżeniach” (Holland, 1992: 264). Dołączając do koncepcji Barthes'a,

Eco, Rorty'ego oraz wielu innych badaczy literatury i kultury z tamtego okresu, teoria krytyki transaktywnej współtworzy przyjazny, sprzyjający kontekst dla rozwoju sztuki interaktywnej. Pozostając, tak jak i tamte, w kręgu interaktywności poznawczej, zapowiada zarazem, w sposób podobny do tego, który stwierdziłem w wypadku Rolanda Barthes'a, teorię sztuki interakcji eksplicytnej w wersji Roya Ascotta.

Interakcja, dekonstrukcja, postmodernizm

Niezwykle istotnym kontekstem filozoficzno-metodologicznym dla dyskusji na temat interaktywności i sztuki interaktywnej jest bez wątpienia filozofia dekonstruktywistyczna Jacques'a Derridy. Koncepcje Derridy, kształtujące się równolegle to teorii Barthes'a, Eco, Rorty'ego, często też przywoływane w ich rozważaniach dla wsparcia własnych sądów, omawiałem już w odniesieniu do cyberkultury i sztuki interaktywnej w wielu innych miejscach (zob. na przykład Kluszczyński, 1996; 1998; 1998a), więc ograniczę się tym razem do zwięzłego zreferowania swoich na ten temat poglądów, zestawiając bezpośrednio derridiańską krytykę logofonocentryzmu ze sztuką interaktywną.

Koncepcję Derridy można uznać za jeden z metodologicznych paradygmatów dla refleksji nad sztuką interaktywną. Koncepcja ta uwalnia dzieło/tekst od zależności czy wtórności wobec jakiegokolwiek komunikowanego, apriorycznego sensu, gdyż uznaje, że znaczenia nie są komunikowane, lecz negocjowane przez odbiorcę. Dzieło/tekst zajmuje w niej pozycję prymarną, choć jego otwarta architektura, podkreślana przez Derridę iluzoryczność granic pomiędzy wewnętrżnością a zewnętrżnością tekstu, nie tylko otwiera go na relacje z innymi tekstami, ale także wprowadza do gry odbiorcę – negocjatora znaczeń. Przedmiotem uwagi badawczej staje się struktura dzieła/tekstu oraz proces kształtowania się znaczeń. Tak pojmowane dzieło wymaga więc innego typu odbioru – posiadającej charakter gry „interpretacji partycypacyjnej”, aktywności przekształceniowej nastawionej na „niedokończoność”, nieostateczność. Lektura sensu zostaje zastąpiona partycypacyjnym współtworzeniem dzieła, co w sztuce interaktywnej oznacza wykorzystywanie interfejsu jako instrumentu twórczego, podjęcie gry, eksplorację bazy danych czy też nawigację poprzez hipertekst. Samo dzieło staje się wydarzeniem, interaktywnym procesem komunikowania przyjmującym charakter gry (przy czym reguły gry oraz

występujące w niej role nie muszą być ostatecznie, ani jednoznacznie określone). Funkcja poznawcza zostaje tu uzupełniona o autopoźnawczą, a rozumienie przybiera postać współuczestnictwa. Twórczy odbiór, pojmowany jako komunikowanie, staje się procesem kreowania sensu, aktywnością w istotny sposób kreatywną.

Dekonstruktoryzm Derridy współtworzy kontekst dla sztuki interaktywnej i proponuje zarazem perspektywę jej oglądu i rozumienia. Sztuka interaktywnych mediów z kolei, wydaje się najdoskonalszym przykładem nowego, dekonstrukcyjnego, postmodernistycznego pojmowania dzieła sztuki oraz komunikowania artystycznego. Odrzucając tradycyjny dogmatyzm artystyczny, nie buduje zamiast niego nowego schematu petryfikującego świat sztuki. Tak, jak Derrida nie zastąpił ideologii logocentryzmu przez grafocentryzm, lecz jedynie sprowadził znaczenie osoby autora do roli jednego z wielu kontekstów interpretacyjnych, tak sztuka interaktywna odmitologizowała rolę artysty-demiurga, przypisując mu funkcję designera kontekstów dla odbiorczej kreacji. W sztuce interaktywnej idea autora jest zastępowana przez koncepcję rozproszonego, dzielonego autorstwa. Sztuka w tym ujęciu nie jest już formą przedstawiania gotowego, skończonego i *a priori* danego świata. W cyberkulturze – jak ujął to Roy Ascott – konstruować sztukę, to konstruować rzeczywistość, konstruować sieci cyberprzestrzeni wspierające nasze pragnienie wzmocnienia ludzkiej współpracy i interakcji w niekończącym się nigdy procesie konstruowania świata (Ascott, 2007: 283).

Nowe media cyfrowe, funkcjonujące w zgodzie z zasadą interaktywności, dokonały więc interioryzacji logiki filozofii dekonstrukcji. W rezultacie, w porównaniu ze sztuką tradycyjnych mediów, nastąpiły w nich znaczące przemieszczenia ról i ich zakresu kompetencji. Artysta-autor przestaje być jedynym, a nawet najważniejszym twórcą sensu dzieła, które współtworzone jest w tej nowej sytuacji przez odbiorcę w procesie interakcji zachodzącej w polu dyspozytywu dzieła. Zadaniem artysty staje się stworzenie tego właśnie dyspozytywu: układu-kontekstu, w którym odbiorca/interaktor konstruuje przedmiot swego doświadczenia i jego sens. Odbiorca ten nie jest jedynie interpretatorem gotowego, czekającego na zrozumienie sensu, ani też podmiotem percepcji skończonego dzieła. Od jego aktywności i twórczej wyobraźni zależy bowiem struktura doświadczanego przeżycia i jej przedmiotu. Zarówno więc, powtórzmy, struktura dzieła, jak i negocjowane jego znaczenia są współkreowane przez odbiorcę, który przestaje w ten sposób być jedynie konsumentem i zostaje w zamian (współ)twórcą doświadczanego dzieła.

Wiele jest podobieństw pomiędzy filozofią dekonstrukcji i logiką sztuki interaktywnych multimediiów. Pozwala to uznać, iż dekonstruktywizm jest nie tylko kontekstem dla sztuki interaktywnej, ale również jedną z matryc metodologicznych dla badań nad twórczością partycypacyjną oraz cyberkulturą. Kategorie dekonstruktywistyczne wydają się zdolne uchwycić i poddać analizie wszystkie zasadnicze właściwości sztuki interaktywnej. Dzięki nim komunikowanie interaktywne w sztuce może uwolnić się od tradycyjnie pojmowanych pojęć przedstawiania i ekspresji, od pojęcia znaczenia poprzedzającego komunikację oraz od modernistycznie interpretowanych pojęć autora i odbiorcy. Interaktywne komunikowanie artystyczne mogłoby stać się w ten sposób wielowymiarowym, wielokształtnym, nieskończonym procesem współkreacji wartości i znaczeń, tworzeniem nowych rzeczywistości.

Właściwości filozofii dekonstrukcji, które zestawiałem wyżej w proponowanej matrycy sztuki interaktywnej, możemy uznać za atrybuty charakteryzujące także bardziej rozległy fenomen – teorię poststrukturalną. Stąd biorą się pokrewieństwa między filozofią Derridy a koncepcjami Barthes'a czy Kristevy. Wszystkie one są częściami poststrukturalizmu. Obok nich należy tu również wspomnieć rizomatykę Gilles'a Deleuze'a i Felixa Guattariego oraz teorie Michela Foucaulta. Wszystkie one w znaczącym stopniu uzupełniają kontekst, w którym rozwijała się sztuka interaktywna, a ich poszczególne twierdzenia kierują naszą uwagę na różne, nie zawsze należycie wcześniej interpretowane jej aspekty.

Od transmisji do interakcji

Przeobrażenia, które ogarnęły w latach 60. i 70. minionego stulecia wiele dyscyplin nauk humanistycznych i społecznych, nie ominęły również teorii komunikowania. Nie mogły też one rzecz jasna ominąć krytycznej teorii kultury, w szczególności stopniu ufundowanej na badaniach komunikowania, której najbardziej znane formacje, obok analizowanego wcześniej francuskiego poststrukturalizmu, czyli szkoły frankfurcka w Niemczech Zachodnich oraz brytyjska szkoła studiów kulturowych (rozwijająca się wówczas przede wszystkim wokół Centre for Contemporary Cultural Studies w Birmingham), wyrażały w formach swej aktywności przekonanie, że komunikowanie jest podstawową aktywnością

kulturową. Badanie kultury musiało wobec tego zostać sformatowane w ich programach do potrzeb interpretacji, w pierwszej kolejności praktyk komunikowania, a następnie mechanizmów funkcjonowania mediów oraz instytucji medialnych, jak również do studiów nad ich udziałem w procesach produkcji bądź reprodukcji porządków ideologicznych oraz wpływem tych procesów na świat działań społecznych.

Jeszcze w połowie lat 60. w refleksji nad komunikowaniem zdecydowanie dominowały koncepcje wyrastające z inicjującej uniwersytecką historię tej dyscypliny teorii Claude'a Shannona i Warrena Weavera. W książce prezentującej ich poglądy, publikacji fundamentalnej dla teorii postrzegającej komunikowanie jako transmisję przekazów, *The Mathematical Theory of Communication* (Shannon, Weaver, 1949, Urbana: University of Illinois Press), Shannon i Weaver zaproponowali wizję komunikowania jako procesu, w ramach którego nadawca, wysyłając komunikat, określa zarazem znaczenie komunikatu i wyznacza pożądane, a zarazem jedyne właściwe zachowania interpretacyjne odbiorcy. Występujące tu, i to stosunkowo często, nieporozumienia komunikacyjne muszą być w ramach tego paradygmatu postrzegane jako różnego rodzaju szumy, zakłócenia w kanale, pozwalające się diagnozować i ostatecznie eliminować. W zależności od skuteczności tych praktyk kontrolno-naprawczych, komunikowanie może zostać uznane za udane bądź nieudane. Ideałem w ramach komunikowania pojmowanego jako wymiana przekazów jest sytuacja, w której znaczenia komunikatu, zakodowane przez nadawcę, są adekwatnie (bez zmian czy strat) dekodowane przez adresata/odbiorcę przekazu, kiedy stan wyjścia systemu jest symetryczny wobec jego stanu wejścia. Adekwatne dekodowanie musi tu być zarazem połączone ze skutecznością perswazyjną. Komunikowanie udane powinno bowiem wywołać oczekiwane przez nadawcę efekty: pożądane postawy i zachowania odbiorcy.

Podstawowe aksjomaty teorii Shannona i Weavera, w powiązaniu z każdorazowo dodatkowo wyróżnianymi, uzupełniającymi je aspektami praktyk komunikacyjnych, pozostawały niezmiennie obecne w pojawiających się licznych, należących do tego samego paradygmatu koncepcjach komunikowania: Harolda Lasswella, skupiającego się na wymiarze transmisji i podkreślającego znaczenie aspektu perswazyjnego; Kurta Levina, analizującego wielostopniowość przepływu komunikatu; Theodore'a M. Newcomba, zwracającego uwagę na stabilizacyjne aspekty komunikowania; Bruce'a H. Westleya i Malcolma S. Macleana, łączących w swej teorii właściwości obu poprzednich koncepcji i podkreślających zarazem funkcję i znaczenie czynników redakcyjnych;

czy wreszcie George'a Gerbnera, wprowadzającego do teorii komunikowania aspekty relatywizujące jego przebieg, na przykład percepcję i – mimowolnie zapewne – przygotowującego podstawy dla opozycyjnej teorii, która ostatecznie uwalniała znaczenie przekazu od intencji komunikacyjnych jego nadawcy, postrzegając je jako efekt negocjacji prowadzonych z tekstem komunikatu przez jego odbiorcę.

Teoria komunikowania uznająca za swój przedmiot proces transmisji przekazów uprzywilejowywała funkcję nadawcy komunikatu, w nim widząc źródło znaczenia wiadomości i podstawową instancję całego procesu. Teoria wobec niej opozycyjna, którą John Fiske (O'Sullivan et al, 1994: 50–51) określił mianem semiotycznej, wyraźnie zwracając w ten sposób uwagę na kontekst, w którym powstała i w którym funkcjonowała, przyjęła natomiast, że znaczenie komunikatu jest ustanawiane przez odbiorcę w procesie jego czy jej negocjacji z tekstem przekazu, odbywającym się w kontekście społeczno-kulturowym. W teorii tej nie mówi się już o roli nadawcy przeciwstawianej roli odbiorcy, lecz o czytelnikach tekstu (wszelkiego rodzaju, nie tylko werbalnego), o negocjatorach jego znaczenia. Nadawca komunikatu nie ma już żadnych szczególnych uprawnień, które mogłyby uprzywilejować, w jakimkolwiek sensie, jego negocjacyjną pozycję wobec znaczenia komunikatu ani jego rolę w obliczu innych użytkowników tego komunikatu, jest on już tylko jednym z wielu jego czytelników. Nie ma w semiotycznej teorii komunikowania zasadniczo udanych czy nieudanych aktów komunikacyjnych, poprawnych czy niepoprawnych odczytań komunikatu, lecz jedynie niejednakowo kulturowo kontekstualizowane jego lektury. I o ile teoria procesu komunikowania rozumianego jako transmisja komunikatów postrzega każdy pojedynczy akt komunikacyjny jako zasadniczo linearny, jednokierunkowy transfer informacji, gdzie komunikat jest wehikułem dla transmitowanego znaczenia, tak teoria semiotyczna widzi w komunikowaniu proces wielokierunkowych interakcji prowadzących do ustanowienia jego tymczasowego znaczenia.

Każda postać komunikowania jest uznawana przez przedstawicieli współczesnych orientacji badawczych za formę interakcji (Fiske, 1990; Thompson, 1995). Zajmują oni takie stanowisko nawet wówczas, kiedy mowa jest o tradycyjnej, wydawałoby się niedostarczającej żadnych powodów do wątpliwości dotyczących jej formy komunikacyjnej, *tranasmisyjnej* telewizyjnej, którą John B. Thompson określa tymczasem jako „pośrednią quasi-interakcję” (Thompson, 1995: 84–85), wskazując zarazem aspekty, które nie pozwalają jej traktować jako formy pozbawionej wszelkich atrybutów interaktywności.

Transformacja, która dotknęła teorię komunikowania, daje się więc przedstawić jako proces, w ramach którego producent czy nadawca komunikatu zostaje pozbawiony swej dotychczasowej dominującej pozycji w procesie komunikacyjnym. Taka jednoznacznie uprzywilejowana funkcja zostaje w ogóle usunięta z modelu komunikowania razem z obowiązującą w nim dotąd hierarchiczną orientacją. W zamian pojawiła się rozproszona w nieokreślonej liczbie doświadczeń odbiorczych pozycja czytelnika, rozumiana jako pozycja negocjatora znaczeń tekstowych. Koncepcja komunikowania pojmowanego jako proces transmisji zostaje tym samym wyparta i zastąpiona przez koncepcję komunikowania rozumianego jako proces interakcji. Wszystkie media komunikacyjne, nie tylko te, które, jak mowa, tradycyjnie były postrzegane jako sprzyjające interakcji, ale również i te, które, jak telewizja, nie stwarzały w opinii klasycznych teorii komunikowania nawet możliwości wystąpienia sprzężenia zwrotnego, zostały w całości objęte przez omawianą transformację.

Analogiczne przeobrażenie stało się udziałem koncepcji społecznej obecności mediów masowych, konstruowanej we wspomnianej wcześniej krytycznej teorii kulturowej. Jej klasyczna postać, sformułowana w poglądach Theodora W. Adorna i Maxa Horkheimera (ma swoje korzenie jeszcze w latach 30. minionego wieku), postrzega związki między mediami oraz zdominowanym przez nie przemysłem kulturowym z jednej strony, a ich odbiorcami, z drugiej, jako relację jednokierunkową. Masowe media obezwładniają swych odbiorców, kontrolują ich i narzucają im zniewalającą wizję świata. Podstawowy problem, który, zdaniem frankfurczykóW, powinna podjąć krytycznie zorientowana teoria mediów, daje się wyrazić pytaniem: Co media robią z ludźmi? Koncepcja ta ewoluowała już w łonie samej szkoły frankfurckiej, na przykład na linii od Theodora Adorna do Jürgena Habermasa, ale najwyraźniejszy kształt transformacja poglądu na temat społecznej obecności mediów uzyskuje w zestawieniu jej powyższej postaci z teorią wypracowaną na gruncie brytyjskich studiów kulturowych. Tam bowiem uznano – teoria przeciwstawnego dekodowania Stuarta Halla wydaje się najdoskonalszym przykładem tej nowej postawy badawczej – że pomimo niewątpliwej ideologicznej roli spełnianej przez masowe media, ich odbiorcy dysponują możliwościami stawienia im oporu. I dlatego właśnie pytanie: Co media robią z ludźmi? przyjmuje tam nową postać: Co ludzie robią z mediami?

Wszystkie interakcje wyznaczające rozważane tu procesy negocjacji znaczeń posiadają – podobnie jak opisywane wcześniej praktyki

tekstualne – charakter interakcji określanych przez Erika Zimmermana mianem poznawczych. Jednak w przestrzeni współczesnych praktyk komunikacyjnych interakcje te spełniają poważniejszą, bardziej złożoną, a nie jedynie poznawczą funkcję. Odgrywają one bowiem także rolę wprowadzenia do świata komunikowania odbywającego się za sprawą technologii komputerowych. W świecie tym interaktywizacja procesów komunikacyjnych postępuje o krok dalej. Przybiera postać postępowania dwuetapowego. W pierwszym, interakcja zachodzi pomiędzy użytkownikiem a narzędziami komputerowymi, instrumentami praktyk komunikacyjnych. Tak zwana *human-computer interaction* (HCI) staje się obecnie podstawową sferą zachowań komunikacyjnych, a dedykowane temu obszarowi dyscypliny naukowe odgrywają we współczesnych badaniach nad procesami komunikowania rolę, której nie sposób przecenić. W etapie drugim natomiast, przestrzeń interakcji rozwija się pomiędzy owymi narzędziami-instrumentami, określanymi w tej roli mianem interfejsu, a partnerami komunikacyjnymi, którymi co prawda mogą być ludzie, ale którzy coraz częściej przyjmują postać zasobów informacyjnych (bazy danych, hiperteksty). W tym drugim wypadku komunikowanie staje się procesem poszukiwania, pozyskiwania i przetwarzania danych (informacji), procesem, którego spektrum ogarnia, jak bezdyskusyjnie dowodzi koncepcja interfejsu kulturowego Lwa Manovicha (Manovich, 2006), całość kulturowego dorobku rodzaju ludzkiego.

Możemy ponadto uznać, że rozważany tu proces interaktywizacji praktyk komunikacyjnych dosięga w ten sposób i ogarnia ostatecznie także współczesną sztukę interaktywną, stworzoną przy użyciu cyfrowych technologii komputerowych. Można bowiem zasadnie utrzymywać, o ile oczywiście zrezygnujemy z wizji komunikowania jako jednokierunkowej transmisji przekazów, że sztuka interaktywna jest swego rodzaju sztuką interaktywnego komunikowania (Kluszczyński, 1997c). Sfera medialnych praktyk komunikacyjnych, wraz z przeobrażającymi się w latach 60. i 70. ubiegłego wieku jej ujęciami teoretycznymi, stanowiła część kontekstu, w którym formowała się wówczas sztuka interaktywna. Obecnie stała się ona jedną z matryc najnowszej fali twórczości partycypacyjnej – sztuki cyfrowych mediów interaktywnych.

Od kontemplacji do uczestnictwa

Przeobrażenia sztuki, które postępowały z narastającą dynamiką od końca lat 50. minionego stulecia, skłoniły licznych badaczy, w tym także i estetyków, do ponownego przemyślenia dotychczasowych aksjomatów dotyczących twórczości artystycznej, do zrewidowania wielu bezspornych, jak się do tego czasu wydawało, ustaleń na jej temat. Kierunek owych przeobrażeń był diagnozowany w sposób jednoznaczny. Uważano, że nowa fala praktyk awangardowych przeprowadza stopniowy demontaż pozostałości po rewolucji dadaistyczno-futurystycznej, podważając nawet te właściwości twórczości artystycznej, które zdołały przetrwać tamtą rewoltę i niezmiennie charakteryzowały sztukę zachodnią, nie opuszczając nawet historycznej awangardy. Sztuka neoawangardowa zrezygnowała z tych atrybutów: ze swojej przedmiotowości oraz autonomii (zarówno bytowej, jak i rodzajowej), porzuciła również idee całości, trwałości formalnej oraz strukturalnej koherencji.

W wydanej w 1969 roku książce *The Art of Time. Essays on the Avant-Garde* Michael Kirby, rozważając problematykę eksperymentalnego teatru i jego wielomedialnego otoczenia, podjął również przy tej okazji próbę dostosowania dyskursu estetycznego do wymagań refleksji nad sztuką awangardową. To, co w jego ujęciu jest szczególnie istotne z perspektywy prowadzonych tu rozważań, dotyczy statusu doświadczenia estetycznego i jego przedmiotu. Kirby zakwestionował bowiem tezę mówiącą o ich trwałości i niezmienności dla wszystkich podmiotów. Zakwestionował także obiektywność dzieła sztuki, możliwość występowania jednego, charakteryzującego go w sposób trwały zestawu wartości. Podkreślał niepowtarzalność każdego odbiorczego ujęcia dzieła, proponując zamiast obiektywistycznej estetyki artefaktu relatywistyczną estetykę sytuacyjną. W wyznaczonej przez niego perspektywie sztuka staje się wydarzeniem raczej mentalnym, niż materialnym.

Dla estetyki, która usiłowała u schyłku lat 60. ogarnąć w polu swej porządkującej refleksji wszelkie odmiany twórczości artystycznej, z neoawangardową włącznie, proces dezintegracji systemu sztuki wydawał się najważniejszym aspektem nowej sytuacji. Niektórzy badacze, jak na przykład Erich Kahler, widzieli w postępującym zaniku koherencji sztuki jej dążenie do rozkładu i ostatecznego zaniku, jak również przejaw dehumanizacji świata (Kahler, 1968). Inni, bardziej

powściągliwi w ocenach twórczości artystycznej, byli raczej skłonni mówić o kryzysowym stanie teorii sztuki i estetyki. Ów kryzys przejawiał się ich zdaniem w narastającej niemożności definiowania pojęcia sztuki i wszystkich pochodnych kategorii, na przykład dzieła sztuki, artysty, wartości estetycznej. Pierwsza znacząca wypowiedź zmierzająca w tym kierunku pojawiła się jeszcze w latach 50. (Weitz, 1956). Na znaczeniu zyskiwały w tej sytuacji zaproponowane bądź przedefiniowane wówczas kategorie świata sztuki (Danto, 1964) oraz instytucji sztuki (Dickie, 1974), pozwalające w rozumiejący sposób odnosić się do zjawisk artystycznych, pomimo równocześnie konstатовanej niemożności zdefiniowania ich w tradycyjny, dotąd obowiązujący sposób. W kontekście prowadzonych tu rozważań za szczególnie interesujące należy uznać podejmowane wówczas wysiłki przeformatowania estetyki, dostosowania jej do nowej sytuacji w świecie sztuki. Próbę taką podjął, między innymi, Arnold Berleant. W opublikowanym w 1970 roku artykule *Estetyka i sztuka współczesna* (Berleant: 2007) dokonał on przeglądu aktualnego stanu twórczości artystycznej i wyodrębnił szereg wyzwań, jakie stanęły przed jej badaczami, proponując zarazem wynikające z nich przeformułowania programu estetyki, jej tez i zadań badawczych. Przyjrzyjmy się niektórym z nich.

Po pierwsze, w obliczu obserwowanych zmian w sztuce Berleant zakwestionował jej autonomię, odrębność oraz przypisywane jej dotąd ontologiczne oddzielenie od świata pozostałych fenomenów. Pomimo swej wyjątkowości, zjawiska artystyczne uzyskują w jego przekonaniu swoją tożsamość wyłącznie w kontekście doświadczenia rzeczywistości. Artyści sięgają po inspiracje do świata nauki i technologii, wykorzystują nowe, tworzone tam materiały i włączają swoje wytwory w nurt codziennego życia. Po drugie, Berleant uznał, że w najnowszej twórczości zmniejsza się w znaczący sposób dystans pomiędzy poszczególnymi składnikami doświadczenia estetycznego. W szczególnym stopniu dotyczy to – jego zdaniem – odbiorców sztuki, których pozycji nie charakteryzuje już percepcyjne oddalenie wobec dzieła, lecz raczej obecność w jego strukturze, uczestnictwo, które zarazem nadaje dziełu ład i znaczenie. Dystans pomiędzy artystą a jego czy jej wytworem także ulega znaczącemu zatarciu (*action painting, happening*). Po trzecie, w opinii Berleanta, struktura dzieła sztuki utraciła charakterystyczną dla niej niegdyś cechę jedności i harmonii. Odrzucona została także idea formy jako celu sztuki oraz zanegowana wartość piękna jako kategorii estetycznej. Coraz częściej stosowana w sztuce strategia przypadku nie tylko zmniejszyła dystans sztuki wobec codzienności, ale także nada-

wała tworzonym dziełom charakter nieprzewidywalności oraz w znaczący sposób destabilizowała ich struktury. Wspierała ją w tym oddziaływaniu temporalizacja (oraz, dodałbym, zważywszy na pozostałe nowe właściwości sztuki, także i performatywizacja) wszystkich rodzajów artystycznych. Po czwarte, co chciałbym podkreślić, Berleant dostrzegł zanik kontemplacyjnego nastawienia wobec sztuki na rzecz uczestnictwa w jej wydarzeniach, jak również rezygnację z przypisywania jej cechy bezinteresowności, wypieranej przez różne formy zaangażowania. I po piąte wreszcie, wobec utraty przez poszczególne elementy doświadczenia estetycznego właściwej im dotąd samodzielności, odrębności, integralności oraz wyrazistości funkcjonalnej, Berleant postulował potrzebę nowej teorii estetycznej, w ramach której tradycyjne kategorie artysty, dzieła i odbiorcy powinny zostać zastąpione przez spajające je wszystkie pojęcie pola estetycznego, które stałoby się tym samym ogólnym polem doświadczenia sztuki.

Wszystkie wskazane przez Berleanta aspekty sytuacji sztuki są ze sobą oczywiście bardzo silnie powiązane w ramach modelu, który zainspirował projektowaną przez niego nową teorię estetyczną. Wszystkie też razem tworzą atrakcyjny kontekst dla rozważań nad sztuką interaktywną. Postrzeganie twórczości artystycznej jako powiązanej z nauką i technologią, rozpatrywanie pozycji odbiorcy jako zespolonego z dziełem oraz pozostałymi składnikami doświadczenia estetycznego w ramach kategorii pola estetycznego, wizja temporalizacji sztuki wraz z odrzuceniem ideałów jedności i harmonii, oraz propozycja zastąpienia kontemplacji w roli wzorca doświadczenia estetycznego przez uczestnictwo dowodzi, że estetyka podjęła na przełomie lat 60. i 70. XX wieku próbę dostosowania się do nowo kształtującego się porządku sztuki i kultury artystycznej, w którym twórczość interaktywna odgrywać miała wkrótce niebagatelną rolę. Kształty, jakie wówczas przybierał rozważany tu nurt refleksji estetycznej czyniły tę dyscyplinę częścią kontekstu przyjaźnie wspomagającego kształtowanie się i rozwój sztuki interaktywnej. Szczególną rolę odgrywała tu oczywiście propozycja zastąpienia wzorca kontemplacyjnego doświadczenia estetycznego przez model partycypacyjny.

Proces dostosowywania refleksji estetycznej do wyzwań nowej sztuki nie zachodził rzecz jasna jednomyślnie, bez żadnego sprzeciwu. Pole ówczesnej estetyki to przestrzeń sporów i konfliktów. Propozycja nowej teorii estetycznej Arnolda Berleanta, obok innych koncepcji estetycznych wówczas kształtowanych, jak sytuacjonizm Michaela Kirby'ego, identyfikowała jednak najważniejsze problemy, jakie formułowała

i próbowała rozwiązywać w tym okresie sztuka kształtująca model twórczości ufundowany w idei partycypacji, stając się w tym właśnie sensie przyjaźnie wspomagającym ją kontekstem. Jak ważną rolę kontekst ten miał już wówczas do odegrania, pokazuje opisana przez Myrona W. Kruegera historia projektu *Glowflow* (Krueger, 1991), którą przedstawiłem w rozdziale poprzednim.

Spośród rozwijanych u schyłku lat 60. dyskursów estetycznych najbliższe kształtującej się wówczas sztuce interaktywnej były oczywiście te koncepcje, które usiłowały poddać refleksji znaczenie technologii komputerowych dla twórczości artystycznej. Bliskość ta była w szczególności powodowana pokrewieństwem między właściwościami cyfrowego medium a charakterystyką interaktywnej twórczości. Za dobry tego przykład może posłużyć opublikowany w 1970 roku esej Jacka W. Burnhama *Estetyka systemów inteligentnych*. Burnham podejmuje w nim próbę „analizy relacji estetycznych między człowiekiem i skomputeryzowanym środowiskiem” (Burnham, 1987: 201). Ta relacja ma w jego przekonaniu charakter komunikacyjny, ale zarazem bardzo odległy od przypisywanego dotąd sztuce modelu jednokierunkowego transferu komunikatów. Odrzuca ona również kontemplacyjny model odbiorcy. Dzieło sztuki staje się tu ośrodkiem conceptualnym, a forma przybiera postać procesu i systemu. Tytułową estetykę systemów inteligentnych Burnham rozumie jako „swego rodzaju dialog polegający na gromadzeniu i wymianie informacji przez dwa systemy, z których każdy wpływa na stany partnera i zmienia je” (Burnham, 1987: 201). Użytkownik technologii komputerowych – odbiorca sztuki cyfrowej nie powinien być, jego zdaniem, postrzegany jako zewnętrzny obserwator, lecz jako integralny element całego układu. Komputer bowiem, w opinii Burnhama, jednoczy obserwatora i przedmiot obserwacji. Szczególne możliwości w tym zakresie posiadają interaktywne programy komputerowe. Budują one płaszczyznę dialogu człowieka z komputerem, „którego celem jest wspólne, twórcze myślenie człowieka i maszyny w czasie rzeczywistym” (Burnham, 1987: 219). Dialog ten ma charakter otwarty, „polega na wykraczaniu przez obu partnerów – komputer i człowieka – poza stanowiska wyjściowe” (Burnham, 1987: 222). Sztuka wykorzystująca systemy komputerowe staje się w ten sposób żywym doświadczeniem (Burnham, 1987: 225).

Rozwijające się w latach 60. i 70. minionego wieku teorie sztuki komputerowej, estetyki informacyjne i wspomagające je teorie sztucznej inteligencji, czy to w zrelacjonowanej wyżej wersji Jacka W. Burnhama, czy też w ujęciu Maxa Bense’a, Herberta W. Franke’ego, Hiroshiego

Kawano, Josepha Licklidera, Marvinina Minskiego, Abrahama A. Moles, Friedera Nake'a, Nicolasa Negroponte'a lub Michaela A. Nolla, wspólnie tworzyły najbliższe otoczenie, w którym kształtowała się artystyczna twórczość partycypacyjna. Ich status merytoryczny nadawał im jednak zarazem szczególny, ambiwalentny charakter. W ich wypadku bowiem widzimy, jak przyjazne, lecz zarazem neutralne środowisko przeistacza się w podstawy teorii sztuki interaktywnej.

Strategie i taktyki

Koncepcja sztuk działania Michela de Certeau szczególnie interesująco wpisała się w proces kształtowania się omawianego tu kontekstu, który towarzyszył w sprzyjający sposób rozwojowi sztuki interaktywnej. Nie tylko bowiem uformowała ramy pojęciowe dla społecznych interakcji kształtujących porządek życia codziennego, budując przy tym wizję świata społecznego jako przestrzeni, w której konsumenckie interakcje z produktami przemysłu kulturowego i wytworami systemów rynkowych nabierają twórczego charakteru i przeobrażają konsumpcję w kłusowniczą kreację. Czyniąc to, stworzyła zarazem możliwość, sposób i narzędzia (kategorie) interpretowania fenomenu interaktywności oraz sztuki interaktywnej jako miejsca nieuchronnego i nieusuwalnego konfliktu pomiędzy nadzorem i emancypacją, opresją i oporem, podporządkowaniem i dążeniem do wolności poprzez kreację. Dlatego właściwszym niż ten kontekstem dla dokładnej porównawczej analizy koncepcji de Certeau są rozważania nad teorią sztuki interaktywnej, które podejmuję w kolejnym rozdziale. Tutaj jedynie chcę przedstawić te jej aspekty, które współtworzą społeczno-kulturowe otoczenie wspomagające kształtowanie się idei partycypacji, interakcji, oraz – w konsekwencji – także i twórczości interaktywnej.

Teoria sztuk działania wyrosła z badań przeprowadzonych przez zespół Michela de Certeau pomiędzy rokiem 1974 a 1978. Ich wyniki były publikowane fragmentarycznie w periodykach naukowych w latach 1975–1979, aby następnie ukazać się w całościowym opracowaniu w 1980 roku w dwutomowym wydaniu *Wynaleźć codzienność (L'invention du quotidien)*. Jego pierwszą, główną część stanowi książka de Certeau *Sztuki działania (Arts de faire)*. Część druga – *Habiter, cuisiner* – została przygotowana wspólnie przez Michela de Certeau oraz jego współpracowników: Luce Giard i Pierre'a Mayola. Zarówno same badania, jak

i publikacje ich wyników, należą już do okresu, w którym interaktywna sztuka tworzona przy użyciu technologii cyfrowych nabiera wyrazistego charakteru, uzyskuje znamiona odrębności i – w rezultacie – pozwoli osiągać stan kulturowej widzialności. Wszystkie one, podobnie jak wcześniej analizowane zjawiska i koncepcje, są wyrazem nowo kształtującego się porządku społeczno-kulturowego, w ramach którego dominującą postawą staje się partycypacja, a postawy twórcze, uzyskując zróżnicowaną i rozproszoną postać, stają się wszechstronne i wszechobecne.

Koncepcja de Certeau wyrasta z przekonania, że zachowania kreacyjne pojawiają się w nieoczekiwanych kontekstach, a sfera codziennych wydarzeń konsumpcyjnych jest pełna zachowań, których podporządkowanie innym, niż działające osoby podmiotom nie wyklucza ich twórczego charakteru. Jak to określa de Certeau, „[w]ynajdywanie codzienności to tysiąc sposobów kłusowania” (de Certeau, 2008: XXXVI). Podobnie jak badacze z kręgu *cultural studies*, Certeau zwraca uwagę, że badania obrazów telewizyjnych (analiza przedstawień) i czasu spędzonego przez odbiorców przed telewizorami (analiza zachowań) „powinna być uzupełniona o badania tego, co konsument kultury »wytwarza« w tym właśnie czasie z tych obrazów” (de Certeau, 2008: XXXVI). Konsumpcja bowiem, w jego przekonaniu, jest inną formą produkcji, jest działalnością *bricoleura*, który tworzy swoje wytwory z zastanych materiałów, jest uprawianiem twórczości „przez sposób używania produktów narzuconych przez dominujący porządek ekonomiczny” (de Certeau, 2008: XXXVI). Dzieje się tak, jego zdaniem, już na poziomie komunikacji językowej; przyznaje on bowiem pierwszeństwo nie systemowi, lecz aktowi mówienia, każda wypowiedź jest więc w kontekście teorii sztuk działaniem sposobem odzyskiwania języka przez mówiącą osobę. Czytanie tekstu natomiast jest formą jego zawłaszczania, jest przemycaniem do cudzego świata własnych podstępów i przyjemności. Liczne działania w sferze codzienności: zamieszkiwanie, przemieszczanie się, robienie zakupów, gotowanie, praca zawodowa (w fabrykach, instytucjach handlowych, urzędach) tworzą, według de Certeau, świat, w którym królują sztuki działania. Stanowią one „tysiące praktyk, za pomocą których konsumenci odzyskują przestrzeń zagospodarowaną przez techniki produkcji społeczno-kulturowej” (de Certeau, 2008: XXXVIII).

Strategia i taktyka to dwie podstawowe kategorie wykorzystywane przez de Certeau do zbudowania modelu analizowanej sytuacji. Pierwsza z nich reprezentuje porządek władzy, instytucji, zrationalizowanej

i scentralizowanej produkcji, jest zorganizowanym, posiadającym miejscem. Druga natomiast, to domena użytkownika, forma chwilowego jedynie zawłaszczenia i przetworzenia, działanie na cudzym terytorium w celu wykorzystania drzemających w nim zróżnicowanych możliwości i nadania mu zindywidualizowanego sensu i wartości. Opozycja strategii i taktyki jest wyznaczana przez przewagę silnego nad słabym, przez przeciwstawienie własności i użycia, przestrzeni i czasu, trwałości i tymczasowości, prawa i klusownictwa, faktu i możliwości, wiedzy i wyobraźni. Zastosowanie tak pojmowanych kategorii i wyznaczanego przez ich skonstrastowanie modelu dla opisu praktyk społecznych powoduje, że rzeczywistość nie jest już postrzegana jako sfera odrębnych, oddzielonych i wykluczających się dyskursów, lecz jako domena form modalnych, wariantów i odmian, świat przenikających się możliwości. Świat taki wydaje się idealnym środowiskiem dla twórczości interaktywnej, którą możemy teraz określić w nowy sposób: jako sferę wydarzeń rozpościerającą się pomiędzy strategiami artystów-producentów a taktykami odbiorców-użytkowników.

Zastępowalność, czyli bycie w miejscu innego

Refleksja nad sztuką interaktywną napotyka na rozliczne problemy teoretyczne szczególnie wówczas, kiedy próbuje ulokować swój przedmiot w tej samej domenie, w której chce zarazem pomieścić tradycyjne zjawiska artystyczne i związane z nimi dyskursy teoretyczne. Możemy oczywiście zauważyć, że problemy tego typu zaczęły się pojawiać już wcześniej, wraz z wystąpieniem najbardziej radykalnych odmian awangardy artystycznej. Ale powinniśmy wówczas też dostrzec, że to w nich właśnie odnajdujemy obecnie źródła bądź początki historii sztuki interaktywnej, w nich rozpoznajemy też przyczyny jej obecnego wyglądu i wewnętrznego zróżnicowania. Pokrewieństwa te i podobieństwa, czyli rozpoznane już wielorakie powiązania sztuki historycznej awangardy i neoawangardy z dzisiejszą sztuką nowych mediów, a szczególnie sztuką interaktywną, stwarzają ponadto możliwość rozpatrywania tej ostatniej jako współczesnej domeny awangardyzmu artystycznego, jako specyficznej kontynuacji radykalnej historycznej sztuki alternatywnej (powrócę do tych zagadnień w ostatnim rozdziale tej książki). Kłopoty estetyki zapoczątkowane niegdyś przez awangardowy radykalizm

artystyczny są obecnie podtrzymywane i rozwijane przez sztukę nowych mediów.

Wiele ze wspomnianych problemów pojawia się w niniejszych rozważaniach w postaci powracających często, choć w zmieniających się kontekstach, pytań. Szczególnie pytań o wybory aksjomatyczne. Jeżeli bowiem umiejscawiamy sztukę interaktywną w przestrzeni wyznaczonej przez produkt artysty, z jednej strony, a jego wykonawcze użycie przez odbiorcę, z drugiej, to musimy zarazem dokonać pewnych, podstawowych rozstrzygnięć. Co jest dziełem sztuki interaktywnej? Co jest przedmiotem interpretacji i wartościowania? Stworzona przez artystę podstawa wszystkich wykonań dzieła? Każde z poszczególnych wykonań? Suma wszystkich wykonań? Kryjąca się za nimi wszystkimi wspólna, ogólna (ukryta?) całość, potencjalność, matryca wszelkich poszczególnych wykonań? Jakie są relacje między poszczególnymi wykonawcami oraz pomiędzy nimi wszystkimi a artystą? Jaki jest status każdego z nich, szczególnie wobec idei rozproszonego, dzielonego autorstwa? Odpowiedzi udzielane na powyższe pytania otwierają pole teorii sztuki interaktywnej i zarazem pole możliwości jej estetyki. Są one zawsze fundamentalną częścią przyjmowanej perspektywy badawczej, są też powiązane z innymi jej składnikami i czynnikami. Są zarazem uwarunkowane bądź współokreślane przez kontekst, w którym zostają umiejscowione.

W odniesieniu do sformułowanych wyżej pytań, inspirujący kontekst dostarczany jest przez rozważania Giorgia Agambena dotyczące nowych porządków wspólnotowych. W jego przedstawionej w 1990 roku koncepcji relacje pomiędzy tym, co ogólne, a tym, co szczególne, szczególne, jednostkowe, przybierają niezwykle intrygującą postać. „Byt, który nadchodzi – pisze Agamben – to byt jakikolwiek” (Agamben, 2008: 7). Określenie „jakikolwiek” odsyła tu do pojedynczości niedefiniowanej przez żadne jej właściwości, a zwłaszcza przez żadne atrybuty, które miałyby wyznaczać jej przynależność do jakiejś wspólnoty. Tak pojmowany jednostkowy byt „uwalnia się od fałszywego dylematu, nakazującego wiedzy dokonywać wyboru między wyjątkowością tego, co jednostkowe, a poznawalnością tego, co ogólne” (Agamben, 2008: 8).

Możemy wykorzystać w naszych rozważaniach nad interaktywnością filozoficzną propozycję Agambena, uznając, że znosi ona, przynajmniej w części, ważność sformułowanego wyżej kompleksu pytań wobec sztuki interaktywnej. Unieważnia ona bowiem dylemat wynikający z postulowanej przez nie konieczności wyboru pomiędzy tym, co ogólne i wspólne, a tym, co szczególne i jednostkowe. Agamben zwraca

uwagę, że jedynym pojęciem, które wymyka się powyższej antynomii, jest kategoria przykładu. Przykład bowiem jest równoważny wszystkim innym wypadkom tego samego rodzaju, zaliczając się zarazem w ich krąg i mogąc jako im równoważny, zastąpić każdy z nich. Każdy z nich może zarazem być równowartościowym obiektem poznania bytu, którego jest przykładem. „Ani szczególny, ani ogólny, przykład jest przedmiotem pojedynczym (...) Czyste pojedynczości porozumiewają się ze sobą jedynie w pustej przestrzeni przykładu, niezwiązane żadną wspólną własnością, żadną tożsamością. Wyzbywszy się wszelkich tożsamości, przyswajają sobie jedynie samą przynależność” (Agamben, 2008: 16–17). To, co im wszystkim wspólne, jak dowodzili również, w zupełnie innych kontekstach filozoficznych, przywoływani wcześniej Richard Rorty oraz Norman Holland, nie może stanowić ich istoty ani wyznaczać tożsamości. „Przykład jest jedynie bytem, którego jest przykładem; byt ten doń jednak nie należy, jest całkowicie wspólny” (Agamben, 2008: 35). Właściwością każdego bytu jakiegokolwiek, będącego przykładem czegokolwiek, jest jego zastępowalność, jego „bycie (...) w miejscu innego” (Agamben, 2008: 29). Wspólnoty takich bytów-przykładów są więc pozbawione możliwości reprezentacji, możliwości odesłania do czegokolwiek innego, niż to, co każdy z nich sam w sobie jako przykład stanowi.

Agamben rozwija tu koncepcję wspólności nieodwołującej się do pojęć istoty czy tożsamości. Postulowany przez niego byt jakiegokolwiek, który, jego zdaniem, nie jest ani konieczny, ani przypadkowy, jest konstytuowany przez „niezróżnicowanie tego, co wspólne, i tego, co właściwe, rodzaju i gatunku, istoty i przypadłości” (Agamben, 2008: 25). Ponadto, jak dowodzi Agamben, „[p]rzejście od możliwości do aktu, od wspólnej formy do pojedynczości, nie jest wydarzeniem dokonanym raz na zawsze, lecz nieskończonym szeregiem modalnych oscylacji” (Agamben, 2008: 26). Relacje między nimi są płynne i nieostateczne, to, co wspólne, i to, co indywidualne, wymieniają się stale miejscami i funkcjami, są jedynie aspektami bytu jakiegokolwiek. Dynamika takiego bytu wyłania się ze sposobu, „w jaki przechodzi [on – *przyyp. RWK*] od tego, co wspólne, do tego, co własne, i od tego, co własne, do tego, co wspólne” (Agamben, 2008: 27). Przejścia te możemy za Agambenem określić mianem użytku.

Giorgio Agamben buduje swoją koncepcję nowej wspólnoty na przekonaniu, że człowiek powinien być postrzegany jako sfera swojej możliwości. Wspólnoty ludzkie powinny respektować to prawo. „*Jakikolwiek* – pisze – to figura czystej pojedynczości. Jakakolwiek pojedynczość

pozbawiona jest tożsamości (...) określana jest raczej jedynie poprzez swą relację do pewnej *idei*, czyli zbioru swych możliwości” (Agamben, 2008: 73). Jedyna wspólnota, która może sobie poradzić z tym wyzwaniem, to ta, która w każdym człowieku widzi przykład człowieczeństwa, która odrzuca normatywne tożsamości na rzecz niekończącego się prawa do różnicy. „Nigdy nie jestem tym ani innym – stwierdza Agamben – ale zawsze jedynie taki, tak oto” (Agamben, 2008: 105).

Przyjęcie teorii wspólnoty Agambena za kontekst sztuki interaktywnej wskazuje możliwość teoretycznego rozwiązania wskazywanych wcześniej dylematów, które wokół sztuki tej się ukształtowały. Każde doświadczenie interaktywnego dzieła-wydarzenia jawi się w tym kontekście jako jego przykład, równoprawny, ukazujący pewien zakres możliwości dzieła. Nie szukamy już ukrytej, reprezentowanej przez doświadczenie całości, gdyż jest ona w pewnym sensie równoznaczna z każdym ze swych przykładów. Zdolność interpretowania czy też wyznaczania charakteru sztuki interaktywnej czyni z koncepcji Agambena jeszcze jedną jej teoretyczną matrycę. Jako taka, proponuje ona inny, niż dotąd przyjmowany, system aksjomatyczny, inną perspektywę refleksji nad zagadnieniami estetycznymi. Zarazem jednak, jako kontekst niekierujący uwagi bezpośrednio ku interaktywnej twórczości, niezajmujący się nią, lecz podejmujący filozoficzną analizę współczesnych zagadnień egzystencjalno-społecznych, ujawnia, że dylematy, z którymi boryka się teoria sztuki interaktywnej, stały się w międzyczasie wyzwaniami dla wszystkich dyscyplin humanistycznych, które usiłują rozpoznać i poddać refleksji konsekwencje procesów nadających kształt teraźniejszości: medializacji, globalizacji, pluralizacji, wirtualizacji oraz coraz bardziej powszechnego usieciowienia. Teoria nowej wspólnoty Giorgia Agambena, razem z wcześniej omawianą teorią tekstualną Rolanda Barthes’a, teorią komunikowania Johna Fiske’a, oraz wieloma innymi, przywołanymi w tym rozdziale bądź pominiętymi koncepcjami, tworzą szeroki nurt refleksji podejmującej próbę zinterpretowania i zrozumienia charakteru zachodzących współcześnie przemian, powołują środowisko intelektualne, na tle którego interaktywna twórczość artystyczna jawi się jako wyraz swoich czasów, jako ekspresja nowego, rodzącego się świata.

Teorie

Technologie mediów interaktywnych tworzą paradygmat określający w wielkim stopniu przebieg współczesnych praktyk społecznych, oddziałujący nie tylko na sztukę i badania naukowe, ale także na procesy komunikowania, organizację pracy i edukacji, metody reklamy i marketingu, formy zabawy i rozrywki, wkraczając tym samym niezwykle głęboko w sferę najszerzej pojmowanej codzienności. W rezultacie ukształtowania się sytuacji społecznej wszechobecności interaktywnych technologii cyfrowych (fenomen *ubiquitous computing*), sztuka mediów interaktywnych, dzieląc swoje narzędzia, a często także i metody pracy, z bardzo wieloma różnymi dziedzinami kultury, stanęła wobec nowego wyzwania. Nie tyle jednak wobec wyzwania domagającego się określenia swojej wobec nich wszystkich odrębności, wyznaczenia odmiennych strategii, dążeń i osiągnięć, lecz raczej wobec konieczności określenia swoich z nimi relacji. Charakterystyka i swoistość sztuki, a w szczególności sztuki nowych mediów, nie jest bowiem już dziś ufundowana na koncepcji autonomii, nie jest już budowana w opozycji do innych sfer życia, lecz wręcz przeciwnie – jest kształtowana w znaczącym z nimi związku. I w tym właśnie kryją się nowe wyzwania dla sztuki i dla jej teorii.

Sztuka nowych mediów odnajduje w tej wspólnocie możliwość głębszego niż dotąd wpisywania się w relacje społeczne. Wpisywanie to przybiera różne formy i przynosi różne konsekwencje. Struktury i porządki sztuki mogą uwidaczniać i problematyzować procesy leżące u podstaw innych zjawisk społecznych. Mogą próbować na te procesy bądź nawet wprost na zjawiska przez procesy te (współ)tworzone oddziaływać albo je stymulować. Mogą też, co wydaje się tu najciekawsze, mieszać się z nimi, tworząc fenomeny złożone, hybrydyczne. Tego typu wydarzenia artystyczne uzyskują swój kształt na drodze formowania relacji trans-tekstualnych, trans-rodzajowych i trans-artystycznych. Znika w nich również wyrazistość podziału na to, co dla takiego wydarzenia jest wewnętrzne, a co zewnętrzne; zjawiska czy właściwości wydawałoby się nienależące do struktury dzieła sztuki okazują się ostatecznie jego niezbędnymi i znaczącymi składnikami. Oczywiście, są to już składniki nowego typu, niewymagające rzeczywistej, trwałej przynależności strukturalnej, lecz zadowolające się tymczasowymi związkami sieciowymi.

Refleksja nad kompleksem powiązań sztuki z innymi niż ona społeczno-kulturowymi fenomenami, nad siecią związków prowadzących do ukonstytuowania się wieloelementowych, wielowymiarowych, hybrydycznych dzieł-wydarzeń staje się dziś bardzo istotnym, a w wielu wypadkach także i jedynym, efektywnym sposobem analizy sztuki nowych mediów. Postawę badawczą, która przejawia się w tego rodzaju podejściu do sztuki, nazywam perspektywą kulturową.

Doskonałym przykładem rozległego zjawiska artystycznego, dla którego opisana metoda analizy wydaje się najbardziej właściwą czy może wręcz jedyną skuteczną strategią poznawczą, jest sztuka mediów lokacyjnych. Działania artystyczne tego typu, same w sobie również mające często charakter kognitywny, posiadają strukturę procesu, w ramach którego nie tworzy się dzieła od podstaw, ani nawet nie montuje się go z gotowych materiałów czy elementów, lecz powołuje się, ustanawia bądź uwidacznia w strukturze pola społecznego, w obrębie którego dochodzi do działania artystycznego, sieć relacji pomiędzy wybranymi składnikami bio-socjo-techno-sfery. Takie dynamiczne sieci artystyczne, uzyskując charakter partycypacyjny bądź aktywistyczny w stopniu większym niż wiele interaktywnych dzieł-wydarzeń innego rodzaju, radykalnie znoszą granice pomiędzy twórcami i odbiorcami działania, pracując na rzecz utworzenia wspólnoty uczestników. Badania tego typu zjawisk artystycznych, przybierające nieuchronnie postać refleksji (często ugruntowanej w obserwacji uczestniczącej) nad społeczno-

-kulturowymi procesami i sieciami, nad systemami medialnymi, porządkami władzy oraz metodami oporu i przetrwania, wpisują się więc w rezultacie bardzo głęboko w proponowaną tu perspektywę kulturową.

Dysponując zapleczem w postaci wniosków z badań przeprowadzonych w poprzednich rozdziałach, zamierzam teraz przyjrzeć się uważnie fenomenowi interaktywności – podstawie nie tylko wspomnianych mediów lokacyjnych, ale i wszystkich innych procesów i wydarzeń o charakterze partycypacyjnym. Pragnę zastanowić się nad tym, jak sztuka interaktywna rozwija się w kontekście konstytutywnej dlań – jak sądzę – opozycji między procesami emancypacyjnymi a procesami nadzoru, pomiędzy uzyskiwaną przez odbiorców wolnością a sprawowaną nad nimi kontrolą. Sztuka interaktywna rozpatrywana jest bowiem często w relacji do obiecywanej rzekomo przez nią odbiorcom nieograniczonej wolności twórczej, a stwierdzane tej wolności ograniczenia postrzegane są wówczas jako niedostatki artystyczne analizowanych dzieł bądź też jako powód do kwestionowania użyteczności pojęcia interaktywności. W odniesieniu do tej problematyki pragnę przede wszystkim odpowiedzieć na kilka pytań. W jaki sposób można postrzegać związki między procesami emancypacji i kontroli a samą interaktywnością? W jakim stopniu i zakresie procesy te występują w ramach różnych wyodrębnionych form interaktywności? W jaki sposób oba te skonfliktowane dążenia odnajdują dla siebie miejsce w strukturze interaktywnych wydarzeń artystycznych? Refleksja moja wikłać się będzie nieuchronnie w problematykę rozwijaną między innymi w teoriach Michela Foucaulta i Michela de Certeau, do których poglądów będę się również odwoływał. Przedstawię także, jako *case study*, analizę interaktywnej sztuki Luca Courchesne’a, uwidaczniającą koegzystencję omawianych zagadnień teoretycznych w obrębie jednostkowej twórczości. Na początek jednak chcę poddać analizie samo pojęcie interaktywności, którego wielowymiarowe znaczenia w zasadniczy sposób określają pole tych dociekań i spektrum obecnych w nim zjawisk.

Odmiany interaktywności

Eric Zimmerman (2004), badając zagadnienie relacji pomiędzy grą a narracją, zagadnienie, które skądinąd wyznacza pole odwiecznego konfliktu wewnątrz teorii gier (ludologia kontra narratologia), skierował bardzo rozsądnie swoje rozważania w stronę jedyne go chyba

możliwego obszaru kompromisu i potencjalnego źródła porozumienia zważnionych stron, czyli w kierunku badań problematyki narracji interaktywnej. Próbując określić jej podstawowe odmiany, musiał podjąć również przy tej okazji refleksję nad pojęciem samej interaktywności. W rezultacie tych rozważań wyodrębnił on cztery typy interaktywności: poznawczą, funkcjonalną, eksplicitną oraz meta-interaktywność.

Dokonane przez Zimmermana rozróżnienie jest bardzo obiecującym punktem wyjścia dla podjętych tu rozważań. Zbiera ono bowiem najważniejsze, co oznacza także: najczęściej pojawiające się we współczesnych debatach na temat sztuki, sposoby pojmowania interaktywności. Jej analizę rozpocznę więc od ogólnej charakterystyki zaproponowanych przez Zimmermana typów.

1. Interaktywność poznawcza, zachodząca na poziomie operacji mentalnych i prowadząca na drodze negocjacji znaczeń tekstu/dzieła do jego interpretacji. Dotyczy ona również tych operacji mentalnych, które określają emocjonalne i aksjologiczne aspekty doświadczenia dzieła. Zimmerman mówi tu o partycypacji interpretacyjnej, o zaangażowaniu w dzieło na poziomie interakcji psychologicznych, emocjonalnych, hermeneutycznych i semiotycznych.

2. Interaktywność funkcjonalna, zachodząca z kolei na poziomie materialności dzieła. Manifestuje się poprzez strukturalne i funkcjonalne operacje, jakie możemy wykonać na dziele/tekście jako przedmiocie (artefakcie). Interaktywność funkcjonalna określa wymiary partycypacji użytecznej, użytkowej, kształtuje praktyki obcowania z materialnością artefaktu.

3. Interaktywność eksplicitna, w ramach której są wykonywane czynności wynikające z nielinearnych właściwości dzieła/tekstu, sięgające również po strategię wyboru, otwierające się na wydarzenia przypadkowe, korzystające z dynamicznych symulacji. Zimmerman mówi tu o interakcji w oczywistym sensie tego słowa. Kształtowana tu partycypacja ma charakter otwarty, określany jedynie przez wybory i procedury zaprojektowane w ramach dzieła/tekstu. O ile dwie poprzednie formy interaktywnej partycypacji miały charakter zewnętrzny (*participation with*), tak interaktywność eksplicitna rozwija, zdaniem Zimmermana, partycypację wewnątrz (hiper)tekstowego świata (*participation in*).

4. Meta-interaktywność, która jest doświadczana i rozwijana w trans-tekstualnej przestrzeni kulturowej. Doświadczające ją podmioty łączą w ramach interaktywnych praktyk zjawiska należące do sfer różnych mediów, w tym także nieinteraktywnych, linearnych, zawłaszczając je, dekonstruując i rekonstruując po to, żeby tworzyć z nich rozległe,

społeczne światy narracyjne. Zdaniem Zimmermana, meta-interaktywność, pojmowana jako partycypacja kulturowa, posiada, podobnie jak interaktywność poznawcza i funkcjonalna, charakter zewnętrzny, jest interakcją z tekstami, a nie, jak interaktywność eksplicytna, praktyką realizowaną w obrębie tekstowego świata.

Zestawienie tych wszystkich odmian interaktywności, skądinąd bardzo pożyteczne, gdyż pokazujące złożoność semantyczną pojęcia interaktywności oraz rozległość potencjalnego zakresu jego możliwych zastosowań, wymaga jednak – jeśli chciałoby się je odnieść do świata sztuki – starannego określenia granic sensowności posługiwania się poszczególnymi, wyodrębnionymi przez Zimmermana kategoriami, czego sam autor już nie czyni. Dopiero wówczas bowiem zdołamy wyznaczyć ich właściwe atrybucje i ujawnić zarazem zasadnicze różnice między obszarami sztuki związanymi z poszczególnymi znaczeniami tak ujętego pojęcia interaktywności, różnice dotyczące zarówno rozpiętości rozważanych formacji, jak i uposażenia jakościowego składających się na nie zjawisk.

Zimmerman zasadniczo trafnie zauważa, że cztery wyodrębnione przez niego odmiany interaktywności nie występują rozłącznie (powiedziałbym jednak, że jedynie dwie spośród nich: eksplicytna i kulturowa, w pełni realizują tezę Zimmermana, gdyż zawsze koegzystują z poznawczą i funkcjonalną; interaktywność poznawcza natomiast może występować całkowicie samodzielnie, a interaktywność funkcjonalna pojawia się często jedynie w związku z poznawczą). Uzyskują one w tej sytuacji status swoistych aspektów, poziomów lub różnych właściwości interaktywności. Większość działań interaktywnych zawiera kilka z nich bądź wszystkie równocześnie. Pojawiają się one – w różnym stopniu i w zmiennej konfiguracji – we wszystkich naszych doświadczeniach medialnych, określając ich charakterystykę partycypacyjną. Zimmerman podkreśla jednak zarazem, że zdarzenia, które określamy jako interaktywne, uzyskują tę kwalifikację jedynie poprzez odniesienie do trzeciego z wyróżnionych rodzajów interaktywności – eksplicytnej partycypacji. Powinniśmy więc przyjąć, że również sztuka interaktywna uzyskuje swój status za sprawą interaktywności eksplicytnej. W dalszej konsekwencji, choć Zimmerman nie formułuje tego zupełnie jednoznacznie, należałoby także stwierdzić, że typem interaktywności, który ufundował współczesną kulturę partycypacji, jest właśnie jego odmiana eksplicytna (świadczy poniekąd o tym również sama przypisana jej nazwa). Do kwestii tej powrócę jeszcze w dalszej części tego rozdziału.

Przyjrzyjmy się teraz bliżej, w jakich związkach ze światem sztuki pozostają wyszczególnione wyżej odmiany interaktywności.

Interaktywność praktyk kognitywnych

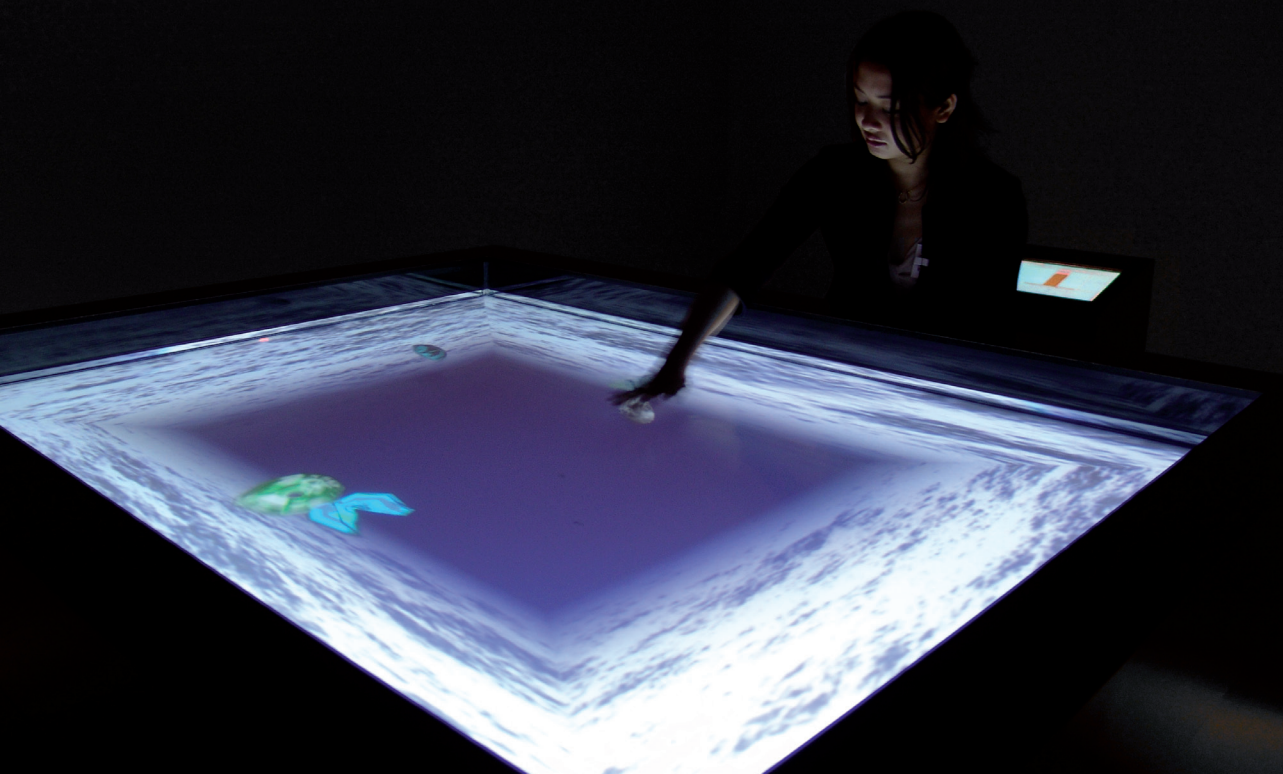
Pierwszy z wyodrębnionych przez Zimmermana typów interaktywności nie odwołuje się w żaden szczególny sposób do obecnie tworzonych dzieł interaktywnych, realizowanych przy użyciu cyfrowych technologii komputerowych. Nie uprzywilejowuje nawet współczesnej twórczości artystycznej. Jego możliwym odniesieniem okazuje się bowiem każde bez wyjątku dzieło sztuki. Sztuka cyfrowych mediów interaktywnych jest tu uznawana za interaktywną z tych samych powodów, z jakich ma nią być malarstwo renesansowe czy film strukturalny. Takie rozumienie pojęcia interaktywności nie może więc posłużyć do wyodrębnienia prac określanych współcześnie tym mianem ani tym bardziej pomóc jej odróżnić od klasycznych, historycznych dzieł artystycznych, należących do różnych epok i nigdy skądinąd nieaspirujących do zaszeregowania ich w krąg interaktywnych. Sztuka interaktywna nabiera w tym ujęciu charakteru uniwersalnego. Stanowisko takie pozostaje jednak w sprzeczności z wyrażanym równoległe i dość powszechnie przekonaniem o historycznym charakterze sztuki interaktywnej, o jej zasadniczym związku ze współczesnością. Warto również przy tym zauważyć, że interaktywność poznawcza pozostaje w wyraźnym związku pokrewieństwa z analizowaną w rozdziale poprzednim teorią tekstualną Roland Barthes'a.

Nie jest to jednak jedyny problem. Koncepcja interaktywności poznawczej posiada ponadto bardzo ważną implikację teoretyczną, której wydobyte ustawia jej pozycję w świecie sztuki w zdecydowanie krytycznej perspektywie. Wskazując bowiem operacje mentalne jako źródło i zarazem wyznacznik interaktywności, koncepcja ta przyznaje tym samym interaktywności charakter antropologiczny bądź szerzej: animalistyczny (w znaczeniu właściwości przysługującej istotom żywym). Oznacza to jednak w rezultacie, wbrew początkowym ustaleniom, że atrybut interaktywności przysługuje tu w istocie nie sztuce, lecz jedynie podmiotowi ją doświadczającemu (skoro każde dzieło jest interaktywne, to nie istnieją żadne specyficzne właściwości sztuki, które można by uznać za wyróżniki interaktywności). Oznacza to także, że pojmowana w ten sposób interaktywność zachowań ludzkich nie jest przypisywana wyłącznie działaniom podejmowanym wobec sztuki czy w jej kontekście, lecz, jak sama jej nazwa wskazuje, jest ona właściwością wszelkich zachowań kognitywnych, niezależnie od tego, co jest ich

obiektem poznania. Związki tak pojmowanej interaktywności ze sztuką okazują się więc raczej słabe.

Wskazana implikacja tłumaczy również, dlaczego tak wielu teoretyków podejmujących kwestie sztuki interaktywnej postrzega interakcję jako proces, który może występować jedynie między podmiotami ludzkimi, a nie pomiędzy człowiekiem a dziełem sztuki czy też jego jakimkolwiek składnikiem bądź aspektem. Są to bowiem badacze, którzy oczekują od obu stron zaangażowanych w procesy interaktywne, aby posiadały wszystkie właściwości podmiotu interakcji poznawczej, z pełnią autonomii na czele. Don Foresta, Alain Mergier i Bernhard Serexhe, na przykład, we wspólnie przygotowanym studium oznajmili bardzo dobitnie, że interaktywność może być rozpatrywana wyłącznie jako komunikacja interpersonalna, jako dialog międzyludzki. W ich przekonaniu, powinniśmy odrzucić jako fałszywe wszelkie koncepcje, które dostrzegają fenomen interakcji w procesach zachodzących pomiędzy człowiekiem a uprzednio przygotowanymi programami komputerowymi, procesami cyfrowymi czy też sekwencjami audiowizualnymi zbudowanymi z zebranych wcześniej danych. W ten sposób autorzy ci zdecydowanie negują możliwość wystąpienia jakiegokolwiek rzeczywistej, interaktywnej komunikacji między człowiekiem a maszyną, komputerem czy też generowanym przezeń cyfrowym środowiskiem (Foresta et al, 1995: 13). Podobne stanowisko zajęła nieco wcześniej także Margaret Morse (1993), jak również Gene Youngblood, który uznał, że interakcja w sztuce jest komunikacją pomiędzy artystą a jego publicznością, rozwijającą się w środowisku technologicznym. Zbliżony pogląd przedstawił też Grahame Weinbren, który konsekwentnie utrzymuje, że tworzone przez niego interaktywne dzieła zawsze reprezentują jego samego a interakcja odbywa się wyłącznie na określonych przez niego warunkach (London i Weinbren, 1996).

Antropologiczny czy animalistyczny charakter interaktywności zmienia się i nabiera nowego wymiaru, pozwalającego uznać tak charakteryzowaną interaktywność za atrybut sztuki, a nie jedynie jej odbiorcy, dopiero wówczas, gdy wzrastająca złożoność strukturalna dzieła artystycznego naznacza je specyficznym wymiarem samodzielności. Ta autonomia wyrażnia się szczególnie dobitnie w ramach tych nurtów sztuki, w których wewnętrzne komplikacje i wzrastające wyrafinowanie struktur tworzonych dzieł są osiąganym za sprawą wykorzystania technologii sztucznego życia i sztucznej inteligencji. Wytwory artystyczne okazują się w tym wypadku swoistymi partnerami ludzi w procesach interakcji. Obie strony stają się współwykonawcami *performance'u*,



38.
Christa Sommerer,
Laurent Mignonneau,
A-Volve, 1993–1994.
Instalacja interaktywna,
sztuczny ekosystem

w który przeistacza się dzieło. Ale wówczas mamy już do czynienia nie z pierwszym, ale z trzecim typem interaktywności – eksplicytnym.

Reprezentujące ten nurt sztuki interaktywnej instalacje *A-Volve* (1993–1994) Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau czy też *Sinking Feeling* (2001) Kena Feingolda zostały wyposażone we właściwości, które pozwalają w nowy, bardziej rozbudowany niż wcześniej sposób mówić o animizacji bądź antropomorfizacji w sztuce. W nowy, pełniejszy sposób, gdyż mamy tu do czynienia ze sztucznym ekosystemem, jak w wypadku *A-Volve* (il. 38) bądź formą sztucznej inteligencji (*Sinking Feeling*) zdolną do podjęcia konwersacji z publicznością (il. 39). Przywołane dzieła, wydobywając animalistyczny bądź antropologiczny aspekt interaktywności, nadają mu zarazem specyficzny wymiar: mówimy tu bowiem o innym, sztucznym życiu i o takiej też inteligencji, o procesach, w ramach których interaktywne, cyfrowe dzieła sztuki, transcendując tradycyjne granice świata sztuki, uzyskują właściwości pozwalające im na swój sposób (współ)działać twórczo w przestrzeni kulturowej. Najwłaściwszym kontekstem teoretycznym dla rozważań nad tego typu fenomenami wydaje się koncepcja antropologii



cyborgicznej, przygotowana do analizy zjawisk tworzonych na pograniczach świata ludzkiego i technologicznego (maszynowego). Antropologia cyborgiczna porzuca bowiem tradycyjną perspektywę skupioną wyłącznie na aktywności ludzkiej i jej wytworach, na rzecz refleksji nad rolą technologii w procesach produkcji społecznej i kulturowej (Escobar, 1994; Kluszczyński, 2005).

39.
Ken Feingold,
Sinking Feeling, 2001.
Instalacja interaktywna

Interaktywny dotyk

Drugie z proponowanych przez Zimmermana znaczeń pojęcia interaktywności – partycypacja funkcjonalna – jeśli odniesiemy ją do świata sztuki, to w przeciwieństwie do poprzednio rozważanego jej znaczenia,

wydaje się zwracać naszą uwagę przede wszystkim na współczesną twórczość artystyczną. Ponieważ interaktywność funkcjonalna wyznacza sferę operacji, którym poddawane są materialne wymiary doświadczanych obiektów, to w kontekście sztuki odnosi się ona bezpośrednio przede wszystkim do zagadnień dotyku i taktylizmu. I chociaż archeologiczna refleksja nad dotykiem w sztuce, a właściwie nad jego substytutami, sięga bardzo daleko w przeszłość (Huhtamo, 2006), to o jego rzeczywistej obecności w tym kręgu doświadczeń możemy jednak mówić dopiero w XX wieku. Początek sztuki dotykowej został (konceptyjnie) wyznaczony przez futurystyczny *Manifest taktylizmu* Filippa T. Marinettiego z 1921 roku. W ciągu kolejnych kilku dekad rzeczywistych przykładów sztuki taktylistycznej odnajdujemy jednak ciągle bardzo niewiele. Dopiero późne lata 50. przynoszą ze sobą zjawiska artystyczne odwołujące się do zmysłu dotyku, w liczbie, która pozwala mówić o rzeczywistych narodzinach nowej tendencji w sztuce. Koncepcja interaktywności funkcjonalnej kieruje nas więc w ten sposób przede wszystkim w stronę nurtów, których rzeczywistych początków możemy się dopatrywać w tamtym właśnie okresie, czyli do sztuki kinetycznej i – w mniejszym zakresie – sztuki instalacji. Odnosi się ona więc do zjawisk określających bezpośrednio zaplecze współczesnej twórczości interaktywnej lub stanowiących już pierwszą fazę jej rozwoju (pisałem o nich w rozdziale drugim tej książki).

Sam Zimmerman, który nie posługuje się w swoich rozważaniach przykładami ze świata sztuki, lecz ze sfery mediów i komunikowania, przywołuje w tym miejscu lekturę książki. Zwraca uwagę na takie wyznaczniki tego doświadczenia, jak możliwość korzystania ze spisu treści oraz indeksów, jak również przywołuje strukturalno-materialne wyznaczniki tekstu i książki: układ typograficzny, rozmiary i waga woluminu, grubość papieru.

Przykład Zimmermana pokazuje nam jednak bardzo wyraźnie, że w ramach tak pojmowanej interaktywności dokonywane jest wstępne rozdzielenie właściwego dzieła sztuki oraz mechanizmów określających warunki i możliwości jego doświadczenia. W wypadku literatury mówi się w tym miejscu o materialnym aparacie tekstualnym (tak to widzi sam Zimmerman), natomiast w odniesieniu do sztuki wideo byłaby to na przykład technologia odtwarzania zapisu: magnetowid z jego funkcjami przewijania i zatrzymywania (w wersji cyfrowej także i menu). A więc podejmowana interakcja dotyczy w takim wypadku bezpośrednio nie samego dzieła sztuki, lecz zewnętrznych wobec niego uwarunkowań medialnych, o ile oczywiście przybierają one postać materialną.

Te zewnętrzne wobec dzieła uwarunkowania wpływają oczywiście na przebieg jego doświadczenia, określają możliwości indywidualizacji tego procesu, ale nie pozwalają na rzeczywistą ingerencję w strukturę samego dzieła. Ingerencja taka staje się możliwa dopiero wówczas, gdy uzyskujemy możliwość zniesienia przeciwstawienia dzieła jako takiego sferze jego doświadczenia, łącząc je w ramach koncepcji dzieła jako wydarzenia w jedną hybrydyczną całość. Jednak nie wszystkie zjawiska i media sztuki na to pozwalają. Nie dotyczy to na przykład właśnie ani książki, ani wideo. W efekcie integracji dzieła i jego doświadczenia, interaktywność funkcjonalna uzyska jako swoje bezpośrednie odniesienie już nie aparat obsługujący dzieło, lecz je samo, w jego nowej, wydarzeniowej postaci. Sądzę jednak, że również i w tej sytuacji, interaktywność funkcjonalna przeobraża się już bardzo poważnie, przybierając postać interaktywności eksplicytnej (bądź przynajmniej przejmując wiele spośród jej cech).

Gdybyśmy przywoływały wcześniej „książkowy” przykład Zimmermana zakwalifikowali (nic jednak w tym akurat wypadku nie podpowiada, że powinniśmy) jako odnoszący się do sfery liberatury, w ramach której materialność kodeksu jest postrzegana jako integralny składnik dzieła, to powiedzielibyśmy wówczas, że te wyznaczniki medialne, które w tradycyjnie pojmowanej literaturze lokowane są poza strukturą dzieła (jako, na przykład, jego materialna podstawa bytowa), stają się tu częścią jego konstytutywnych atrybutów. Samo dzieło nie uzyskuje jednak w efekcie tej przemiany statusu wydarzenia, lecz staje się formą intermedialną, dziełem literackim i zarazem wizualnym artefaktem, podlegając w dalszym ciągu porządkowi interaktywności funkcjonalnej (oczywiście równoległe do interaktywności poznawczej; należy bowiem zauważyć, że interaktywność funkcjonalna jest w tym wypadku podporządkowana poznawczej). Interaktywność funkcjonalna, podobnie jak poznawcza, obok wszystkich możliwych zastosowań artystycznych jest przede wszystkim zespołem zachowań i procedur niespecyficznych, niezwiązanych wyłącznie ze światem sztuki, lecz wspomagających kontakty z materialnymi obiektami wszelkiego rodzaju.

Powyższe rozważania wydają się prowadzić do hipotezy, że ponownie, tak jak stwierdziłem to już w wypadku partycypacji mentalnej, również interaktywność funkcjonalna jest cechą jedynie działających podmiotów ludzkich. Każdy bowiem materialny obiekt, niezależnie od posiadanych atrybutów, teoretycznie (w praktyce na przeszkodzie może stanąć jego ciężar bądź rozmiary) może zostać poddany manipulacji (choćby w celu obejrzenia go z różnych stron) mieszczącej się

w ramach interakcji funkcjonalnej. Derrick de Kerckhove, stwierdzając zwięźle, w stylu swego mistrza Marshalla McLuhana: „interaktywność to dotyk” (de Kerckhove, 2001: 23), także zdaje się przemawiać na rzecz tego stanowiska. Jednak hipoteza ta powinna zostać odrzucona. Występują bowiem w rozważanym polu również odmiany obiektów, które zawierają swoiste „instrukcje obsługi”, informacje określające spektrum i charakter możliwej interakcji funkcjonalnej, wpisane każdorazowo w ich strukturę, wyróżniające te typy obiektów spośród wszystkich pozostałych. Uważam, że to je jedynie powinniśmy właściwie uznać za interaktywne funkcjonalnie. Rozważania Zimmermana też prowadzą raczej w tym kierunku.

Jednak również i w wypadku obiektów wyposażonych w instrukcje obsługi nie możemy wywoływać żadnych zmian w ich strukturze. Tam natomiast, gdzie taka możliwość się pojawia, dochodzi w rezultacie do przeobrażenia samego obiektu czy raczej artefaktu w wydarzenie. Wspominana już wcześniej sztuka kinetyczna, a właściwie jej odmiana, którą określiłem mianem kinetycznej sztuki partycypacyjnej, okazuje się właśnie obszarem wspomnianego przeobrażenia formuły interaktywności. Kiedy bowiem dzieło kinetyczne odrzuca zasadę trwałości i niezmienności formalnej, porzuca status stabilnego artefaktu na rzecz dynamicznej i płynnej architektury dzieła-wydarzenia, mamy wówczas do czynienia z rozmyciem granic pomiędzy interaktywnością funkcjonalną a eksplicytną.

Wszystko to oznacza jednak, że również i w koncepcji interaktywności funkcjonalnej, współczesna, cyfrowa sztuka interaktywna nie odnajduje najlepszego kontekstu interpretacyjnego, podkreślającego jej wyjątkowość oraz wydobywającego charakterystyczne, wyróżniające ją właściwości. Należy tu jednak mimo wszystko zaznaczyć, że w przeciwieństwie do pierwszego z klasyfikowanych przez Zimmermana rodzajów interaktywności, który nie wykazuje w ogóle żadnych specyficznych związków z obecnie tworzoną sztuką partycypacyjną, jej druga odmiana – interaktywność funkcjonalna, posiada jednak odniesienie do (nielicznych co prawda i raczej nietypowych) współcześnie tworzonych dzieł interaktywnych. Ruchome obiekty Theo Jansena, czy też instalacje Berniego Lubella na przykład, przedstawiane i nagradzane w kategorii sztuki interaktywnej, jedne i drugie zwykle napędzane siłą mięśni użytkowników i rozwijające interakcje w przestrzeni komunikacji między nimi (il. 40), mieszczą się w pewnym sensie właśnie w ramach interaktywności funkcjonalnej. Są one kontynuacją na gruncie sztuki interaktywnej partycypacyjnego nurtu sztuki kinetycznej. Znamienny dla



granicznego, nie do końca jednoznacznie określonego charakteru prac Jansena i Lubella, jest fakt, że – obok przypisania ich do dziedziny sztuki interaktywnej – są one również często określane mianem rzeźb kinetycznych bądź mobili.

40.
Bernie Lubell,
Conservation of Intimacy,
2005. Instalacja
interaktywna

Sztuka interaktywna

Dopiero jednak trzecia z propozycji Zimmermana – koncepcja interaktywności eksplicytniej, stwarza dla dzisiejszej sztuki interaktywnej odpowiedni paradygmat. Koncepcja ta bowiem określa interaktywność poprzez odwołanie do takich właściwości, które należą przede wszystkim do współczesnych mediów cyfrowych. Zimmerman podaje co prawda wśród jej przykładów także i zjawiska, które nie mają nic wspólnego z nowymi technologiami, te jednak, pomimo swej płynnej, wydarzeniowej struktury, stanowią jedynie znikomy fragment obszaru zajmowanego przede wszystkim przez multimedialne, cyfrowe, ulokowane na komputerowych platformach interaktywne fenomeny. Spośród tych

ostatnich, Zimmerman, z racji swych zainteresowań problematyką narracji, zwraca uwagę w swym komentarzu jedynie na formy hipertekstualne. Reprezentują one jednak w rzeczywistości tylko jedną z wielu odmian konstruktów informatycznych, wykorzystywanych w tworzonej obecnie interaktywnej sztuce nowych mediów. Obok nich odnajdujemy na przykład instrumenty generujące spektakle audiowizualne, bazy danych oferujące nieskończone możliwości kombinatoryczne, wirtualne światy zapraszające do immersji. Wszystkie razem, wyznaczają one płynne, dynamiczne terytoria interaktywnych doświadczeń.

Tworzony wokół interaktywności eksplicytnej kontekst – paradygmatyczny układ odniesienia, w przeciwieństwie do obu poprzednio omówionych jej form, określa, jak już wspominałem, ramy dla współczesnych artystycznych praktyk interaktywnych. Określa jednak zarazem sposób, w jaki odnosimy się do interaktywności poznawczej i funkcjonalnej oraz do sztuki tworzonej w polach ich oddziaływania. Z tej perspektywy bowiem należy uznać za Zimmermanem, że to właśnie interaktywność zwana eksplicytną zasadniczo wyznacza obszar występowania, spektrum oraz charakterystykę i wewnętrzne zróżnicowanie sztuki interaktywnej. Zarazem jednak, wzorce tworzone w tym polu są projektowane w przeszłość i używane jako narzędzia służące reinterpretacji dotychczasowych ustaleń z zakresu historii sztuki. Stwarzają one w ten sposób możliwość odnajdywania dzieł i postaw artystycznych, które niegdyś zapowiadały, prefigurowały bądź wręcz skrycie inicjowały historię sztuki interaktywnej. I o ile więc pojęcia interaktywności poznawczej i funkcjonalnej jako takie, jak starałem się to wykazać wcześniej, zasadniczo odnoszą się jedynie do procedur poznawczych i operacyjnych, charakteryzują strukturę zachowań podmiotowych i praktyk społecznych, a nie ich obiekty (wliczając w to sferę artefaktów sztuki), to ogląd i interpretacja obszaru występowania obu tych form interaktywności, wraz z ich przedmiotami odniesienia przez pryzmat kategorii interaktywności eksplicytnej, pozwala jednak sformułować nieco odmienne wnioski.

Obiekty/teksty mogą być ukształtowane w taki sposób, że w wyjątkowym wymiarze i ze szczególną intensywnością oddziałują na charakter odnoszących się do nich czynności kognitywnych (odniesienie do interaktywności poznawczej) oraz na sposoby posługiwania się nimi (odniesienie do interaktywności funkcjonalnej), nadając im wszystkim charakter doświadczeń partycypacyjnych. W tym pierwszym wypadku mamy do czynienia na przykład z utworami literackimi, które przełamują linearność dyskursu, proponując czytelnikom różne możliwości

lektury (*Gra w klasy* Julia Cortazara czy *Sto tysięcy miliardów wierszy* Raymonda Queneau). Z podobnymi zabiegami spotykamy się również w obszarze kina. Awangardowe filmy abstrakcyjne czy też, w odmienny sposób, oniryczne, proponują doświadczenia wizualne bądź audiowizualne, które z racji uwarunkowań medialnych są uporządkowane w linearne sekwencje następujących sukcesywnie po sobie obrazów, ale które zarazem, ze względu na ich jakość oraz organizację wzajemnych odniesień, nakłaniają do nielinearnej lektury. W strukturze takich doświadczeń filmowych występuje więc wyraźny konflikt pomiędzy wymuszoną linearną percepcją a prowokowaną nielinearną recepcją (Kluszczyński 1997a; 1999). Interesującym historycznym tego przykładem jest koncepcja kina wertykalnego Mai Deren, która, co ciekawe, powraca echem w późniejszych rozważaniach Grahame'a Weinbrena na temat filmu interaktywnego. W wypadku interaktywności funkcjonalnej natomiast, historia sztuki kinetycznej dostarcza bardzo wielu przykładów artefaktów budujących ten właśnie typ związków z publicznością. Niektóre z nich odnajdują dla siebie miejsce także i w historii sztuki interaktywnej – pisałem o nich w rozdziale drugim tej książki. Jeśli będziemy wiązać interaktywność funkcjonalną z dotykiem, to warto też pamiętać o fenomenie obrazowości dotykowej, stanowiącym swoiste zaplecze dla sztuki interaktywnego dotyku (Marks, 2002). Jeszcze innym obszarem, w którym interaktywność funkcjonalna formuje swoje przedłużenie w strukturach obiektów uczestniczących w procesach interakcji, jest sfera interfejsów. Tam interaktywność funkcjonalna staje się często uzupełnieniem interaktywności eksplicytnej.

Interaktywna sztuka publiczna

Ostatnia z odmian interaktywności ujętych przez Zimmermana w jego zestawieniu, czyli meta-interaktywność, której już samo wzięcie pod uwagę należy uznać za bardzo trafną decyzję, nie spotkała się jednak następnie z jego szczególnie dużym zainteresowaniem. Potraktował on ją równie marginesowo jak interaktywność poznawczą i funkcjonalną. Tymczasem to ona właśnie nabiera współcześnie wyjątkowo dużego znaczenia i zaczyna odgrywać coraz poważniejszą rolę w procesach kształtujących dzisiejsze oblicze sztuki interaktywnej oraz kultury partycypacji. Dlatego, w przeciwieństwie do Zimmermana, nie ograniczam

zakresu występowania sztuki interaktywnej jedynie do sfery interaktywności eksplicytnej, ale uzupełniam go o sferę meta-interaktywności. Powiedziałbym, że o ile interaktywność eksplicytna determinuje w szczególnym stopniu porządku sztuki interaktywnej rozwijającej się w ramach instytucjonalnego układu galeryjno-muzealnego, tak meta-interaktywność odgrywa obecnie niezmiernie istotną rolę w świecie praktyk interaktywnych kształtowanych w sferze publicznej. A w miarę, jak ta ostatnia staje się dziś coraz bardziej istotnym kontekstem dla najnowszej twórczości w dziedzinie sztuki nowych mediów, tak samo wzrasta tam również pozycja meta-interaktywności. Sama jej nazwa – zaproponowana przez Zimmermana – nie wydaje się szczególnie udana. Kieruje bowiem zbyt uwagę, chyba wbrew intencjom autora, w stronę zagadnień metodologicznych, w stronę problematyki jej samoświadomości. Tymczasem jej rzeczywiste znaczenie wynika z głębokiego zaangażowania w procesy budowania złożonych, transgresyjnych, hybrydycznych sieci, które skupiają wokół siebie liczne, wewnętrznie zróżnicowane grupy uczestników i rozwijają równie zróżnicowane praktyki partycypacyjne (do problematyki tej powrócę w rozdziale następnym, w części poświęconej interaktywnej strategii sieciowej). W jej kręgu odnajdują dla siebie miejsce między innymi wspomniane już wcześniej działania tworzące sztukę mediów lokacyjnych, GPS-Art, jak również liczne, wykorzystujące interaktywne technologie, praktyki z kręgu sztuki wspólnotowej (*community art*) i sztuki ekologicznej oraz nowo medialny *street art* i inne formy cyfrowego aktywizmu. Za znakomity przykład tego rodzaju realizacji może posłużyć nagrodzony Złotą Nike w roku 2005 w konkursie festiwalu Ars Electronica, w kategorii sztuki interaktywnej MILKproject, autorstwa Esther Polak, Ievy Auziny oraz Centrum Kultury Nowych Mediów w Rydze, jak również *Buscando Al Sr. Goodbar* (2009) Michelle Teran (il. 41), czy też liczne przedsięwzięcia rozwijające się wokół The Graffiti Research Lab.

Wszystkie takie działania należą do środowiska kultur alternatywnych, stanowią część współczesnej awangardy artystycznej. Jednak zjawisko partycypacji kulturowej, bo tak właśnie, tym razem bardziej trafnie, określa obszar i zarazem efekt występowania meta-interaktywności Zimmerman, ogarnia nie tylko działania uznawane za radykalne czy progresywne. Obejmuje ono również niezwykle dziś rozbudowaną i wewnętrznie zróżnicowaną sferę kultury popularnej, dla określenia której Henry Jenkins (2007) używa tej samej właśnie, co Zimmerman nazwy – kultura uczestnictwa. Jenkins postrzega ten fenomen jako współczesną, ufundowaną na nowych technologiach medialnych, wersję kultury



ludowej, sytuującą się w opozycji wobec kultury masowej i przemysłu kulturowego. Oba te obszary, awangardowy i popularny/ludowy, które łączy dziś w istocie znacznie więcej, niż mogą zdradzić ich nazwy, są powiązane w swoim rozwoju z występującymi w ich środowiskach licznymi innymi, niezwykle ważnymi procesami: konwergencji technologicznej i kulturowej, transmedialności i transkulturowości, uspołeczniania sieci i tworzenia wirtualnych społeczności, formowania się inteligencji kolektywnej (Lévy, 1999), gwałtownego wzrostu mobilności mediów. Wzajemne oddziaływania wszystkich tych procesów doprowadziły również do ukształtowania się fenomenu określanego mianem Web 2.0. Współtworzą one także charakter interaktywnych, rozwijających się w domenach publicznych, sieciowych praktyk artystycznych.

41.
Michelle Teran,
Buscando al Sr. Goodbar,
2009. *Techformance*

Dylematy interaktywności

Rozważania nad sztuką interaktywną są predeterminowane przez sposób, w jaki określa się relacje między interaktywnością eksplicitną i meta-interaktywnością oraz fundującymi ją aspektami: społecznym

i technicznym, z jednej strony, a osadzającym się w tamtych aspektem artystycznym, z drugiej. Te aspekty bowiem, ich hierarchizacja i powiązania, są w moim przekonaniu szczególnie czy wręcz zasadniczo ważne dla konstrukcji znaczenia kategorii interaktywności w sztuce. Przypisując wyłączność bądź pierwszeństwo (większą rolę) jednemu z dwóch pierwszych aspektów w definiowaniu interaktywności artystycznej, jak czynią to zwykle badacze sztuki interaktywnej, determinujemy w istocie perspektywę ujęcia tej problematyki.

Aspekt społeczny, fundament meta-interaktywności i partycypacji kulturowej, osadza refleksję nad sztuką interaktywną w kontekście badania procesów społecznych, wywodząc i charakteryzując interaktywność artystyczną przez odwołanie do ogólnej kategorii interakcji społecznej. Aspekt drugi – techniczny – podstawa interaktywności eksplicytniej, wprowadza w grę kontekst informatyczno-komunikacyjny, uwypuklając relację człowieka z maszyną, z komputerem, ze złożonymi systemami cybernetycznymi. Aspekt trzeci wreszcie – artystyczny – w zależności od tego, jak zostały ujęte dwa poprzednie aspekty i we wzajemnych do nich odniesieniach oraz w konfrontacji z systemem instytucji sztuki, determinuje ostatecznie zespół właściwości charakteryzujących sztukę interaktywną i określa wizję jej historii.

Jak wynika z powyższego, kategoria interaktywności (którą odróżniam od interakcyjności i rozumiem tu jako właściwość sztuki ufundowanej na zjawisku interakcji) pozostaje w związku nie tylko słowotwórczym, ale i definicyjnym z pojęciem interakcji. Od tego, w jaki sposób (co oznacza też – w jakim kontekście) rozumiemy tę drugą, zależy też rozumienie pojęcia sztuki interaktywnej.

Ogólna definicja pojęcia interakcji na gruncie nauk społecznych określa ją jako rodzaj działania, które występuje wówczas, gdy dwa lub więcej obiektów – dodajmy, że pojmowanych jako podmioty świadome swoich działań (moment intencjonalności) – wywiera na siebie obustronny wpływ, widząc w sobie nawzajem przedmioty swych działań. Definicja ta na gruncie różnych dyscyplin badawczych odnoszących się do praktyk społecznych przybiera każdorazowo nieco zmodyfikowany kształt, dostosowany do specyfiki dziedziny, w której pojęcie interakcji aktualnie się pojawia.

W socjologii interakcja jest określana jako dynamiczna, zmieniająca się sekwencja działań społecznych występujących między jednostkami lub grupami, które modyfikują swoje akcje i reakcje w odpowiedzi na działania partnera (partnerów). Szczególnie ciekawą z punktu widzenia rozważanych tu zagadnień koncepcję interakcji przynosi teoria

interakcjonizmu symbolicznego, która uważa wszystkie oddziaływania, w których partnerzy odczytują nawzajem znaczenia swoich czynów, za interakcje symboliczne.

W ramach tej teorii, interakcja symboliczna, będąc procesem komunikowania, ma jednocześnie charakter performatywny. Jest formą działania. Pośród interakcji symbolicznych można wyodrębnić dwa typy: interakcje niezamierzone i interakcje kierowane, a pośród tych drugich – interakcje kierowane zadaniem oraz kierowane tożsamością (Turner, 1968: 101 i nn.). Niezależnie od typu, interakcje symboliczne, jak twierdzi Thomas P. Wilson, nie przybierają stałych form kształtowanych w oparciu o gotowe konwencje i reguły, lecz przyjmują postać nieustaloną wcześniej, negocjowaną w trakcie interakcji. Wszystkie powyższe kwalifikacje i dystynkcje przypisywane interakcjom przez interakcjonizm symboliczny dają się z pożytkiem zastosować przy analizie także i tych interakcji, które fundują sztukę interaktywną. Szczególnie interesujący dla analizy sztuki interaktywnej jest sposób postrzegania przez interakcjonizm symboliczny swego przedmiotu badań. Jak określa to Ervin Goffman, „przedmiotem zainteresowania interakcjonizmu symbolicznego nie jest jednostka jako taka, jej psychiczne stany, lecz relacje syntaktyczne, które łączą działania uczestniczących w interakcji osób. Jest nim system działań, sama interakcja, tj. wzajemna zależność działań jej uczestników, a nie osobne działania indywidualów” (Hałas, 2006: 131). A więc, na przykład, interaktywne wydarzenia artystyczne, które na takie właśnie ujęcie badawcze oczekują.

Klasyczna teoria komunikowania, którą John Fiske określa mianem szkoły procesu komunikacyjnego (Fiske, 1999), rozwijająca modelowe ustalenia zaproponowane jeszcze przez Claude’a Shannona i Warrena Weavera, nie wnosi zasadniczo nowych ustaleń do tych określonych już przez socjologię (nie bez powodu widzi się w socjologii jeden z najważniejszych kontekstów metodologicznych dla tej szkoły teorii komunikowania). Postrzega ona bowiem interakcję jako sytuację, w ramach której nadawcy i odbiorcy, wymieniając się rolami, przekazują między sobą wiadomości, negocjują ich znaczenie i wartość.

Obie te dyscypliny badawcze razem współokreślają aspekt społeczny interaktywności w sztuce. Czynią to, kładąc nacisk na interakcje między podmiotami ludzkimi i skłaniając zarazem do postrzegania kontaktów z komputerem czy też ze złożonym systemem informatycznym jako interakcję z ludźmi, którzy przygotowali program komputerowy i zaprojektowali interfejs. Teoria sztuki interaktywnej, która analogicznie uprzywilejowuje aspekt społeczny, w podobny też sposób jest

skłonna, jak obserwujemy to na przykład u cytowanych uprzednio Margaret Morse czy Gene'a Youngblooda, modelować interaktywność artystyczną jako interakcję odbiorców i artystów, zachodzącą w środowisku cyfrowym.

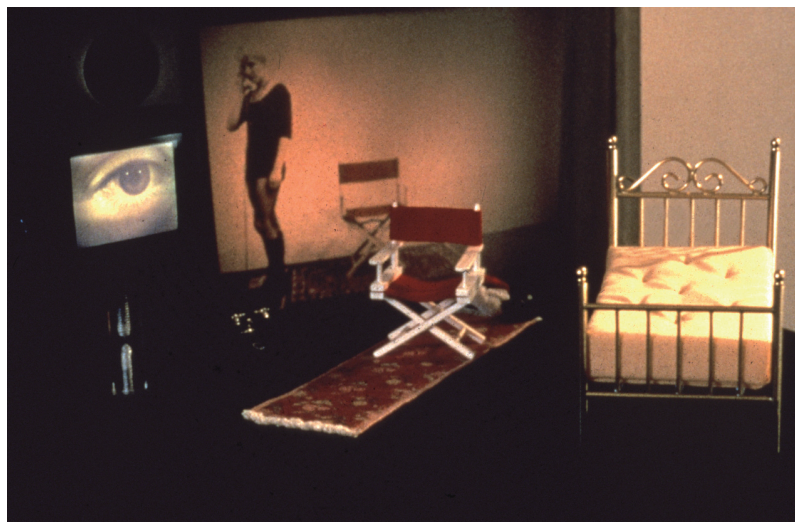
Informatyka (czy szerzej badania z zakresu HCI) z kolei skupia swoje zainteresowanie na interakcji człowiek – komputer, co oznacza, że zajmuje się bezpośrednią wymianą informacji pomiędzy komputerem (programem, stroną WWW etc.) a człowiekiem. Z tej perspektywy więc, tworzącej aspekt techniczny refleksji nad sztuką interaktywną, konieczne staje się określenie zarówno standardów interakcji człowiek – komputer, jak i atrybutów cyfrowych systemów interaktywnych.

Systemy interaktywne określa się tu jako przystosowane do prowadzenia dialogu z wykorzystującymi je (a może współpracującymi z nimi) ludźmi. Interaktywność z perspektywy aspektu technicznego postrzegana jest więc jako zdolność złożonego systemu do wykrywania i rozpoznawania ludzkich zachowań oraz reagowania na nie. Interaktywne zachowania systemu mogą wystąpić na przykład w odpowiedzi na:

- (1) fizyczne manipulacje;
- (2) ruchy lub mowę ciała;
- (3) zmiany stanów psychicznych;
- (4) komunikaty werbalne.

W *computer science* z interakcjami mamy do czynienia w wypadku programów komputerowych, które dopuszczają ingerencje ze strony

42.
Lynn Hershman,
Room of One's Own,
1990–1993. Instalacja
interaktywna



ludzi, zachodzące na przykład na drodze wprowadzania danych lub przez polecenia. Interaktywne oprogramowanie obejmuje aplikacje użytkowe, jak edytory tekstu, arkusze kalkulacyjne, programy graficzne etc. Dla porównania, programy nieinteraktywne, na przykład kompilatory czy programy wsadowe, nie wymagają w swej pracy stałego kontaktu z człowiekiem, wystarczy bowiem, że zostaną uruchomione.

Każda ze wskazanych wyżej klas interaktywnych odpowiedzi systemu na ludzkie zachowania powiązana jest z dostosowanym do jej charakteru zakresem możliwych do wykorzystania interfejsów. Nie inaczej jest w sztuce interaktywnej.

Przykładem pierwszego typu może być analizowana wcześniej instalacja Jeffreya Shawa *Golden Calf*, gdzie manipulacje trzymanym w rękach płaskim ekranem pozwalają na ciągłe transformacje perspektywy, w której oglądamy na ekranie obiekt ulokowany w wirtualnym świecie, bądź *Room of One's Own* (1990–1993) Lynn Hershman, w której z kolei operowanie peryskopem umożliwiającym wgląd do środka rzeźbiarsko ujętego artefaktu uruchamia sekwencje projektowanego wewnątrz obiektu interaktywnego wideo (il. 42), czy instalacja Kena Feingolda *The Surprising Spiral* (1991), gdzie fizyczny dotyk steruje nawigacją poprzez audiowizualne środowisko pracy (il. 43). Oryginalny przykład tego typu stanowi praca Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau *Mobile Feelings* (2002), w której dwa identyczne obiekty pozwalają uczestnikom nawiązać formę bardzo intymnej komunikacji poprzez wzajemne



43.
Ken Feingold, *The Surprising Spiral*, 1991.
Instalacja interaktywna

44.
Christa Sommerer
i Laurent Mignonneau,
Mobile Feelings, 2002.
Mobilne obiekty
– interpersonalne
instrumenty
komunikacyjne



odczuwanie bicia serca (il. 44). Wczesnym przykładem użycia tego rodzaju interfejsu jest instalacja Mirosława Rogala *Pulso-Funktory* (1977), w wypadku której publiczność może aranżować układy świetlne, wpływając w ten sposób zarazem na konfiguracje dźwięków generowanych przez pracę (il. 45).

45.
Mirosław Rogala, *Pulso-Funktory*, 1975–1979.
Obiekty interaktywne





Za przykład drugiego typu (ruchy ciała) mogą posłużyć analizowane wcześniej *environments* Myrona W. Kruegera, jak również instalacja Mirosława Rogali *Electronic Garden/NatuRealization* (1996), gdzie pozostające pod kontrolą czujników (reagujących na zmiany temperatury) ruchy odbiorców-interaktorów w przestrzeni instalacji wywołują odpowiadające im sekwencje zarejestrowanych wypowiedzi postaci historycznych na temat wolności słowa (il. 46), czy też jeszcze inna praca tego artysty – interaktywne *environment* – *Lovers Leap* (1995), w której zmiany pozycji postaci uruchamiają procesy przeobrażeń projektowanych obrazów.

Jako przykład trzeciego typu stymulacji interaktywnych odpowiedzi systemu – tym razem poprzez aktywność fizjologiczną organizmu – można podać instalację Ulrike Gabriel *Terrain 01* (1993), gdzie modulacje częstotliwości fal mózgowych generowanych przez odbiorcę-

46.
Mirosław Rogala,
*Electronic Garden/
NatuRealization*, 1996.
Interaktywna instalacja
dźwiękowa



47.
Christa Sommerer
i Laurent Mignonneau,
Interactive Plant Growing,
1992. Instalacja
interaktywna

-interaktora, przekształcanych w fale świetlne, sterują ruchem robotów, bądź też instalację Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau *Interactive Plant Growing* (1992), w której z kolei system reaguje na interferencje pól elektrycznych wytwarzanych przez odbiorców i rośliny (il. 47).

Czwarty typ interfejsów pojawia się w wypadku dzieł wykorzystujących systemy rozpoznawania mowy. Za przykład tego typu realizacji może posłużyć przywoływana już wcześniej praca Kena Feingolda *Sinking Feeling* (2001) albo też instalacje Luca Courchesne'a: *Landscape One* (1997) oraz pochodząca z 2001 roku *The Visitor: Living by Numbers* (il. 48).

Interaktywność, jak wynika z powyższych rozważań, określa w tym wypadku relacje cyfrowych systemów informatycznych z ich zewnętrznym środowiskiem. W zgodzie z takim ujęciem Andy Cameron (1995) uznaje, że interaktywność w sztuce oznacza możliwość interwencji w znaczący sposób w wewnętrzzną strukturę reprezentacji jako takiej.



Mówi więc o specyficznych zewnętrznych relacjach między dziełem a jego publicznością. Dodałbym, że interaktywność oznacza także analogiczne interwencje w nieprzedstawiające struktury: symulakryczną, performatywną strukturę dzieła-jako-samoprezentacji czy też strukturę materialności dzieła. W obu tych wypadkach także mamy do czynienia z zewnętrznymi relacjami pomiędzy dziełem a publicznością (użytkownikami, interaktorami, uczestnikami etc.). Jean-Louis Boissier podkreśla jednak z kolei, że interaktywność, jako zjawisko estetyczne, nie ogranicza swego występowania do zewnętrznych relacji, lecz jest również wewnętrznym, dynamizującym jego strukturę, składnikiem dzieła. Do problemu wewnętrznej interaktywności dzieła powrócę jeszcze w kontekście rozważań nad systemową strategią sztuki interaktywnej. Tymczasem poprzestanę na uwadze, że w połączonej, podwójnej perspektywie interaktywność ogarnia zarówno zewnętrzne, jak i wewnętrzne relacje określające strukturę dzieła-wydarzenia.

Analiza sztuki interaktywnej w perspektywie interakcji społecznych nie tylko umieszcza ją w świecie komunikacji międzyludzkiej (interpersonalnej), ale także lokuje początki jej dziejów w kręgu takich zjawisk artystycznych, jak *happening*, *performance*, czy *techno art*, o czym pisałem w drugim rozdziale. Jeżeli skorzystamy natomiast z drugiej z przedstawionych perspektyw i połączymy interaktywność wyłącznie z cyfrowymi

48.
Luc Courchesne,
*The Visitor: Living
by Numbers*, 2001.
Instalacja interaktywna

systemami informatycznymi oraz będziemy ją rozpatrywać w kontekście problematyki HCI, to początków historii sztuki interaktywnej moglibyśmy doszukiwać się dopiero w charakteryzowanych wcześniej pracach Myrona W. Kruegera z końca lat 60. i początku 70. Jak zapowiedziałem jednak we wstępie do tego fragmentu rozważań, przedstawiając dwa aspekty (a zarazem konteksty) interaktywności w sztuce – społeczny i techniczny – nie dążę do uprzywilejowania żadnego z nich. Bardziej pożyteczne, zarówno dla adekwatnego przedstawienia dotychczasowej historii sztuki interaktywnej, jak i dla celów analizy poszczególnych realizacji, wydaje się zaproponowanie modelu, w którym interaktywność artystyczna będzie kształtowana przez współobecność obu wskazanych aspektów. Od samego bowiem początku dziejów sztuki interaktywnej aż po dzień dzisiejszy pojawiają się niezmiennie realizacje, w których dominuje albo jeden, albo drugi aspekt, jak również tworzone są dzieła, w których oba wskazane aspekty pozostają w zróżnicowanych powiązaniach. Ich wzajemne relacje wyznaczają wszystkie wymiary i przekroje terytorium sztuki interaktywnej. Przedstawiane w następnym rozdziale strategie sztuki interaktywnej obejmą więc w swym spektrum oba omówione tu aspekty. W takim ujęciu proces przeobrażeń sztuki interaktywnej jest wyznaczany przez dynamiczne relacje pomiędzy partycypacją kulturową a eksplicytną. Połączenie obu perspektyw w ramach jednego modelu badawczego pozwoli dostrzec dynamikę nie tylko przeobrażeń sztuki interaktywnej, ale także i samego jej trwania. Pozwala widzieć jej historię w postaci wielu równoległych historii.

Sztuka interaktywna wobec emancypacji i kontroli

Konstytutywny i definiujący charakter opozycji pomiędzy emancypacją a nadzorem posiada w odniesieniu do sztuki interaktywnej, konstytuowanej przez interaktywność eksplicytną, kilka aspektów i kilka możliwych sposobów interpretacji.

Ten sposób interpretacji, który pojawiał się szczególnie często w jej pierwszych analizach, a zwłaszcza w entuzjastycznych prezentacjach rewolucyjnych potencjałów interaktywności, mówi o emancypacji odbiorcy i nadaniu jemu czy jej statusu twórcy. Publiczność uwalnia się w tym wypadku spod dominacji dzieła i w zamian przejmuje nad nim kontrolę. Jest to, rzecz jasna, powiązane ze zmianami relacji między

twórcą dzieła a jego odbiorcą oraz przekształceniami dotyczącymi statusu i charakteru dzieła sztuki. Twórca, według koncepcji Roya Ascotta, porzuca tekst dla kontekstu, przyjmuje pozycję swego rodzaju designera, projektując pole dla twórczej aktywności odbiorcy, który staje się w tym procesie współtwórcą dzieła, kreatorem swojego doświadczenia (Ascott, 2007: 279). Dzieło artysty staje się polem twórczości odbiorcy, wydarzeniem projektowanym przez artystę, a wykonywanym przez odbiorcę, a więc ostatecznie efektem swego rodzaju ich twórczej współpracy. Odbiorca – interaktor odnajduje w środowisku sztuki interaktywnej swobodę kształtowania swych doświadczeń oraz ich odniesień.

Konstrukcja powyższych stwierdzeń ujawnia równocześnie zasadniczą nieadekwatność wszystkich określeń, używanych dotąd w celu wyodrębnienia poszczególnych ról odgrywanych na scenie sztuki i nazwania funkcji jej systemu, wobec charakteru twórczości interaktywnej. Twórca, dzieło, odbiorca stają się tu bowiem w istocie częściami czy aspektami jednego i tego samego całościowego wydarzenia, a kategoria autora ulega dekonstrukcji i przyjmuje postać rozproszonego autorstwa. Sztuka interaktywna postrzegana w ramach takiego ujęcia staje się miejscem przewartościowania artystycznej struktury komunikacyjnej, jak również struktury właściwej dla niej sytuacji estetycznej. W ramach charakteryzowanego teraz sposobu interpretacji naszego problemu powiemy, że przewartościowania te prowadzą do emancypacji odbiorcy, uwolnienia go/jej spod kontroli instytucjonalnego porządku sztuki i przejęcia kontroli nad dziełem oraz sposobem jego doświadczenia.

Opis ten pokazuje zarazem bardzo wyraźnie współzależność emancypacji i kontroli w obrębie sztuki interaktywnej oraz ich konstytutywny wobec niej status. Doświadczenie interaktywne daje się bowiem przedstawić jako proces, w ramach którego, powtórzmy, odbiorca podlega emancypacji, uwalnia się spod dominacji dzieła i przejmuje nad nim kontrolę. Twórczość interaktywna to zaburzenie porządku i odwrócenie hierarchii, to uwalnianie się spod kontroli systemu sztuki i przejmowanie nad nim kontroli za pomocą interaktywnych technologii cyfrowych. Te ostatnie właśnie spełniają tu funkcję emancypacyjną, pozwalając odbiorcy-interaktorowi na swobodne korzystanie z ich omnipotencji.

Inne ujęcie tej samej problematyki powie nam jednak, że interaktywność jest nową formą kontroli sprawowanej przez technologię nad jej użytkownikami. Algorytmy, w oparciu o które pracują komputery, określają granice możliwych decyzji i często kierują postępowaniem swych użytkowników, a więc także i odbiorców sztuki interaktywnej. Mirosław Rogala pisze w tym kontekście o skryptach przesądających

o ludzkich zachowaniach, także i w obliczu sztuki interaktywnej (Rogała, 2001: 39). Warto zauważyć, że przywołana przez Rogalę kategoria skryptu decyduje nie tylko o porządkach sekwencji w cyberprzestrzeni (narzędzie kontroli artysty nad dziełem i jego publicznością), ale przede wszystkim określa rozwój wydarzeń w przestrzeniach kulturowych.

O kierowaniu cudzymi procesami podejmowania decyzji pisał Michel Foucault w odniesieniu do społecznych mechanizmów kształtowania podmiotów, formowania tożsamości, widząc w nich „działanie na cudze działania (...) działania wykreślające innym pole możliwych działań” (Foucault, 1998: 187–188). Władza taka, kontrola realizowana poprzez administrowanie indywidualnością, osiągnięta dzięki procesom interioryzacji systemów zasad, nakazów i zobowiązań, kształtowaniu na tej drodze moralności i samowiedzy jednostki, zarazem „tkwi głęboko w sieci społecznych relacji” (Foucault, 1998: 188), a będąc formą modyfikowania jednych działań przez inne, dla swego istnienia wymaga koniecznie wolności tych, nad którymi sprawuje kontrolę. Władza i wolność, podkreśla Foucault, nie pozostają więc w jednoznacznej opozycji, lecz raczej we wzajemnych, skomplikowanych oddziaływaniach. Kontrolę sprawuje się jedynie nad osobami wolnymi. Technologia interaktywna, w której programach tkwią zakodowane wzory możliwych zachowań, widziana byłaby w takim ujęciu jako jeszcze jedno źródło iluzji emancypacji i wolności, pozostając tymczasem w istocie formą sprawowania kontroli.

Lev Manovich wydaje się podążać podobnym tropem, kiedy pisze: „Sama zasada hiperłącza, stanowiąca podstawę mediów interaktywnych, uprzedmiotawia proces kojarzenia, często uważany za kluczowy dla ludzkiego myślenia. Procesy mentalne – refleksja, rozwiązywanie problemów, zapamiętywanie i kojarzenie zostają zeksternalizowane, sprowadzone do wybrania łącza, przejścia na inną stronę, wybrania nowego obrazu lub nowej sceny (...) jesteśmy zmuszani do podążania za zaprogramowanymi wcześniej i istniejącymi obiektywnie skojarzeniami (...) jesteśmy zmuszani do wzięcia struktury czyjegoś umysłu za własny” (Manovich, 2006: 134–135). David Rokeby z kolei, zwraca uwagę na funkcje interfejsu w procesach interakcji, jego rolę filtra znaczeń i konstruktora doświadczeń (Rokeby, 1997). W przekonaniu Rokeby’ego doświadczenia interaktywne rozwijają się nie tylko w ramach sterujących nimi porządków komputerowych, ale także pod wpływem apriorycznie założonych, wpisanych w te porządki wizji świata. Jedno i drugie, wspólnie ogranicza perspektywę odbiorcy-interaktora (por. Ożóg, 2008).

Inaczej więc niż w poprzednim ujęciu, odnajdujemy tu przekonanie, że interaktywność jako taka w istocie nie jest w stanie zaoferować żadnej formy emancypacji, uwolnienia, lecz podstępnie wykorzystuje jej obietnice w celu zwiększenia efektywności sprawowanej przez siebie kontroli (jak już wspominałem, odwołując się do Foucaulta, sprawuje się ją najskuteczniej nad tymi, którzy czują się wolni). Dzieła sztuki interaktywnej mogą spełniać w tym wypadku, poprzez rozwinięcie perspektywy metarefleksywnej, jedynie pożyteczną skądinąd funkcję ujawniającą, demaskującą nowe formy kontroli społecznej, realizowanej przy użyciu mediów cyfrowych. Taką rolę spełniają, między innymi, *performance'y* Michelle Teran, jak również liczne instalacje interaktywne wspomnianego wyżej Davida Rokeby'ego, Rafaela Lozano-Hemmera czy też Simona Robertshawa (il. 49).

Przywoływany już w powyższym kontekście Mirosław Rogala, obok zwrócenia uwagi na kontrolne funkcje skryptów, zauważył jednak również, że tworzona przez niego samego sztuka interaktywna – „eksploracja problemów związanych z wolnością i ograniczeniami” – stwarza swej publiczności możliwość wielu różnych sposobów zachowań. Wyraził on przekonanie, że „[s]iła i władza zależą od pozycji, w jakiej umieścimy własną osobę w otoczeniu. W miarę jak pogłębia się świadomość sprawowanej kontroli, wzrasta też posiadana władza. Każdy (w)użytkownik stworzy nową, odmienną pracę, w zależności od swego zaangażowania, zrozumienia i sposobu przekształcania własnej mocy.



49.
Simon Robertshaw,
The Order of Things,
1996. Instalacja
interaktywna

Wielu wyjdzie, nigdy nawet nie sięgnąwszy po swoją władzę” (Rogala, 2001: 46). Takie ujęcie otwiera perspektywę kompromisu pomiędzy dwoma, przedstawionymi wyżej skonfliktowanymi ujęciami.

Taktyka jako twórczy odbiór

Trzecie, kompromisowe ujęcie, jakie chciałbym tu zaproponować, korzysta z inspiracji Michela de Certeau i jego koncepcji sztuk działania (de Certeau, 2008). De Certeau utrzymuje bowiem, że obok instytucjonalnych systemów wytwórczych, dominujących technik „produkcji społeczno-kulturowej” (de Certeau, 2008: XXXVII), istnieje również inna, kłusownicza forma produkcji, nazywana konsumpcją. Zwykle jest lekceważona, gdyż postrzega się ją jako domenę zdominowanych i ujarzmionych, jako świat tych, którzy ulegli korporacyjnej kolonizacji, podczas gdy w istocie jest to, zdaniem Certeau, alternatywna i opozycyjna strefa twórczości „podstępna i rozproszona, przenikająca wszędzie, cicha i jakby niewidoczna, gdyż nie ujawnia się za pomocą własnych produktów, ale przez sposób *używania produktów* narzuconych przez dominujący porządek ekonomiczny” (de Certeau, 2008: XXXVI). Tak pojmowane praktyki konsumenckie okazują się więc nieoczekiwanie dziedziną świadomego, twórczego pasożytnictwa, skądinąd analogiczną wobec świata artystycznych działań subwersywnych, takich jak *found footage*, *appropriation art*, niektóre formy *re-enactment*. Praktyki konsumenckie mają również znaczenie dla dyskusji dotyczących systemów władzy, stanowią bowiem niebraną pod uwagę przez Foucaulta formę opozycji wobec strategii dyscyplinujących. Odwołując się do prowadzonych przez tego ostatniego analiz mikrofizyki władzy (Foucault, 1998), Certeau proponuje więc pójść krok dalej i spróbować dowiedzieć się, „jakie powszechne procedury (które również są »drobne« i codzienne) wykorzystują mechanizmy dyscypliny, odwołując się do nich właściwie po to, aby je obalić” (de Certeau, 2008: XXXVIII).

Wspomniane wcześniej sztuki działania to taktyki konsumenckie, które w naszym kontekście możemy również nazywać odbiorczymi – kłusownicze i twórcze zarazem działania podejmowane w miejscu należącym do Innego. Certeau nazywa taktyką „skalkulowaną czynność charakteryzującą się brakiem własnego miejsca” (de Certeau, 2008: 37). Taktyki przeciwstawiają się strategiom, które z kolei postrzega się tu jako zespół czynności łączących miejsca władzy, miejsca teoretyczne

i fizyczne. Strategia to „rachunek stosunków sił (lub manewrowanie nimi), powstający z chwilą, gdy możliwe jest wyodrębnienie podmiotu woli i władzy (...) Strategia zakłada istnienie miejsca, które mogłoby być opisane jako własność (*un propre*) i stanowić podstawę do regulowania stosunków z zewnętrżnością” (de Certeau, 2008: 36). Przeciwwstawienie strategii i taktyki oraz związane z nim opozycje miejsca i czasu, oraz obecności i nieobecności władzy, tworzą podstawę teorii Michela de Certeau.

Przeniesiona na grunt rozważań nad interaktywnością i sztuką interaktywną koncepcja Michela de Certeau, którą będę nazywał dalej teorią sztuk działania, natychmiast ujawnia ogromną przydatność dla prowadzonych tu rozważań. Wkracza w samo centrum dyskusji dotyczących kontroli i emancypacji. Można bowiem powiedzieć, że logika interaktywności, rozpiętej pomiędzy kontrolą i emancypacją, jest identyczna z logiką sztuki działania, wyznaczoną przez opozycję strategii i taktyki. Interaktywne dzieło sztuki, a ściśle mówiąc ten jego wymiar, który określiłem mianem dyspozytywu, będzie wówczas postrzegane jako miejsce strategii, a zarządzające nim cyfrowe algorytmy i kulturowe skrypty wystąpią w roli czynności związanych z ośrodkami władzy, wokół których miejsce jest ustanowione. Praktyki natomiast przybierają postać zachowań i czynności, którymi posługują się odbiorcy-interaktorzy, wykonując dzieło; stają się sposobami jego użycia, działaniami, poprzez które publiczność interaktywnie doświadcza proponowane przez artystów sytuacje, nadając im zarazem określone, każdorazowo indywidualizowane i lokalizowane postaci i znaczenia. Interaktywne dzieło sztuki, które postrzegam jako proces, jako wydarzenie, uzyskuje swój wydarzeniowy charakter przede wszystkim właśnie poprzez te praktyki, za sprawą których jest wykonywane (choć warto też oczywiście pamiętać o czynnościach kryjących się w strukturze strategii, a których obecność tam stwarza szczeliny, przez które taktyki wślizgują się w miejsce strategii).

Teoria sztuk działania Michela de Certeau została pomyślana jako metoda interpretowania wszelkich możliwych zachowań społecznych, jednak w zestawieniu ze sferą interaktywności wygląda jakby stworzona na jej użytek. Spojrzenie na oba wcześniej opisane ujęcia sztuki interaktywnej, raz kładące nacisk na wymiar emancypacyjny interaktywności, drugim razem na jej aspekt kontrolny, ujawnia niekompletność ich obu, ich nieadekwatność wobec złożoności badanych fenomenów. Z perspektywy pierwszej z nich bowiem, sztuka interaktywna jest przedstawiana tak, jakby istniała wyłącznie sfera interaktywnych,



50.
Rafael Lozano-
Hemmer, *Body Movies*,
2001. Interaktywne
environment

twórczych praktyk odbiorczych. Z perspektywy drugiej natomiast, jest ona sprowadzana jedynie do projektów artystycznych oraz kontrolujących wszystko technologii i skryptów. Tymczasem dopiero połączenie obu tych ujęć przynosi adekwatny obraz sztuki interaktywnej. Kontrola, choć obecna, nie jest wówczas omnipotentna, a emancypacja nie jest oferowana w darze, lecz musi zostać wypracowana. Co więcej, nie otrzymujemy tu też obietnicy, że którakolwiek z pozostających w opozycji jakości może zostać ostatecznie zniesiona. Sztuka interaktywna przynosi nam bowiem doświadczenie, w którym koegzystencja kontroli i emancypacji jest zarazem wyzwaniem, jak i faktem.

Perspektywa badań sztuki interaktywnej wykorzystująca teorię Michela de Certeau pozwala się zastosować wobec wszystkich odmian interaktywności, o których tu pisałem. Moja powyższa interpretacja tej koncepcji odnosi się natomiast w pierwszej kolejności i bezpośrednio do interaktywności eksplicytnej oraz do wyznaczanej przez nią współczesnej, cyfrowej sztuki interaktywnej. Kapitalnym, wyrazistym przykładem z tej dziedziny jest instalacja Rafaela Lozano-Hemmera *Body Movies. Relational Architecture 6* (2001). Praca ta bardzo klarownie wyznacza odbiorcom charakter i cele interakcji, podczas gdy oni, jak tego dowodzi dokumentacja jej prezentacji w Rotterdamie (<http://www.lozano-hemmer.com/english/projects/bodymovies.htm>), potrafią w niej odnaleźć zupełnie inne możliwości (il. 50). Sam Certeau natomiast, adresując swoją koncepcję do wszelkiego rodzaju fenomenów społecznych, odwołał się pośrednio także i do wszystkich aspektów

interaktywności oraz – tym samym, choć nie *expressis verbis* – do sztuki rozwijającej się w jej kręgu. W wypadku interaktywności poznawczej są to niekiedy również bezpośrednie odwołania do doświadczeń artystycznych, tak jak na przykład jego analizy praktyk czytelniczych. Certeau pisze tam o czytaniu jako kłusownictwu, o dryfowaniu przez tekst, o zamieszkiwaniu tekstu jak wynajętego apartamentu (de Certeau, 2008: 164–175). Jego własne przykłady można by oczywiście łatwo uzupełnić o wiele kolejnych, gdyż jak to podkreślałem wcześniej, struktura opisywanego przez de Certeau doświadczenia społecznego ogarnia wszelkie praktyki artystyczne. Działania z kręgu sztuki interaktywnej zajmują jednak wśród nich pozycję uprzywilejowaną: tworzą dla nich zarazem matrycę i typ empiryczny.

Szczególnie ciekawe miejsce zajmuje w tym kontekście meta-interaktywność (partycypacja kulturowa) i sztuka interaktywna w przestrzeni publicznej, gdyż bezpośrednio łączy sferę praktyk codzienności, którą zajmował się de Certeau, z domeną zjawisk artystycznych. Działania z kręgu Institute of Applied Technology, performatywne aktywistyczne interwencje wobec miejskich systemów CCTV, prace Grahame’a Harwooda i liczne projekty z kręgu *sousveillance art* pokazują, jak sztuka interaktywna uczestniczy w działaniach zmierzających do odzyskania przestrzeni publicznych utraconych na rzecz sektora korporacyjnego. Pokazują zarazem, że teoria sztuk działania tworzy znakomity paradygmat nie tylko dla sztuki odwołującej się do interaktywności eksplicytnej, ale także i twórczości z kręgu kultury partycypacji.

Staralem się tu wykazać, że na poziomie swej organizacji sztuka interaktywna jest wyznaczana przez opozycję kontroli i emancypacji, strategii i taktyki. W jaki sposób odnosi się ona do tej opozycji na poziomie podejmowanych dyskursów i rozważanych problemów? Zapewne, jak sztuka każdego rodzaju, dostarcza różnych rodzajów ich wizji. Niekiedy przynosi radość płynącą z doświadczenia świata pozbawionego ograniczeń (na przykład twórczość takich artystów, jak Char Davis czy Toshio Iwai). Innym razem proponuje doznanie obezwładniającej mocy współczesnych technologii medialnych (David Rokeby, Simon Penny). Albo, jeszcze inaczej, jak w wypadku grupy Montgrel czy Mirosława Rogali, mówi o wartości indywidualnych wyborów i potrzebie budowania wspólnot. Warto jednak przy tym pamiętać, że czyni ona to wszystko w inny sposób niż pozostałe rodzaje sztuki, dostarczając uczestnikom zupełnie odmiennych doświadczeń.

Od mise-en-scène do mise-en-oeuvre

Tradycyjne dzieło sztuki jest uznawane za skończoną całość. Jego różne wymiary pozostają w sposób trwały zespolone. W dziele sztuki interaktywnej natomiast wymiary te zostają rozdzielone, a do tego niektóre z nich tracą przy tym swoją ostateczność, zyskując w zamian status procesu, serii efemerycznych wydarzeń, potencjalności wielu różnych stanów. Rozdzielone i uwolnione wymiary nie uzyskują jednak bynajmniej pełnej autonomii ani ograniczonej nawet niezależności. Wszystkie wymiary, poziomy czy elementy dzieła pozostają bowiem w związku sieciowym.

Annick Bureau (2004) proponuje rozróżnienie trzech poziomów dzieła interaktywnego:

(1) dzieła – koncepcji (*l'oeuvre conçue*), co oznacza łącznie ideę, dyspozytyw, system, program, wszystko zorganizowane przez artystę;

(2) dzieła – percepcji (*l'oeuvre perceptible*), gdzie interfejs jest fizyczną formą informacji;

(3) dzieła – wykonania (*l'oeuvre agie ou perçue*).

Ten ostatni poziom można też określić mianem *mise-en-oeuvre*, gdyż jest on swoistym wykonawczym zespoleniem obu poprzednich. Uwidacznia rozszczepienie, rozproszenie oraz przemieszczenie ośrodka decyzyjnego z tradycyjnego dla sztuki świata autorskiego do świata twórczego odbiorcy. Autorskie *mise-en-scène* jest zastępowane przez odbiorcze *mise-en-oeuvre*.

Propozycja Bureau, łącząca w strukturze dzieła strategię artysty z taktyką odbiorcy, jest mi bliska także ze względu na jej pokrewieństwo z koncepcją, którą sam niegdyś sformułowałem (Kluszczyński, 2001), proponując rozróżnienie w obrębie struktury wydarzenia interaktywnego dwóch poziomów:

(1) dzieła jako artefaktu;

(2) dzieła wykonywanego przez odbiorców/interaktorów.

Ten pierwszy poziom, wytwór artysty, określiłem jako kontekst dla poziomu drugiego, w którym dostrzegłem dzieło właściwe – produkt interakcji odbiorcy i zarazem obiekt jego doświadczenia wykonawczo-odbiorczego. Dwoistość tak postrzeganej interaktywnej postawy odbiorczej jest dobrze reprezentowana przez określenie (*v*)*user* proponowane przez Mirosława Rogalę i Billa Seamana jako nazwa dla nowej roli (dotychczasowego) odbiorcy, nazwa łącząca w sobie widza (*viewer*)

i użytkownika (*user*). Różnica pomiędzy koncepcją Annick Bureaud a zaproponowanym przeze mnie modelem polega jedynie na tym, że moja propozycja kieruje uwagę nie ku strukturze dzieła, lecz w stronę pola interaktywnej komunikacji czy też interaktywnego wydarzenia. Dzieło interaktywne zostało tu wpisane w szerszy, dynamiczny kontekst komunikacyjny, czego efektem jest uwidocznienie procesualnego, wydarzeniowego charakteru dzieła. Interakcja występuje w tym modelu pomiędzy odbiorcą-interaktorem a siecią: interfejs – hardware – software – materiał (dane), którą określiłem mianem artefaktu. To występujące w pierwotnej postaci modelu pojęcie artefaktu zastąpiłem obecnie kategorią dyspozytywu (piszę o tym w rozdziale poprzednim), lepiej reprezentującą złożoność sieci oraz zależności społeczno-kulturowe i technologiczne, w jakie uwikłany jest zarówno twórca dzieła, jak i jego interaktywny odbiorca. Dyspozytyw obejmuje scharakteryzowaną wyżej sieć, uwzględniającą także procesy (zarówno techniczne, jak i psychiczne), ich aranżacje oraz konteksty (także instytucjonalne) składające się wspólnie na sytuację twórczego doświadczenia dzieła.

Powtórzmy więc skorygowaną formułę: interakcja zachodzi pomiędzy odbiorcą-interaktorem a dyspozytywem. Materiał jest tu na ogół ujęty w strukturę bazy danych, co oznacza między innymi, że dane są tu jedynie obecne, ale nie przedstawione. Mogą one uzyskać tymczasową (o różnym stopniu trwałości) strukturę przedstawienia jedynie w wyniku interaktywnych zachowań odbiorcy. Interakcja odbiorca – dyspozytyw, powołuje do istnienia dzieło wykonane, odpowiednik trzeciego poziomu proponowanego przez Bureaud modelu dzieła interaktywnego. Pozostałe dwa wyszczególnione przez Bureaud poziomy: dzieło – koncepcja i dzieło – percepcja łączą się tu w ramach porządku dyspozytywu. W wypadku takich dzieł, w których dyspozytyw reprezentuje perspektywę artysty, budując równowagę pomiędzy swobodą interakcji a jej systemowymi ograniczeniami (Umberto Eco mówiłby w tym miejscu o równowadze pomiędzy intencją dzieła a intencją odbiorcy), pojawia się jeszcze jeden element wydarzenia – implikowany artysta. Określenie „implikowany” oznacza w tym miejscu podległość artysty wobec interaktora; to on czy ona ustanawia pozycję i rolę artysty w wyniku podjęcia określonej, własnej interpretacji doświadczonego przez siebie procesu interakcji. W przypadku interaktywnych dzieł, w których nie zostanie ustanowiona implikowana pozycja artysty, mamy do czynienia w zamian z rozproszonym, dzielonym autorstwem.

Od artysty implikowanego do artysty-manipulatora

Grahame Weinbren, podejmując niegdyś próbę określenia podstawowych właściwości filmu interaktywnego (Weinbren, 1995) napisał, że jest to medium, w przypadku którego widz jest odpowiedzialny za zawartość ekranu. Następnie, rozwijając to stwierdzenie, oznajmił, że odbiorca uzyskuje taką możliwość w rezultacie uobecnienia się tam dwóch odmiennych, aczkolwiek powiązanych ze sobą form relacji z ekranem.

Pierwsza relacja, która Weinbren określił mianem aktywnej, polega na tym, że widzowie nadają znaczenie obrazom, czyniąc je dzięki temu w pewnym sensie własnymi. Jednak relacja ta występuje zawsze, gdy znaczenie ustanawiane jest w wyniku negocjacji. Gdy przyjmiemy więc powszechnie już dziś akceptowane przekonanie mówiące o zasadniczo aktywnej postawie odbiorców wobec każdego komunikatu (którego znaczenie jest w ten sposób właśnie ustanawiane, a nie – odkrywane), wówczas odnajduje się relację aktywną we wszystkich formach komunikowania, a nie jedynie w tych, które uznaje się za specyficznie interaktywne. Relacja ta jest bowiem tożsama z odmianą interakcji określaną przez Zimmermana mianem kognitywnej. Nie ta relacja jest zatem najważniejsza, gdy próbuje się określić źródła i charakter interaktywności filmu. Towarzyszy ona jedynie relacji, którą omawiam tu w drugiej kolejności, a która, jak się okazuje, odgrywa rolę podstawową dla ukonstytuowania doświadczenia interaktywnego.

Tę drugą relację Weinbren nazwał łączącą (albo też podporządkowującą, *subjunctive* – obie możliwości przetłumaczenia tego terminu wydają się dopuszczalne, najlepiej więc będzie pamiętać o obu), rozumiejąc przez owo określenie taki typ odniesienia, w ramach którego widzowie kwestionują ostateczność obrazów, pojmując, że są one zastępowalne, wymienne, transformowalne, że ekran jest zbiornikiem wielu możliwych obrazów, z których żaden nie uzyskuje ani sam z siebie, ani na mocy relacji z innymi obrazami statusu konieczności. Relacja ta jest współcześnie przede wszystkim produktem możliwości zaoferowanych odbiorcom filmowym przez technologie komputerowe. Swobodny, nieliniarny dostęp do informacji, charakteryzujący komputerowo sterowane formy organizowania, przechowywania i udostępniania danych audiowizualnych, powoduje, że sekwencje obrazów filmowych – ich zawartość i porządek – zostają oddane pod kontrolę widzów.

Technicznej możliwości wpływania na przebieg filmu towarzyszy uobecniający się w filmowym doświadczeniu pewien szczególnie stan mentalny, przekonanie, że rzeczy mogłyby się mieć zupełnie inaczej, że wydarzenia mogłyby potoczyć się innymi drogami, że za każdym obrazem, sekwencją audiowizualną czy wydarzeniem kryją się inne obrazy, inne związki audiowizualne, inne możliwe wydarzenia. Stan ten pojawia się właśnie w wyniku posiadanej przez widza świadomości, że to, co ukazuje się na ekranie, jest w pewnym stopniu rezultatem jego czy jej interaktywnych zachowań. Już sama świadomość możliwości ingerencji w porządek obrazów i obrazowanych wydarzeń zmienia w znaczący sposób doświadczenie dzieła.

Ów stan mentalny, ugruntowany w interaktywnej kontroli sprawowanej nad filmowymi obrazami i filmowym światem pozostaje w zasadniczym przeciwieństwie do tego, który towarzyszy widzowi przy odbiorze tradycyjnego, linearnego filmu (jak i każdego innego nieinteraktywnego dzieła sztuki). Ten bowiem wywołuje uczucie obcowania z formą ostatecznie i nieodwracalnie ukształtowaną, buduje przekonanie o niezastępowalności i nieusuwalności żadnego składnika filmowej struktury. Zamiast charakterystycznego dla filmu interaktywnego usprawiedliwionego poczucia sprawowania kontroli (w pewnych granicach) nad przebiegiem dzieła filmowego mamy w tym wypadku do czynienia z doświadczeniem całkiem odmiennym, ze świadomością, że zarówno filmowe obrazy, jak i świat przez nie przedstawiony są dla nas nieosiągalne, że znajdują się one poza sferą naszego oddziaływania, że my sami pozostajemy w naszej percepcji całkowicie podporządkowani filmowemu dyspozytywowi. Analizę tego fenomenu przedstawiłem w pierwszym rozdziale tej książki na przykładzie fragmentu filmu Jean-Luca Godarda *Karabinierzy*.

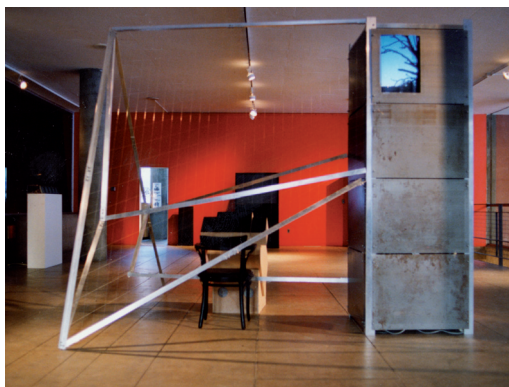
Weinbren, uznając i teoretycznie uzasadniając aktywną rolę widza w procesie doświadczenia tworzonych przez niego interaktywnych filmów, nie zaakceptował zarazem jednak statusu artysty uzależnionego od wyborów odbiorcy, statusu artysty implikowanego przez te wybory. Przyjął on bowiem, że tworzone przez niego dzieła reprezentują wyłącznie jego samego. Od odbiorców oczekiwał nie autonomicznych wyborów, lecz dialogu z dziełem. Pojęcie *wyboru* zastępował w swej koncepcji kategorią *odpowiedzi* (*response*). Interaktywne zaangażowanie odbiorcy w strukturę dzieła filmowego stawało się w ramach jego koncepcji odpowiedzią na wyzwania biegnące ze strony rozwijającego się w obrębie dzieła dyskursu artysty. Interwencja odbiorcy wywoływała z kolei odpowiedź dzieła (w ten sposób Weinbren interpretował zmiany



51.
Grahame Weinbren
i Roberta Friedman,
Erl King, 1986.
Interaktywna
instalacja filmowa.
Los Angeles Museum
of Contemporary Art,
1986. Projekt instalacji:
Chip Jeffries

wprowadzane w przebieg obrazów filmowych przez widza). Interakcja przyjmowała kształtowaną w ten sposób postać dialogu, stając się sposobem doświadczenia dzieła przez jego publiczność. Aby uzyskać taki rezultat, zachować wpływ na przebieg doświadczenia odbiorczego, Weinbren wprowadzał w swoich dziełach różne ograniczenia zakresu interakcji. W instalacji z roku 1986 *Erl King* (il. 51), zrealizowanej z Robertą Friedman, stosował na przykład zasadę zachowania stałego elementu w zmienianej przez widza audiowizualnej całości (zmianom strumienia obrazów mogła towarzyszyć ciągła, niepoddająca się interwencjom odbiorcy sekwencja dźwiękowa). Stosował też zasadę powrotu elementu wypartego przez wcześniejszą interwencję widza, wprowadzał zmiany niewymagające aktywności publiczności, prowokował ją do określonych reakcji, na przykład pytaniami pojawiającymi się na ekranie, a dotyczącymi dalszego przebiegu filmu. Podobne zabiegi stosował także w zrealizowanej w roku 1993 *Sonacie* (il. 52). W przekonaniu Weinbrena system dzieła reprezentuje artystę jedynie wówczas, gdy nakłada na odbiorców ograniczenia w tym samym czasie, kiedy otwiera przed nimi interaktywne możliwości. Jego koncepcja zakłada więc równowagę pomiędzy kontrolą sprawowaną przez widza i kontrolą sprawowaną nad widzem.

Koncepcja kina interaktywnego Grahame'a Weinbrena dobitnie i w twórczy sposób uwidacznia przedstawiony wcześniej w tym



rozdziale charakterystyczny dla sztuki interaktywnej konflikt czy napięcie pomiędzy nadzorem sprawowanym przez dzieło (dyspozytyw) nad odbiorcą, a jego czy jej działaniem zmierzającym do emancypacji, do uwolnienia się spod dominacji i przejścia kontroli nad wydarzeniem. Przedstawia doświadczenie interaktywnego dzieła filmowego jako pole konfrontacji strategii artysty i taktyki odbiorcy, konfrontacji, która w przekonaniu Weinbrena może i powinna stać się dialogiem.

52.
Grahame Weinbren,
Sonata, 1993.
Interaktywna instalacja
filmowa. Carpenter
Center, Harvard
University, Cambridge,
USA

Paranoidalne zwierciadła

Konfliktowe relacje pomiędzy kontrolą a dążeniem emancypacyjnym uwidaczniają się szczególnie wyraźnie w interaktywnych pracach podejmujących problematykę, w której napięcie to odgrywa równie istotną rolę. Należy do niej niewątpliwie temat tożsamości, nadzwyczaj często pojawiający się w twórczości amerykańskiej artystki Lynn Hershman.

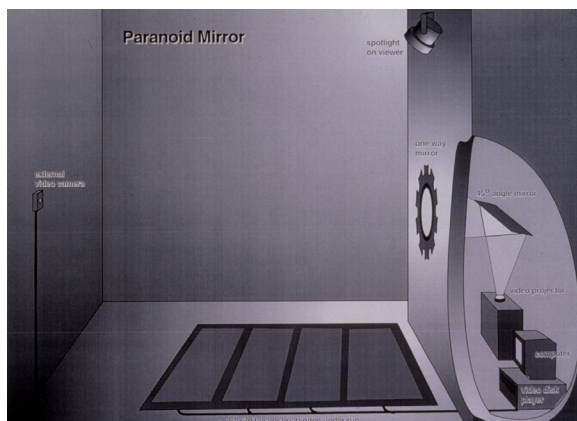
W 1995 roku Hershman przedstawiła interaktywną instalację zatytułowaną *Paranoid Mirror* (il. 53). Centralną część tego dzieła stanowi owalne lustro w klasycznej złoczonej ramie (autorka przyznaje, że zainspirowało ją malarstwo Jana Van Eycka, a szczególnie *Portret małżeństwa Arnolfinich*). Zbliżający się do niego widzowie dostrzegają jednak na jego powierzchni nie tylko własne odzwierciedlenia (choć nawet i w tym wypadku widzów może spotkać niespodzianka; niekiedy bowiem zamiast oczekiwanego odbicia własnej twarzy oglądają w lustrze obraz, co prawda samych siebie, ale widziany z zaskakującej perspektywy: od tyłu – efekt działania ukrytej kamery), lecz również wizerunki



53.
Lynn Hershman,
Paranoid Mirror,
1995–1996.
Interaktywna instalacja

wielu jeszcze innych osób, nieobecnych w fizycznej przestrzeni wystawowej. Połączenie bezpośredniego odbicia z obrazami przekazywanymi przez kamerę ulokowaną w przestrzeni ekspozycji oraz obrazami stworzonymi wcześniej i wywoływanymi z dysku laserowego przez sterujący instalacją komputer (il. 54) prowadzi w stronę doświadczenia tożsamości nie tylko złożonej i wielorakiej, ale wręcz wewnętrznie niespójnej

54.
Lynn Hershman,
Paranoid Mirror,
1995–1996, schemat
instalacji





i skonfliktowanej. Odnajdujemy tu dyskurs mówiący o wpływie mediów na formowanie się i przeobrażenia tożsamości, w wymiarze zarówno jednostkowym, jak i kolektywnym. Na aspekt ten zwraca uwagę sama Hershman, stwierdzając, że „*Paranoid Mirror* podejmuje idee odzwierciedlenia, kontroli, nadzoru i voyeryzmu” (Hershman, 1996: 24).

Nie jest to ani jedyna, ani też pierwsza praca Lynn Hershman, w której artystka zajmuje się tak formatowanym zagadnieniem tożsamości. Problematyka ta towarzyszy jej od samego początku pracy artystycznej. Odnajdujemy ją we wczesnych obiektach, instalacjach i działaniach *performance*, w fotografiach (il. 55) i pracach wideo, we wszystkich instalacjach multimedialnych, jak również we współcześnie realizowanych fabularnych filmach elektronicznych. Tożsamość jednostkowa i społeczna, ucieleśniona i wirtualna, wpisana w sieć interakcji bezpośrednich i zmedializowana, wydaje się centralnym problemem twórczości tej artystki (Kluszczyński, 2001a).

W eseju na temat twórczości Hershman, Abigail Solomon-Godeau (1996) wskazuje na sferę obrazów jako przestrzeń, w której w szczególnym stopniu uwidacznia się rozważana tu problematyka. Píše o spojrzeniu, jako sile kształtującej tożsamość drugiego/drugiej. Margaret Morse z kolei zwraca uwagę, że tematem prac Hershman są „mutacje

55.
Lynn Hershman,
Reach. 1988,
50 x 60 cm. Fotografia
z serii *Phantom Limb*

zjawiska użycia kamuflażu przez plemiona prymitywne. Maski osłaniają przed wzrokiem innych i tym samym wyzwala i umożliwiają wypowiedzenie się samej jaźni. Wyjawia się prawdę o sobie, chroniąc delikatne, podatne na rany oblicze” (Hershman-Leeson, 1996: 12).

Oba te wymiary tożsamości spotykają się nie tylko tam, gdzie media wyznaczają reguły gry. Spotykają się także – powiedziałbym nawet przede wszystkim – w świecie, w którym, aby siebie rozpoznać, trzeba najpierw siebie odrzucić. W świecie tym bowiem, jak dowodzi twórczość Lynn Hershman i wielu jeszcze innych artystów, jaźń jest fabrykowana przez zewnętrzne wobec indywiduum instancje, wobec czego jedynym sposobem zachowania cienia szansy na indywidualność wydaje się nieufność wobec postaci, jaką się uzyskało. Można to czynić, zrzucając z siebie kolejne powłoki, odrzucając oczywistości i pewniki na własny temat bądź też przyjmując coraz to nowe formy „Ja”, wcielając się w coraz to nowe postacie i przyjmując je wszystkie za własne. I nie poprzestając na żadnej z nich.

Interakcja w poszerzonym świecie

Luc Courchesne należy do najbardziej znanych i najwyżej cenionych w świecie artystów uprawiających sztukę interaktywną. Jego pozycja jest bez wątpienia rezultatem stosunkowo wczesnego podjęcia przez niego twórczości z zastosowaniem komputerowych technologii interaktywnych. Pierwsza jego praca w tej dziedzinie, zespołowa realizacja *Elastic Movies*, powstała w roku 1984, natomiast pierwsze samodzielne interaktywne dzieło *Encyclopédie clair-obscur/Encyclopedia Chiaroscuro* Courchesne stworzył w roku 1987. Jeszcze ważniejszym czynnikiem warunkującym wysoką ocenę jego twórczości jest fakt, że artysta ten wypracował bardzo indywidualną, charakterystyczną postawę oraz poetykę. Podjął ponadto w swych dziełach szereg problemów, które doskonale współpracują z wyznacznikami strukturalnymi tych prac, charakteryzując w efekcie w równym stopniu zarówno jego poszczególne instalacje, jak i całość twórczości, nadając jej zwartą, koherentną postać.

Pierwszą interaktywną realizacją Courchesne’a, w której uwidoczniła się już bardzo wyraźnie jego autorska postawa twórcza, postawa, którą będzie rozwijał przez kolejne lata pracy, jest pochodząca z roku 1990 instalacja *Portrait no. 1/Portrait One*.

Estetyka ekranu (także interaktywnego) zakłada nasze oddzielenie od świata ekranowych fenomenów. Pojęcie ekranu obejmuje bowiem nie tylko znaczenie odnoszące się do powierzchni, na której umiejscowione jest wydarzenie świetlne (film jako zjawisko ekranowe), ale też powierzchni, na której odbywa się projekcja lub z którą związana jest emisja telewizyjna, ale także to, które określa ekran jako powierzchnię oddzielającą, odgradzającą czy wręcz osłaniającą przed wpływem procesów zachodzących w odseparowanej przez ekran przestrzeni (por. znaczenie czasownika ekranować). Stąd też bierze się określenie ekranu jako okna na świat, okna, które zarazem oddziela i pozwala widzieć. Dla Leone Battisty Albertiego okno stało się metaforą obrazu malarzkiego (Alberti, 1963), natomiast Lev Manovich w renesansowym obrazie malarskim dostrzega podstawową formę ekranu – ekran klasyczny (Manovich, 2001: 168). Ekran porównuje się również do parawanu, który odsłania jedynie ten wymiar rzeczywistości, który chce pokazać, ukrywając zarazem to wszystko, co wbrew niemu chcielibyśmy dostrzec (pisałem o tym w pierwszym rozdziale tej książki).

Ze światem, od którego odgranicza nas ekran, pozostajemy w rozmaicie kształtowanych związkach. Kiedy związki te łączą nas ze światem ekranu kinowego, ich charakter jest opisywany przez teorię identyfikacji-projekcji bądź teorię dystansacji. Kiedy w grę wchodzi ekran telewizyjny, mówimy o relacjach charakteryzowanych przez rozproszenie oraz fragmentaryczność. Według określenia Manovicha te dwa typy ekranu reprezentują odmiany ekranu dynamicznego (kino) oraz ekranu czasu rzeczywistego (telewizja), (Manovich, 2001: 169–173, 177–182). Kiedy natomiast obiektem doświadczenia jest ekran interaktywny, wówczas relacje pomiędzy światem odbiorcy-interaktora i światem interaktywnych zjawisk ekranowych uzyskują kształt swoistego dialogu i wyznaczone są przez konstrukcję interfejsu oraz możliwości komunikacyjne uwarunkowane przez tę konstrukcję. W każdym jednak wypadku rama ekranu wyznacza granice doświadczanego świata, a sam ekran od niego nas oddziela.

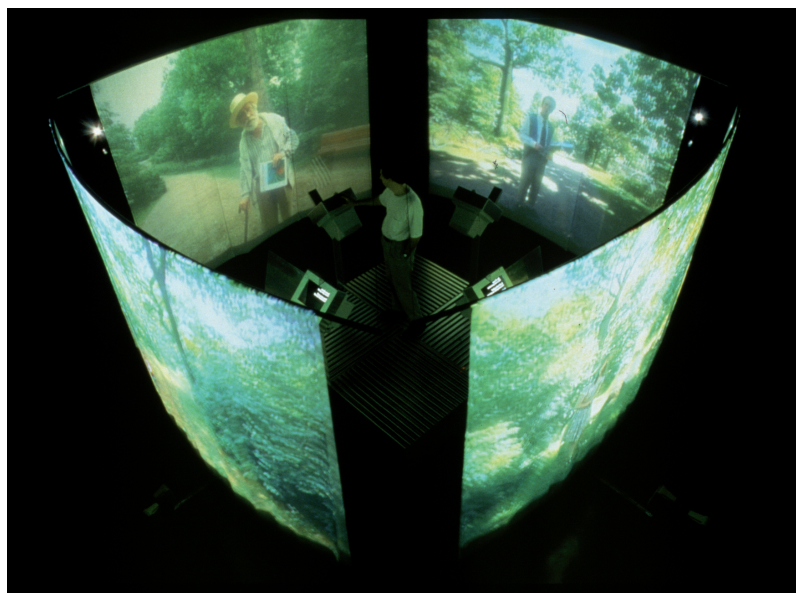
W *Portrait no. 1 Courchesne* usunął ekran z przestrzeni komunikacji pomiędzy dziełem a widzami i zaprosił ich do świata swojej bohaterki Marie. I była to decyzja, która określiła jego interaktywną twórczość w sposób trwały, aż po dzień dzisiejszy. Konwersacja z Marie jest proponowaną tu formą interakcji. Jest to jednak konwersacja bardzo specyficzna; na fundamencie komunikacji z maszyną dochodzi tu do dialogu pomiędzy postacią realnego odbiorcy i wirtualnej bohaterki (por. Gagnon, 1995: 44). Postać Marie pojawia się nie na ekranie



monitora komputerowego, lecz na szklanej tafli umieszczonej lekko ukośnie w przestrzeni, budując w ten sposób u odbiorcy wrażenie swojej rzeczywistej obecności w ich wspólnym świecie. Courchesne eliminuje więc w ten sposób ekran z doświadczenia odbiorczego. W rezultacie, odbiorca i wirtualna postać Marie odnajdują się ulokowani w tej samej przestrzeni (il. 57). Przestrzeń ta nieuchronnie uzyskuje na skutek takiego zabiegu charakter rzeczywistości poszerzonej, powiększonej czy wzbogaconej (*Augmented Reality*), przyjmuje postać formy hybrydycznej, w ramach której rzeczywistość realna została rozbudowana o wirtualne byty (taką konstrukcją rzeczywistości możemy także określić ogólniejszym pojęciem rzeczywistości mieszanej – *Mixed Reality*). Zamiast doświadczenia usytuowania przed ekranem odbiorca uzyskuje tu więc odczucie ulokowania w rzeczywistym, uformowanym otoczeniu, odczucie bycia w świecie. Doświadczenie ekranu zostaje przekształcone w doświadczenie przestrzeni.

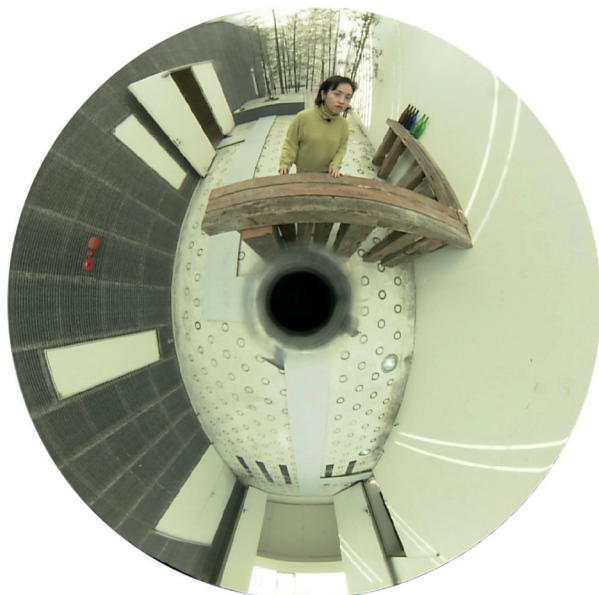
Courchesne, nie sięgając po technologię rzeczywistości wirtualnej *sensu stricto*, nie porusza się też w ramach jej estetyki. Nie zanurza

57.
Luc Courchesne,
*Portrait no. 1/Portrait
One*, 1990. Instalacja
interaktywna



58.
Luc Courchesne,
Landscape Paysage
no. 1/Landscape One,
1997. Interaktywna
wideopanorama

odbiorców swoich prac w świecie zbudowanym wyłącznie z cyfrowych obrazów i dźwięków, w świecie w całości generowanym przez technologie komputerowe. W zamian nakłada cyfrowe obrazy na materialne otoczenie widzów, umiejscawia wirtualne postacie i obiekty w rzeczywistości realnej, którą przeobraża w ten sposób w rzeczywistość rozszerzoną. Estetyka *Augmented Reality* staje się wyznacznikiem twórczości Courchesne'a. W instalacjach następujących bezpośrednio po *Portrait no. 1* buduje on przestrzenie spotkania (przestrzenie konwersacyjne) przy użyciu podobnych technik. Początkowo posługuje się ciemnością w funkcji środowiska, w którym immaterializują się wirtualne postaci. W okresie późniejszym, poczynając od *Paysage no. 1/Landscape One*, sięga po tradycyjną technikę panoramy, którą adaptuje z zastosowaniem instrumentarium cyfrowego (il. 58). W *Paysage no. 1*, jak również w obu wersjach późniejszej pracy *The Visitor: Living By Numbers* (2001), funkcję tę spełniają projekcje na specjalnie uformowane ekrany tworzące otaczającą odbiorcę – gościa strukturę panoramy (por. Crimmings, 2003). Na nich uobecnianie są postaci, które – gdy się je przywoła – mogą podjąć konwersację z odbiorcą (il. 59). W każdym wypadku efektem zastosowanego zabiegu jest ulokowanie odbiorcy nie przed ekranem, a wewnątrz świata dzieła i zaferowanie mu doświadczenia hybrydycznej przestrzeni.



Sfera skonstruowanej w ten sposób hybrydycznej rzeczywistości, zamieszkiwanej przez wirtualnych protagonistów i odwiedzanej przez odbiorcę, uznawana jest tu zarazem za domenę wirtualnych postaci. Odbiorca – interaktor i interlokutor zarazem, uzyskuje w wyniku tego zabiegu jeszcze jedną właściwość – status gościa (*visitor*) odwiedzającego wirtualną postać w jej własnym środowisku.

59.
[Luc Courchesne,](#)
The Visitor: Living
by Numbers, 2001.
 Interaktywna
 wideopanorama

Poziomy intymności

W *Portrait no. 1* autonomiczność świata Marie (i jej samej) wynika z pozycji, jaką zajmuje ona w dialogu z odbiorcami pracy. A pozycja ta jest określona przede wszystkim przez specyficzne ukształtowanie struktury konwersacji. Ta ostatnia, uzyskując charakter komunikacji interpersonalnej, intersubiektywnej, została bowiem skonstruowana z poziomów zróżnicowanych pod względem stopnia bliskości, czy też intymności kształtującej się pomiędzy Marie a jej gośćmi – odbiorcami pracy. Przebieg rozmowy jest uwarunkowany konwersacyjnymi wyborami rozmówców Marie. Kiedy jego czy jej wypowiedzi zostaną przez nią uznane za nieuprzejme, nie dość dla niej ciekawe albo też rozmówcy

wydadzą się jej zbyt mało zaangażowani w podtrzymywanie kontaktu, Marie odwraca się, rezygnując z dalszej konwersacji. Mamy tu więc do czynienia z niezwykle interesującą konstrukcją interakcji, w ramach której dzieło „reprezentowane” przez wirtualną postać może odrzucić widzów, nie zgodzić się na podtrzymanie kontaktu, odmówić dalszej interakcji. Ale oznacza to zarazem dla odbiorcy – gościa w świecie Marie – także możliwość przedłużania z nią konwersacji w nieskończoność, pod warunkiem jednak, że jego czy jej wybory będą dla Marie satysfakcjonujące. Wtedy, gdy wystąpią najbardziej sprzyjające dla odbiorcy okoliczności, kiedy jego czy jej postawa uzyska pełną akceptację ze strony Marie, może się zdarzyć, że osoba ta usłyszy Marie mówiącą, że bardzo go czy ją lubi i że jest gotowa wyjawić najbardziej tajemne, nikomu dotąd niezdradzane sekrety.

Ujawniająca się w ten sposób autonomiczność zachowań Marie uwiadacznia jeszcze jedną właściwość interaktywnych prac Luca Courchesne’a. Interaktywność w sztuce bowiem, aż nazbyt często postrzegana jest jako forma utraty przez artystę kontroli nad własnym dziełem i zarazem jako możliwość przejęcia jej przez odbiorcę. Przekonanie, że interaktywność oznacza zawłaszczenie władzy nad rozwojem dzieła przez jego publiczność, jest jednak w dziełach Courchesne’a ewidentnie falsyfikowane i odrzucane (można postrzegać tę właściwość jego twórczości także jako uwidocznienie się funkcji metainteraktywnej). Odbiorca – gość, chcąc skłonić Marie do konwersacji z nim czy nią, jest zmuszony brać pod uwagę w swoich wobec niej zachowaniach także i ją samą, a nie tylko swoje własne pragnienia. W przeciwnym razie dozna upokarzającego odrzucenia. W takiej sytuacji koncepcja dominacji i kontroli sprawowanej przez odbiorcę nad interaktywnym dziełem staje się całkowicie iluzoryczna. Przestrzeń dzieła staje się w zamian polem konfrontacji strategii artystycznej i odbiorczych taktyk. Można tę właściwość prac Courchesne’a postrzegać na planie szerszym, niż tylko artystyczny, do czego sztuka interaktywna w ogóle zasadniczo zachęca. W analizowanym tu wypadku możemy widzieć zarówno przyczynę do analizy społeczeństwa informacyjnego czy sieciowego, stającego się powoli typowym środowiskiem naszego wspólnotowego bytowania, jak i element refleksji nad relacjami międzyludzkimi w czasach globalizacji i pluralizacji kulturowej.

Od światów paralelnych do usieciwionej wspólnoty

We wspomnianych już wcześniej dwóch następujących po sobie instalacjach Luca Courchesne'a *Family Portrait* oraz *Hall of Shadows* spotykamy już nie jedną, ale całe grupy wirtualnych postaci gotowych podjąć z nami konwersację (il. 60). Nie inaczej jest też w wypadku obu wersji późniejszej instalacji *The Visitor: Living by Numbers*. Artysta powołuje w nich do istnienia światy równoległe do naszego, światy, które odwiedzamy, podejmując dialog z ustanawiającymi je wirtualnymi postaciami. W wypadku tych instalacji widzowie przeżywają jednak nie tylko kontakty z indywidualnymi postaciami. Komputery kryjące się za każdą z nich połączone są w sieć, co oznacza, że postaci te są także ze sobą powiązane. Wirtualne postaci ujawniają więc nie tylko „świadomość” obecności gości – odbiorców, ale także siebie nawzajem. Odbiorcy są konfrontowani zarówno z pojedynczymi wirtualnymi postaciami – swymi interlokutorami, jak i z całą ich społecznością. Hybrydyzacja przestrzeni doświadczenia uzyskuje tu swoje apogeum. Z jednej strony mamy bowiem do czynienia z hybrydyzacją fenomenologiczną, z budowaniem rzeczywistości rozszerzonej, wzbogaconej o wirtualne składniki – symulakryczne fantazmaty. Z drugiej strony natomiast obserwujemy postępującą hybrydyzację strukturalną. Światy poszczególnych



60.
Luc Courchesne,
Hall of Shadows,
1996. Interaktywny
wideoteatr

postaci, zarówno wirtualnych, jak i realnych, zostają ujęte w ramy zmieniających się konfiguracji budowanych z sieci relacji, które wyłaniają się w efekcie interakcji pomiędzy wszystkimi uczestnikami spotkania. Każda postać wnosi w przestrzeń konwersacyjną charakterystyczny dla siebie kompleks właściwości, wprowadza szczególnie zespół problemów, odmienne historie, specyficzną wrażliwość. Z połączenia ich wszystkich rodzi się wielowymiarowa rzeczywistość, której fragmentaryczne doświadczenia i intuicje nakładają się na poszczególne, jednostkowe kontakty – rozmowy (całościowa nań perspektywa wyłonić się może jedynie jako forma interpretacji hipotetycznej całości dzieła). Uzupełnia je ona w ten sposób o dodatkowy wymiar, ujęcie stwarzające znaczący kontekst dla poszczególnych interakcji.

Sieciowość instalacji Courchesne'a pogłębia ich charakter światów odwiedzanych przez odbiorców. Światów stwarzanych nie tylko przez osobowości zamieszkujących je wirtualnych postaci, ale przede wszystkim przez sieci relacji łączących je ze sobą i przeobrażających grupę indywidualnie bytujących postaci we wspólnotę.

Transformacje portretu

Kolejną podstawową właściwością interaktywnych prac Courchesne'a jest jego sposób kształtowania poszczególnych wirtualnych postaci i – w konsekwencji – całych dzieł, jak również struktury ich doświadczenia odbiorczego. Jego instalacje stają się bowiem nową formą portretu.

Portret, jako „dzieło sztuki przedstawiające podobiznę konkretnej osoby, zwłaszcza jej twarzy” (Norwich, 1994: 386) ma historię niemal tak długą, jak dzieje obrazów. Uważa się, że najstarszymi jego przykładami są twarze malowane na egipskich sarkofagach. Sztuka chętnie uprawiana przez starożytnych Greków, rozwinięta przez Rzymian, doczekała się pełni rozkwitu w epoce renesansu.

George Lellis (2001), podejmując próbę scharakteryzowania portretu w sztukach medialnych, zaproponował zestaw sześciu aksjomatów wyznaczających formułę klasycznego portretu jako gatunku artystycznego.

1. Portret jest odmienny od narracji; nie jest biografią, nie ukazuje więc portretowanej postaci w formie historycznego dyskursu; zamiast dynamicznej, procesualnej tożsamości przedstawia unieruchomiony dobór atrybutów; statyczność i bezruch zastępują wydarzenie.

2. Brak narracji implikuje często tajemnicę, duchowość, transcendencję lub wartości humanistyczne. Ten sposób przedstawiania sprzyja indywidualizacji postaci, czego konsekwencją jest jej wydobycie z kontekstu społecznego. Indywidualizm zostaje tu konfliktowo przeciwstawiony usytuowaniu w sieci powiązań społecznych, co może prowadzić do uznania portretu za konserwatywną formę ekspresji.

3. Portret ma z definicji naturę dokumentalną; jest realistyczny, co wiąże się ze wskazaną wcześniej jego indywidualistyczną charakterystyką.

4. W portrecie kwestie postaci i tła mają znaczenie nadrzędne; wygląd postaci, jej ubiór, dobór rekwizytów i otoczenie, w którym została przedstawiona, określają w decydujący sposób jej psychologię.

5. Portret jest zamknięty w ramie, nie ma kontynuacji. W przeciwieństwie do pejzażu, który „jest zawsze częścią jakiejś większej całości (...) portret sam jest całością” (Lellis, 2001: 136).

6. Portret z istoty jest dialogiczny. Dotyczy zawsze zarówno portretowanej postaci, jak i artysty. Mówimy, że „obraz postaci został prze-filtrowany przez wrażliwość artysty” (Lellis, 2001: 136). Możemy więc też dodać, że portret jest specyficzną postacią dialogu pomiędzy nimi, albo że z takiego dialogu wyrasta.

Sytuacja portretu ulega modyfikacji wraz z pojawieniem się w świecie sztuki mediów technicznych. O ile bowiem fotografia pozostaje zasadniczo w ramach przedstawionego systemu aksjomatycznego, a wprowadzane przez nią innowacje rozwijają bądź modyfikują jedynie poszczególne jego punkty, to film i sztuka wideo okazują się pierwszą fazą jego transformacji. Lellis, przedstawiając portrety filmowe i wideo, podkreśla przede wszystkim ich związek z tradycją portretową. Zwracając uwagę na ich antynarracyjność, uznaje je łącznie za gatunek dokumentalny, niosący często implikacje duchowe, w którym umiejscowienie kamery oraz kadrowanie, które postrzega jako mediacje portretującego, zmierzają do objęcia i przedstawienia osobowości portretowanej postaci. Zwraca też uwagę, że filmowy wywiad należy potraktować jako przedłużenie czy poszerzenie portretu. Jednak jeśli nawet zgodzimy się z Lellisem w kwestii antynarracyjności portretu w awangardowym filmie i wideo, to warto zwrócić uwagę na rozbudowaną sferę zdarzeniowości, z której dynamicznej materii budowane są reprezentacje postaci (a co w znaczący sposób pozbawia znaczenia punkt 5. przedstawionego systemu aksjomatycznego oraz inaczej rozkłada akcenty w punkcie 1.). Ponadto, kiedy, inaczej niż Lellis, nie ograniczymy pola oglądu do fenomenów zasadniczo awangardowych (w wąskim rozumieniu tego pojęcia),

to zauważymy, że liczne filmy mające charakter portretu posługują się jednak narracją jako techniką portretową, co obrazują na przykład takie obrazy jak dokumentalny film Wenera Herzoga *Wielka ekstaza snycerza Steinera* (*Die Grosse Ekstase des Bildschnitzers Steiner*, 1974) czy też – w inny sposób – fikcyjalny film Jeana-Luca Godarda *Żyć własnym życiem* [*Vivre sa vie (film en douze tableaux)*, 1962], który traktuję jako dyskurs metaportretowy, ogarniający swym odniesieniem narracyjny portret bohaterki filmu Nany oraz zbudowany w sposób klasyczny (zgodny z aksjomatyką Lellis) portret Anny Kariny, aktorki odtwarzającej postać Nany.

O ile w filmie i wideo Lellis jest skłonny dostrzegać kontynuację tradycyjnej aksjomatyki portretowej, to w wypadku portretu internetowego autor ten widzi już zupełnie nową konfigurację wyznaczników. W swych analizach dużo miejsca poświęca stronie internetowej jako nowemu formatowi autoportretu. Zwraca uwagę na jej charakter mozaikowy, łączący bardzo różne składniki w hybrydyczną całość. I chociaż również w (auto)portrecie internetowym Lellis dostrzega brak narracyjności, to w tym wypadku jednak nie prowadzi go to już w stronę klasycznej struktury portretowej. Zamiast reprezentacji opartej na selekcji danych mamy tu bowiem do czynienia ze zbiorem danych (bazą danych). W (auto)portrecie internetowym Lellis widzi ponadto redukcję duchowości na rzecz struktury odniesień, brak nacisku na bezruch, który jest zastępowany przez dynamiczną sieć hiperłączy oraz propozycję konstelacji zamiast przedstawienia uchwyconej chwili. Zniesieniu też ulega znaczenie relacji pomiędzy postacią a tłem jej reprezentacji.

W rezultacie, zanikowi ulega również jedna z centralnych właściwości klasycznego portretu – ciężenie ku przedstawianej postaci, skierowanie odbiorczego doświadczenia portretu ku – często przedstawianej jako tajemnicza – sferze duchowej modelu. Zamiast ciężenia ku postaci (tendencja dośrodkowa) mamy tu do czynienia z ruchem odśrodkowym. Postać jest przedstawiana poprzez sieć zewnętrznych odniesień. Jak pisze Lellis, lokując obiekt swych rozważań w kontekście świata postmodernistycznego: „[p]odmiot istnieje jedynie w relacji do innych podmiotów” (Lellis, 2001: 141).

I ostatnia już znacząca transformacja formy portretowej. Zamiast relacji pomiędzy artystą a modelem – portretowaną postacią, charakterystycznej dla klasycznej formy portretu, pojawia się w wypadku formy internetowej odniesienie pomiędzy całościowo ujętym układem artysta–model a odbiorcą. To ten ostatni/ta ostatnia decyduje bowiem w znacznym stopniu, jaki charakter uzyskuje portretowana postać.

Lellis dowodzi tej tezy, sprawdzając, jak działa we wszystkich formach portretowych ich trwale obecna, niejako definicyjna właściwość – kompresja, redukcja danych. Każdy portret jest przecież formą selekcji właściwości, które można przypisać modelowi. Opisując modyfikacje, którym ulega ta cecha portretu przy przejściu od malarstwa i rysunku do fotografii, a dalej do filmu, wideo i nowych mediów, podkreśla on zarazem, że najbardziej istotna (z interesującej nas w tym miejscu perspektywy) transformacja daje się zauważyć dopiero wraz z pojawieniem się mediów interaktywnych. Odbiorcy bowiem w tym wypadku przejmują w znaczącej części zadanie redukcji i kompresji danych, „wybierając spośród możliwych obrazów i materiałów te, które są dla nich najbardziej interesujące, kształtując całość spośród części, które wybiorą” (Lellis, 2001: 142).

Portret jako doświadczenie Innego

W tym miejscu możemy powrócić do rozważań nad twórczością Luca Courchesne’a. Stwierdziłem wcześniej, że analizowane tu jego interaktywne instalacje są nową formą portretu. Gatunek portretu pojawił się w jego sztuce jeszcze przed *Portrait no. 1*. Zanim artysta ten sięgnął po media interaktywne, tworzył już, jak przypomina Jean Gagnon, portrety wideo. Szczególne znaczenie posiada pod tym względem praca z 1982 roku *Twelve of Us*. Gagnon zwraca uwagę, że w tym tradycyjnie jeszcze linearnym portrecie grupy osób możemy odnaleźć cechy, które staną się wkrótce atrybutami portretów interaktywnych: bezpośrednie skierowanie wypowiedzi portretowanych postaci ku widzom, dialogowość, oraz intersubiektywność (Gagnon, 1995: 42). Sam Courchesne podkreśla w komentarzu na temat *Twelve of Us*, że w wideo tym zgromadził wypowiedzi portretowanych osób, które powinny znaleźć swoje miejsce w strukturze innego medium, że przedsięwzięcie to odwoływało się w istocie do koncepcji „automatycznej maszyny narracyjnej (*automatic storytelling machine*), filmu zbudowanego jak talia kart mieszanych na nowo dla każdego widza” (Courchesne, 2002: 4).

Możliwość tę Courchesne zrealizował w swych instalacjach interaktywnych. Jego twórczość w tym okresie możemy określić jako eksplorację potencjałów sztuki portretu w epoce hipermediów i rzeczywistości wirtualnej. Kolejne dzieła Courchesne’a, łącząc w sobie interaktywność

i immersyjność, proponowały nową formę doświadczenia portretu. W miejsce wyselekcjonowanego zespołu cech reprezentujących portretowaną postać – struktury typowej dla klasycznego przedstawienia portretowego – pojawiają się w zamian liczne fragmenty jej zachowań. Zamiast jednego oglądu postaci mamy tu do czynienia z wieloma formami ekspresji. Zostają one ujęte w strukturę konwersacji, a przez to włączone w strumień interpersonalnej, intersubiektywnej komunikacji pomiędzy odbiorcą a portretowaną postacią (ujawnia się przy tej okazji związek pomiędzy formą doświadczenia proponowanego przez interaktywne instalacje Courchesne’a a strukturą wywiadu charakterystyczną dla portretu filmowego i wideo; różnica między nimi wynika jedynie z odmienności stosowanych mediów). Punkt widzenia odbiorcy – gościa w wirtualnych światach i zajmowana przez niego postawa wobec portretowanej postaci – stają się w ten sposób centralną częścią dzieła. I, co ważniejsze, forma portretu, to, w jaki sposób jawi się odbiorcy portretowana postać, jest w ogromnym stopniu uzależnione od zachowań tego pierwszego.

Interakcja proponowana przez instalacje Courchesne’a przybiera postać spotkania. Ma ono bardzo szerokie spektrum i pozwala na budowanie licznych i różnorodnych wymiarów relacji osobistych, niekiedy wręcz intymnych. Również sam interaktywny portret staje się miejscem spotkania, w ramach którego wzajemne relacje portretowanej postaci i odwiedzającego ją odbiorcy – gościa okazują się podstawowym źródłem właściwości portretu, czyli portretowanej postaci. Warto w tym kontekście powtórzyć cytowaną wcześniej obserwację George’a Lellisa: „Podmiot istnieje jedynie w relacji do innych podmiotów”.

Instalacja – portret – teatr – kino

Specyficzna konstrukcja interaktywnych instalacji Courchesne’a i ich artystyczne konteksty nadają jego twórczości charakter transgresyjny pod względem rodzajowym i medialnym. W tej perspektywie jawi się ona jako doskonale dopasowana do najnowszych tendencji w sztuce, które coraz częściej rozwijają się poza ramami dyscyplin artystycznych i mediów, odnajdując dla siebie miejsce w przestrzeni transgatunkowej i transmedialnej (Robertson, McDaniel, 2005). Prace Courchesne’a są w pierwszej kolejności postrzegane jako instalacje, aczkolwiek rozbudowany, sieciowy wymiar tych dzieł, tworzących odwiedzane przez



publiczność światy, nakazuje zastanowić się również nad ich związkami ze sztuką *environment*. Jako istotny składnik tej tradycji jawi się tu także sztuka panoramy, w której Manovich dostrzega, tak jak we freskach i mozaice, alternatywną tradycję rzeczywistości wirtualnej (Manovich, 2001: 186–187). Zarazem jednak dzieła Courchesne’a wpisują się – co było przedmiotem uwagi w poprzedniej części tych rozważań – w kontekst sztuki portretowej, nawiązując przy tej okazji liczne i różnorodne relacje z dyscyplinami artystycznymi, w ramach których forma ta dotąd się rozwijała. Sam Courchesne w stosunku do niektórych swych prac używa określenia: interaktywny teatr, wskazując w ten sposób na widowiskowy, wspólnotowy wymiar ich doświadczenia. Odbiorcy – goście, zanurzając się w świecie dzieła, napotykają tam zarówno wirtualne postaci, jak i siebie nawzajem (il. 61). Relacje, które są tam w ten sposób ustanawiane, ogarniają ich wszystkich, budując przestrzeń swobodnego spektaklu, w którym publiczność przejmuje rolę performerów (por. Kluszczyński, 1997). Jednak kontekstem interpretacyjnym najczęściej przywoływanym, zarówno przez samego Courchesne’a jak i przez badaczy jego twórczości, jest kino.

Z jednej strony kino jawi się jako tradycja, z której wyłoniły się prace wideo Courchesne’a, poprzedzające jego interaktywne instalacje, będące z kolei, pod różnymi względami (zwracałem wcześniej uwagę na niektóre z nich), kontynuacją jego poprzednich zainteresowań w dziedzinie wideo. Courchesne wskazuje jako źródła inspiracji filmy Michaela

61.
Luc Courchesne,
Family Portrait,
1993. Interaktywna
wideoinstalacja

Snowa, Stana Brakhage'a, Hollisa Framptona oraz Roberta Franka (Courchesne, 2002: 3), łącząc w ten sposób tradycję conceptualnego eksperymentu, kina personalnego i radykalnego dokumentu. Jednak ważniejszym, jak sądzę, powodem dla ulokowania twórczości tego artysty w kontekście kinowym, poza oczywiście jego własną atrybucją, jest jej przystawalność do fenomenu kina rozszerzonego, skodyfikowanego przez Gene'a Youngblooda (1970). Pod tym względem twórczość Courchesne'a wpisuje się w nurt, w którym obok niego odnajdujemy także Grahame'a Weinbrena i Chrisa Hales'a, a także – w inny sposób – Woody'ego Vasulkę czy Julienu Maire'a. Wszyscy ci twórcy odnajdują dla siebie miejsce w świecie ruchomych obrazów, (audio)wizualnych światów, ikonicznych narracji, ekranów bądź projekcji, które postrzegane są jako równoległe, autonomiczne ośrodki produkcji kinowej. W każdym z nich można powołać do istnienia formę kinematograficzną, zbliżoną do innych pod względem jej najbardziej ogólnych właściwości i różniącą się od nich ze względu na cechy szczegółowe. Kino pełni tu rolę podstawowej struktury artystycznej, podczas gdy używane każdorazowo media odpowiedzialne są za atrybuty różnicujące.

W wypadku Courchesne'a mamy do czynienia z kinem operującym na poziomie wirtualnych fantazmatów, rozwijającym się w przestrzeniach pomiędzy światami aktualnymi i wirtualnymi. Courchesne ostentacyjnie podkreśla swój dystans wobec narracyjnych potencjałów kina (przeciwstawiając się pod tym względem innemu twórcy interaktywnych instalacji filmowych – Grahame'owi Weinbrenowi). Opowiada się zdecydowanie po stronie twórców wirtualnych i poszerzonych światów, a przeciw narratorom. Wybiera immersję, nie narrację. Uznaje, że historie, które opowiada się w jego interaktywnym kinie, nie posiadają swego źródła w tworzonych przez niego dziełach, lecz są przynieszone przez gości – odbiorców tych dzieł (Courchesne, 2002: 12).

Interaktywne instalacje filmowe Luca Courchesne'a stanowią znakomity przykład nie tylko sztuki nowych mediów, ale także najnowszych tendencji we współczesnej twórczości artystycznej.

W pierwszym z tych kontekstów dzieła Courchesne'a są określane przede wszystkim przez dwie właściwości: interaktywność i immersję. W przekonaniu artysty te dwa atrybuty sztuki uzupełnione przez ruch tworzą kombinację, która będzie określać ekspresję kulturalną społeczeństwa XXI wieku (Courchesne, 2002: 12). W instalacjach Courchesne'a właściwości te odgrywają niezwykle istotną rolę, gdyż ustalają status odbiorców: interaktywne immersyjne medium przeobraża ich

w gości odwiedzających hybrydyczne, rozszerzone światy zamieszkiwane przez wirtualnych bohaterów. Dzieło sztuki w wykonaniu Courchesne'a staje się kontekstem doświadczenia, w ramach którego dochodzi do spotkania z Innym.

Kontekst drugi jest wyznaczany przez napięcia transdyscyplinarne i transmedialne. Sztuka Courchesne'a rozwija się pomiędzy licznymi mediami, rodzajami i gatunkami artystycznymi: wideo art, sztuką instalacji, fotografią, teatrem, kinem, pomiędzy dokumentem a fikcją, przedstawieniem a narracją. Wielość odniesień nie pozwala jej osiąść w żadnym z tych kontekstów, skazuje na transgresję i brak zadomowienia.

Spotkanie, do którego doprowadzają instalacje Courchesne'a, uważam za najważniejszy moment w jego twórczości, za zdarzenie, w którym dochodzi do kulminacji wszystkich jej potencji. Jest ono osiąganе nie tylko za sprawą właściwości stosowanych przez niego technologii medialnych. Dochodzi do niego bowiem na przecięciu obu wspomnianych wyżej kontekstów.

Szczególnie istotny dla ukształtowania się charakterystycznego dla twórczości Courchesne'a doświadczenia odbiorczego okazał się format portretowy. Jego transdyscyplinarny charakter połączył we wspólnej formule liczne wspomniane formy medialne. Natomiast przypisana mu interaktywność pozwoliła uwolnić zastygłe parametry gatunkowe i przeobrazić pojedynczy obraz próbujący wyrazić istotę przedstawianej osoby, w aranżowane w ramach interaktywnej instalacji filmowej spotkanie widza i portretowanej postaci. Transformacja ta towarzyszy charakterystycznej dla współczesności zmianie nowoczesnego podmiotu w ponowoczesną tożsamość rozumianą jako renegocjonowana figura podmiotu (por. Kluszczyński, 2006). Interaktywna twórczość Luca Courchesne'a może być postrzegana jako jeden z najbardziej wartościowych przykładów procesu, w ramach którego portret porzuca swój tradycyjny status reprezentacji Nieobecnego, stając się w zamian prezentacją Innego. Proces ten został przez Courchesne'a wpisany w przestrzeń konfrontacji kontrolnych strategii i emancypacyjnych taktyk, przez co jego dzieła, podobnie jak twórczość Lynn Hershman, Davida Rokeby'ego i Grahame'a Weinbrena, prezentują interaktywność jako fenomen osadzony w kręgu podstawowych zagadnień współczesnego świata.

Strategie

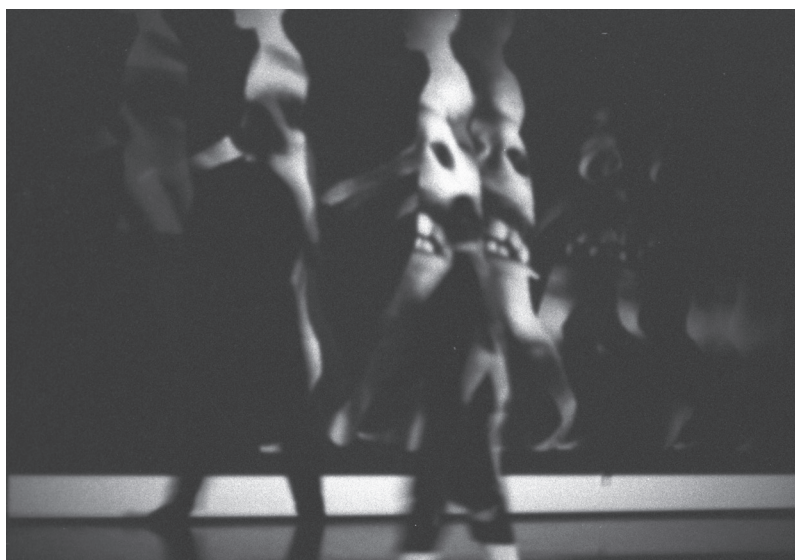
Jak starałem się wykazać w poprzednich rozdziałach tej książki, interaktywne dzieło sztuki, zarówno w ujęciu teoretycznym, jak i wówczas, gdy oglądamy je w ujęciu fenomenologicznym, z perspektywy jego doświadczenia, nieuchronnie przybiera kształt wydarzenia. Wytwór artysty, nie stanowiąc finalnego, skończonego dzieła, wyznacza w zamian pole aktywności odbiorców, których interaktywne działania powołują do istnienia dzieła-wydarzenia. Niezależnie więc od tego, jaką postać uzyskuje finalny produkt indywidualnej pracy artysty, dzieło interaktywne odnajduje swój rzeczywisty, ostateczny wymiar dopiero w efekcie partycypacyjnych zachowań odbiorców. Ci ostatni stają się w ten sposób uczestnikami, wykonawcami bądź (współ)twórcami dzieła-wydarzenia. Z faktu tego wynikają określone konsekwencje dla metodologii badań interaktywnej twórczości. Jej analizy nie powinny poszukiwać obiektów swych zasadniczych doświadczeń w sferze artefaktów, aranżacji przestrzennych czy też estetycznych i semantycznych parametrów *performance'ów* wykonywanych przez artystów, nie powinny więc także zmierzać do określenia w pierwszej kolejności ich form, wyodrębnienia stylów czy poetyk. Podejmowane przez odbiorców-interaktorów wykonawcze czynności inicjują,

aktualizują i rozbudowują dynamiczne sieci, w które uwikłane są ponadto liczne inne składniki i czynniki. Ostatecznie same też się w nie wpisują. W skład tych sieci, obok interaktywnych praktyk odbiorczych, wchodzi tworzone przez artystów artefakty, podejmowane przez nich w tym kontekście działania, wykorzystywane technologie oraz aktywizowane komponenty społeczno-kulturowe. To, co uznają za podstawowy, warunkujący wszystkie pozostałe, obszar badań w dziedzinie sztuki interaktywnej, to *s t r a t e g i e* organizujące dynamikę takich sieci, porządki komunikacyjne łączące wszystkie jej składowe w jeden układ i wyznaczające proponowane pola aktywności odbiorców. To właśnie tak pojmowane strategie są w istocie, z perspektywy tworzonego dzieła, podstawowym wkładem, wytworem bądź wyborem artysty pracującego w tej dziedzinie. Można je uznać za swoiste scenariusze czy też może raczej *p a r t y t u r y* projektujące interaktywne zachowania odbiorców, a więc, tym samym, projektujące dynamikę zmienności dzieła-wydarzenia. Strategie te nie są trwale powiązane z pojedynczymi dziełami, nie są ich wytworem, ani też nie należy ich utożsamiać z postawami poszczególnych artystów. Stanowią produkt wieloletniej historii sztuki interaktywnej, kształtowane są w toku pracy wielu twórców. Można je – w ich wielości – uznać za repertuar wzorcowych możliwości, po które sięgają artyści w swej pracy twórczej, a zarazem, za porządek paradygmatyczny będący efektem całościowych badań tej dziedziny sztuki, służący też zarazem za instrumentarium analityczne w rozważaniach dotyczących poszczególnych, pojedynczych dzieł.

Teoretyczne ramy tak pojmowanej sztuki interaktywnej tworzone są w moim ujęciu przede wszystkim przez dwie koncepcje. Obie, co warto podkreślić, powstały bez żadnego bezpośredniego związku ze sztuką czy też – tym bardziej – z twórczością interaktywną. Pierwsza, to omówiona w trzecim rozdziale tej książki teoria nowych porządków wspólnotowych Giorgia Agambena (2008), rozważająca relacje pomiędzy tym, co ogólne, a tym, co szczegółowe, tym, co wspólne, a tym, co indywidualne, relacje zwykle postrzegane w tradycji filozoficznej jako konfliktowe. Agamben podważa zasadniczą opozycję między nimi, kwestionując przy tym pożytek idei tożsamości i istoty, oraz opowiadając się za szczególną formą pojedynczości, pozbawioną tożsamości, pozostającą bez związków z istotą i czerpiącą swoje określniki z odniesień do idei, która wyznacza zbiór jej możliwości. Powołuje się on na kategorię przykładu, który właśnie wymyka się powyższej antynomii i reprezentuje ów nowy, opisywany przez Agambena rodzaj bytu. „Przykład jest jedynie bytem, którego jest przykładem; byt ten doń jednak nie należy, jest

całkowicie wspólny” (Agamben, 2008: 35). Odniesienie tych rozważań do sztuki interaktywnej pozwala wyjaśnić, w jaki sposób każde indywidualne, interaktywne doświadczenie wytworu artysty konstituuje pojedyncze dzieło, pozostające zarazem w ścisłym związku z ideą (wspólną dla wszystkich doświadczeń tego samego produktu artysty), której jest przykładem i z której czerpie swoje właściwości. W tym miejscu ujawnia także swoją teoretyczną przydatność przywoływana w poprzednim rozdziale koncepcja Annick Bureau (2004), wyróżniająca w strukturze interaktywnego dzieła sztuki, obok poziomu percepcji i wykonania, także poziom idei. Gdy zinterpretujemy propozycję Bureau w duchu refleksji Agambena, odnajdziemy jeszcze jeden obraz powiązań między pojedynczością doświadczanego i konstituowanego zarazem przez odbiorcę-interaktora dzieła a ową ideą, z którą jest ono nierozzerwalnie, w opisany wyżej sposób, połączone.

Druga koncepcja, współtworząca teoretyczne ramy mojej propozycji, to teoria sztuk działania Michela de Certeau, przedstawiona przeze mnie w różnych ujęciach w dwóch poprzednich rozdziałach. Adaptuję z niej do swoich rozważań zaproponowaną przez de Certeau opozycję strategii i taktyki. W odniesieniu do sztuki interaktywnej, charakteryzowana już częściowo przeze mnie wyżej strategia konstituuje zastany i odkrywany przez odbiorców program ich interaktywnego doświadczenia. Jest swoistą partyturą określającą przewidziane dla nich porządki



62.
Simon Biggs, *Solitary*,
1992. Interaktywna
cyfrowa wideoprojektacja
– instalacja



63.
Simon Biggs, *Shadows*,
1993. Interaktywna
cyfrowa wideoprojektacja
– instalacja

wykonawcze. Taktyki natomiast stanowią rzeczywiste, faktyczne sposoby zachowania publiczności, zróżnicowane metody aktualizowania i adaptowania strategicznych porządków. Często, mimo że każda z nich może przebiegać w zupełnie odmienny sposób, taktyki mieszczą się w ramach przewidzianych przez strategię.

Znakomite przykłady tego typu odniesień pomiędzy strategią a taktykami można odnaleźć wśród instalacji Simona Biggsa, na przykład *Solitary* (il. 62) z roku 1992 lub o rok późniejszej *Shadows* (il. 63). W obu wypadkach ruch publiczności w przestrzeni instalacji kształtuje różne konfiguracje związków pomiędzy widzami a wirtualnymi postaciami, ale wszelkie występujące układy wydają się w zasadzie zawierać w strategicznej partyturze. Niekiedy jednak relacje pomiędzy strategią a taktykami przybierają zupełnie swobodne kształty. W wielu wypadkach te ostatnie okazują się metodami transcendowania czy wręcz unieważniania strategii. Taktyki mogą przyjąć postać swoistej improwizacji na zadany temat, odbiegając (nawet poważnie) od form działania proponowanych w obrębie związanej z nimi strategii. Niektóre z interaktywnych dzieł, jak na przykład przywoływana w poprzednim rozdziale przy okazji analizy teorii de Certeau instalacja Rafaela Lozano-Hemmera *Body Movies* (il. 50), proponują postać strategii wręcz zachęcającą do subwersji.

W każdym jednak wypadku, czy to prowokującym do transgresji czy też zachęcającym jedynie do interpretacji zaproponowanej partytury, taktyki są formą twórczych zachowań odbiorców sztuki interaktywnej. Jeśli bowiem zaproponowana przez de Certeau perspektywa badawcza ma z założenia służyć badaniu wszelkich fenomenów społecznych, to sztuka interaktywna wydaje się jej typem empirycznym. Postrzegana w ten sposób sztuka interaktywna jawi się – zgodnie z proponowanym przeze mnie jej modelem – jako sfera wydarzeń, pozostających z jednej strony pod kontrolą organizujących je i predeterminujących

strategii, a z drugiej strony, pod presją emancypacyjnych dążeń odbiorców-interaktorów przeobrażających w swych działaniach nadzorujące je strategie w ich twórcze użycia, czyli taktyki. Innymi słowy, sztuka interaktywna jest tu przedstawiana jako niekończąca się nigdy i nieprzynosząca żadnych ostatecznych rezultatów konfrontacja strategii kontroli i taktyk wolności.

Proponowane w dalszej części rozdziału zestawienie, wyodrębniające osiem strategii sztuki interaktywnej, jest rezultatem refleksji nad dotychczasowymi dziejami całościowo postrzeganej interaktywnej twórczości. Ma charakter otwarty, gdyż dalszy jej rozwój może oczywiście przynieść inne jeszcze, nieprzedstawione tu rozwiązania. Analiza poszczególnych strategii ujawnia, że występujące w nich wszystkich wspólne elementy bądź czynniki, charakteryzujące *en globe* interaktywne doświadczenie artystyczne, są każdorazowo inaczej zorganizowane. W każdej strategii inny jej składnik lub inny jego rodzaj zajmuje pozycję nadrzędną wobec pozostałych i odgrywa podstawową rolę w procesie organizowania interaktywnych działań odbiorców. Oznacza to więc, że nie tyle występowanie w ramach poszczególnych strategii określonych, innych za każdym razem elementów, ile raczej ich każdorazowa odmienna hierarchizacja odgrywa decydującą rolę w procesie nadawania strategiom ich specyficznego charakteru.

W dalszej części tego rozdziału omówię wszystkie te strategie, czyli kolejno: strategię instrumentu, gry, archiwum, labiryntu, kłacza, systemu, sieci oraz spektaklu. W wypadku każdej z nich będę wyodrębniał charakteryzujące je podstawowe właściwości, jak również będę zwracał uwagę na rozpiętość i różnorodność jej zaobserwowanych dotąd postaci. Ten drugi cel będę realizował, przywołując różne faktyczne przykłady artystycznego zastosowania poszczególnych strategii.

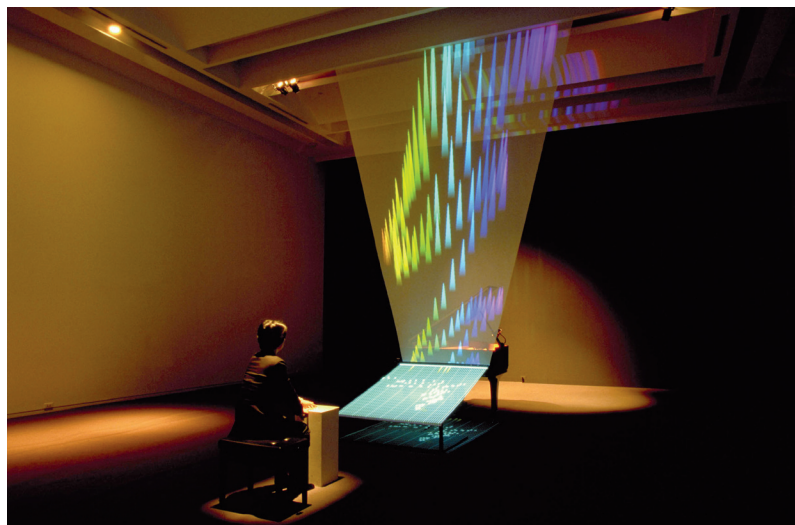
Chciałbym jeszcze, na zakończenie tej części rozważań, zwrócić uwagę, że kategorie, które wybrałem w celu nazwania i określenia poszczególnych strategii sztuki interaktywnej (mam nadzieję, że trafność tych wyborów zostanie potwierdzona w trakcie ich analiz), należą do najważniejszych pojęć wykorzystywanych w proponowanych w ostatnich latach filozoficznych i teoretycznokulturowych analizach współczesności. Odnajdujemy je w instrumentarium pojęciowym i nowoczesności, i ponowoczesności. Uznaję to za jeszcze jeden wyznacznik znaczenia, jakie we współczesnej kulturze świata Zachodu odgrywa paradygmat partycypacyjny i jego najbardziej wyrafinowana forma wyrazu – sztuka interaktywna.

1. Strategia instrumentu

Dzieła realizujące strategię instrumentu nie tylko nie oferują swym użytkownikom doświadczenia gotowej już, czyli stworzonej uprzednio formy, ale nie proponują nawet nawigacji przez jakąkolwiek postać organizacji danych, ustanowionej jako bytowo uprzednia wobec procesu jej eksploracji. Interaktywne doświadczenie ma w tym wypadku charakter całkowicie wykonawczy. Jest ono zorganizowane wokół i n t e r f e j s u . To on właśnie odgrywa w strategii instrumentu podstawową rolę. Jednak w przeciwieństwie do typowych form użycia interfejsu, dostarczających użytkownikowi odczucie komunikowania się z kimś bądź czymś, albo też wrażenie sterowania informatycznym systemem, w strategii instrumentu interfejs odgrywa najczęściej rolę urządzenia generującego wizualne bądź audiowizualne wydarzenia. Jego wyeksponowanie, ulokowanie na pierwszym planie, kładzie więc nacisk na niego samego, jego pojedynczość, osłabiając zarazem wrażenie jego związków z pozostałymi składnikami układu. Strategia instrumentu proponuje więc publiczności wykonanie *performance'u* z użyciem owego interfejsu-generatora wydarzeń.

Reprezentatywnym a zarazem wyjątkowo spektakularnym przykładem tego rodzaju dzieła jest pochodząca z 1995 roku instalacja Toshia Iwai *Piano as Image Media* (il. 64). W pracy tej interfejs w postaci standardowego komputerowego track balla oferuje możliwość użycia go jako

64.
Toshio Iwai, *Piano as
Image Media*, 1995.
Fot. © 1995 Toshio Iwai





instrumentu tworzącego spektakl audiowizualny. *Piano as Image Media* reprezentuje bardzo liczną grupę instalacji, które stwarzają publiczności sposobność wykonania swego rodzaju audiowizualnego koncertu. Obok licznych prac samego Iwai odnajdujemy tam również dzieła wielu innych artystów, takie, na przykład, jak *Small Fish* (1999) Kiyoshi Furukawy, Masaki Fujihaty i Wolfganga Müncha, *Scrapple* (2005) Golana Levina, czy też przedstawioną po raz pierwszy także w 2005 roku pracę *reactable* Sergiego Jordà, Güntera Geigera, Martina Kaltenbrunera oraz Marcosa Alonsa (il. 65). We wszystkich takich dziełach interfejs funkcjonuje w sposób analogiczny do instrumentu muzycznego.

Pokrewieństwo między interaktywnymi realizacjami sięgającymi po strategię instrumentu a domeną muzycznych instrumentów może być uznane za jeszcze bardziej wyraźne w pracach, które, jak *Very Nervous System* (1986–1990) Davida Rokeby'ego, mają charakter wyłącznie dźwiękowy. Dzieł tego rodzaju również możemy odnaleźć bardzo wiele. W wypadku pracy Rokeby'ego na dźwięki przekładane są ruchy ciała wykonawcy wykonywane w przestrzeni monitorowanej przez instalację (il. 66). Wykonawcze taktyki przybierają tu często formę tańca. Wcześniejszym przykładem pracy podobnego typu jest *Sternmusik* (1979) Wojciecha Bruszewskiego, w której kamera przetwarzająca obraz na

65.
Sergie Jordà, Günter Geiger, Martin Kaltenbrunner, Marcos Alonso, *reactable*, 2005.
Fot. Otto Saxinger



66.
David Rokeby, *Very Nervous System*, 1986–1990. Interaktywna instalacja dźwiękowa – zapis zachowań użytkowników

stereofoniczny dźwięk tworzy muzykę, której partytura to (kartkowane podczas wykonania) czasopismo „Stern”. Jeszcze wcześniejszy przykład stanowi opisane w rozdziale drugim reaktywne *environment* Myrona W. Kruegera *Glowflow* (1969).

Nazwa strategii nie powinna jednak sugerować, że w każdym wypadku jej zastosowania mamy do czynienia z dziełem o charakterze muzycznym, a podejmowane taktyki przybierają nieuchronnie postać sonorystycznego czy też audiowizualnego *performance’u*. W wielu pracach

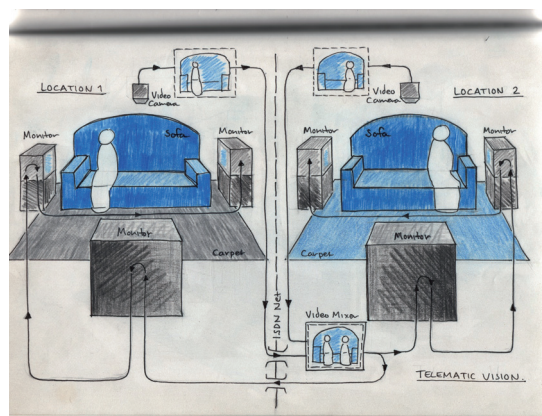
67.
Paul Sermon, *Telematic Dreaming*, 1992. Instalacja interaktywna



realizujących strategię instrumentu interfejs nie generuje bowiem spektakli audiowizualnych, lecz wydarzenia innego typu: wyznacza i określa ramy *performance'u* wykonywanego przez samych odbiorców. Za przykład odmiennego rodzaju wydarzenia może znakomicie posłużyć cykl telematycznych prac Paula Sermona. Pochodzącą z 1992 roku instalację *Telematic Dreaming* stanowi aranżacja dwóch oddalonych od siebie (niekiedy bardzo znacznie) łóżek, powiązanych ze sobą telekonferencyjnym łączem ISDN. Kamery przekazują między nimi obrazy projektowane w taki sposób, że znajdujące się na łóżkach osoby mogą telematycznie ze sobą obcować (il. 67). W podobnym trybie funkcjonuje o rok późniejsza instalacja *Telematic Vision*, w wypadku której w interakcje wchodzi osoby zasiadające na oddalonych od siebie sofach (il. 68). W każdej z prac tego cyklu publiczność uzyskuje możliwość uczestniczenia w telematycznych *performance'ach* (w tym także i przez siebie zainicjowanych). Susan Kozel, opisując swoje doświadczenie z *Telematic Dreaming*, podkreśla, że konstruuje swoje refleksje na temat instalacji wyłącznie na podstawie swojego własnego *performance'u* (Kozel, 2007: 88).

Kolejny, odmienny sposób użycia strategii instrumentu stanowi praca Seiko Mikami *Molecular Informatics* (1996–1999), którą analizowałem w rozdziale pierwszym (il. 13 i 14). Tam ruch gałek ocznych odbiorcy-interaktora generuje odwzorowujące go niekończące się łańcuchy molekuł, stwarzając jemu czy jej swego rodzaju niepowtarzalną możliwość ujrzenia prezentacji własnego spojrzenia. Wykonywany przez odbiorców *performance* ma swoiście wirtualny charakter. Z kolei, w wypadku telerobotycznej instalacji Kena Goldberga i Josepha Santarromany *Telematic Garden* (1995), telematyczny, internetowy *performance* staje się

68.
Paul Sermon, *Telematic Vision*, 1993. Instalacja interaktywna

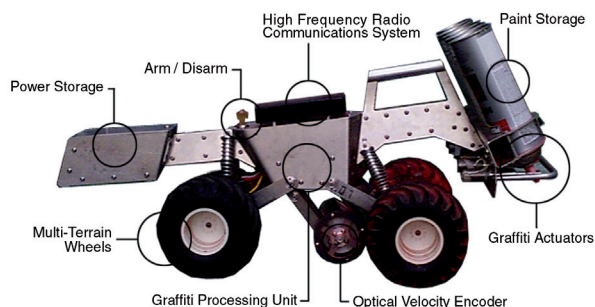




69.
Ken Goldberg, Joseph
Santarromana,
Telematic Garden, 1995.
Internetowa instalacja
interaktywna

formą realizowanej za pomocą robota opieki nad oddalonymi roślinami (il. 69). Jeszcze inny charakter posiada natomiast strategia przywoływanej już w poprzednim rozdziale instalacji Kena Feingolda *Sinking Feeling* (2001), która wyznacza werbalną konwersację jako przestrzeń interakcji. W przeciwieństwie do szczegółowo analizowanej, także w poprzednim rozdziale, pracy Luca Courchesne'a *Portrait no. 1* (1990), gdzie w rozmowie z wirtualną partnerką (il. 57) wykorzystuje się przygotowane uprzednio wypowiedzi, wybierając je z menu (z tego właśnie powodu umieszczam instalację Courchesne'a w kontekście strategii labiryntu, a nie instrumentu), strategia dzieła Feingolda zakłada swobodne generowanie wypowiedzi obojga uczestników w czasie rzeczywistym (il. 39).

Przywołane wyżej instalacje *Telematic Garden* i *Sinking Feeling* różnią się od pozostałych, wcześniej wskazanych przykładów zastosowania strategii instrumentu, swym przedmiotowym, rzeźbiarsko potraktowanym interfejsem (dotyczy to przede wszystkim pracy Feingolda). Ponieważ jednak taktyczne działania podejmowane przez odbiorców tych dzieł przybierają zwykle postać *performance'ów*, w których owe rzeźbi-interfejsy są wykorzystywane jedynie jako rekwizyty, w sposób całkowicie funkcjonalny, żeby nie powiedzieć – instrumentalny (aczkolwiek nie można utrzymywać, że wygląd naszego rozmówcy w instalacji



RoboticGraffitiWriter <Institute for Applied Autonomy>

Sinking Feeling jest zupełnie przypadkowy i pozbawiony znaczenia – jest to sobowtór samego Feingolda), uznałem ostatecznie, że przynależą one obie do kręgu strategii instrumentu. Można skądinąd uznać, że wyrazistość interfejsu jest jednym ze sposobów podkreślenia jego podstawowej roli w konstrukcji strategii instrumentu. Ostatecznie, decydujące znaczenie przy podejmowaniu decyzji określającej rodzaj strategii odnajdywanej w rozpatrywanym dziele odgrywa tak czy inaczej typ interakcji oraz charakter doświadczenia proponowanego odbiorcom przez dyspozytyw dzieła.

Podobnie przedmiotowy i zarazem czysto funkcjonalny charakter, prowadzący do całkowicie wykonawczego charakteru doświadczenia użycia pracy i skłaniający wobec tego do rozpatrywania jej jako przykładu użycia strategii instrumentu, posiada także, wykonany w 1998 roku w ramach prac organizacji Institute for Applied Autonomy, aktywny instrument *Graffiti Writer* (il. 70), zdalnie sterowany pojazd przeznaczony do wykonywania napisów w trudno dostępnych miejscach i oczywiście przewidziany do wykorzystania w celach społecznych bądź politycznych (choć rzecz jasna konstrukcja instrumentu nie wyklucza możliwości innego, subwersywnego jego użycia, wynikającego z dialektyki strategii i taktyki). Warto w tym kontekście również wspomnieć o posiadającym zupełnie odmienne społeczne znaczenie fenomenie *device art*, rozwijającym się współcześnie w kontekście kultury japońskiej, gdyż liczne zaliczane doń interaktywne obiekty pozwalają się wpisać w kontekst podobnie pojmowanej strategii instrumentu (Kusahara, 2006).

70.
Institute for Applied
Autonomy, *Graffiti
Writer*, 1998. Zdalnie
sterowany instrument
interaktywny



71.
Julius von Bismarck,
Image Fulgurator,
2008. Instrument
interaktywny

Bardzo specyficzny charakter posiada natomiast nagrodzona główną nagrodą w konkursie Ars Electronica w Linzu w 2008 roku praca Juliusa von Bismarcka *Image Fulgurator* (il. 71) – spreparowana kamera fotograficzna, która wpisuje w fotografie wykonywane obok niej przy użyciu lampy błyskowej (bez wiedzy fotografów) obiekty w rzeczywistości nieobecne na planie. W szczególny sposób praca ta staje się narzędziem interwencji w sferę pamięci.

Każda z przywołanych wyżej prac stwarza odbiorcy: użytkownikowi interfejsu-instrumentu generującego audiowizualne spektakle, bądź uczestnikowi wydarzenia implikowanego przez strategię zarządzającą interfejsem i wyznaczającą przestrzeń akcji warunki do podjęcia samodzielnego działania, do wykonania w zaproponowanej przestrzeni swego własnego, indywidualnego, a zarazem uczestniczącego w całościowej koncepcji dzieła-wydarzenia. Strategia kryjąca się w tych instalacjach, która proponuje odbiorcom partytury wydarzeń mających stanowić poszczególne dzieła, otwiera się bowiem nieuchronnie, zgodnie z przyjętą przeze mnie koncepcją sztuki interaktywnej, na taktyczne działania zawłaszczające przestrzeń dzieła i wpisujące w nią jego tymczasowe, efemeryczne egzemplifikacje. Strategia instrumentu, ze względu na swój specyficzny abstrakcyjny charakter (który nie wyklucza oczywiście możliwości jej ideologicznego zabarwienia na poziomie samej konstrukcji), pozwala odbiorcom interaktywnych dzieł sztuki zrealizowanych przy jej użyciu na

znaczną dowolność w procesie nadawania abstrakcyjnej strukturze dzieła konkretnej, zindywidualizowanej postaci. Z tego właśnie powodu prace takie przynoszą odbiorcom silniejsze, niż w wypadku wielu innych strategii, poczucie twórczego charakteru ich udziału w stanowiących je wydarzeniach.

Odrębny nieco charakter uzyskuje strategia instrumentu w sztuce rozwijanej w przestworzach internetu. Nie stwarza ona bowiem tam na ogół warunków, w ramach których taktyki odbiorcze mogłyby przybierać kształt *performance'u*, dostarczając natomiast w zamian narzędzia pozwalające użytkownikom manipulować odnajdywanym w globalnej sieci materiałem i jego zastanymi uporządkowaniami. Powstające w rezultacie takich praktyk internetowe dzieła można przyrównać do rozwijającego się wcześniej nurtu kina alternatywnego *found footage* czy też *video scratch*, czyli swoiście pasożytniczych tendencji budujących dzieła z materiału znalezionej, wykonanego przez kogoś innego. Różnica między nimi wynika jedynie z procesualnego, wydarzeniowego efektu pracy użytkowników internetowych dzieł-instrumentów. Powstające w internecie dzieła tego typu nie przyjmują, jak formy *found footage* i *video scratch*, skończonej, zamkniętej postaci, lecz są wydarzeniami trwającymi jedynie tyle czasu, ile trwa samo wydarzenie. Niektóre z wyodrębnionych odmian sztuki internetowej, jak na przykład alternatywne przeglądarki lub wyszukiwarki, sztuka generatywna, bądź różnego typu dzieła ufundowane na idei open software, dostarczają odbiorcom cyfrowe instrumenty pozwalające im eksplorować w niestandardowy sposób zasoby internetu lub uzupełniać je o efekty własnej twórczości. Do szczególnie interesujących dzieł tego rodzaju należy między innymi *The Web Stalker* (1997) stworzony wspólnie przez Matthew Fullera, Colina Greena i Simona Pope'a, *The Shredder* oraz *Digital Landfill* Marka Napiera (obie z 1998 roku), *Netomat* (1999) Macieja Wiśniewskiego oraz *Heritage Gold* (1998) artystycznego kolektywu Mongrel. Niekiedy twórcy takich prac proponują użytkownikom odnieść się w twórczy sposób do samych udostępnianych im instrumentów, które w ten sposób nie tylko służą do manipulacji odnajdywanymi bądź (tym razem także) wytwarzanymi danymi, ale też same ulegają przy tym transformacjom stanowiącym proces udoskonalającego rozwoju. Nurt zjawisk instrumentalnych zachęcających w pierwszej kolejności do twórczej pracy nad nimi samymi, a dopiero w dalszej kolejności do użycia ich w innych celach, uzyskał współcześnie zaplecze teoretyczne w koncepcji meta-designu (Składanek, 2009). Pracą, która w stopniu szczególnym przyczyniła się do rozwoju, jak również i rozgłosu, jaki w ostatnim okresie

uzyskała ta tendencja, jest *Processing* – nagrodzone w 2005 w kategorii Net Vision konkursu Ars Electronica środowisko software’owe zainicjowane przez Bena Fry’ego i Caseya Reasa, lecz zarazem traktowane przez nich samych jako kolektywne – oparte na idei *open software* i w efekcie tego równie intensywnie rozwijane, jak i używane w celu tworzenia indywidualnych prac różnego rodzaju. O pracy tej piszę więcej w ostatnim rozdziale tej książki.

Wszystkie przywołane powyżej dzieła, a przede wszystkim sama strategia instrumentu, budują w ten sposób wzorcowy przykład dla omawianej wcześniej koncepcji sztuki interaktywnej Roya Ascotta, stanowiąc zaplecze dla jego przekonania, że interaktywne dzieło sztuki to zaprojektowane przez artystę środowisko dla twórczej aktywności odbiorcy. Obserwacja ta nie znosi, rzecz jasna, zasadności pytań, które stawiamy wszystkim dziełom interaktywnym, pytań o zakres ograniczeń wprowadzanych w przestrzeń wolności twórczej odbiorców przez strategiczną partyturę narzucaną im każdorazowo przez konstrukcję dyspozytywu. Twórcza aktywność odbiorców uzyskuje bowiem w tym kontekście postać taktycznej reakcji na strategiczne ograniczenia, postać ich swego rodzaju kłusowniczej transgresji.

2. Strategia gry

Strategia gry organizuje wydarzenia, stanowiące każdorazowo dzieło, wokół samej interakcji. Oczywiście, interakcja, jako zasadniczy definiujący wyróżnik sztuki interaktywnej jako takiej, występuje w każdym jej przejawie, niezależnie od aktualizowanej w danym wypadku strategii. Jednak na ogół interakcja jest uwikłana w relacje podporządkowujące ją innym elementom lub aspektem dzieła. Bądź uwarunkowana jest relacją między interfejsem a generowanym przy jego użyciu spektaklem, czy też podporządkowana organizacji danych, w których środowisku rozwija się nawigacyjne doświadczenie. Może kierować w stronę kształtowanej sieci powiązań albo też ujawniać wewnętrzną logikę technologii systemu. Występująca w wypadku tej strategii nadrzędność interakcji wobec pozostałych składników dzieła zasadza się przede wszystkim na tym, że swój cel odnajduje ona w sobie samej, w swojej własnej organizacji. Za podstawowy wyróżnik strategii gry uznaję bowiem ulokowanie w jej logicznym centrum zadania do wykonania. Każdy z odbiorców-użytkowników dzieła interaktywnego

realizującego strategię gry, stając się jej uczestnikiem, w fazie wstępnej swojego doświadczenia odnajduje się w roli samotnego indywiduum albo też członka społeczności odbiorców, który/którzy zostają zobowiązani (a zobowiązanie to taktowałbym jako artystyczną formułę dzieła związaną z realizowaną przez nie strategią) do podjęcia działań skutkujących określonymi konsekwencjami. Uczestnicy otrzymują do dyspozycji reguły i narzędzia gry oraz określoną przestrzeń rozgrywki. W ramach interakcji przybierającej postać działań w sferze gry, użytkownicy są stawiani wobec rozmaitych wyzwań i zadań, a przebieg interakcji może uzyskać różnego rodzaju kwalifikację; może na przykład podlegać wartościowaniu, w efekcie którego użytkownik takiej realizacji może zostać dopuszczony do dalszego etapu rozwoju wydarzeń bądź też z niego wyeliminowany. Dzieła sztuki interaktywnej realizujące strategię gry odróżniają się od zjawisk będących jedynie grami, to znaczy nieroszczących sobie prawa przynależności do świata sztuki (choć oczywiście kwestie owej przynależności są w tym wypadku, jak i w wielu innych, niezwykle skomplikowane) pod dwoma przynajmniej względami. Po pierwsze, mają charakter metadyskursywny, kierują uwagę użytkowników nie tylko na wyznaczone do realizacji zadania, ale także na sam przebieg interakcji, jej architekturę, relacje pomiędzy strukturą gry wraz z jej właściwościami, a innymi włączanymi w przebieg doświadczenia dyskursami. Ustawiają w dyskursywnej opozycji gracza, grę oraz sam proces grania, uzyskując w ten sposób możliwość problematyzacji wszystkich tych aspektów ogólnie pojmowanej gry i świata gier. Po drugie, wprowadzają w obręb doświadczenia, obok samej gry, także inne wątki, które czynią grę metodą podjęcia innych jeszcze, niż ona sama zagadnień, nie tylko tych bezpośrednio związanych z samą grą.

Za przykład dzieła pierwszego rodzaju może posłużyć instalacja Fenga Mengbo *Ah_Q – A Mirror of Death* (2003), w której uczestnicy, w wyniku strategicznego, a więc preprogramowanego ukształtowania własnego doświadczenia pracy, nie naruszając samej struktury gry, a jedynie wprowadzając dodatkową, zewnętrzną wobec niej perspektywę, mogą rozwinąć krytyczne wobec niej dyskursy w obrębie jej własnej struktury.

Jako bardzo interesujący przykład dzieła drugiego typu, chciałbym z kolei wskazać rozgrywaną się pomiędzy wirtualnością internetu a materialnością świata realnego pracę grupy Blast Theory (zrealizowaną w 2001 roku we współpracy z Mixed Reality Lab, University of Nottingham) *Can You See Me Now?* Z jednej strony jest ona grą rozgrywaną



72.
Blast Theory, *Can You See Me Now?*, 2001.
Zestaw biegacza z pierwszej wersji pracy: komputer naręczny, odbiornik GPS i antena Wi-fi. Sheffield 2001

73.
Blast Theory, *Can You See Me Now?*, 2001.
Biegacz, Banff Center, Kanada, 2006

się na ulicach miasta oraz *online*, w ramach której wyposażeni w ręczne komputery, nadajniki oraz systemy GPS (il. 72) jej „naziemni” uczestnicy ścigają w poszerzonej rzeczywistości gry uczestników internetowych, odnajdując się wraz z nimi na ekranach komputerów (il. 73). W rezultacie, dzieło uruchamia sieć relacji transgranicznych, a gra rozwija się w hybrydycznych przestworzach międzyświatowych. Z drugiej strony jednak, obok rozgrywki, praca proponuje rozważania dotyczące relacji pomiędzy obecnością i nieobecnością, bliskością i oddaleniem. Czyni to, wykorzystując zarówno specyfikę technologii, która została użyta w pracy, jak i – co ważniejsze – poprzez konstrukcję samej gry, jej specyficzną lokalizację i założenia rozgrywki. Uznaję ten fakt za ważny, gdyż dowodzi on, że oba wymiary pracy są ze sobą ściśle związane, że doświadczenie gry może w niej bezpośrednio poprowadzić do doświadczenia egzystencjalnego. Integralność obu wymiarów dzieła stanowi również o jego wartości. Dwuaspektowość *Can You See Me Now?* wpływa ponadto na charakter strategii współkształtującej pracę, różnie przejawiającej się w obu wymiarach i w różny sposób współpracującej z jej taktycznymi ujęciami. Warto zauważyć na marginesie, że pierwsze próby połączenia strategii gry i rzeczywistości poszerzonej można znaleźć już w początkach historii sztuki interaktywnej, w reaktywnym *environment* Myrona W. Kruegera *Psychic Space* (1971).

Wskazane wyżej przeciwstawienie dwóch odmian interaktywnych dzieł sztuki wykorzystujących strategię gry koresponduje logicznie z innym występującym tam przeciwstawieniem: prac powstałych w efekcie przetworzenia istniejących już gier oraz prac powstałych samodzielnie, jedynie z wykorzystaniem ogólnej logiki gry. Logicznie, gdyż transformacje istniejących gier dobrze korespondują z metadyskursywnością,



a prace jedynie posługujące się logiką gier w naturalny sposób uzyskują wielowarstwowy format. Nie jest to, rzecz jasna, reguła bezwzględnie obowiązująca, o czym przekonuje instalacja Lillian Ball *GO Doñana* (2008), łącząca w sobie starożytną, powstałą w Chinach, grę Go z dyskursem ekologicznym (il. 74). Na marginesie dodam, że Ball w bardzo interesujący dla mnie sposób wyjaśnia ideę zastosowanej w swej pracy gry, opisując ją jako metodę wykorzystywania strategii do zajmowania terytorium poprzez równoważenie taktyk.

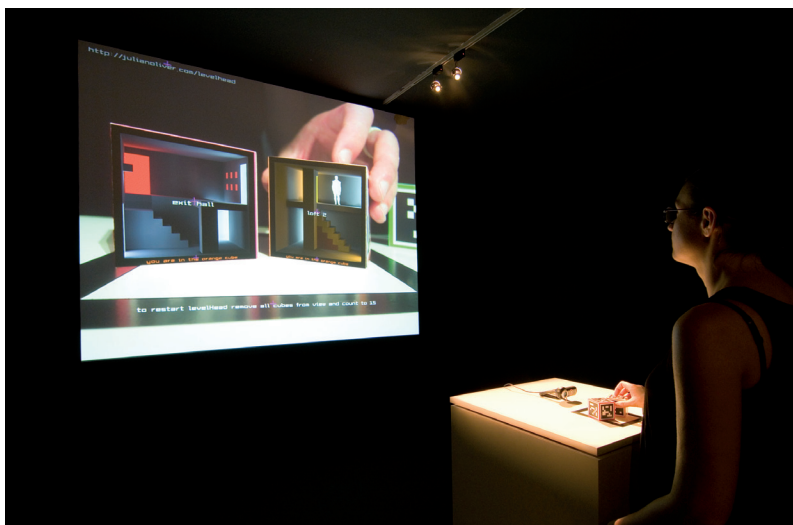
Bardzo wartościowym przykładem dzieła przeprowadzającego transformację gry funkcjonującej już od dawna w środowisku graczy, obok przywoływanej w innym kontekście pracy Fenga Mengbo *Ah_Q – A Mirror of Death*, jest instalacja Keitha Lama *Moving Mario* (2007), w której dokonywana jest subwersywna transkrypcja popularnej gry Super Mario Brothers, podejmowana w celu zaproponowania użytkownikom odmiennej wizji relacji pomiędzy graczem i grą (il. 75). W pracach tego typu subwersja, wyznaczając charakter rozwijanej przez nie strategii, jest zarazem źródłem znaczeń uzupełniających te, które wyłaniają się wprost z praktyki grania. Z kolei, za przykład dzieła autonomicznego, niewykorzystującego odniesień do żadnej istniejącej gry, a jedynie korzystającego z logiki gier może posłużyć instalacja Juliana Olivera *levelHead* (2007), stawiająca przed użytkownikiem zadanie

74.
Lillian Ball, *GO Doñana*,
2008. Interaktywna
instalacja – gra

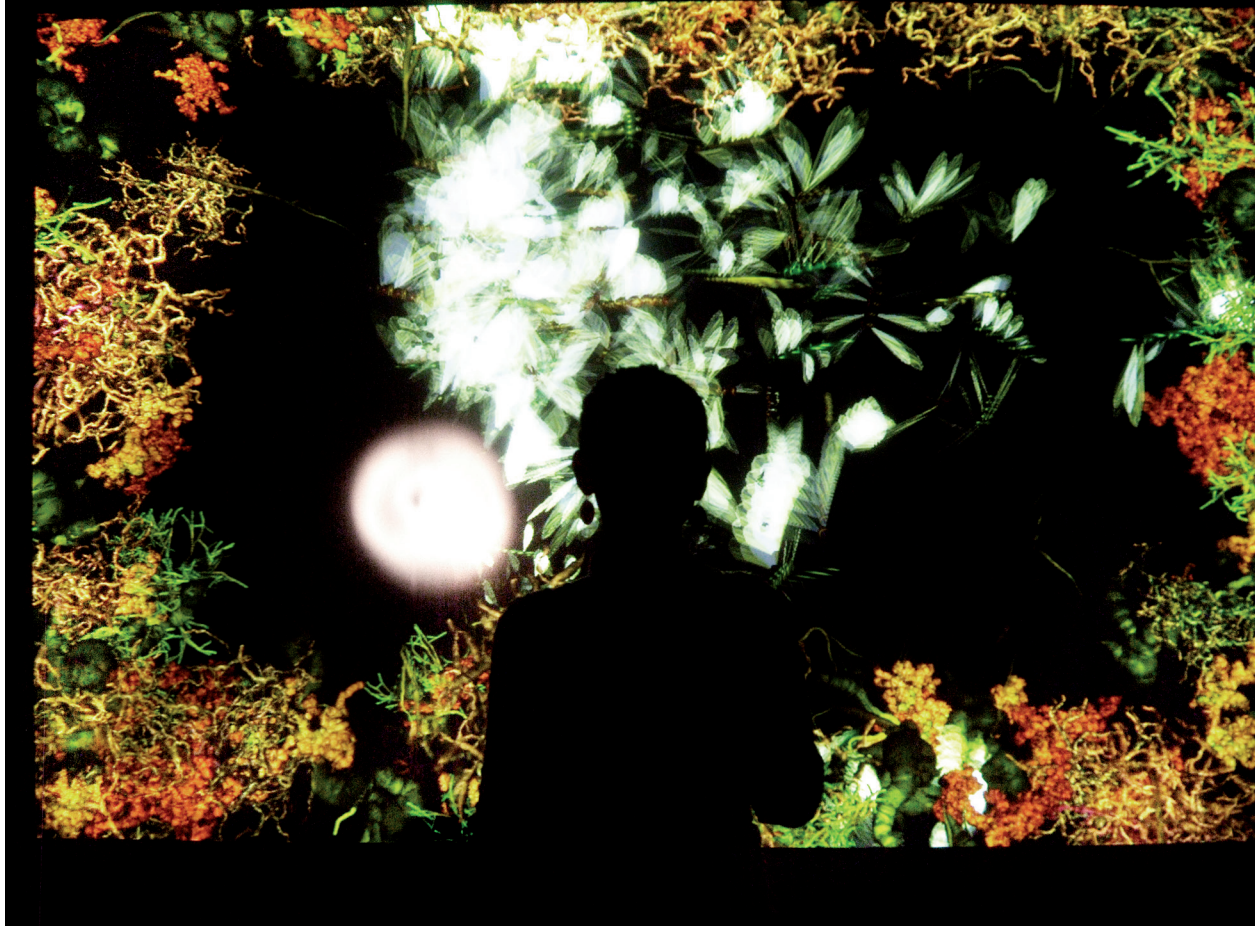
75.
Keith Lam, *Moving
Mario*, 2007.
Interaktywna instalacja.
Fot. Otto Saxinger



76.
Julian Oliver, *levelHead*,
2007. Interaktywna
instalacja.
Fot. Otto Saxinger



przeprowadzenia wirtualnej postaci przez jej równie wirtualne środowisko za pomocą manipulacji materialnym obiektem (il. 76), jak również praca Paula Johnsona *Green v2.0* (2002), kontrapunktowo łącząca stworzone przez artystę gry z przepracowanym i pomalowanym na kształt obrazów malarskich hardware'em. W ramach tej kategorii widziałbym również miejsce dla instalacji Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau *Phototropy* (1995), w wypadku której interakcja odbiorcy



z wirtualnymi owadami przeobraża się wraz z interpretacją wydarzeń w rodzaj gry budującej świadomość ekologiczną (il. 77).

Wirtualne środowisko internetu stało się współcześnie siedzibą nie tylko interaktywnych prac sięgających po strategię instrumentu, o których pisałem w poprzedniej części tego rozdziału. Lokuje się w nim obecnie coraz więcej komercyjnych gier komputerowych, przede wszystkim sieciowych. Nic dziwnego więc, że powstają tam również liczne prace interaktywne sięgające właśnie po strategię gry, szczególnie te, które podobnie jak przywoływane wyżej prace o charakterze instalacji, podejmują subwersywny dialog z grami komercyjnymi. Odnajdujemy wśród nich na przykład wspólne dzieło Jona Thompsona i Alison Craighead *Trigger Happy* (1998) – efekt przepracowania klasycznej gry komputerowej *Space Invaders*; *SOD* (1999) autorstwa Jodi.org – radykalne przeformatowanie równie klasycznej gry *Castle Wolfenstein*; pracę Brody’ego Condona *Adam Killer* (2000–2002) powstałą w rezultacie modyfikacji gry *Half-Life*; czy wreszcie dzieło Eddo Sterna *Summons to Surrender* (2000) prowadzące złożony równoległy dialog ze środowiskami aż trzech gier:

77.
Christa Sommerer
i Laurent Mignonneau,
Phototropy, 1995.
Instalacja interaktywna

EverQuest, Asheron's Call oraz Ultima Online. Obok prac subwersywnych, podobnie jak w wypadku artystycznych gier-instalacji, w internecie pojawiają się również liczne dzieła zorganizowane wokół strategii gry, które nie posiadają swego źródła w żadnej istniejącej wcześniej komercyjnej grze, lecz są fenomenami powstałymi w trybie autonomicznym. Jako przykład tej tendencji można przywołać pracę grupy Mongrel *BlackLash* (1998) czy też dzieło Natalie Bookchin *The Intruder* (1999), zorganizowane wokół opowiadania Jorge Luisa Borges'a.

3. Strategia archiwum

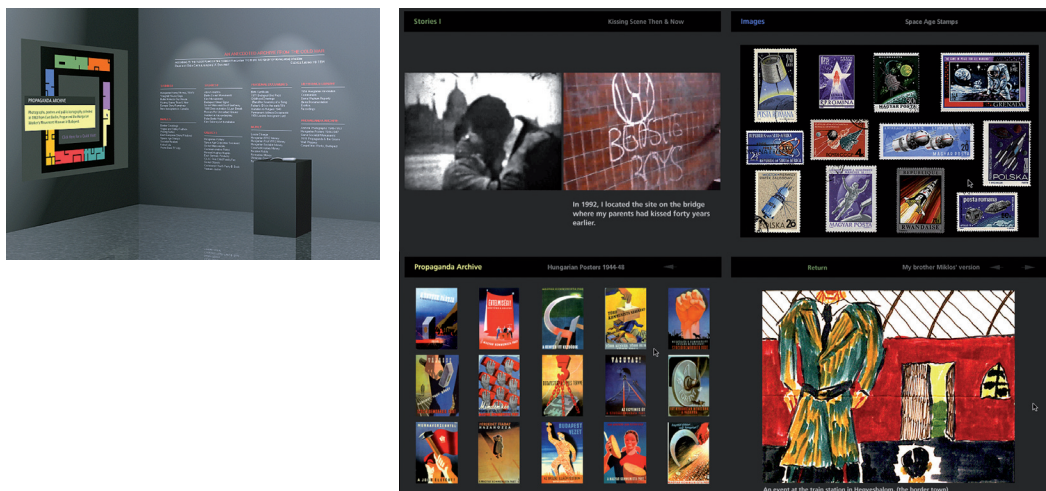
Dominantą strategii archiwum są same informacje, dane (audio)wizualne, zgromadzone, zorganizowane i udostępnione odbiorcom. Ich charakter, różnorodność, wyrazistość i zdolność oddziaływania na odbiorców każdorazowo określają przebieg i jakość doświadczenia interaktywnego dzieła. Interakcja przybiera w wypadku strategii archiwum formę eksploracji zasobów przedstawionej kolekcji, eksploracji odbywającej się z użyciem przedstawionej mapy oraz narzędzi dostarczonych w ramach dyspozytywu pracy. Mapa ta, przynosząc zaraz na wstępie informacje o strukturze organizacji zasobów informacji, sprawia, że ten wymiar doświadczenia, jako w pełni wyjaśniony, schodzi na dalszy plan. Podobnie dzieje się ze sferą narzędzi eksploracyjnych; udostępnione równocześnie z mapą, z tych samych powodów również nie znajdują się w centrum uwagi. Zainteresowanie użytkowników kieruje się bowiem w stronę nieznanym im jeszcze wymiarów dzieła. Struktura interfejsu, interakcja czy też sposób poruszania się w środowisku pracy, wszystkie te czynniki interaktywnego dzieła sztuki, które odgrywają bardzo istotną rolę w wypadku innych rodzajów strategii, nie spełniają w pracach rozwijanych wokół strategii archiwum szczególnie ważnych funkcji. Oczywiście nie oznacza to, że nie posiadają tam w ogóle żadnego znaczenia. Jak w każdej pracy interaktywnej, tak i w tym wypadku są one również znacząco obecne w doświadczeniu odbiorcy-interaktora. Ich zasadnicza i jedyna wówczas na ogół funkcja zostaje jednak w takiej sytuacji sprowadzona do zadania wyznaczenia pola eksploracji zasobów danych oraz stworzenia takich warunków dla tego wydarzenia, aby udostępniane informacje mogły odegrać przewidzianą dla nich podstawową rolę w przebiegu doświadczenia. Dopiero bowiem w następstwie interaktywnego przepracowania danych składających się na

archiwum mogą rozwinąć się w doświadczeniu odbiorczym ewentualne kolejne poziomy organizacji każdej pracy.

Dzieła realizujące strategię archiwum oferują, jako przestrzeń doświadczenia, zasoby informacyjne uporządkowane w przejrzystą strukturę b a z y d a n y c h . Indywidualne taktyki odbiorcze natomiast, poprzez decyzje eksploracyjne podejmowane przez każdego użytkownika, kształtują w obrębie zgromadzonego i udostępnionego materiału informacyjnego zróżnicowane relacje i porządki. Pod pojęciem bazy danych rozumiem tu zbiór informacji zapisanych w ściśle określony sposób w strukturach odpowiadających założonemu modelowi danych, wraz z wyspecjalizowanym programem komputerowym służącym do gromadzenia i przetwarzania tych informacji. Program taki (bądź zestaw programów) określany jest jako systemem zarządzania bazą danych (*DataBase Management System*). Możemy więc tu ostatecznie stwierdzić, że pojęcie bazy danych oznacza zbiór informacji organizowanych przez zarządzający nimi system.

Na obszarze sztuki baza danych jest stosunkowo neutralną formą organizacji informacji. W porównaniu z innymi ich systemowymi konfiguracjami, w najmniejszym stopniu zwraca ona uwagę odbiorców-użytkowników na siebie, a w największym – na same informacje. Lev Manovich (2006) przekonująco dowodzi, że podstawową cechą pojęcia bazy danych jest dowolność dostępu do jej zawartości, oraz – co w moim przekonaniu jest obserwacją nie mniej istotną (choć w pewnym sensie wynikającą z poprzedniej) – że baza danych nie przedstawia danych, lecz je zawiera, stawiając do dyspozycji użytkownika. Teza Manovicha mówiąca, że baza danych odnosi się do świata postrzeganego jako kolekcja obiektów, nie narzucając im przy tym żadnego porządku, podczas gdy reprezentacja posiada porządek jako swoją cechę podstawową, odnosi się jednak w istocie ku całości sztuki interaktywnej, do każdego interaktywnego dzieła, niezależnie od tego, jaką strategię ono realizuje. Manovich bowiem, mówiąc o bazie danych, odnosi się w rzeczywistości do jej wybranych, najważniejszych właściwości, które dzieli ona jednak z innymi, bardziej wyspecjalizowanymi formami organizacji informacji, na przykład z hipertekstem.

Pojęcie bazy danych, ujęte w ten sposób, jest podstawową właściwością sfery dzieł interaktywnych. Wszystkie bazy bowiem charakteryzuje nieliniarny układ i swoboda równoczesnego dostępu do poszczególnych składników, brak predeterminacji sposobu ich konfigurowania i doświadczania. Kiedy natomiast dochodzi do utworzenia, w efekcie interakcji, tymczasowej struktury przedstawiającej, to na poziomie



78.
George Legrady
*An Anecdotic Archive
from Cold War, 1993.*
Instalacja interaktywna
i CD-ROM

materialnym jest ona, jak podkreśla trafnie Manovich, jedynie organizacją odniesień, podczas gdy same składniki pozostają zmagazynowane w bazie danych. Reprezentacja okazuje się wówczas bardziej wirtualna niż sama baza danych (Manovich, 2006). Zinterpretowane w ten sposób pojęcie bazy danych znajduje się w samym centrum głębokiej logiki interaktywnej twórczości, będąc wyróżnikiem sztuki interaktywnej *en globe*. Kiedy stwierdzam tu natomiast, że baza danych jest dominantą organizacji dzieła-wydarzenia, przyjmuję wówczas podstawowe, węższe jej znaczenie i uznaję, że dzieło to zostało zorganizowane wokół strategii archiwum.

Za przykład realizacji tego rodzaju może posłużyć praca George'a Legrady'ego *An Anecdotic Archive from Cold War* (1993) ulokowana na platformie CD-ROM oraz występująca również w postaci instalacji (il. 78). W pracy tej Legrady, wykorzystując plan niegdysiejszego Muzeum Ruchu Rewolucyjnego w Budapeszcie, zbudował wirtualną przestrzeń, w której umieścił cyfrowe dokumenty przedstawiające okres komunistycznych rządów na Węgrzech oraz w innych krajach obozu sowieckiego. Fotografie, plakaty, banknoty i monety, nagrania i amatorskie filmy, zostały uzupełnione materiałami prezentującymi prywatną historię rodziny Legrady i jej podróż na Zachód po upadku powstania węgierskiego w 1956 roku. Informacje zgromadzone w *An Anecdotic Archive from Cold War* pozwalają więc prześledzić wydarzenia historyczne, posiadające wymiar społeczny, splecione zarazem z indywidualnymi losami uwikłanych w nie jednostek.



An Anecdotic Archive... proponuje użytkownikom eksplorację zasobów informacyjnych w całości zgromadzonych i udostępnionych przez artystę. Natomiast w swej innej pracy – *Pockets Full of Memories* (2001) – artysta przygotował jedynie strukturę archiwum oraz określił narzędzia służące do wprowadzania danych. Sama kolekcja zaś jest wspólnym tworem odbiorców-uczestników (il. 79). Każdy bowiem, kto odwiedza instalację, dostaje propozycję, aby dołączył(a) do zasobów dzieła przedmiot, który przy sobie posiada. Dyspozytyw oferuje możliwość jego skanowania, a ponadto ofiarodawcy są proszeni o wypełnienie formularza zawierającego pytania o włączone do kolekcji obiekty. Podobny charakter posiada internetowe dzieło Antoniego Muntadasa *The File Room* (1994–do chwili obecnej), w wypadku którego odbiorcy-współtwórcy archiwum wprowadzają doń informacje o znanych im działaniach cenzorskich wymierzonych w sztukę. Prace tego rodzaju uzupełniają doświadczenie indywidualnej eksploracji zasobów danych o wspólnotowe przedsięwzięcie, które czyni z uczestników osoby współodpowiedzialne za dzieło bądź za kryjącą się za nim ideę. Liczne prace stworzone przy użyciu strategii archiwum (bądź z nawiązaniem do niej) posiadają w swoim dorobku również Bill Seaman oraz Victoria Vesna. Seaman połączył w swych instalacjach, takich na przykład, jak *The World Generator* (1996–1997), estetykę bazy danych z estetyką generatywną, określając efekt tej symbiozy mianem poetyki rekombinatywnej. Jej efektem jest każdorazowo dzieło, w którym uczestnicy angażują się w procesy kombinacji i rekombinacji generowanych elementów

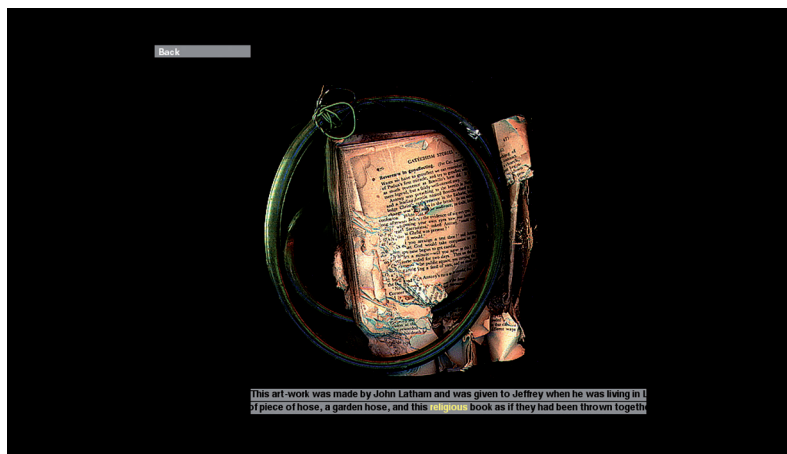
79.
George Legrady, *Pockets Full of Memories*, 2001.
Instalacja interaktywna

tekstowych, obrazowych oraz muzycznych i dźwiękowych (Seaman, 2007: 125). Vesna natomiast, w swych pracach zbudowanych z zastosowaniem strategii archiwum, jak *Virtual Concrete* (1995) czy *Bodies© INCorporated* (1995–do chwili obecnej) kładzie z kolei nacisk na uwikłanie w problematykę tożsamości relacje pomiędzy cielesnością a ich cyfrową reprezentacją. Prace te łączą często przestrzeń materialną galerii z wirtualnością internetu i powstają we współpracy z bardzo licznymi wspólnotami uczestników (Vesna, 2007: 3–38).

Odmiennej charakter posiada natomiast zrealizowane na platformie CD-ROM dzieło Agnes Hegedüs *Things Spoken* (1999). Artystka zgromadziła w archiwum pracy osobiste przedmioty bardzo różnego rodzaju i pochodzenia, opatrując każdy z nich klasyfikacyjnym, archiwiistycznym opisem. Użytkownicy, wykorzystując menu powstałej w ten sposób kolekcji, mogą z niej wybierać do zapoznania dowolne obiekty, a czynności tej towarzyszy zawsze narracja artystki (wysłuchiwana oraz przedstawiana w wersji tekstowej, na przesuwającym się pasku) wyjaśniająca pochodzenie wybranego przedmiotu, jego znaczenie i rolę w jej życiu, jak również pełna jej zwierzeń i przemyśleń prowokowanych przez charakter oraz historie opowiadanych przedmiotów (il. 80). W ten sposób praca posiadająca zdawałoby się obiektywny charakter archiwum przeobraża się w trakcie rozwoju jej doświadczenia w intymną narrację, w ramach której, za pośrednictwem przedmiotów, obcujemy z indywidualnością twórczyni kolekcji. Możemy też włączyć kontrapunktowy komentarz innej osoby związanej z danym obiektem, przez co obraz artystki i jej autoprezentacja uzyskuje pogłębiający ją kontekst. Dzieło Agnes Hegedüs uzupełnia w ten sposób spektrum sztuki interaktywnej tworzonej wokół strategii archiwum o jeszcze jeden, ważny dla niej aspekt. Perspektywa obiektywizująca i społecznościowa zostaje uzupełniona o ujęcie subiektywne.

4. Strategia labiryntu

W centrum strategii labiryntu znajdują się tym razem nie tyle same informacje, ile przede wszystkim ich organizacja, a mówiąc dokładniej – ich s t r u k t u r a h i p e r t e k s t o w a . W przeciwieństwie do strategii bazy danych, interaktor nie dysponuje tu na ogół żadną wstępną wiedzą ani na temat zasobów informacyjnych składających się na zaplecze dzieła, ani na temat struktury wyznaczającej przestrzeń i przebieg



doświadczenia. Struktura ta może w dodatku ulegać w trakcie doświadczenia istotnym przeobrażeniom (tak zwane dynamiczne mapowanie), pozbawiając w ten sposób wszelkiej użyteczności zdobywaną na jej temat wiedzę. Jako przykład takiej zwodzącej organizacji danych można przywołać interaktywne *environment* Mirosława Rogali *Lovers Leap* (il. 21). Brak wiedzy na temat przestrzeni doświadczenia sprawia, że same eksploracje owych przestrzeni oraz pojawiające się przy tej okazji emocje i doznania: zaskoczenie, niepokój, poczucie zagubienia i wyzwania zarazem, jak również zachowania o charakterze kognitywnym: podejmowane decyzje i czynności, poszukiwanie rozwiązań, analiza wyników interakcji, stają się centralnymi atrybutami interaktywnego dzieła, które realizuje strategię labiryntu.

Pod pojęciem hipertekstu rozumiem taką organizację danych, która posiada postać niezależnych leksji połączonych hiperłączami (odnośnikami). Hipertekst cechuje nielinearność i niestrukturalność układu leksji, co oznacza, że nie występuje w nim żadna, uprzednia wobec przebiegu nawigacji, zdefiniowana kolejność doświadczenia leksji, a jego porządek zależy wyłącznie od decyzji użytkownika. Zgodnie z powyższym, leksja jest podstawowym, najmniejszym fragmentem hipertekstu. Jest zamkniętą całością, zachowującą niezależność wobec innych fragmentów. Zawiera hiperłącza prowadzące do innych leksji. Kategorię hipertekstu, o czym pisałem więcej w rozdziale trzecim, wprowadził Theodor Nelson, a pojęcie leksji – Roland Barthes.

Bardzo istotną właściwością interaktywnych dzieł realizujących strategię labiryntu jest ich skończony, zamknięty kształt. Ze względu na

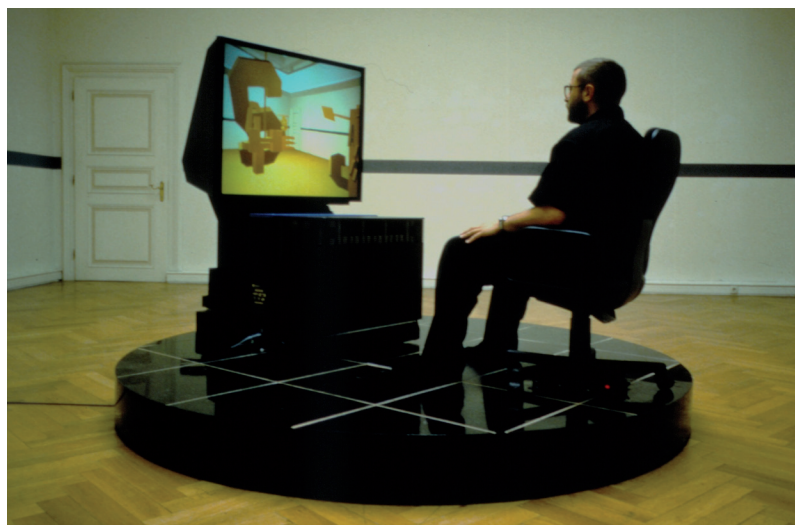
80.
Agnes Hegedüs, *Things Spoken* 1999. CD-ROM



81.
Jeffrey Shaw, *Legible City*, 1988–1991.
Interaktywna instalacja

potencjalność ogromnej ilości możliwych kombinacji leksji, która charakteryzuje niejedną pracę labiryntową, właściwość ta nie musi ujawniać się bezpośrednio w każdym rzeczywistym doświadczeniu dzieła tego rodzaju. Jednak ujawnia się wówczas pośrednio: nawigacja przez labirynty hipertekstowe może przynieść doznanie nieskończoności, ale nie jest w stanie zaproponować doświadczenia tworzenia nowych leksji, czy też nowych między nimi połączeń.

Strategia labiryntu stała się niezwykle popularna wśród interaktywnych artystów, zarówno między tymi, którzy zainteresowali się interaktywną narracją (na przykład Dennis Del Favero, Hugo Glendinning, Christopher Hales, Pat O'Neill, The Labyrinth Project, Debra Petrovitch, Jill Scott, Grahame Weinbren), jak i tymi, którzy przejęli się bardziej możliwościami tworzenia nawigowalnych światów (jak Jean-Louis Boissier, Luc Courchesne, Agnes Hegedüs, Lynn Hershman-Leeson, Perry Hoberman, Myron W. Krueger, Mirosław Rogala czy Jeffrey Shaw). Pojawiła się już u początków historii interaktywnej – jak tego dowodzi reaktywny *environment* Kruegera *Psychic Space* z 1971 roku – i niezmiennie przyciąga uwagę twórców także obecnie. W rezultacie tego trwałego zainteresowania powstało i ciągle powstaje bardzo wiele prac oferujących labiryntowe doświadczenie. Pojawiają się one na różnych platformach: na CD-ROM/DVD-ROM (właściwość tego nośnika



jako przeznaczonego jedynie do odczytu – *Read Only Memory* – wydaje się doskonale dostosowana do charakteru strategii labiryntu, łączącej nieskończoność doznania z faktycznym zamknięciem), jak również jako instalacje, dzieła sięgające po technologię *Virtual Reality*, interaktywne *performance’y* czy też dzieła internetowe.

Klasycznym, wczesnym przykładem tego typu pracy jest zrealizowana w latach 1988–1991 instalacja Jeffreyego Shawa *Legible City* (il. 81), w której odbiorca-użytkownik, korzystając z interfejsu, który z perspektywy doświadczenia (układ wejścia systemu) posiada kształt roweru, przemieszcza się na nim przez wirtualne miasta (zbudowane na planie Karlsruhe, Amsterdamu oraz Manhattanu). W innym dziele tego artysty, instalacji *Virtual Museum* (1991), labiryntowa nawigacja, której podmiot zostaje ulokowany w odgrywającym rolę sterownika fotelu, odbywa się z kolei poprzez rozwijającą się w trakcie doświadczenia konstrukcję licznych poziomów wirtualnego muzeum i jego wirtualnej kolekcji (il. 82). W wypadku instalacji Lynn Hershman *Deep Contact* (1984–1989) interfejsem jest ekran dotykowy, a praca zabiera nas w podróż po meandrach problematyki tożsamości, voyeryzmu, technologii medialnych i kształtowanych przez nie relacji międzyludzkich (il. 83). W instalacji Perry’ego Hobermana *Bar Code Hotel* (1994) odbiorcy, korzystając z czytnika kodów kreskowych jako interfejsu, manipulują obiektami i wydarzeniami reprezentowanymi przez owe kody. Praca Hobermana, w przeciwieństwie do przywołanych wcześniej dzieł,

82.
Jeffrey Shaw, *Virtual Museum*, 1991.
Interaktywna instalacja

LYNN HERSHMAN LEESON



Deep Contact, 1984-1989
installation with Microtouch monitor, interactive video, screen,
DVD

Deep Contact, the first interactive sexual fantasy videodisc, invites participants to actually touch their "guide," Marion, on any part of her body via a Microtouch monitor. Adventures develop depending upon which body part is touched, and users embark on a series of episodes with either a demon or Marion. The title refers to the player's ability to travel through the fifty-seven different segments into the deepest part of the disc, determining his or her unique route to its center. Along the way, viewers choreograph their own voyeuristic encounters.

Distinctions include the first touch-screen art work and the Prix Ars Electronica Honorable Mention.



installation view at Henry Gallery, Seattle

83.
Lynn Hershman, *Deep Contact*, 1984–1989.
Instalacja interaktywna

oferuje równoczesny dostęp wielu odbiorcom-interaktorom. Interaktywne *environments* Mirosława Rogali, wspomiane tu już wcześniej *Lovers Leap* (1995), czy też zapoczątkowane w roku 1999 *Divided We Sing* (il. 84) organizują nawigację przestrzenne stymulowane przez systemy monitorujące. Instalacja Grahame'a Weinbrena *Frames* (1999) proponuje natomiast nawigację odbywającą się za sprawą gestu wskazania, przebiegającą w labiryncie świata, w którym fotograficzne przedstawienie przypadku choroby psychicznej, zamiast służyć rozumiejącemu poznaniu i pomocy udzielanej pacjentom, okazuje się w istocie narzędziem przymusowej identyfikacji i zniewolenia (il. 85). Liczne inne prace Hershman, Shawa i Weinbrena, jak również instalacje Luca



84.
Mirosław Rogala,
Divided We Sing, 1999.
Instalacja interaktywna

Courchesne'a, Jean-Louisa Boissiera czy też Masakiego Fujihaty, reprezentują różne przejawy tego typu interaktywnej strategii.

Doskonałymi przykładami strategii labiryntu są także interaktywne filmy tworzone na platformie DVD-ROM. Bardzo udaną postacią tego rodzaju realizacji stanowi *Tracing the Decay of Fiction: Encounters with a Film by Pat O'Neill* (2002), dzieło zrealizowane przez O'Neilla wraz z Rosemary Comella, Kristy H.A. Kang i grupą The Labyrinth Project, jak również *Bleeding Through Layers of Los Angeles 1920-1980* (2003),



85.
Grahame Weinbren,
Frames, 1999.
Trzyekranowa,
interaktywna instalacja
kinematyczna

interaktywna narracja Rosemary Comella i Andreeasa Kratky'ego, przenosząca w świat ruchomych obrazów teoretycznokulturowy dyskurs Normana M. Kleina, powstała w efekcie produkcyjnej współpracy przywoływanego już wyżej zespołu The Labyrinth Project z Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) w Karlsruhe. Obie te interaktywne, labiryntowe narracje, oferowane do zakupu na płytach DVD-ROM, przenoszą środowisko interaktywnych doświadczeń w prywatną przestrzeń użytkowników. W inny sposób udostępniane tam są również liczne dzieła tego rodzaju ulokowane w internecie.

5. Strategia kłacza

W centrum konstrukcyjnym dzieł realizujących strategię kłacza, podobnie jak w wypadku strategii labiryntu, również znajduje się struktura organizacji zasobów informacyjnych. Tym razem jednak organizacja ta przyjmuje postać *cybertekstu*. Kategorię tę, zaproponowaną przez Espena J. Aarsetha (1997), rozumiem tu, najogólniej rzecz ujmując, jako odnoszącą się do otwartych form ukształtowania zasobów danych, takich, które mogą podlegać w trakcie interaktywnego doświadczenia rozwinięciu i rozbudowaniu poza ich dotychczasowy zakres. Rozwinięcie takie może zachodzić na drodze uzupełniania zachodzącego zarówno w sferze wykorzystywanego materiału, jak i w zakresie jego organizacji. Podczas kiedy hipertekst umożliwia wielokierunkową nawigację jedynie w granicach określonej struktury, cybertekst umożliwia stwarzanie nowych dróg i nowych obszarów. Stąd właśnie wzięła się nazwa tego typu strategii – kłacz jest metaforą wielokierunkowego, nieprzewidywalnego rozwoju.

Dyskusje toczone i toczące się wokół koncepcji cybertekstu niezmienne pozostawiają to pojęcie w kształcie dalekim od pełnej jasności. Pomimo wyodrębnienia podstawowych funkcji (eksploracyjna, konfiguracyjna i tekstotwórcza) oraz strukturalnych składników (tekstony i skrypty) cybertekstu, jak również operacji na nich wykonywanych, użycie tej kategorii wydaje się każdorazowo związane z koniecznością jej interpretacji. W moim wypadku jednak, rzecz wydaje się odrobinę łatwiejsza, niż dla teoretyka literatury, gdyż refleksja nad problematyką cybertekstu w kontekście sztuki interaktywnej przenosi dyskutowany konstrukt z poziomu operacji na formach semantycznych, na płaszczyznę zabiegów wykonywanych również na obiektach materialnych

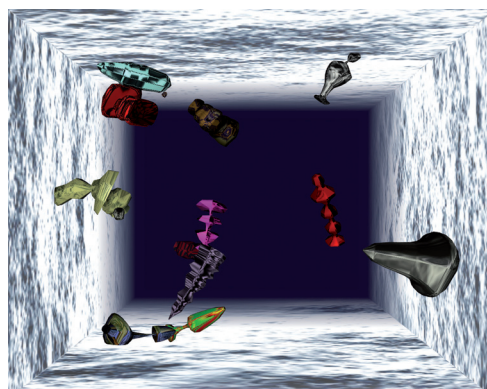
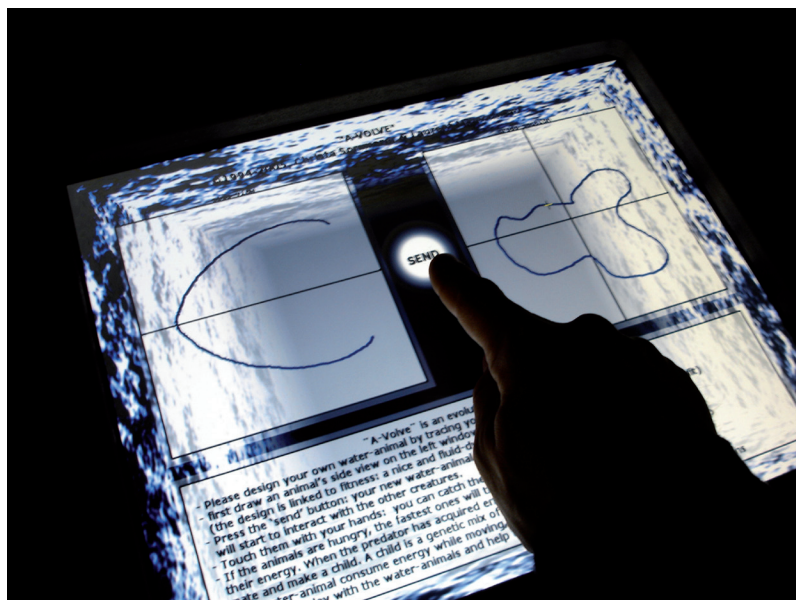
oraz cyfrowych formach immaterialnych. Mówiąc inaczej, mamy tu do czynienia nie tylko z praktykami rozpleniwania sensów, ale także ich (im)materialnych nośników, i do tego jeszcze to właśnie ta druga sfera działań odgrywa decydującą rolę w procesie wyodrębniania cybertekstowych form wykorzystania strategii kłacza. Ponadto, wyodrębniając spośród strategii sztuki interaktywnej dwie jedynie jej formy, które wyznaczane są ze względu na sposób organizowania danych, mogą również określać ich znaczenie we wzajemnych ich odniesieniach, co dla fundujących je pojęć hipertekstu i cybertekstu może skutkować możliwością odnajdywania wyjaśniających (czy ujaśniających) je eksplikacji w przypisywanych doń dziełach. Uznając fakt, że przyjmowane tu rozumienie kategorii cybertekstu może mieć zastosowanie jedynie na obszarze cyfrowych form interaktywnych, nie mogę zarazem nie wspomnieć, że to na tym właśnie obszarze zjawiska tak określane odnajdują jedyną możliwość rzeczywistego, pełnego zaistnienia.

Kategoria kłacza, którą posługuję się w celu określenia omawianej teraz strategii, pochodzi oczywiście z rizomatycznej teorii Gilles'a Deleuza i Felixa Guattariego. Sięgam po nią właśnie, aby opisać strategię zakładającą wielokierunkowość, bezgraniczność i w pewnym zakresie nieprzewidywalność rozwoju interaktywnego dzieła z powodów, jak sądzę, dość oczywistych. Kategoria ta bowiem została stworzona w celu konceptualizacji złożonych fenomenów heterogenicznych, niehierarchicznych, acentrycznych, pozbawionych początku i końca, ale za to wyposażonych w otoczenie, nie dających się sprowadzić ani do jedności, ani do wielorakości, nietworzonych z jednostek, ale z wymiarów bądź ruchomych kierunków, nomadycznych, a nie historycznych. „Kłacz nie rozpoczyna się ani nie kończy, jest zawsze w otoczeniu, pomiędzy rzeczami (...) jest aliansem, jedynie aliansem (...) Dokąd idziecie? skąd przybywacie? gdzie chcecie dotrzeć? są pytaniami całkiem bezużytecznymi (...) Otoczenie nie jest środkiem, przeciwnie, miejscem, w którym rzeczy nabierają prędkości. Pomiedzy rzeczami nie wyznacza dającej się zlokalizować relacji biegnącej od jednej do drugiej i odwrotnie, ale kierunek prostopadły, ruch poprzeczny, który unosi jedną i drugą, strumyk bez początku i końca, który toczy oba brzegi i nabiera prędkości w otoczeniu” (Deleuze, Guattari, 1988: 237). Najbardziej radykalne formy sztuki interaktywnej znakomicie odnajdują się w obszarze odniesienia tak rozumianej kategorii kłacza.

Dzieła wykorzystujące strategię kłacza, ze względu na zakres projektowanych i dopuszczalnych twórczych zachowań odbiorców, należą nie tylko do najbardziej radykalnych, ale często także i do najbardziej

atrakcyjnych form sztuki interaktywnej. Dzielać liczne właściwości w zakresie charakteru doświadczenia z typem poprzednim (labirynt wywołujący doznanie nieskończoności pola eksploracji), różnią się zasadniczo od niego tym właśnie, że przeobrażają się i rozwijają wielowymiarowo w trakcie i w efekcie interaktywnego doświadczenia. Przyjmują przy tym rozmaite strategie owego rozwoju. Mogą ulegać przekształceniom w ciągłym porządku procesualnym, reagując na interaktywne interwencje uczestników, ale też przeobrażając się zarazem nieustannie w zgodzie z własną logiką transformacyjną. Znakomitym przykładem takiej pracy jest stworzona w latach 1993–1994 przez Christę Sommerer i Laurenta Mignonneau instalacja – sztuczny ekosystem *A-Volve*. Użytkownicy projektują stworzenia – formy sztucznego życia (il. 86) zasiedlające następnie ekosystem, które potem ewoluują zarówno w efekcie dalszych interakcji z ich twórcami (il. 87), jak również interakcji zachodzących już wyłącznie między nimi samymi (il. 88). Mogą też ulegać przeobrażeniom z równoczesnym zachowaniem pamięci swego pierwotnego kształtu, co oznacza dla interaktorów możliwość doświadczania zarówno formy wyjściowej pracy, jak i jej przekształconych stadiów – tak jest w wypadku instalacji Piotra Wyrzykowskiego *Poczet Królów Polskich* (1993). Mogą też prezentować permanentną zmienność wywołowaną jedynie przez same interakcje, jak na przykład *World's First Collaborative Sentence* (1994– do chwili obecnej) Douglasa Davisa.

Współcześnie, prace tworzone z zastosowaniem strategii kłącza najczęściej możemy spotkać w internecie; otwarta architektura tego medium czyni je bowiem miejscem szczególnie przyjaznym dla projektów z kręgu tej strategii. Można je najłatwiej odnaleźć pośród realizacji, które Rachel Greene określa mianem dzieł otwartych (*open works* – Greene, 2004). *Glyphiti* (2001– do chwili obecnej) Andy’ego Decka jest interfejsem poddającym się dowolnym modyfikacjom i uzupełnieniom ze strony użytkowników, nadających mu każdorazowo spersonalizowany charakter. Zbliżony charakter posiada projekt *communimage* zainstalowany w sieci w 1999 roku przez Johannesesa Geesa oraz grupę *c a l c* (Teresa Alonso Novo, Looks Brunner, tOmi Schneiderbauer, Malex Spiegel, Silke Sporn), w ramach którego użytkownicy nie tylko samodzielnie ładują grafikę, tworząc kolektywny kolaż, ale także wykorzystują go w celach komunikacyjnych, budując w ten sposób między sobą związki mogące doprowadzić do wyłonienia się ich wspólnoty. Uruchomiony w 2003 roku projekt grupy Mongrel (Graham Harwood, Matthew Fuller, Matsuko Yokokoji, Mervin Jarman, Richard Pierre-Davis) zatytułowany *Nine (9)* inicjuje współpracę w kontekście publicznym, po-



zwalając uczestnikom tworzyć proste, multimedialne „mapy wiedzy”, które następnie mogą zostać połączone hiperłączami z analogicznymi konstruktami informacyjnymi tworzonymi przez innych. Cały układ automatycznie generuje pocztową komunikację elektroniczną między zaangażowanymi osobami, służącą budowaniu związków między nimi (Greene, 2004: 164–168). Społeczny charakter tych projektów zbliża je nieco do omawianej przeze mnie w dalszej kolejności strategii sieci. Z kolei projekt Rachel Baker *Platform* (2002) stwarza platformę dla

86 – 87 – 88.
Christa Sommerer
i Laurent Mignonneau,
A-Volve, 1993–1994.
Instalacja interaktywna
– sztuczny ekosystem

przysyłanych z podróży wiadomości SMS, tworzących wspólnie tekstowe środowisko dla dalszych eksploracji. Podobny charakter prezentuje realizacja Grahama Harwooda i Matthew Fullera *Text FM* (2000–2001), w której z kolei przekazy tekstowe (SMS-y oraz e-maile) są przekształcane w komunikaty artykułowane przez syntezator mowy i emitowane drogą radiową (Greene, 2004: 209).

Prekursorski wobec wielu późniejszych prac internetowych, szczególnie tych wyrastających ze strategii sieci, posiada ulokowana w internecie we wrześniu 1995 roku praca *Technosphere*, wspólne dzieło grupy: Andrew Kind, Jane Prophet, Julian Saunderson, Gordon Selley oraz Tony Taylor-Moran, która, stale udoskonalana, funkcjonowała, aczkolwiek z przerwami i zmianami serwera, aż do września 2009 roku. *Technosphere*, projekt dzieła eksplorującego problematykę cyfrowej ekologii, koncepcyjnie przypominającego omawianą wcześniej instalację Sommerer i Mignonneau *A-Volve*, to działająca w czasie rzeczywistym, trójwymiarowa symulacja środowiska ekosystemu, która – podobnie jak tamta instalacja – oferuje swym uczestnikom możliwość powoływania do istnienia sztucznych stworzeń, wchodzących ze sobą nawzajem w interakcje. Stworzenia te pozostają również w rozmaitych, zróżnicowanych związkach ze swym cyfrowym środowiskiem, przez co każde z nich może rozwijać się w odmienny sposób. *Technosphere* stanowi bardzo wczesny przykład możliwości, jakie dla strategii instrumentu stworzył rozwój sieciowego środowiska WWW.

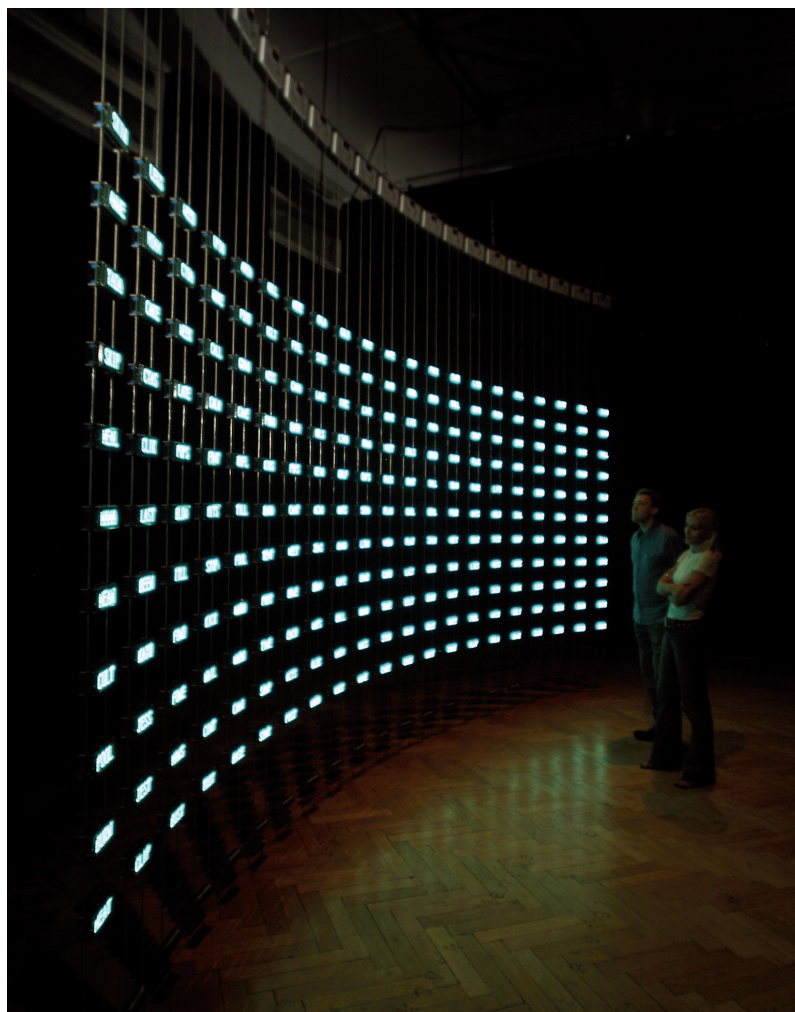
6. Strategia systemu

Dzieła, dla których znajduję miejsce w kontekście wyznaczanym przez strategię systemu, które zaczęły się pojawiać od początku XXI wieku, wzbudziły natychmiast wiele kontrowersji teoretycznych. Zwraćano bowiem powszechnie uwagę na fakt, że pomimo właściwej im dynamicznej procesualności, cyfrowości i zanurzenia w interaktywnej *eo ipso* sieci internetu, nie stwarzają one swym odbiorcom możliwości rzeczywistej interakcji. Charakteryzująca je wydarzeniowość nie odnajduje zbyt wielu ujść na zewnątrz, tam, gdzie znajdują się właśnie odbiorcy, lecz rozgrywa się raczej w ich wewnętrznym, technologicznym, cyfrowym świecie. Powody, dla których decyduję się – mimo powyższych wątpliwości – przyznać im jednak status dzieł interaktywnych, znajdują się w teoretycznych rozważaniach Derricka de Kerckhove’a

i Jean-Louisa Boissiera. Obaj bowiem, o czym pisałem już wcześniej, akceptują możliwość występowania interaktywności wewnętrznej, będącej rezultatem autonomizowania się cyfrowych systemów komputerowych. Dlatego też, przyjmując ich perspektywę – a decyzja ta pozwoli wprowadzić w pole naszych rozważań kwestie, które bez wątpienia warto podjąć w kontekście refleksji nad sztuką interaktywną – określam strategię charakterystyczną dla takich dzieł mianem strategii systemu. W jej centrum znajduje się bowiem właśnie system – z a m k n i ę t y u k ł a d t e c h n o l o g i c z n y, określający porządek funkcjonowania mechanizmów dzieła, organizujący je w wewnętrzny dialog. System nadaje dziełu charakter wydarzenia, które odnajduje jeszcze niekiedy swoje źródła w ludzkiej aktywności komunikacyjnej, często wykorzystywanej bez wiedzy działających osób, bądź też prowadzi do wydarzeń posiadających już charakter w pełni autonomiczny, rozgrywających się całkowicie w obrębie porządku technologicznego.

Przykładem pierwszego rodzaju, w którym zastosowana forma strategii systemowej pozwala dziełu korzystać z zasobów generowanych przez aktywność ludzką, jest instalacja Marka Hansena i Bena Rubina *Listening Post* (2001). Dzieło to, w wymiarze dostępnym odbiorcom znajdującym się w miejscu ekspozycji jego artefaktu, przyjmuje postać wydarzenia rozgrywającego się w przestrzeni dźwiękowej oraz na 231 ciekłokrystalicznych ekranach (il. 89). Wydarzenie to jest efektem przeszukiwania internetowych chat roomów w celu odnalezienia i następnie przedstawienia we wszystkich kanałach, wizualnych i dźwiękowych, krótkich form tekstowych, których dźwiękowa syntetyzowana ekspresja tworzy sonorystyczny aspekt instalacji. Poszukiwane formy tekstowe mają jedynie ogólnie nakreślone ramy, przez co każdy ekran zostaje wypełniony nieco innym przekazem, należącym jednak zarazem do grupy określonej wybranymi, wspólnymi parametrami. Całościowa, finalna postać dzieła uzyskuje kształt spektaklu audiowizualnego, wykonywanego w czasie rzeczywistym przez system technologiczny, który posiłkuje się w tym celu produktami technologicznie uwarunkowanej ludzkiej aktywności sieciowej.

W instalacji Hansena i Rubina obserwujemy – charakterystyczny dla omawianej teraz grupy dzieł realizowanych wokół strategii systemu – podział zaangażowanych w wydarzenie odbiorców na dwie odrębne grupy. Podziałowi temu towarzyszy równoległe rozdzielenie pomiędzy nie składników systemu interfejsu dzieła. Grupa pierwsza, ulokowana *online*, jest wykorzystywana jako nieświadome swej roli źródło danych, a więc jest tym samym związana z układem wejścia systemu (*input*).



89.
Mark Hansen i Ben
Rubin, *Listening Post*,
2001. Internetowa
instalacja interaktywna.
Fot. Otto Saxinger

Grupa druga, stanowiąca publiczność audiowizualnego wydarzenia, związana jest z układem wyjścia (*output*). Podział ten uzasadnia kontrowersje występujące wokół dzieł tego rodzaju, gdyż w sztuce interaktywnej układy wejścia i wyjścia są zwykle związane z tą samą grupą użytkowników, albo też są multiplikowane, aby grupy rozdzielone, jedyne tematycznie powiązane, miały do swej dyspozycji pełny zakres możliwości interaktywnych. Z podobnego rodzaju rozdzieleniem mamy do czynienia w wypadku instalacji Paula De Marinisa *The Messenger*, w której układ wejścia zasilany jest przez pocztę elektroniczną wpływającą na



związane z dziełem konto artysty, a widowiskowy układ wyjścia tworzy wydarzenie obserwowane przez publiczność galeryjną (il. 90). Obie te instalacje, wykorzystując ludzką aktywność sieciową, pozbawiają zarazem całkowicie odbiorców dzieła-wydarzenia dostępnymi im zwykle możliwościami interaktywnymi.

Drugą grupę dzieł tworzonych w oparciu o strategię systemu, w których obserwujemy już całkowitą autonomię porządku technologicznego, bardzo dobrze reprezentuje instalacja Steve'a Heimbeckera *Wind Array Cascade Machine* (2004). Tym razem nie odbiorcy, lecz dyspozytyw dzieła został podzielony na dwie części. Pierwsza z nich składa się z zespołu specyficznie ukształtowanych (z estetycznym nadmiarem)

90. a – b – c
Paul De Marinis,
The Messenger, 1998–
–2005. Internetowa
instalacja interaktywna.
Il. 90. a. Fot. copyright
Steven A. Heller/
Art Center College
of Design

instrumentów dokonujących pomiarów meteorologicznych (temperatura, ciśnienie powietrza, jego wilgotność, kierunek wiatru etc.), umiejscowionych na dachu budynku Fundacji Daniela Langloisa w Montrealu. Część drugą natomiast stanowi instalacja, skorelowana pod względem wizualnym z obiektami dokonującymi pomiarów, umieszczana każdorazowo w przestrzeni galeryjnej, w której dzieło jest formalnie eksponowane. Instalacja galeryjna pozostaje w interaktywnej relacji (za pośrednictwem internetu) z urządzeniami znajdującymi się na dachu fundacji. Każda zmiana parametrów meteorologicznych skutkuje przypisanymi jej transformacjami układu instalacji w galerii. Jej odbiorcy zostają, tym razem już bez żadnych wyjątków, sprowadzeni wyłącznie do roli obserwatorów spektaklu. Od tradycyjnej publiczności odróżnić ich może, i to w niewielkim stopniu, jedynie świadomość interaktywnych powiązań występujących pomiędzy obiema częściami instalacji Heimbeckera. Telematyczny, wyobrazeniowy kontakt z nieobecnymi obiektami. Niełatwo jednak przychodzi oprzeć się wrażeniu, że technologiczny, interaktywny system dzieła doskonale obywa się bez ingerencji odbiorczej. A może nawet w ogóle bez publiczności.

Za swego rodzaju metadyskursywne przygotowanie opisywanych wyżej dzieł uznać można przywoływaną już w rozdziale drugim instalację Davida Rokeby'ego *n-Cha(n)t* (il. 15). Możliwe w jej wypadku, wręcz pożądane z punktu widzenia strategii pracy, interaktywne interwencje publiczności współtworzące przebieg rozwijającego się wydarzenia, oprócz doznań pokrewnych satysfakcjom przynoszonym przez doświadczenie dzieła ugruntowanego w strategii łącza, dostarczają jej również zupełnie odmiennych wrażeń, bliskich raczej tym opisanym wyżej. Stanowiąca fundament instalacji Rokeby'ego sieć komputerów demonstruje bowiem samodzielność i samowystarczalność, uwidacznia własną swoistą doskonałość, charakteryzującą ją równowagę i harmonię. Świat cyfrowy reprezentuje tu wartości, które człowiek zwykł uznawać za swoje własne, za należące do niego w sposób niepodzielny. Tymczasem doświadczenie *n-Cha(n)t* proponuje wizję człowieka jako źródła chaosu, a zarazem jako bytu ujawniającego swoją pogłębiającą się zbędność dla świata coraz bardziej inteligentnych technologii.

Przeprowadzona wyżej analiza wybranych dzieł realizujących strategię systemu przynosi, jak sądzę, wyjaśnienie powodów, dla których uznałem za właściwe pozostawienie ich w kręgu sztuki interaktywnej, a tym samym w kręgu prowadzonych tu rozważań. Przynosząc bardzo ograniczone perspektywy dla interakcji podejmowanych przez odbiorców, strategia systemu stwarza im jednak w zamian możliwość

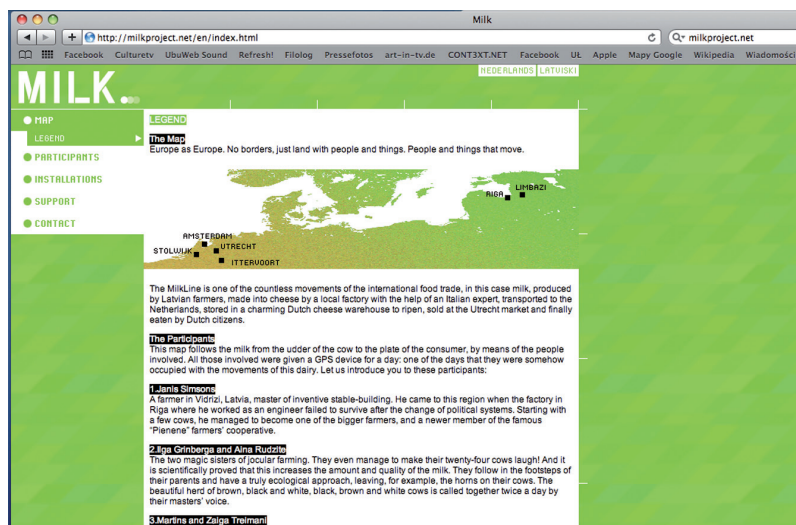
pogłębionego doświadczenia wewnętrznej interaktywności cyfrowych porządków komputerowych, doznania ogarniającego charakterystyczne dla tych porządków powiązania systemowej autonomii z ich równoległe rozwijanym potencjałem komunikacyjnym. Doświadczenie to przynosi niezwykle istotny poznawczo wgląd w kształtujące się w granicach naszej rzeczywistości nowe układy technologiczne, przeobrażające się niepostrzeżenie w nowe, cyfrowe światy. Ich znaczenie dla kształtu naszego życia okazuje się bowiem współcześnie coraz bardziej zagadkowe.

7. Strategia sieci

Strategia sieci tworzy, kształtuje i organizuje relacje łączące uczestników artystycznego wydarzenia. Nie same interakcje więc, lecz przede wszystkim ich rezultat – wytworzona s i e ć z w i ą z k ó w – znajduje się w centrum jej aktywności. Dlatego właśnie proponuję postrzegać ją w powiązaniu z koncepcją interaktywności, której Eric Zimmerman (2004) przypisał miano (niezbyt szczęśliwe, jak już pisałem wcześniej) metainteraktywności. Bardziej udanym natomiast i w konsekwencji bardziej pożytecznym (szczególnie w obecnie rozważanym kontekście) pomysłem Zimmermana jest, w moim przekonaniu, określenie tej formy interaktywności jako partycypacji kulturowej, zbliżające ją do kształtowanego przez nią środowiska społecznego. A w ten sposób również i do strategii sieci. Bowiem ta ostatnia także rozgrywa się przede wszystkim w przestrzeni publicznej. Tam właśnie podejmowane są przedsięwzięcia artystyczne, które łączone są w jedno złożone wydarzenie z akcjami o charakterze politycznym, społecznym, ekologicznym, wpisujące się niekiedy także i w projekty naukowe. Efektem tej postawy twórczej jest wspólnotowo ukierunkowana, hybrydyczna sztuka tworzona wokół strategii sieci.

Strategia ta jest obecnie najważniejszym chyba mechanizmem kształtującym charakter i kręgi zainteresowania publicznych praktyk artystycznych, spajającym we wspólnym kontekście historyczne przykłady działań z kręgu *community art* z najnowszymi projektami realizowanymi na platformie mediów lokacyjnych.

Udanym przykładem działania wpisującego wskazane wyżej aspekty polityczne i naukowe w przedsięwzięcie o sieciowym charakterze artystycznym jest zainicjowany w 1997 roku przez Marka Peljhana i rozwijany do dnia dzisiejszego projekt *Makrolab*. Jak podkreśla Rachel



91.
Esther Polak i Ieva
Auzina MILKproject,
2004–2005. Sieciowy
projekt lokacyjnyjny

Greene, mamy w jego wypadku do czynienia z siecią utworzoną przez artystów, naukowców oraz aktywistów z kręgu formacji mediów taktycznych, prowadzących badania łączące problematykę telekomunikacji i zjawisk naturalnych, skupione na właściwościach cyfrowej kultury satelitarnej (włączając w to fale radiowe, właściwości atmosferyczne, spektrum elektromagnetyczne). W przekonaniu Peljhana są to niewidoczne, lecz rzeczywiste materiały wykorzystywane przez globalne, społeczne i polityczne mechanizmy (Greene, 2004: 175–176).

Oglądana z tej perspektywy strategia sieci nie zawsze musi być związana z technologiami interaktywnymi. Już sam powoływany do istnienia społeczny układ sieciowy tworzy tu bowiem interaktywny wymiar sztuki organizowanej wokół tej strategii. Wydarzenia ją stanowiące mają zwykle, jak już wspominałem, charakter hybrydyczny, zespalają w sobie różne środki działania, w tym oczywiście także cyfrowe technologie komunikacyjne. Współcześnie, w działaniach tego rodzaju, niezwykle istotną rolę odgrywają coraz częściej media mobilne, a sztuka powstająca wokół strategii sieciowej odnajduje swoją platformę w mediach taktycznych oraz lokacyjnych, wykorzystujących globalne technologie komunikacyjne do realizacji wydarzeń ukierunkowanych lokalnie.

Jako przykład takiego przedsięwzięcia można wskazać projekt autorstwa przywoływanej już wcześniej grupy Mongrel XReport (2002). Był on odpowiedzią artystów stanowiących tę grupę na nasilające się praktyki nadzorowania przestrzeni publicznych przez systemy CCTV,

próbą budowania pogłębionej społecznej świadomości ich faktycznej wszechobecności. Projekt połączył w tym celu platformę internetową z działaniami w przestrzeniach miejskich oraz z ekspozycją galeryjną. Informacje o projekcie były rozpowszechniane za pomocą różnych kanałów, w tym także i za pomocą wlepek – alternatywnego, swoiście lokacyjnego środka komunikacji. Przy drzwiach wejściowych do Institute of Contemporary Art ulokowane były czarno-białe monitory prezentujące obrazy typowe dla kamer monitorujących. W internecie została uruchomiona strona, na którą spływały informacje zbierane przez uczestników, dotyczące rozmieszczenia w Londynie kamer CCTV monitorujących uliczny ruch samochodowy. Tam też każdy, wpisując adres miejsca, z którego wyruszał, i tego, do którego zmierzał, mógł uzyskać informację, jaką trasą pojechać, aby napotkać na swej drodze możliwie najmniejszą liczbę śledzących go czy ją kamer (Sutton, 2004).

Inne, zasługujące na przywołanie przedsięwzięcie artystyczne wykorzystujące strategię sieci, to *MILKproject* (2004–2005), zrealizowany przez Esther Polak i Ievę Auzinę przy wsparciu Centrum Kultury Nowych Mediów w Rydze. Jego przestrzeń została wyznaczona z jednej strony przez łotewskich producentów mleka, z drugiej natomiast przez holenderskich konsumentów wyprodukowanego z niego sera (il. 91). Ramę tego wydarzenia stanowi zaś transfer produktów wytwarzanych w jednym środowisku do drugiego, w którym podlega konsumpcji. Ci, którzy w procesie tym odgrywają jakąś rolę: farmerzy, pracownicy mleczarni, kierowcy, sprzedawcy, otrzymali na jeden dzień urządzenia GPS, które zarejestrowały ich przemieszczanie się, tworząc wirtualną mapę środowiska ich pracy i zarazem całego procesu. Przygotowane w tym celu oprogramowanie pozwoliło dokonać wizualizacji całego wydarzenia, stwarzając jego uczestnikom możliwość obejrzenia go – i siebie w nim – z perspektywy własnego, domowego otoczenia (powiązanie przestrzeni prywatnej i publicznej). Cały projekt natomiast, przynosząc ostatecznie wszystkim zaangażowanym osobom doświadczenie partycypacji w zbiorowym, globalnym wydarzeniu, stworzył zarazem uczestniczącym w nim bezpośrednio osobom możliwość przeobrażenia w trakcie jego przebiegu swego społecznego statusu: z jednostki w członka transnarodowej wspólnoty.

Wiele bardzo wartościowych dokonań mierzących się z wyzwaniem strategii sieci jest udziałem kanadyjskiej artystki Michelle Teran. W zrealizowanym w 2007 roku w Oslo projekcie *Friluftskino: experiments in open air surveillance cinema* Teran, nie po raz pierwszy w swej twórczości, wykorzystwała przechwytywane na żywo za pomocą skanerów materiały



92.
Michelle Teran
*Friluftskino: experiments
in open air surveillance
cinema, 2007. Miejska
projekcja found
surveillance*

wizualne rejestrowane przez kamery monitorujące przestrzenie publiczne (o innych wypadkach zastosowania tej metody przez Teran piszę w rozdziale następnym), aby natychmiast reprojektować je na ściany budynków, tworząc w ten sposób swoistą odmianę kina plenerowego (il. 92). Innego rodzaju przedsięwzięcie sieciowe artystka zrealizowała w roku 2009 w Murcii. Projekt *Buscando Al Sr. Goodbar* był wyprawą do miasta, którego wielu mieszkańców umieszczało swoje wideo na platformie You Tube. Ponieważ ich adresy można było zlokalizować za pomocą programu Mapy Google, Teran podjęła podróż, w trakcie której doprowadziła do spotkania tych osób (il. 93). Wydarzenie to uzyskało w terminologii proponowanej przez artystkę miano: *techformance*.

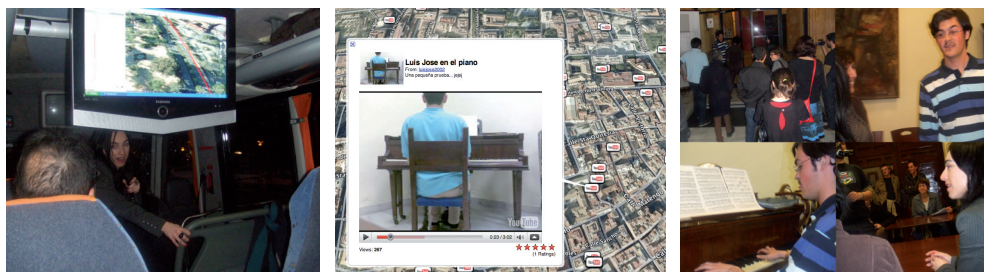
Bardzo znamiennej właściwością wydarzeń artystycznych ufundowanych w strategii sieci jest ich zupełna nieprzystawalność do ram strukturalnych i mechanizmów działania charakteryzujących artystyczne instytucje wystawiennicze. Instytucje te mogą więc wystąpić wyłącznie w roli jednego z węzłów tworzonego wydarzenia sieciowego (taką rolę odegrał na przykład londyński Institute of Contemporary Art w omawianym wcześniej projekcie *XReport* grupy Mongrel), nie mogą natomiast stać się miejscem jego rzeczywistej, pełnej ekspozycji. Dlatego właśnie, na przykład, nagrodzony w konkursie Ars Electronica w Linzu w 2005 roku opisany wyżej *MILKproject*, w przeciwieństwie do innych nagrodzonych i wyróżnionych tam dzieł, był przedstawiony jedynie w postaci dokumentacji. W wypadku dzieł tego rodzaju nie istnieje bowiem taka forma dyspozytywu, która mogłaby zostać w całości ulokowana w środowisku galerii i stać się następnie miejscem zaistnienia dzieła-wydarzenia. Dla swego rzeczywistego rozwinięcia wymagają one przestrzeni publicznych. Oznacza to również faktyczne, ostateczne dla tej strategii, zniesienie roli odbiorcy-observatora wydarzenia; uczestnictwo jest tu jedyną formą rzeczywistego, pełnego doświadczenia.

8. Strategia spektaklu

Pojawienie się w ostatnich latach licznych interaktywnych zjawisk artystycznych, które skłoniły mnie do wyodrębnienia ostatniej już w tym zestawieniu odmiany sztuki interaktywnej – strategii spektaklu, wydaje się paradoksalnym, spiralnym powrotem sztuki interaktywnej do tradycyjnej estetyki ufundowanej w zdystansowanym, kontemplatywnym doświadczeniu, estetyki zdecydowanie odrzuconej w kontekście sztuki interaktywnej i kontestowanej przez jej twórców w całym początkowym okresie jej dziejów (przez wielu z nich do dnia dzisiejszego). W centrum tej strategii znajduje się samo *w y d a r z e n i e*, które w efekcie tego wyróżnienia przybiera właśnie postać spektaklu. W kontekście strategii spektaklu powraca też zarazem, odrzucona tak jednoznacznie w ramach strategii sieci, pozycja odbiorcy – obserwatora kontemplującego spektakularne wydarzenie. Pozycja ta jednak została tu poddana znaczącej redefinicji.

Interakcja wymagana przez spektakle tego rodzaju, różnego typu czynności podejmowane przez uczestników, aby do spektaklu takiego mogło w ogóle dojść, oczekiwana od nich (choćby w minimalnym zakresie) aktywność, czyni ich w rezultacie częścią takiego wydarzenia. Właściwość ta nie charakteryzowała w żadnej mierze klasycznych obserwatorów spektakularnego wydarzenia, bowiem w tym wypadku dystans oddzielający ich od oglądanego spektaklu miał charakter zasadniczy i niesprowadzalny do parametrów przestrzennych. Ten charakteryzujący uczestnika status bycia-częścią-wydarzenia jest w odniesieniu do strategii spektaklu dość szczególny, a właściwość ta wynika z charakteru relacji występującej pomiędzy obiema stronami. Uczestnik ten ma bowiem bardzo ograniczone możliwości rzeczywistego wpływu na przebieg wydarzenia. Albo określa on wyłącznie moment początkujący i zamykający całe wydarzenie, albo jest jedynie kimś, komu się

93.
Michelle Teran *Buscando*
Al Sr. Goodbar, 2009.
Bus tour performance
(*techformance*)

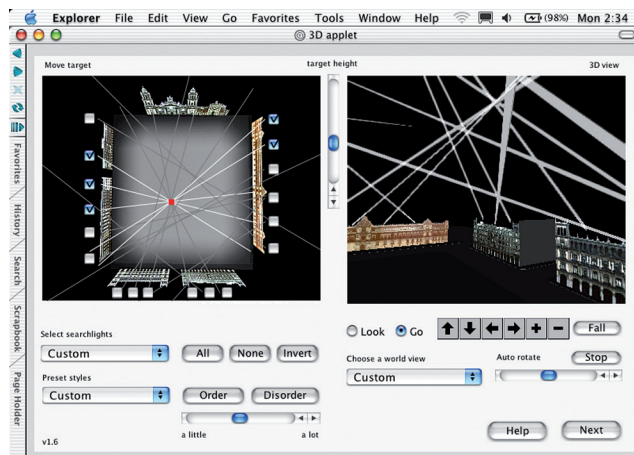




94.
 Rafael Lozano-
 Hemmer, *Vectorial
 Elevation*, 1999–2000.
 Internetowa instalacja
 interaktywna.
 Fot. Martin Vargas

ono wydarza, przy czym – i to należy podkreślić – do wydarzenia tego dochodzi w jego czy jej własnym świetle, dzielonym rzecz jasna z dyspozytywem dzieła, oraz dochodzi do niego przy minimalnym bodaj ich udziale. To ostatecznie powoduje, że pozycja zajmowana przez odbiorcę dzieła zorganizowanego wokół strategii spektaklu, łącząca w sobie

95.
 Rafael Lozano-
 Hemmer, *Vectorial
 Elevation*, 1999–2000.
 Interfejs instalacji



uczestnictwo z obserwacją, przybiera dobrze znaną naukom społecznym postać obserwacji uczestniczącej. Z tego też właśnie powodu, do kręgu dzieł powstałych z udziałem strategii spektaklu nie zaliczyłbym spektakularnej skądinąd (il. 94) instalacji Rafaela Lozano-Hemmera *Vectorial Elevation* (1999–2000). Wydarzenie organizowane w jej ramach dla przeważającej części odbiorców domagało się od nich bowiem zajęcia postawy jedynie obserwatora, bez możliwości zaznaczenia jakiegokolwiek własnego w nim udziału. Praca Lozano-Hemmera jest przykładem współczesnych, telematycznych projektów, w ramach których publiczność jest dzielona na grupy, a ich członkom przypisywane są różne możliwości zachowań (wspominałem już o tym, omawiając strategię sieci). Dzieło takie z perspektywy uczestników może odwoływać się do różnych strategii równocześnie. Przywołana tu instalacja *Vectorial Elevation*, dla małej, ale za to aktywnej grupy uczestników, którzy w internecie projektowali spektakularne wydarzenie odbywające się w rzeczywistości realnej, przyjmuje postać dzieła związanego ze strategią instrumentu (il. 95). Dla większości jej odbiorców natomiast jest raczej przejawem uruchomienia strategii sieci.

To, co różni obserwację uczestniczącą w kontekście sztuki interaktywnej od tej właściwej naukom społecznym, to fakt, że pierwsza zmierza w stronę doświadczenia estetycznego, podczas gdy druga pozostaje w ramach doświadczenia poznawczego. W obu wypadkach doświadczana sfera zachowuje znaczną autonomię, a samo doświadczenie uzyskuje swoje ostateczne kształty i przynosi określone rezultaty w zależności od postawy i zachowań uczestnika-obszawatora. Warto też w tym miejscu przywołać charakteryzowaną już przeze mnie wcześniej, proponowaną równolegle przez Mirosława Rogalę i Billa Seamana kategorię (*v*)*user*, utworzoną z połączenia pojęcia obserwatora/widza i użytkownika (*viewer/user*). Położenie większego nacisku na aspekt obserwacyjny przeobraża „(w)użytkownika” w uczestnika dzieła utworzonego wokół strategii spektaklu.

Za przykład dzieła związanego ze strategią spektaklu, w wypadku którego uczestnik spektaklu określa jego ramy czasowe, może posłużyć instalacja belgijskiego artysty Lawrence’a Malstafa *Nemo Observatorium* (2002). W pracy tej odbiorca, zajmując miejsce w fotelu umieszczonym w cylindrycznej konstrukcji (il. 96) i korzystając z umiejscowionego tam przycisku (powiązanego z pięcioma wentylatorami i styropianowymi drobinkami), może wywołać (i zakończyć) sztuczny tajfun czy też cyklon, który bezpiecznie kontempluje z samego jego centrum (il. 97). Praca ta otrzymała w tegorocznym (2009) konkursie *Ars Electronica*



96–97.
Lawrence Malstaf,
Nemo Observatorium,
2002. Instalacja
interaktywna.
Fot. Otto Saxinger

w Linzu główną nagrodę Golden Nica w kategorii sztuki interaktywnej. Fakt ten dobitnie świadczy o skali ocen, jakie uzyskują obecnie (instalacja pochodzi z 2002 roku!) dzieła reprezentujące strategię spektaklu.

Z kolei przykładem dzieła, reprezentującego odmianę, w której odbiorcy przydarza się uczestnictwo w spektaklu, jest instalacja Yoko Ishii i Hiroshiego Homury *It's fire, you can touch it* (2007). W pracy tej, powołującej aktywne *environment*, na wyciągnięte dłonie uczestników projektowane są miniaturowe świetlne znaki – przewijający się japoński poemat z gatunku tanka oraz pojedyncze chińskie litery, z których każda reprezentuje inny poemat (il. 98). Mamy tu do czynienia ze spektaklem poetyckim, w którym perspektywa interaktywności kognitywnej, uruchamiana w kontakcie z poezją, zostaje uzupełniona o doznania dotykowe, a same poematy są jakby wydobywane z otoczenia interaktywnymi gestami odbiorców-czytelników.

Palimpsesty i transfiguracje

Zaproponowanej tu typologii sztuki interaktywnej nie postrzegam, rzecz jasna, jako ostatecznej i definitywnej. Nie tylko rozwój nowych tendencji w tej dziedzinie twórczości artystycznej, ale również prześledzenie dotychczasowych jej osiągnięć z odwołaniem do innych, niż przyjęte przez mnie, kategorii, do innych kryteriów podziału, może przynieść odmienny obraz analizowanych zjawisk. Przedstawiona w tym rozdziale klasyfikacja odmian sztuki interaktywnej uzyskuje, w moim przekonaniu, metodologiczną spójność ze względu na fakt, że charakteryzując

poszczególne strategie, poruszam się w istocie w obrębie ciągle tego samego zespołu wyznaczników sztuki interaktywnej, odgrywających tu zarazem rolę kryteriów podziału. Interfejs, interakcja, wykorzystywane dane, sposób ich organizacji (w tym wypadku alternatywne możliwości – baza danych, hipertekst, cybertekst – stają się składnikami systematyki), wewnętrzny porządek technologiczny, tworzona sieć społeczna oraz samo wydarzenie, to w zasadzie składniki każdego interaktywnego dzieła-wydarzenia. Różnice pomiędzy odmianami sztuki interaktywnej, których identyfikacja stanowi podstawę wyodrębnienia poszczególnych strategii, polegają więc przede wszystkim na odmiennej za każdym razem organizacji oraz hierarchizacji tych składników. Różnice te prowadzą następnie do wielu dalszych dyferencjacji, kształtujących się ciągle jeszcze na poziomie generalnych ustaleń, a nie w odniesieniu do pojedynczych realizacji, dotyczących na przykład możliwości do podjęcia bądź zalecanych w ramach poszczególnych strategii taktyk interaktywnych, ich celów, środowisk, w których się rozwijają, relacji pomiędzy uczestnikami wydarzeń, charakterystycznych kręgów



98.
Yoko Ishii i Hiroshi
Homura, *It's fire,
you can touch it*, 2007.
Instalacja interaktywna.
Fot. Otto Saxinger

problemowych. I dopiero na fundamencie tych dalszych, ciągle stonowiących część systematyki zróżnicowań, pojawiają się pojedyncze dzieła-wydarzenia, rozwijające i interpretujące swoje wydarzeniowe ramy. Wśród tych ostatnich, co należy jeszcze koniecznie dodać, bardzo znaczącą obecnie tendencją jest krzyżowanie strategii – liczne dzieła tworzone są dziś na pograniczach wielu strategii. Jest to wynikiem hybrydycznego charakteru współczesnej sztuki interaktywnej, postępującej wirtualizacji i telematyzacji, oraz, rzecz jasna, rozwijających się indywidualnych, odpowiadających tej tendencji postaw artystycznych.

Zmiany, jakie zachodzą w środowisku sztuki interaktywnej, wyznaczanym przez zidentyfikowane i wyodrębnione strategie, posiadają w moim przekonaniu trojaki charakter.

Po pierwsze, interaktywność przestaje być eksplorowana w abstrakcyjny sposób, dla niej samej jedynie, lecz jest coraz częściej wklądana w różne konteksty problemowe: społeczne, polityczne, ekologiczne etc. Nie konstrukcje interfejsów więc, ale wydarzenia rozgrywające się w polu wyznaczanym przez interaktywne strategie zaczynają stanowić główny obszar zainteresowania twórców. Przeminał już chyba okres fascynacji samą nowością fenomenu cyfrowej interaktywności.

Po drugie, przeobrażenia zachodzące na tym obszarze zbliżają sztukę interaktywną do instytucjonalnego systemu galeryjno-muzealnego. Przynosi to określone konsekwencje dotyczące charakteru dzieła, konstrukcji dyspozytywu, środowiska, w którym się lokuje i relacji z tradycją artystyczną.

Po trzecie, coraz większa ilość prac interaktywnych jest lokowana w przestrzeni publicznej, przeobrażając ją zarazem i łącząc na wiele sposobów ze środowiskami wirtualnymi. Transformacje te powiązane są w istotny sposób z procesami opisanymi w punkcie pierwszym. Wiele prac realizowanych w środowisku publicznym przybiera postać sztuki lokacyjnej. Sięgają one po strategie sieciowe, a odsuwając zarazem interaktywne technologie cyfrowe na drugi (co oczywiście niekoniecznie musi oznaczać – nieistotny) plan, podporządkowują je podejmowanym zadaniom społecznym, bądź też analizują konsekwencje ich obecności dla życia jednostek i wspólnot ludzkich.

Instytucje

Obecność nowych mediów w instytucjach muzealnych nie wywołuje już dziś ani sprzeciwu, ani nawet zdziwienia. Zwłaszcza że pozostają one na usługach tradycyjnych zadań muzealnych, pomagają w administrowaniu zasobami muzealnymi, służą pomocą w pracy edukacyjnej czy też wspomagają publiczność odwiedzającą muzealne galerie. Chętnie też są widziane jako platforma realizacji nowego dla muzeum zadania: otwarcia jego zasobów dla wizyt wirtualnych – przez internet. Zupełnie inaczej jednak układa się dialog nowych mediów z instytucją muzeum wówczas, gdy w grę wchodzi wprowadzenie doń sztuki nowych mediów: multimedialnej, cyfrowej, interaktywnej. Dialog ten jak dotąd na ogół istnieje w bardzo ograniczonym stopniu – muzea zwykle szczelnie zamykają się przed tą formą twórczości. Pojedyncze zaobserwowane przypadki innej postawy nie mogą zmienić ogólnej oceny sytuacji i zwykle dotyczą jedynie wybranych fragmentów obszaru sztuki nowych mediów, tych, które potrafią wkomponować się w tradycyjny pejzaż artystyczny. Do wątku tego powrócę w dalszej części tych rozważań. Teraz jedynie stwierdzę, że form najbardziej znamienych dla sztuki nowych mediów, najbardziej innowacyjnych dzieł interaktywnych w muzeach jeszcze raczej nie spotykamy.

O obecności sztuki nowych mediów w przestrzeniach muzealnych trzeba jednak dyskutować. Stała się już ona bowiem trwałą częścią świata sztuki i wcześniej czy później nieuchronnie trafi także do muzeum. Analiza problemów wynikających z obecności najbardziej radykalnych (konceptyjnie i strukturalnie) form sztuki nowych mediów w kontekstach muzealno-galeryjnych powinna być podejmowana nie tylko ze względu na potrzeby badawcze – aby móc zrozumieć transformacje dotykające współczesną kulturę – ale także, by pomóc muzeum przygotować się do nowych wyzwań. Próbując tu określić charakter niektórych z napotykanym na tym polu problemów i wskazać możliwe sposoby reagowania na nie, chcę zaproponować ramy takiej właśnie dyskusji.

Refleksja dotycząca miejsca sztuki nowych mediów w kontekście instytucji muzealnych, dyskusja o potrzebie wprowadzenia tej sztuki do muzeum powinna zostać poprzedzona rozważeniem dwóch bardziej podstawowych kwestii.

Po pierwsze, czy w ogóle istnieje możliwość ulokowania w tradycyjnym układzie instytucjonalnym (muzea, galerie, rynek sztuki etc.) zjawisk artystycznych, które tak zdecydowanie wykraczają poza granice dotychczasowych instytucjonalnych standardów pojmowania twórczości artystycznej, które w tak znaczącym stopniu problematyzują czy wręcz roszadniają dotychczasowe pojęcie dzieła sztuki oraz komunikacji artystycznej? W wypadku odpowiedzi twierdzącej nieuchronnie musi się także wyłonić dodatkowe pytanie o zakres niezbędnych zmian w instytucji muzealnej. Zmiany w takiej sytuacji są bowiem konieczne.

Wątpliwość druga, w nie mniejszym stopniu zasługująca na rozważenie, wyraża się w pytaniu o zasadność, o celowość takiego postępowania. Czy sztuka nowych mediów powinna trafić do muzeum? Czy nie sprzeniewierzy się w ten sposób swym podstawowym właściwościom i czy w rezultacie nie zagubi projektu, który tylko ona może zrealizować? Dopiero przy równoległym rozważeniu obu tych zagadnień możemy podjąć próbę rozwinięcia tytułowej problematyki w dobrze ugruntowany sposób.

Odpowiedź na pytanie pierwsze warto rozpocząć od przyjrzenia się najnowszej historii sztuki z perspektywy podejmowanych problemów, starając się prześledzić procesy, które doprowadziły ją do dzisiejszego stanu.

Sztuka ostatnich stu kilkudziesięciu lat może być postrzegana z dzisiejszej perspektywy jako proces nigdy nieustających transformacji, ogarniających zarówno jej wymiar zjawiskowy, jak i pojęciowy. Spośród wielu przejawów owych transformacji chciałbym tu zwrócić uwagę na

dwa jedynie, ale za to niezwykle ważne dla dzisiejszego oblicza sztuki procesy, ważne zarówno dla form, jakie współcześnie ona przyjmuje, jak i dla jej instytucjonalnej oprawy.

Po pierwsze, sztuka przeobrażała się pod wpływem rozwoju technologii komunikacyjno-informacyjnych. Kolejno pojawiające się media poddawały w wątpliwość utrwalone do tego czasu standardy artystyczne, systemy wartości, techniki pracy twórczej czy też najbardziej fundamentalne dla sfery artystycznej kategorie, z samym pojęciem sztuki oraz dzieła sztuki na czele. Najpierw fotografia przekształciła paradygmat reprezentacji wizualnej, stawiając dotychczas ukształtowane dziedziny sztuk wizualnych wobec nieznanymi im dotąd wyzwań. Następnie kino uzupełniło domenę obrazów technicznych o wymiar ruchu, intensyfikując zarazem uruchomiony już za sprawą fotografii proces postępującej mechanicyzacji technik twórczych, samego dzieła sztuki oraz wyobraźni artystycznej (Kluszczyński, 2000). Wideo ze swej strony pogłębiło efekty kinowej dynamiki, uzupełniając ją ponadto o nowy wymiar ontologii obrazu, oraz przekształciło dogłębnie parametry czasowe i przestrzenne zarówno samego dzieła, jak i całego procesu komunikacji artystycznej, umacniając przy tej okazji pozycję sztuki instalacji. Wreszcie komputer i technologie cyfrowe ostatecznie przeobraziły świat sztuki, pogłębiając i intensyfikując wszystkie wskazane dotąd procesy i właściwości sfery artystycznej oraz poszerzając je z jednej strony o praktykę i teorię interaktywności, a z drugiej – o perspektywę sieciową, realizowaną najpełniej w cyberprzestrzeni internetu. To w bardzo dużym stopniu właśnie za sprawą tych wszystkich procesów dokonała się najpoważniejsza jak dotąd chyba transformacja systemu sztuki wizualnej: przesunięcie punktu ciężkości od przedmiotowo pojmowanego dzieła sztuki do procesu – wydarzenia artystycznego.

Po drugie, sztuka przeobrażała się w wyniku problematyzacji, transgresji i – ostatecznie – zakwestionowania swych własnych granic. Początkowo, w dziewiętnastowiecznej twórczości artystycznej, proces ten dotyczył wewnętrznej sfery sztuki i dokonywał się w zasadzie wyłącznie na płaszczyźnie doświadczenia estetycznego, na przykład za sprawą stymulowanej przez dzieła i teorie artystyczne synestezji wrażeń. Następnie, już w wieku XX (choć oczywiście można znaleźć wcześniejsze przykłady), przekroczone zostały i zakwestionowane granice pomiędzy poszczególnymi rodzajami artystycznymi, także na poziomie materiałowo-konstrukcyjnym. Ukształtowały się liczne hybrydyczne formy sztuki: kolaż, asamblaż, *environment*, instalacja, *performance*, *happening*. Wkrótce dołączyły do nich zjawiska chyba jeszcze bardziej złożone:

sztuka intermedialna, multimedialna, hipermedialna. Jako efekt końcowy tych procesów jawi się z jednej strony spektakl multimedialny – forma artystyczna jednocząca potencjalnie (a często i faktycznie) w ramach swej procesualnej struktury wszystkie znane rodzaje artystyczne, natomiast z drugiej strony odnajdujemy interaktywną sztukę transmedialną, przenoszącą całą tę złożoność w inny wymiar doświadczenia.

Proces przekraczania i unicestwiania granic sztuki nie ograniczył oczywiście swego zasięgu do przestrzeni wewnątrzartystycznej. Problematyzacji uległy również granice pomiędzy sztuką a środowiskiem pozaartystycznym. Sztuka sukcesywnie przenosiła się w przestrzeń publiczną, wprowadzała doń formy i zjawiska dotąd tam niespotykane. Zarazem sama też anektowała formy dotąd sobie obce, integrowała się z nimi. Przestrzeń życia codziennego stawała się materią formowaną przez sztukę. Rzeczywistość ulegała estetyzacji, a sztuka ontologizacji. Proces ten, mający swoje zasadnicze źródło w praktykach artystycznych awangardy pierwszych lat XX wieku, rozwija się nieprzerwanie do dnia dzisiejszego, wzbudzając sprzeczne odczucia i inicjując w związku z tym liczne debaty wśród teoretyków sztuki i estetyków (zob. Wojciechowski, Zeidler-Janiszewska, 1998; Golka, Zamiara, 1999; Matzner, 2004).

Przekraczanie granic sztuki oznaczało zarazem – co chciałbym mocno podkreślić – inicjowanie rozmaitego charakteru relacji pomiędzy domeną działalności artystycznej (do niedawna jeszcze traktowaną jako zamknięta enklawa), a sferami innych praktyk społecznych. Pośród tych procesów szczególnie doniosłą rolę, zwłaszcza w ostatnim okresie, zaczęły odgrywać relacje pomiędzy sztuką a nauką. To bardzo ważne związki, także dla obecnych rozważań. Na tej płaszczyźnie bowiem dokonuje się integracja obu wskazanych wyżej procesów przeobrażających współczesne oblicze sztuki. Związki pomiędzy sztuką, technologią a nauką – podstawa kształtującej się cyberkultury – wzbudzają dziś szczególne zainteresowanie, przejawiając się zarówno w licznych i zróżnicowanych praktykach artystycznych, jak i w refleksji nad sztuką (zob. Sommerer, 1998; Wilson, 2002).

Nowe media w przestrzeniach muzeum

Jakie znaczenie posiadają przedstawione procesy dla współczesnego statusu instytucji muzealnych i możliwości lokowania tam sztuki nowych mediów? Sądzę, że zasadnicze i ogromne!

Przede wszystkim pokazują, w jak istotny sposób zmienia się zawartość i struktura obszaru sztuki. I to zmienia się rzeczywiście, w sposób trwały, a nie jedynie tymczasowo. Należy zgodzić się z Christiane Paul (2003), kiedy stwierdza, że sztuka cyfrowa zajęła już na stałe miejsce na mapie współczesnych dokonań artystycznych, stając się tym samym istotnym i permanentnie obecnym fragmentem sztuki. Dlatego właśnie obserwujemy dziś, jak pierwsze, najbardziej świadome tej sytuacji muzea zaczynają rozbudowywać swoje kolekcje, włączając doń także dzieła sztuki cyfrowej. Obserwujemy też coraz częściej organizowane wystawy sztuki cyfrowej. Proces ten posiada jednak, o czym pisałem już szczegółowo w pierwszym rozdziale tej książki, dwa różne wymiary. Z jednej strony bowiem, technologie cyfrowe stają się narzędziami wykorzystywanymi w twórczości realizowanej na tradycyjnych obszarach sztuki. Z drugiej strony natomiast, technologie cyfrowe powołują do istnienia nowe media sztuki: animację komputerową, instalacje interaktywne, net art, rzeczywistość wirtualną. I o ile sztuka związana z pierwszą z dwóch wspomnianych form obecności w sztuce technologii cyfrowych (narzędzia twórcze) bez większych już trudności może obecnie odnaleźć miejsce w muzealnych kolekcjach i wystawach (tylko ewentualny skrajny konserwatyzm muzealny może temu przeszkadzać), to sztuka mediów cyfrowych nie ma przed sobą tak łatwej drogi (Kluszczyński, 1999; Rush, 1999; Paul, 2003).

Największe trudności na drodze do wkomponowania się w strukturę muzealną wydaje się mieć do przewyciężenia net art – sztuka internetu. Niekompatybilność obu stron osiąga w tym wypadku największy wymiar. Nie chodzi tu bowiem jedynie o niematerialność dzieła internetowego ani też o jego ścisłe uzależnienie od technologii i jej infrastruktury. Wirtualne dzieło internetowe bytuje poza przestrzenią muzealną – w równie wirtualnym środowisku, w którym spotyka się z innymi, licznie tam obecnymi formami działań ludzkich (oraz działań podejmowanych przez złożone systemy informatyczne) i ich wytworami, i ze współobecności tej wydobywa wiele istotnych dla siebie

konsekwencji. Bardzo wiele prac net artu zarówno swoją konstrukcją, jak i możliwości oddziaływania oraz tworzenia znaczeń zawdzięcza właśnie tej internetowej współobecności z innymi formami praktyk społecznych i przejawów indywidualnych ekspresji. Ponadto, internet, spośród wszystkich cyfrowych multimediów interaktywnych, w największym stopniu otwiera swoje dzieła artystyczne na partycypacyjne zachowania publiczności. Dzieło net artu, w zależności od jego każdorazowej koncepcji, staje się bardziej miejscem (wirtualnym) wydarzeń, niż obiektem artystycznym.

Szczególnie kłopotliwa wydaje się konstrukcja dotychczasowego, typowego dyspozytywu sztuki internetu (graficzny interfejs użytkownika) oraz charakterystyka właściwego dla tej sztuki sposobu jej doświadczania powodująca, że w przestrzeni galeryjnej, zamiast materialnych, zmysłowo percypowalnych obiektów artystycznych, pojawiają się terminale komputerowe, których obecność tam staje się źródłem licznych problemów i kłopotów. Nie mogą one bowiem zastąpić dzieł sztuki w ich roli obiektu doświadczenia estetycznego (artystycznego), uzmysławiając zarazem szczególnie dotkliwie faktyczną nieobecność sztuki w przestrzeni muzealnej, jej pozostawianie w globalnej cyberprzestrzeni internetu. Zważywszy na wyjątkowy charakter i warunki internetowych procesów twórczych, na właściwości procesów udostępniania (rozpowszechniania) oraz na specyfikę form doświadczania sztuki internetu, zachowuje ona całkowicie odrębny charakter nawet wobec innych rodzajów sztuki mediów czy sztuki cyfrowej (wideo, animacja komputerowa). Ta swoista jej autonomia wyznaczała dotąd pełne dystansu relacje między net artem a instytucją sztuki, włączając w to także – i to w pierwszej kolejności – system galeryjno-muzealny.

Internet (artyści i sztuka internetu) oraz muzeum/galeria powoli zaczynają jednak postrzegać siebie wzajemnie jako coraz bardziej pożądaných partnerów. Świadectwem tego jest narastający rozwój takich form net artu, które w oczywisty sposób wymagają wystawienniczych instytucji artystycznych dla swego powstania i sposobów odbiorczego doświadczania. Najbardziej uderzającym przykładem tego typu form sztuki internetu są instalacje interaktywne, które łączą w swoim funkcjonowaniu wirtualną przestrzeń internetu z fizyczną przestrzenią galeryjną. Dzieła takie są dostępne doświadczeniu, choć z każdej perspektywy w inny sposób, zarówno dla internautów – poprzez witrynę internetową – jak i dla odwiedzających galerię czy muzeum.



Przykładem takich prac mogą być internetowe instalacje Lynn Hershman *Tillie, the telerobotic Doll* oraz *CyberRoberta* (1995–1998), tworzące wspólnie cykl *The Dollie Clones*, w ramach których ulokowana w przestrzeni galeryjnej lalka zaopatrzona w oko-kamerę, sterowana zdalnie przez internet, stwarza internautom możliwość oglądania tej części wystawy, która jest ulokowana w fizycznej przestrzeni, oglądania (podglądania) wnętrza galerii, wydarzeń tam się rozgrywających (il. 99). Widzom odwiedzającym galerię dostarcza z kolei doświadczenie bycia obiektem obserwacji i kontroli. Stwarzając odbiorcom, z jednej strony, możliwość niezwyklej, bo z perspektywy samego dzieła, percepcji wystawy, a z drugiej, okazję wystąpienia w roli oglądanego dzieła sztuki, instalacje te podejmują charakterystyczną dla Hershman problematykę voyeryzmu, zagadnienia władzy i konstrukcji tożsamości. Innym przykładem pracy internetowej wprowadzającej jako aktywny czynnik przestrzeń galerii jest przywoływana w poprzednim rozdziale instalacja Kena Goldberga *Telematic Garden* (il. 69). Ulokowany w przestrzeni muzealnej robot, sterowany zdalnie przez internet, służy do pielęgnacji roślin znajdujących się w tej samej muzealnej galerii. Praca ta powołuje do istnienia ogród, który

99.
Lynn Hershman,
CyberRoberta, 1995–
1998. Internetowa
instalacja
interaktywna

jest zarazem środowiskiem społecznych interakcji prowadzących ku możliwości ukształtowania się wirtualnej wspólnoty – cel bardzo charakterystyczny dla internetowych dzieł sztuki. Jeszcze innym przykładem relacji między fizyczną przestrzenią instytucji muzealnej i wirtualną przestrzenią internetu jest *performance* Stelarcza *Ping Body* (il. 25), w ramach którego ciało performerera było pobudzane i zdalnie aktywowane przez internet. Wszystkie te przykłady, których listę można by jeszcze długo rozbudowywać, dowodzą z jednej strony gotowości wielu artystów net artu do współpracy z tradycyjnymi instytucjami sztuki, a z drugiej – wskazują na kształtowanie się tendencji świata sztuki zmierzającej do wchłonięcia internetowych praktyk artystycznych w sposób, który kompromisowo łączy atrybuty, funkcje i cele obu stron, nie naruszając zarazem w znaczący sposób instytucjonalnego *status quo*.

Rozwijająca się koegzystencja między sztuką internetu a sferą galeryjno-muzealną rodzi wiele pytań, na które trzeba odpowiadać, aby móc rozumieć (co niekiedy także oznacza – kształtować) możliwości, charakter oraz konsekwencje ich dialogu – dla nich samych, jak i dla całej kultury artystycznej. Pytania ogólne: Czy rolą muzeum jest organizowanie form doświadczania sztuki internetu? Czy aby móc to czynić, muzeum powinno organizować w internecie wirtualne instytucje analogiczne do tych istniejących w świecie realnym? Jakie konsekwencje dla sztuki internetu może przynieść jej potencjalne wchłonięcie przez system galeryjno-muzealny? Czy podobne do tych, które dotknęły wcześniej *mail-art* i *graffiti*? I pytania bardziej szczegółowe: Jaką postać powinny przybierać wystawy sztuki internetu, aby nienaruszone pozostały charakterystyczne atrybuty tej sztuki przy równoczesnym respektowaniu potrzeb systemu muzealnego? Jakie nowe wyzwania formułuje sztuka internetu dla kuratorów wystaw? Jak wywołać zainteresowanie net artem u muzealnych odbiorców sztuki tradycyjnej? Czy net art może być kompatybilny z systemem rynku sztuki? Liczba i zakres pytań, których przykłady przywołałem powyżej, są oczywiście znacznie bardziej obszerne. Kilka innych pojawi się jeszcze w dalszej części tych rozważań.

Wspominałem wcześniej, że współczesna sztuka coraz częściej posiada charakter wydarzenia artystycznego, a nie przedmiotu. Twierdzenie to w całej rozciągłości odnosi się w pierwszej kolejności do sztuki mediów cyfrowych, a tam, przede wszystkim, do sztuki interaktywnej. Już sama ta jej właściwość – dzielona z wieloma

niecyfrowymi formami artystycznymi – stwarza poważną trudność dla muzeum.

Czasowy wymiar dzieła-wydarzenia może posiadać dwa wymiary. Oba jednak w tym samym stopniu (choć w zupełnie różny sposób) stanowią wyzwanie dla instytucji muzealnej.

Przypadek pierwszy to dzieło cyfrowe o strukturze linearnej, jak na przykład animacja komputerowa. Jej czasowa rozpiętość stanowi wyzwanie dla tradycyjnych relacji między odbiorcą sztuki a instytucją muzealną. Odwiedzający muzeum nie może tu wystąpić w roli przechodnia, jakże typowej dla wizyt muzealnych. Zadaniem muzeum jest sprawić, aby widz odkrył i zaakceptował fakt, że to nie on czy ona określa wymiary czasu poświęcanego cyfrowym dziełom sztuki (to znaczy czasu niezbędnego dla ich doświadczenia), ale że czynią to same dzieła. I że nierespektowanie tego pozbawia go czy ją możliwości rzeczywistego doświadczenia dzieła. Powstałe jednak pytanie, jak to czynić. Tradycyjne metody edukacyjne, należące do repertuaru działań współczesnego muzeum, nie obiecują olśniewających rezultatów. Raczej należałoby poszukiwać rozwiązań z wykorzystaniem innych niż stosowane dotychczas sposobów strukturyzowania wystaw, innej ich architektury i – przede wszystkim – związanej z poprzednim, zmiany samej formuły wystawy: z prezentacji na formy uruchamiające aktywne uczestnictwo widzów (podobnie jak to się dzieje w przypadku obecnie organizowanych w muzeach warsztatów). I jeśli w stosunku do tej grupy czasowych dzieł cyfrowych można jeszcze poszukiwać innych niż partycypacyjne form organizacji relacji widza z prezentowanymi na wystawie pracami, to w wypadku drugim forma partycypacyjna (niekoniecznie wzorowana na warsztatowej) pozostaje jedynym możliwym rozwiązaniem.

Ten drugi wypadek to sztuka interaktywna. Tutaj relacje czasowe między widzami a dziełem są określane przez ich wzajemne relacje – czyli przez proces interakcji. To właśnie interakcja – wydarzenie zastępujące czy przedłużające bądź rozwijające przedmiotowy artefakt – stanowi bowiem w istocie doświadczane dzieło. W tym wypadku postawa odbiorcy nie sprowadza się do reakcji na czasową formę dzieła. Ale nie jest też ona w całości uzależniona od jego czy jej decyzji. Jest efektem wzajemnej współpracy obu stron – odbiorcy i dyspozytywu dzieła – rzecz jeszcze trudniejsza do osiągnięcia. Tym bardziej że dzieła takie przybierają bardzo wiele różniących się między sobą form, co pociąga za sobą różnicowanie się także

i form interakcji z nimi. We wszystkich jednak partycypacja publiczności ma zasadnicze znaczenie. I wszystkie one wymagają znaczącego zaangażowania instytucji muzealnych, których zadaniem jest stworzyć skuteczne konteksty dla interaktywnych kontaktów z dziełami sztuki.

Chciałbym tu też przypomnieć, że owa interakcja ma zwykle postać współdziałania z maszyną, komputerem, złożonym systemem cybernetycznym posiadającym zdolność rozpoznawania i reagowania na zachowania ludzkie. Pociąga to za sobą, poza oczywistymi konsekwencjami dla artystycznej charakterystyki sztuki interaktywnej i form, jej doświadczanie, konieczność poszerzenia standardów kompetencji personelu muzealnego, konieczność wyposażenia muzeum w aparaturę podtrzymującą funkcjonowanie dzieł oraz potrzebę zaopiekowania się nią nie mniej troskliwie (choć inaczej i w innych celach) niż zasobami artystycznymi.

Czasowy charakter dzieła cyfrowego, jeśli przybierze ono kształt struktury efemerycznej, formułuje problem nie tylko dla organizacji formy kontaktu odbiorcy z dziełem. Stwarza on także wyzwanie dla możliwości kolekcjonowania takich dzieł. A budowanie i opiekę nad kolekcją aż nazbyt często muzea postrzegają jako swoje podstawowe zadanie. Co bowiem należy (można) w tym wypadku przechowywać? Odpowiedzi mogą tu być różne w różnych wypadkach, ale niekiedy ważniejsze niż cokolwiek innego wydaje się zadanie przechowania opisu wydarzającego się dzieła, zwłaszcza opisu relacji pomiędzy nim a odbiorcami. Ponowne wystawienie takiego dzieła polegałoby bowiem w pierwszym rzędzie na zrekonstruowaniu niezbędnych dla owych relacji ram.

Czasowy charakter cyfrowego dzieła-wydarzenia stwarza wyzwania dla muzeum. Ale to nie jedyne kłopoty ze sztuką nowych mediów. Dochodzą do nich problemy związane z drugą ważną cechą sztuki cyfrowej – jej statusem ontycznym, czyli jej wirtualnym bądź software’owym charakterem. W tym przypadku, w pierwszej kolejności, także pojawia się pytanie – co kolekcjonować? Wówczas jednak udziela się innej odpowiedzi. To bowiem kod źródłowy pracy, a nie relacje między dziełem a jego odbiorcami może stanowić kolekcjonowany „obiekt”.

W obu wypadkach muzeum przestaje być w rezultacie magazynem wytworów artystycznych przechowywanych z myślą o przyszłości. Staje się ono raczej przestrzenią różnorodnych procesów, przestrzenią warsztatów i eksperymentów.

Sądzę, że interaktywność jest kategorią stwarzającą najpoważniejsze wyzwania dla muzeum sztuki. Jest także źródłem podstawowych impulsów dla jego przeobrażeń. Dotyka ona wszystkich wymiarów tradycyjnych zadań muzealnych: budowania koncepcji kolekcji, a następnie jej realizacji, strukturywania wystaw, opieki nad kolekcją (Depocas, 2002). W szczególnym stopniu związana jest ona jednak z rozwojem internetu, z kształtowaniem się cyberprzestrzeni jako miejsca obecności sztuki, wreszcie z rozwojem kultury interfejsu jako środowiska pracy muzealnej. Steve Dietz w wielu referatach wygłoszonych na konferencjach poświęconych roli i miejscu muzeum w kulturze interfejsu zwracał uwagę na liczne i zróżnicowane zadania muzeum, powstające w związku z internetem: od wirtualnego oprowadzenia po kolekcji i rozszerzania wystaw, poprzez różne formy organizowania doświadczeń sztuki w cyberprzestrzeni, aż po koncepcje wirtualnego muzeum (Dietz, 2005).

Konsekwencje rozwoju sztuki cyfrowej i kultury partycypacyjnej sięgają jednak znacznie dalej poza transformację wskazanych dotąd zadań muzeum sztuki. Jest ono bowiem także – a może nawet przede wszystkim – instytucjonalną reprezentacją szerokiej i zarazem aktualnej wiedzy na temat twórczości artystycznej. Wspomniane związki współczesnej sztuki z nauką i z technologiami medialnymi sprawiają, że terytorium, które muzeum musi dziś reprezentować, jest bardzo rozległe i wewnętrznie złożone. Wśród obszarów tematycznych nań się składających wyodrębniamy takie między innymi zagadnienia, jak sztuczne życie, sztuczna inteligencja, teleobecność, telerobotyka, ciało i tożsamość, bazy i wizualizacje danych, nowe interaktywne narracje, gry, *hacktivism*. Muzeum, które pragnie spełniać swoje zadanie, reprezentując w swym programie kształtujący się nowy, transdyscyplinarny, hybrydyczny paradygmat sztuki, musi nieuchronnie skierować swoją uwagę ku sztuce cyfrowej, interaktywnej sztuce nowych mediów, gdyż tam właśnie przede wszystkim znajduje się obszar, na którym problemy owe są podejmowane.

Nie muszę chyba dodawać, że w pierwszej kolejności jest to zadanie muzeum sztuki współczesnej.

Znalazłem kiedyś w internecie porównanie roli muzeum (sztuki współczesnej) do zadań antropologa współczesności. Perspektywę tego ostatniego można sprowadzić do ogólnej formuły badania, w jaki sposób ludzie „tworzą” kulturę (w jakie interakcje ze sobą wchodzi, jakie budują dyskursy, jak działają, co produkują). Inaczej mówiąc, antropolog przygląda się temu, jak ludzie tworzą

znaczenia. Muzeum w roli antropologa powinno więc obserwować, jakie nowe praktyki artystyczne, nowe dyscypliny, rodzaje i dyskursy artystyczne kształtują się w przestrzeni związków ogarniających między innymi muzeum i nowe media.

Jest wiele pytań, na które należy poszukiwać odpowiedzi, pytań, które określają współczesne zadania instytucji muzealnych. Przewijały się one już wcześniej, choć nie zawsze były wprost wypowiedziane. Zbierzmy teraz najważniejsze z nich.

Jakie powinny być zadania muzeum wobec nowych mediów obok prezentacji dzieł i ich waloryzacji w kontekście dziedzictwa kulturowego i artystycznego? Jakie mogą być alternatywne rozwiązania wobec tradycyjnej kolekcji? Jaki wpływ mogą wywierać właściwości nowych mediów (hipertekstualność, sieciowość, wirtualność, generatywność, interaktywność, reprodukcyjność etc.) na kształt ewentualnej kolekcji i strukturę aktywności muzealnych? Jak postępować z niematerialnym charakterem dzieł sztuki cyfrowej? W jakim kierunku powinny zmierzać procesy rekonstrukcji strukturalnej i funkcjonalnej współczesnego muzeum, a szczególnie – muzeum sztuki współczesnej?

Próbując konstruować odpowiedzi na te pytania, warto korzystać z doświadczeń instytucji muzealnych, które w taki czy inny sposób próbowały już mierzyć się z podobnymi problemami. Z jednej strony są to muzea nauki, techniki, zwłaszcza takie, które, jak założone w 1969 roku w San Francisco Exploratorium – muzeum sztuki, nauki i percepcji ludzkiej – łączyły już w swej działalności wszystkie wskazywane obszary praktyk społecznych (Väänänen, 2000). Z drugiej natomiast strony z uwagą należy przyglądać się tym instytucjom muzealnym, które powstały właśnie w odpowiedzi na rozwój nowych technologii medialnych i sztuki nowych mediów: Ars Electronica Center w Linzu, Zentrum für Kunst und Medientechnologie w Karlsruhe oraz InterCommunication Center w Tokio. One to bowiem mierzą się bezpośrednio z wyzwaniami, jakie dla sztuki i muzeów stwarzają nowe technologie medialne powiązane ze współczesnym rozwojem nauki.

Postawmy na koniec tej części rozważań zapowiedziane pytanie: czy należy rozwijać muzealny kontekst dla sztuki nowych mediów, czy należy wspomagać dążenia do osadzenia sztuki cyfrowej, multi-medialnej, interaktywnej w instytucjonalnych ramach muzealnych?

Przypatrując się historii dotychczasowych form kontaktu obu stron i przeglądając zespół problemów wyłaniających się z ich

interakcji, możemy stwierdzić, że współdziałanie sztuki nowych mediów i systemu muzealnego jest w zasadzie możliwe. Oczywiście pod warunkiem transformacji muzeum i – prawdopodobnie – częściowej adaptacji do jego wymagań samej sztuki. Czy jednak jest to także pożądane? Na pytanie to nie ma w zasadzie odpowiedzi innych, niż osadzone w przekonaniach światopoglądowych. Z perspektywy systemu sztuki, procesy osadzające sztukę nowych mediów w muzealnych ramach są więcej niż pożądane. Ich wartość jest wówczas upatrywana w podtrzymywaniu ciągłości sztuki, ciągłości kultury, narażanej na szwank przez różne przełomy, transformacje, rewolucje. Z perspektywy kultury alternatywnej, bardziej wartościowe wydaje się pozostawianie artystycznych praktyk nowych mediów poza instytucjonalnym systemem sztuki i poszukiwanie odmiennych podstaw dla ich rozwoju i funkcjonowania. Nie pragnienie podtrzymywania ciągłości, lecz projekty emancypacyjne odgrywają bowiem wówczas podstawową rolę motywacyjną.

Nie mogę jednak nie zauważyć na koniec, że faktyczne losy i konsekwencje interakcji pomiędzy systemem muzealnym a sztuką nowych mediów pozostają poza wpływem światopoglądowo motywowanych projektów. Można założyć z ogromną pewnością, że przyszłość muzeum jest związana w większym lub mniejszym stopniu z rozwojem nowych technologii medialnych, że ich współpraca będzie się rozwijać na wielu różnych płaszczyznach. Wcześniej lub później nowe technologie cyfrowe zadomowią się w muzeach nie tylko jako instrumenty pomagające im w pracy, ale także w postaci sztuki nowych mediów. I pozostanie nam wówczas jedynie z ciekawością przyglądać się, jakie formy będą przybierać ich wzajemne oddziaływanie.

Sztuka (nowych) mediów w przestrzeniach publicznych

W tej części rozdziału chcę przyjrzeć się drugiemu z kolei, obok muzealnego, środowisku, w którym rozwija się twórczość artystyczna. Dla sztuki alternatywnej, której twórcy odrzucili cele i metody pracy charakterystyczne dla systemu *art establishment*, przestrzeń publiczną, z jej możliwościami i zarazem wymaganiami, stała się swoistą parainstytucją. W niej lokują się współcześnie także bardzo liczne projekty

artystyczne sięgające po interaktywne technologie cyfrowe, szczególnie te, które nie ograniczają kręgu swych odniesień do kwestii tradycyjnie artystycznych. Rozpatrując zagadnienie sztuki publicznej, zamierzam przede wszystkim rozważyć problem transformacji, które zostały wywołane w świecie praktyk artystycznych podejmowanych w przestrzeniach publicznych przez wprowadzenie doń technologii medialnych. Podejmując tę problematykę, pytam więc poniekąd o współczesny stan sztuki publicznej. Po przedyskutowaniu, w pierwszej części tych rozważań, podstawowych zagadnień definicyjnych, skupię następnie uwagę na problematyce przeobrażeń, jakie dotknęły te rodzaje i formy działań artystycznych, które już wcześniej (przed wprowadzeniem mediów) pojawiły się i utrwaliły w przestrzeni publicznej. Będę omawiał zarówno przykłady transformacji zjawisk, które zostały ukształtowane we wczesnej, przedmodernistycznej fazie rozwoju sztuki w środowisku publicznym, pokazując przykłady ingerencji medialnej w strukturę budowy architektonicznych i pomników, jak również poddam analizie zmiany zachodzące w pracach happeningowych, performatywnych, *graffiti* oraz innych formach *street art*, charakterystycznych dla awangardowych i neoawangardowych przejawów sztuki publicznej. Zwrócić przy tym również uwagę na nowe problemy, które są podejmowane w tych pracach artystycznych, a które są bezpośrednim rezultatem obecności nowych mediów i technologii komunikacyjnych w sferze życia codziennego, dowodząc w ten sposób, że wprowadzanie technologii medialnych do publicznych praktyk twórczych jest w wielkim stopniu związane z przeobrażeniami świata społecznego i wyłanianiem się nowych zakresów przestrzeni publicznej, a nie tylko z eksperymentowaniem z narzędziami pracy artystycznej.

W kolejnych częściach omawiam zagadnienia związane z kształtowaniem się nowych zjawisk artystycznych w przestrzeni publicznej, rozwój fenomenów wyrastających już bezpośrednio z ekspansji sfery technologicznej, analizuję konsekwencje zastosowania nowych mediów cyfrowych w sztuce publicznej. Zwracam przy tym uwagę na znaczącą obecność form interaktywnych w tej domenie sztuki oraz na ich konsekwencje i znaczenie dla dyskutowanych tu przeobrażeń. Dowodzę zarazem, że dla współczesnego oblicza sztuki cyfrowej, sztuki nowych mediów, sfera praktyk publicznych nabiera decydującego znaczenia, że mariaż nowych technologii medialnych i sztuki publicznej przyniósł niezwykle ważne konsekwencje zarówno dla twórczości rozwijającej się w domenach publicznych, jak i dla samej sztuki nowych mediów, ze sztuką interaktywną na czele. Istotną rolę odgrywa w tych

procesach pogłębiający się fenomen *ubiquitous computing* oraz powiązany z nim rozwój artystycznych zastosowań technologii mobilnych.

W ostatniej części tego fragmentu rozważań chcę wykazać, że pogłębiająca się obecność technologii medialnych w sferze artystycznych praktyk publicznych doprowadziła do jej dogłębnego przeobrażenia, zarówno w wymiarze pojęciowym, jak i estetycznym.

Wszystkie podejmowane w tekście rozważania uzupełniam odniesieniami do wybranych prac artystycznych. Stanowią one dla mnie zarówno ważny wyjściowy materiał empiryczny, jak i źródło wielu argumentów w podejmowanych rozważaniach.

Wyznaczenie pola

Sztuka publiczna, gdyby chcieć uwzględnić jako jej część rozległą dziedzinę pomników i monumentów upamiętniających historyczne osobistości i ważne społecznie wydarzenia, jak również rzeźb współtworzących formy architektoniczne i ozdabiających przestrzenie miejskie, miałyby historię sięgającą czasów bardzo odległych (Taborska, 1996). Jeśliby natomiast uznać również samą architekturę i urbanistykę za domeny sztuki publicznej, to jej początki należałoby przesunąć jeszcze bardziej wstecz. W rozważaniach moich jednak, zgodnie z alternatywną tradycją badawczą (Dziamski, 2005), ograniczam czasowy zakres odniesienia tego pojęcia do okresu, który rozpoczął się w zasadzie dopiero w końcu lat 50. minionego stulecia, trwając z narastającym nasileniem po dzień dzisiejszy. Piszę „w zasadzie”, gdyż działania artystyczne o podobnym charakterze pojawiły się już w środowisku Wielkiej Awangardy w latach 20. ubiegłego wieku. Skala i częstotliwość występowania wówczas tych zjawisk nakazuje jednak widzieć w nich jedynie antecedencję ruchu, który w pełni ujawnił się dopiero wraz z nową awangardą w drugiej połowie stulecia. Wówczas bowiem, znacząca część praktyk artystycznych, kontestując system instytucji artystycznych i/bądź podejmując zadania zmuszające do przemieszczenia się w sferę pozagaleryjną, ulokowała się w zróżnicowanych przestrzeniach publicznych. *Happeningi*, publiczne *performance'y*, rzeźby, instalacje i obiekty lokowane w przestrzeniach miejskich, działania realizowane w różnych środowiskach społecznych (*community art*) – to tylko wybrane przykłady tych praktyk. Od początku lat 70. nieprzerwanie toczy się również debata teoretycznokrytyczna towarzysząca tym zjawiskom. Pogłębianie

się tego procesu utworzyło nowy paradygmat twórczości artystycznej. Sztuka w przestrzeni publicznej uformowała się jako układ alternatywny czy wręcz (w licznych wypadkach) opozycyjny wobec tradycyjnego porządku sztuki, a to w sposób zasadniczy wyeliminowało z jej obszaru liczne tradycyjne, historyczne formy artystyczne. Współczesna sztuka publiczna w miejsce monumentów proponuje w najlepszym razie antypomniki. Relacje, często bardzo konstruktywne, w jakie oba te układy sztuki wchodziły w pojedynczych wypadkach, nie znoszą ani nawet nie osłabiają ich zasadniczej opozycji.

Wymienność kategorii: „sztuka w przestrzeni publicznej” i „sztuka publiczna”, jaka daje się zauważyć w moich wywodach, wskazuje jednoznacznie, że traktuję je jako synonimiczne. Nie jest to stanowisko przyjmowane przez wszystkich badaczy tej problematyki. Halina Taborska, na przykład, pisząc o sztuce publicznej jako przeznaczonej i umieszczonej w przestrzeniach publicznych, zauważa zarazem, że pojęcie to może obejmować również cechę *site-specificity* (Taborska, 1996: 7–13). W takim wypadku mamy więc w istocie do czynienia z przeciwstawieniem sztuki publicznej jako wchodzącej w konstytutywne interakcje z miejscem, w którym zostaje ulokowana (a niekiedy także i ze społecznością rozpoznającą to miejsce jako własne), sztuce w przestrzeni publicznej tylko ulokowanej (por. Kwon, 2002). Rozróżnienie takie udaje się jednak utrzymać jedynie teoretycznie bądź na poziomie intencji twórczych. W rzeczywistości bowiem dzieło sztuki, na poziomie jego doświadczenia, zawsze wchodzi w jakieżś relacje z miejscem publicznym, w którym jest ulokowane (choćby relację niedostosowania lub obojętności), a relacje te współokreślają jego możliwe znaczenia, czyniąc je w ten sposób umiejscowionymi. Umiejscowienie znaczeń wpływa oczywiście na kształt doświadczenia relacji dzieła i jego otoczenia. Problematyka *site-specificity* powraca współcześnie w innej konfiguracji w związku z rozwojem sztuki mediów lokacyjnych, skłaniając do ponownego rozważenia jej związków z dyskutowanymi tu zagadnieniami.

Sztuka publiczna bywa także rozumiana jako dziedzina praktyk artystycznych, które stają się publiczne z racji charakteru podejmowanych tematów, głoszonych w pracach poglądów, zajmowanych przez twórców postaw (Phillips, 1988). Nie miejsce udostępnienia dzieła publiczności, lecz jego charakterystyka jest wówczas źródłem jego statusu dzieła sztuki publicznej. Także i w tym wypadku mamy więc do czynienia z przeciwstawieniem pojęcia sztuki publicznej (tym razem definiowanej ze względu na poruszaną problematykę) sztuce w przestrzeni publicznej. Kłopot z tym rozróżnieniem związany jest co najmniej

z dwiema kwestiami. Po pierwsze, historyczna zmienność tego, co społecznie relewantne wyznacza bardzo szeroki zakres problematyki zdolnej do nadania sztuce charakteru publicznego. Z tego wynika także wielka (powiedziałbym zbyt wielka) różnorodność dzieł sztuki określanej mianem publicznej (od *techformance'ów* Michelle Teran do *Guerniki* Pabla Picassa, od sztuki wspólnotowej do zaangażowanych politycznie fotografii czy nawet filmów fabularnych). Po drugie, ujęcie takie nadaje konceptowi sztuki publicznej charakter transhistoryczny, sprzeczny z równoległe przyjmowanym przez zwolenników tej koncepcji przekonaniem wskazującym początki sztuki publicznej w późnych latach 50. bądź 60. ubiegłego stulecia.

Wątpliwości, które pojawiają się za każdym razem, kiedy próbuje się określać sztukę publiczną w oderwaniu od przestrzeni publicznej, skłaniają mnie do przyjęcia, że to właśnie jednak umiejscowienie jest podstawowym określnikiem tej dziedziny praktyk artystycznych, natomiast wszystkie inne przywoływane w dyskusjach na jej temat wyznaczniki, skądinąd niezwykle ważne, jedynie dookreślają różne jej odmiany albo też pozwalają się ewentualnie wykorzystać jako kryteria określające wartość poszczególnych dzieł. Zaznaczyć jednak należy w tym miejscu, że status sztuki publicznej należy się obecnie przede wszystkim – z powodu ich szczególnej aktualności – tym przejawom aktywności artystycznej, które mogłyby również rozgrywać się w instytucjonalnych porządkach artystycznych (w galeriach czy muzeach) bądź w relacji z nimi, a które z wyboru ich twórców czy też animatorów rozwijają się poza ramami instytucji, jak również nowym fenomenom, współcześnie zaprojektowanym dla nowych – medialnie konstytuowanych – sfer aktywności publicznej. Z tego to właśnie powodu architektura, pomniki czy rzeźby plenerowe nie określają na ogół współczesnego oblicza sztuki publicznej, zwykle stanowiąc jedynie niewiele znaczącą kontynuację form historycznych. Mogą one jednak w określonych wypadkach odegrać także rolę materii czy podłoża, na którym kształtowane są dziś artystyczne działania publiczne. Do zagadnienia tego powrócę w dalszej części tych rozważań.

Nie wydaje mi się również trafna koncepcja Marka Krajewskiego, który usiłuje uwolnić się od problemów związanych z dyskutowaną wyżej opozycją i z różnorodnością zjawisk artystycznych aspirujących do miana sztuki publicznej przez określenie tej ostatniej mianem praktyki kulturowej, która w jego przekonaniu „sztuką do końca nie jest i w dużej mierze rodzi się jako sprzeciw wobec istnienia sztuki” (Krajewski, 2005: 58). Sądzę tak nie tylko dlatego, że autor tej koncepcji

sam nawet nie potrafi wyzwolić badanych fenomenów ani z instytucjonalnych objęć języka sztuki, którym się posługuje przy ich opisie, ani nawet z sieci faktycznych związków z domeną sztuki, wprowadzając na powrót w zakończeniu swych wywodów zakwestionowane wcześniej formy i tendencje artystyczne w krąg praktyk publicznych pod postacią ich różnych rodzajów (Krajewski, 2005: 72–76). Uważam tak przede wszystkim dlatego, że wszystkie właściwości, które Krajewski odnajduje w publicznych praktykach kulturowych i które miałyby odróżniać je od zjawisk artystycznych, są w rzeczywistości przypadkościami także i sztuki. Od kilkudziesięciu co najmniej lat bowiem ta ostatnia przeobraża się w sposób, który czyni ją środowiskiem niezwykle przyjaznym „kulturowym praktykom publicznym”. Powiedziałbym wręcz, że ów proces przeobrażeń czyni sztukę publiczną jedną z najdoskonalszych reprezentacji radykalnych tendencji współczesnej twórczości artystycznej. Sądzę ponadto, że wzrastające znaczenie technologii medialnych, a zwłaszcza cyfrowych, we współczesnych praktykach artystycznych jest jedną z najważniejszych przyczyn tego stanu rzeczy. Koncepcja sztuki, do której odwołuje się Marek Krajewski, aby na jej tle uwidocznili nieprzystawalność doń praktyk publicznych, jest oględnie mówiąc nieco anachroniczna. Sztuka tworzona współcześnie występuje w liczbie mnogiej, a sztuka publiczna jest jedną z jej charakterystycznych, transrodzajowych i transmedialnych odmian. Analiza sztuki publicznej dokonana przez Krajewskiego jest w moim przekonaniu bardzo interesująca i trafna, ale jako analiza zjawisk z zakresu sztuki właśnie. Wskazuje nie tylko ważne właściwości sztuki publicznej i proponuje zasługującą na uwagę jej typologię, ale także uwidacznia – jakby wbrew intencjom autora – pozycję, jaką zajmuje ona w obrębie całościowo pojmowanej sztuki oraz rolę, jaką odgrywa w jej współczesnych transformacjach.

Ubočnym i nieuchronnym efektem omawianych wcześniej dyskusji jest wprowadzenie sztuki publicznej w krąg współczesnych kontrowersji wokół sfery publicznej. Susan Lacy (1995), na przykład, jak dowodzi Grzegorz Dziamski, „łączy sztukę publiczną nie tyle z zewnętrznymi, otwartymi przestrzeniami, ile ze sferą publiczną” (Dziamski, 2005: 53), a to sprawia, że jej znaczenie zaczyna się rozpatrywać w pierwszej kolejności w odniesieniu do roli, jaką odgrywa w społecznych debatach. Nie inaczej też odnosi się do niej Marek Krajewski (2005). Współczesna przestrzeń publiczna staje się w takim ujęciu s z e r o k o p o j m o w a n ą s f e r ą p u b l i c z n ą, która, dodałbym, przybiera w coraz większym stopniu charakter środowiska komunikacyjnego,

budowanego, podtrzymywanego i określanego w swych parametrach przez media i nowe media. Proces ten nabrał szczególnej intensywności w latach 90. minionego stulecia ze względu na rozwój wirtualnych środowisk internetowych oraz portali społecznościowych. Fakt, że obszarem działania sztuki publicznej staje się współcześnie w coraz większym stopniu wirtualne środowisko internetowe, przynosi swoisty i nieoczekiwany kompromis pomiędzy stanowiskiem definiującym sztukę publiczną jako aktywność artystyczną w przestrzeni pozainstytucjonalnej a koncepcją widzącą w niej działalność na rzecz demokratyzacji życia, wytwarzającą sferę debaty publicznej. Internetowa sztuka nowych mediów bowiem, szczególnie w swej odmianie aktywistycznej, a więc radykalnie społecznej, łączy w sobie właściwości i cele obu typów działania. Podejmuje kreatywne, eksperymentalne przedsięwzięcia w cyfrowych środowiskach, które sama zarazem stwarza, otwierając je jednocześnie dla publicznych interakcji i często łącząc je poprzez owe interakcje z rzeczywistymi przestrzeniami. Stwarza w ten sposób znamienne przejście od koncepcji dzieła otwartego do koncepcji otwartej platformy.

Kontrowersje wokół sfery publicznej, o których wspomniałem wcześniej, wynikają współcześnie przede wszystkim z opozycji pomiędzy koncepcjami demokracji, w które wklęta jest również sztuka publiczna, opozycji pomiędzy koncepcjami deliberacyjnymi (Jürgen Habermas i John Rawls) a teorią agonistyczną (Chantal Mouffe). Wątku tego nie będę tu rozwijał nie tylko dlatego, że nie jest on bezpośrednio związany z zasadniczym tematem tych rozważań (sztuka mediów w przestrzeniach publicznych), ale także z powodu jego dość luźnego, w moim przekonaniu, związku z problematyką teorii sztuki publicznej i jej definicją. Na poziomie postaw (szczególnie), podejmowanych problemów oraz stawianych celów związku pomiędzy sztuką publiczną a przyjmowaną koncepcją demokracji są oczywiście wielorakie i bardzo znaczące. Analiza czy interpretacja poszczególnych dzieł nie może niekiedy uciec od konieczności wnikliwego rozpatrzenia tych relacji. Jednak dla zrozumienia pojęcia sztuki publicznej i jej teoretycznych kontekstów szczegółowe rozważanie tych kwestii wydaje się zbędne.

Tradycyjne struktury w nowych ujęciach

Historyczna sztuka publiczna proponowała dzieła o stabilnym charakterze. Czy to obiekty architektoniczne, czy pomniki bądź rzeźby plenerowe, w każdym wypadku tworzone materialne obiekty cechowała dwojakiego rodzaju czasowość. Po pierwsze, nie były one budowane na określony czas, lecz na wieczne trwanie. Po drugie, zachowywały trwałość, niezmienny kształt. Były formą organizacji przestrzeni pozbawioną artykulacji czasowej.

Wkraczająca w latach 50. XX wieku w przestrzeń publiczną sztuka neoawangardy nie kontynuowała produkcji zastanych tam form artystycznych. Jednak obok nowych, specyficznych dla siebie sposobów wypowiedzi artystycznej, twórcy z kręgu tej formacji podjęli również działania, których polem stały się właśnie te niekontynuowane typy sztuki publicznej. W 1954 roku Nicholas Schöffer stworzył cybernetyczną wieżę dźwiękową, zapoczątkowując w ten sposób historię architektury reaktywnej. W latach 60. wiele projektów z tego zakresu przedstawiła londyńska awangardowa grupa architektów Archigram (Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron i Michael Webb). Projekty te pozostały jednak niezrealizowane. Dopiero upowszechnienie się interaktywnych technologii komputerowych spowodowało pojawienie się w przestrzeniach miejskich szeregu przedsięwzięć, które przeobrażały stabilne obiekty w pola wydarzeń. Za przykład tego rodzaju dzieła może posłużyć *Kinetic Light Sculpture* (1992) Christiana Moellera – fasada Zeil Gallery we Frankfurcie zmieniająca kolor w zależności od warunków atmosferycznych. Wiele podobnych interaktywnych projektów architektonicznych mają na swoim koncie również Diller + Scofidio. Jeszcze bardziej radykalne koncepcje natomiast, takie jak *10_dencies* (1997) grupy Knowbotic Research czy też *D-Tower* (2004) autorstwa Q. S. Serafijna i Nox Architects, odnoszą się już nie do pojedynczych obiektów, lecz do całych miast, traktowanych w takim wypadku jako interfejsy. I o ile projekt Knowbotic Research rozpatruje możliwości rozszerzenia tkanki miejskiej przez konstrukty cyfrowe, kierując proces transformacji od środowiska materialnego do wirtualnego, tak *D-Tower* proponuje kierunek odwrotny – uwidocznienie w przestrzeni miejskiej ulotnych stanów o charakterze wirtualnym, a więc proponując komunikacyjne przejście od wirtualności stanów psychicznych do materialności ich fizycznych wizualizacji

(www.medienkunstnetz.de/themes/public_sphere_s/public_sphere_s/14). Wszystkie te projekty, w przeciwieństwie do tradycyjnych form obecności sztuki w miejskim środowisku publicznym, nadają swym obiektom charakter procesualny, przypisują im status wydarzenia ze wszystkimi konsekwencjami tego stanu rzeczy (nietrwałość, zmienność, otwarcie na przypadek etc.).

Obok obiektów i przestrzeni reaktywnych, posiadających bądź status autonomiczny, bądź przybierających postać systemu funkcjonującego w oparciu o sprzężenie zwrotne, w przestrzeniach miejskich podejmowane są również liczne działania o charakterze interwencji. Bardzo często przybierają one formę projekcji na fasady budynków oraz na pomniki. Artystą szczególnie znanym z tego rodzaju działań jest Krzysztof Wodiczko. Organizowane przez niego projekcje, podobnie jak architektura reaktywna, również zmieniają stabilne formy budynków w wydarzenia. Projektowane obrazy (serie slajdów bądź sekwencje wideo) dobierane są w taki sposób, aby mogły, zgodnie z intencjami Wodiczki, wydobyć ukryte znaczenia, zdemaskować struktury władzy reprezentowane przez budynki. Bowiem mowa o budynkach czy pomnikach to mowa z pozycji władzy. Projekcje, jak określił to sam artysta w tekście *Projekcja publiczna* z 1983 roku, funkcjonują wówczas jako „publiczny seans psychoanalityczny ujawniający to, co kryje nieświadomość budowli” (Rypson, 1995: 115). Stają się one zarazem sposobem przywrócenia mowy tym, którzy zostali jej pozbawieni, narzędziem odbudowującym zdolność publicznego przemawiania tych, którzy zostali zmarginalizowani. Projekcje te wykonywane są zarówno na fasady budynków, na przykład siedzibę ambasady RPA na Trafalgar Square w Londynie (1985), jak i na pomniki, na przykład Bunker Hill Monument w Bostonie (1998).

W twórczości Wodiczki można odnaleźć również inne jeszcze formy subwersywnego przepracowania budynku, tym razem postrzegane jako dom – miejsce zamieszkania, sferę prywatności. *Pojazd bezdomnego*, pojawiając się po raz pierwszy w przestrzeni miejskiej (Manhattan i Brooklyn) w 1988 roku, przeobraża nieruchomość architektury w mobilność wędrownej siedziby, wprowadzając w ten sposób w przestrzeń dyskursów publicznych problem osób wyrzuconych poza margines społeczności, ludzi zmarginalizowanych i uczynionych niewidocznymi. *Pojazd* ma im przywrócić społeczną widzialność i uczynić ich status przedmiotem społecznej debaty.

Pojazd bezdomnego w pewnym sensie zainicjował serię swoistych rekwizytów, zmieniających publiczną nieobecność w *performansie*. *Laska tułacza* (1992), *Rzecznik obcego* (1994) oraz *Egida* (1998) tworzą serię



100. Michelle Teran, *Life: A User's Manual*. Linz Walk, 3–5 września 2005. *Performance*

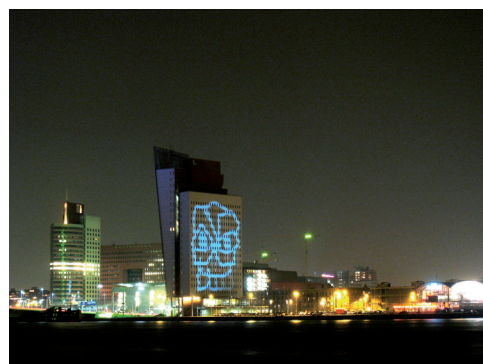
instrumentów ksenologicznych, których obecność w sferze publicznej podejmuje problematykę wyobcowania, w szczególnym stopniu dotyczącego imigrantów. Jeszcze innym narzędziem stworzonym przez Wodiczkę w celu uwidocznienia form społecznej opresji jest *Rozbroja* (*Dis-armor*, 2000). Wszystkie one służą interakcji społecznej, komunikacji podejmującej bolesne a zarazem marginalizowane zagadnienia, stanowiąc próbę oddziaływania na przebieg publicznych dyskursów i stan świadomości społecznej (Turowski, 2005: 81–101).

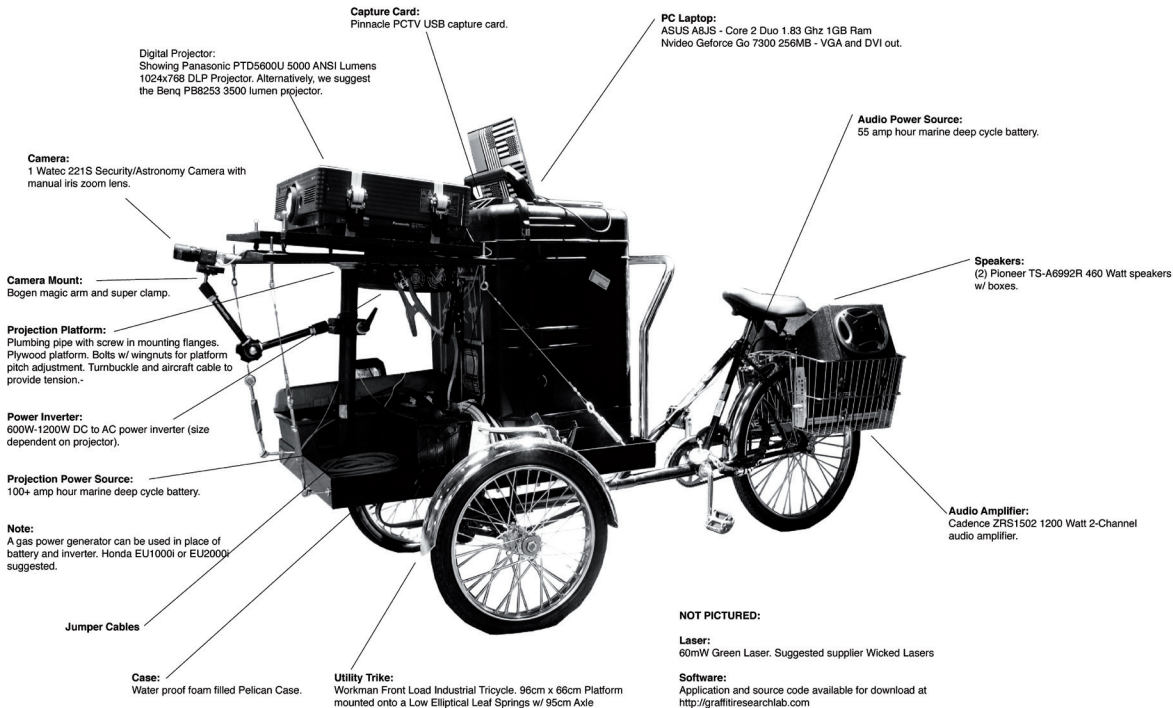
Instrumenty Krzysztofa Wodiczki, jak już pisałem wyżej, pełnią funkcję rekwizytów wykorzystywanych w swoistych – bo wykonywanych przez same osoby wykluczone – i wkomponowanych w ich codzienną aktywność *performance'ach* lokowanych w przestrzeni publicznej. *Performance art*, jako forma obecności sztuki w przestrzeni publicznej, w przeciwieństwie do obiektów architektonicznych czy pomników, jest formą wprowadzoną tam za sprawą działań historycznej awangardy (na przykład futurystów włoskich i rosyjskich) i kontynuowaną przez twórców neoawangardowych. Wodiczko, przy użyciu technologii medialnych, nadaje tej formie nowy charakter, poszerzając w ten sposób sferę zjawisk z kręgu sztuki publicznej przeobrażanych przez nowe media.

Innego przykładu z kręgu sztuki *performance* dostarcza twórczość przywoływanej już wcześniej z innych powodów kanadyjskiej artystki Michelle Teran. Jej akcje z cyklu *Life: A User's Manual* zrealizowane już w szeregu miast (między innymi w Brukseli, Berlinie, Linzu, Cardiff, Montrealu, Nottingham, Stuttgart) uwidaczniają tkankę elektronicznych obrazów krążących w systemie kamer monitorujących przestrzenie publiczne i pokrywających wirtualnym nalotem tkankę miejską.

Artystka, posługując się przygotowanymi w tym celu urządzeniami, przemieszcza się przez miasto i – wychwytyjąc transmitowane tam niekodowane obrazy CCTV – przedstawia je na transportowanych ze sobą monitorach (il. 100). Organizowane przez nią wydarzenia kierują uwagę na hybrydyczny charakter współczesnej rzeczywistości, zwracając przy tym uwagę na utajony obieg informacji i na *performance'y*, które my sami wykonujemy mimowolnie każdego dnia na ekranach licznych monitorów. Jeszcze inny charakter posiadają *performance'y* realizowane przez Franca i Evę Mattes aka 0100101110101101.org. Podejmując, pod nazwą *Synthetic Performances, re-enactments* historycznych dzieł Mariny Abramović i Ulaya, Vita Acconciego czy Chrisa Burdena, artyści wykonywali je w Second Life, używając do tego celu swoich awatarów. Ich prace, obok dzieł przywoływanego dalej Paula Sermona, Lynn Hershman i wielu jeszcze innych artystów, są świadectwem wzrastającego znaczenia internetu i kształtowanych w jego obrębie wirtualnych domen dla współczesnej sztuki publicznej.

101.
Graffiti Research Lab,
L.A.S.E.R. Tag (2006)
w akcji



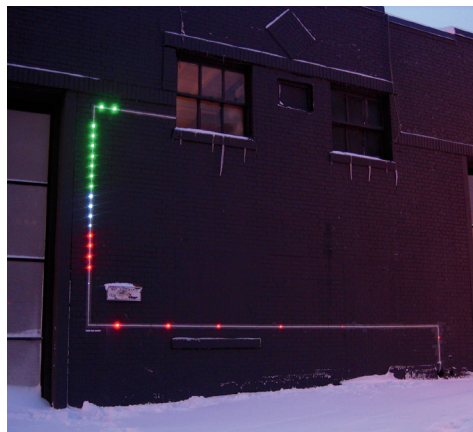


102.
Graffiti Research Lab,
L.A.S.E.R. Tag. Diagram

103.
Graffiti Research Lab,
Night Writer

104.
Graffiti Research Lab,
The Electro-Graf

Do najbardziej radykalnych form twórczości realizowanej w przestrzeniach publicznych należy *graffiti*. Poruszając się często poza wyznaczanymi przez prawo granicami legalności, artyści *graffiti* wkomponują swoje inskrypcje w zastaną tkankę miejską, prowadząc przy ich pomocy dialog z ideologiami fundującymi porządek społeczny. Technologie cyfrowe wkraczają także i w ten obszar praktyk sztuki publicznej.





Znoszą one inkryminowaną cechę sztuki *graffiti*, pozbawiając jej wytwory właściwej im zwykle trwałości i nadając im w zamian charakter wydarzeń (il. 101). Niezbędne do tego narzędzia (il. 102) proponuje grupa Graffiti Research Lab. Grupa ta, obok własnej działalności artystycznej, projektuje na użytek środowiska artystów *graffiti* niezbędny

105.
Graffiti Research Lab,
LED Throwies



106.
Blast Theory, *Uncle Roy*
All Around You, 2003.
Gracz uliczny poszukuje
biura Uncle Roy, 2003

hardware, jak również przygotowuje dostępne dla wszystkich oprogramowanie dostępne na prowadzonej przez nią stronie internetowej. Obok działalności w zakresie *graffiti art*, grupa GRL przygotowuje także instrumentarium dla innych form *street art*: elektronicznej formy vlepek (il. 103 i 104) oraz ulicznych *performance'ów* i *happeningów*, również kończących się pozostawieniem efemerycznych śladów wydarzenia (il. 105).

Interakcje w przestrzeniach publicznych

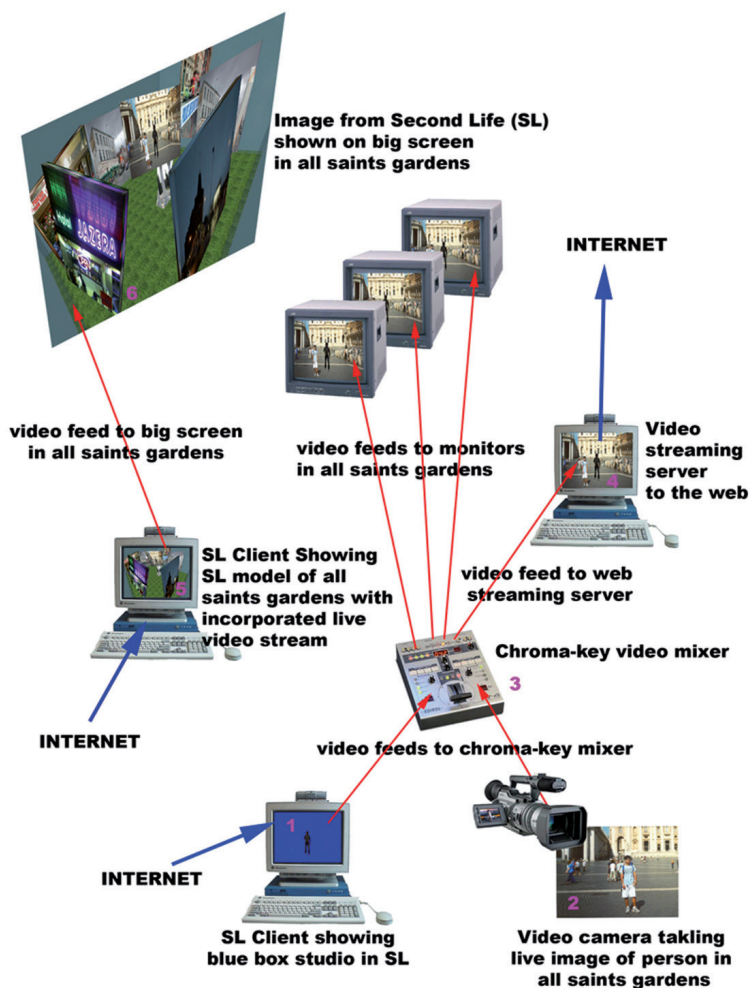
Przywoływane w poprzednim akapicie prace z kręgu działalności Graffiti Research Lab można już przypisać sztuce interaktywnej. Podejmowane tam działania mieszczą się w sferze wyznaczonej z jednej strony przez strategię instrumentu, a z drugiej przez strategię sieci. Znajdujemy tam bowiem zarówno opisane i możliwe do uzyskania oprzyrządowanie oraz udostępnione w sieci programy komputerowe, jak również tworzącą się międzynarodową wspólnotę działającą na rzecz realizacji wspólnych idei i wyłaniającą z siebie liczne lokalne grupy. Obok nich w przestrzeni publicznej organizuje swoje interaktywne gry grupa Blast Theory. W poprzednim rozdziale zwracałem uwagę na ich pracę *Can You See Me Now?* (2001). Tu chciałbym przywołać jeszcze inne: *Kidnap* (1998), o rok późniejszą *Desert Rain*, przedstawioną po raz pierwszy w 2003 roku *Uncle Roy All Around You* (il. 106) i *Rider Spoke* (2007). Artyści Blast Theory budują w swoich pracach poszerzone środowiska (*Augmented Realities*), rozgrywające relacje pomiędzy rzeczywistością aktualną a wirtualnymi światami i prowadzące uczestników fikcyjnymi ścieżkami w stronę konfrontacji z realnymi problemami. Także Paul Sermon umieszcza swoje najnowsze dzieła w międzyprzestrzeniach. *Peace Games* (2008) i o rok późniejsza praca *Liberate Yours Avatar* (il. 107) rozgrywają się pomiędzy *First* oraz *Second Life*, a użytkownicy wirtualnego świata przenoszeni są w rzeczywiste środowisko (il. 108).

W przestrzeni publicznej realizowany jest od połowy lat 90. ubiegłego wieku liczący już kilkanaście instalacji cykl prac Rafaela Lozano-Hemmera *Relational Architecture*. Instalacje należące do tego cyklu na różne sposoby wykorzystują zjawisko projekcji. Niekiedy, jak w przypadku *Vectorial Elevations (Relational Architecture 4)*, 1999–2000, używane są w tym celu potężne reflektory (sterowane telematycznie przez



internautów korzystających z przygotowanego w tym celu interaktywnego, trójwymiarowego modelu umieszczonego na stronie internetowej), czyniące z nieba nad miastem pole interwencji w jego historię i terażniejszość (il. 94 i 95). Innym razem, jak w *Body Movies (Relational Architecture 6)*, 2001, artysta sięga po projektory wideo, aby przy ich pomocy zaprosić publiczność do interakcji zarówno z obrazami, jak i między sobą (il. 50). Prace należące do tego cyklu przybierają zwykle formę interaktywną, rozgrywają się w świecie relacji społecznych, podejmują problematykę władzy obecnej poprzez skutki jej działania i nieobecnej bądź niedostrzegalnej, gdy poszukujemy jej mechanizmów, problematykę zbiorowej pamięci zderzanej z terażniejszością. Ze względu na te ich cechy i powiązanie z procesualną, mającą charakter performatywny ich strukturą, Lozano-Hemmer nazywa je antypomnikami. To, co szczególnie uderza w pracach należących do tego projektu, to połączenie ich publicznych właściwości z charakterem refleksyjnym – powołują one do życia zarówno przestrzeń społecznych interakcji, jak i obszary subiektywnej refleksji i kontemplacji. Podczas kiedy Krzysztof Wodiczko swymi projekcjami na fasady budynków usiłuje wydobyć na powierzchnię głęboko zakamuflowane sensy, to Lozano-Hemmer, zderzając obrazy

107.
 Paul Sermon, *Liberate Yours Avatar*, 2009.
 Interaktywna publiczna wideoinstalacja AR



108.
Paul Sermon, *Liberate Yours Avatar*, 2009,
diagram instalacji

z obcym im środowiskiem architektonicznym, zmierza do wywołania zaskakującego efektu niedostosowania – wyzwania dla odbiorców, pozostających z nimi w relacji interaktywnej.

Vectorial Elevations (Relational Architecture 4), 1999–2000, to rozbudowana instalacja łącząca 18 potężnych reflektorów usytuowanych na dachach budynków otaczających największy plac w Mexico City. Jej interaktywny, trójwymiarowy model został przez artystę ulokowany w internecie. Publiczność odwiedzająca stronę internetową stanowiącą

dostępną dla niej część interfejsu tej instalacji mogła kształtować różne układy, różne wzory strumieni świetlnych formujących się w przestrzeni ponad miastem. I o ile dla zdalnie doświadczających instalację odbiorców praca Lozano-Hemmera przybierała postać przestrzeni aktywności prowadzącej do wykształcenia obserwowalnych z dystansu form struktur świetlnych, to dla publiczności obecnej w przestrzeni miasta stawała się ona nową inscenizacją miejskiej przestrzeni, odsłaniającą inny wymiar historii miasta i jej związków z teraźniejszością, stawała się przestrzenią refleksji czy wręcz medytacji. W kolejnych latach realizacja została kilkakrotnie powtórzona, za każdym razem w nieco zmienionej postaci: w 2002 roku w Vitoria-Gasteiz (stolica Kraju Basków, Hiszpania), w roku 2003 w Lyonie, a w 2004 roku w Dublinie.

Inny rodzaj projekcji został wykorzystany w instalacji *Body Movies (Relational Architecture 6)*, pokazanej po raz pierwszy w Rotterdamie w 2001 roku. Sylwetki osób poruszających się po ulicach miasta, wcześniej zarejestrowanych za pomocą kamery, były projektowane na ścianę budynku przez sterowane komputerowo projektory. Jednakże ta ściana-ekran była zarazem oświetlona przez potężne reflektory, które uniemożliwiały percepcję obrazów, „ścierały” je z muru budynku. Jedynie ludzie poruszający się w przestrzeni, w której odbywała się projekcja, między projektorami a ekranem, rzucając cień na budynek mogli odsłonić zagubione w świetle wizerunki postaci. Ich interakcja z systemem pracy była niezbędnym czynnikiem i warunkiem rozwoju instalacji. W podobny sposób wyłaniane są postacie także w instalacji *Under Scan* (2005), tym razem pojawiające się na powierzchni placu, po którym przemierzają się widzowie. Ich ruchy są kontrolowane przez system monitorujący, który uruchamia w odpowiedzi sekwencje wideo, zarejestrowane wcześniej w różnych miastach, prezentujące właśnie owe postacie i konfrontuje je z odbiorcami (il. 109).

Wszystkie przywołane wyżej dzieła, zarówno te wykonane przy użyciu starych mediów (wideo), jak i tym bardziej prace interaktywne, charakteryzuje zmienność i nietrwałość. Są one wydarzeniami, które przytrafiają się odbiorcom lub też są przez nich wywoływane i przekształcane. Wspólnie sygnalizują ważną transformację, jaka dotknęła sztukę publiczną w efekcie ich dynamicznego rozwoju, transformację jej stabilnych, niezmiennie trwających form w przemijające, efemeryczne sytuacje. Wydarzeniowość charakteryzuje przy tym nie tylko te rodzaje dzieł, które, jak *performance* czy interaktywna instalacja, ze swej natury ciążą ku procesualności, ale również te, które, jak pomnik czy też *graffiti*, znamionowała dotąd stabilność formalna.



109.
Rafael Lozano-
Hemmer, *Under Scan*,
2005. Trafalgar Square,
London, UK, 2008.
Fot. Antimodular
Research

Drugą istotną zmianą, która dotknęła sztukę publiczną, jest wirtualizacja wielu składających się na nią form artystycznych. Działania *performance art*, instalacje czy też wydarzenia organizowane wokół strategii gry albo w całości rozgrywają się w wirtualnych światach, albo też rozwijają się w przestrzeni między nimi, łącząc ze sobą w hybrydyczne konstrukcje składniki i właściwości należące do różnych domen rzeczywistości.

Coraz szersza obecność interaktywnych technologii w świecie sztuki publicznej jest przyczyną trzeciego zaobserwowanego przeobrażenia, które czyni z jej dotychczasowej publiczności aktywnych uczestników. Bardzo liczne prace tworzone z wykorzystaniem strategii sieci czynią z odbiorców istotnych, podstawowych bądź niekiedy jedynych wykonawców dzieł. Współpraca między nimi staje się jednym z najważniejszych wyznaczników tych dzieł. Jak ujęła to Patricia Philips,

„zadaniem artystów i organizacji sztuki publicznej nie jest tworzenie trwałych obiektów w publicznych miejscach tradycyjnie dla nich przeznaczonych, lecz stymulowanie w zamian, poprzez akcje, idee i interwencje, kształtowanie się uczestniczącej publiczności tam, gdzie wydaje się jej brakować” (Phillips, 1994).

Powrót awangardy

Awangarda artystyczna, zupełnie nieoczekiwanie, zważywszy na wyprawiony jej już dawno temu pogrzeb, stała się ponownie przedmiotem ożywionych dyskusji. Tym razem jednak toczą się one przede wszystkim nie wśród znawców sztuki, lecz raczej wśród zajmujących się kulturą filozofów i teoretyków oraz w kręgu badaczy podejmujących problematykę nowych mediów (w szczególnym stopniu dotyczy to badaczy zainteresowanych twórczymi zastosowaniami nowo medialnych technologii cyfrowych). Ci pierwsi bowiem, wraz z proklamacją narodzin ponowoczesności i rozwojem postmodernistycznych tendencji w sztuce, dość zgodnie uznali, że czas awangardy już przeminął.

Są jednak dwa przynajmniej powody, które dobrze uzasadniają obserwowane przywrócenie awangardy współczesnym debatom. Oba są bezpośrednio powiązane ze wskazanymi wyżej kręgami refleksji. Pozostawiam przy tym na boku procesy zachodzące na obszarach sztuk tradycyjnych, takie na przykład, jak rozwój sztuki krytycznej i innych tendencji subwersywnych, kształtowanie się złożonych, wielo- i interdyscyplinarnych zjawisk artystycznych, utrzymywanie znaczącej pozycji w ramach instytucjonalnego systemu sztuki przez różne formy sztuki działania, z *performance'em* na czele. Wszystkie one nawiązują swym charakterem oraz funkcjami spełnianymi w świecie sztuki (emancypacyjna, nowatorska, antyartystyczna) do „klasycznych”, historycznych tendencji awangardowych i neoawangardowych, z tego więc powodu już samym swym istnieniem w świecie dzisiejszych praktyk artystycznych mogłyby sprowokować tam rewitalizację dyskursów na temat awangardy. Jednak współczesna recepcja tych zjawisk nie łączy ich już na ogół z problematyką awangardy, prawdopodobnie w związku z powszechnie żywionym w środowisku badaczy sztuki przekonaniem, że awangarda, jako formacja artystyczno-społeczna, przestała odgrywać rolę paradygmatyczną wobec współcześnie tworzonej sztuki. Nie one więc mogą być uznane za ważną przyczynę powrotu zainteresowania awangardą.

Pierwszy z wspomnianych powodów powrotu awangardy należy do kręgu dociekań kulturowych. Wyłania się z krytyki, jakiej zostały poddane koncepcje proklamujące narodziny ponowoczesności. Od początku lat 90. pojawiają się coraz liczniej publikacje stwierdzające, że nowoczesność została przedwcześnie pożegnana (wspierające w ten sposób stanowisko Jürgena Habermasa, konsekwentnie podtrzymywane do dnia dzisiejszego, wyrażone po raz pierwszy w wykładzie w 1980 roku i udostępnione czytelnikom rok później w tekście *Modernizm – niedokończony projekt*, zob. polskie tłumaczenie w: Nycz, 1997) i ogłaszające reaktywację jej idei (Steffens, 1992) bądź jej powrót pod nazwą drugiej nowoczesności (Klotz, 1996). Dyskusje te rozprzestrzeniły się bardzo szybko, ogarniając wiele obszarów refleksji humanistycznej, zaznaczając swoją obecność także i w Polsce (Gryglewicz, 1994). Jednym z ważniejszych argumentów na rzecz koncepcji przywracającej aktualność i ważność nowoczesności jest w tych dyskusjach właśnie awangarda i jej status (Zeidler-Janiszewska, 2003; Kluszczyński, 2004). Zwraca się bowiem uwagę na niezmienną żywotność tej formacji artystycznej bądź wręcz na współczesny wzrost jej znaczenia, przypominając i podkreślając zarazem fakt, że awangarda była zawsze uznawana za najbardziej charakterystyczny i znamieny aspekt czy składnik nowoczesności. Te różnie obecność awangardy oznaczałaby więc tym samym trwanie także i nowoczesności. Oponenti, nie przyjmując koncepcji ogłaszającej reaktywację nowoczesności, z równym sceptycyzmem odnoszą się, rzecz jasna, do możliwości współczesnego rozwoju czy nawet dalszego trwania awangardy artystycznej (Bauman, 2000).

Powodem drugim (aczkolwiek powiązanim oczywiście z poprzednim na planie wykorzystywanej tam argumentacji, sztuka nowych mediów jest w wyżej przedstawionych dyskusjach częstym odniesieniem) jest progresywny charakter znacznej części powstającej współcześnie sztuki nowych mediów. Jej zdecydowanie eksperymentalne, nowatorskie aspekty, często implikowane (aczkolwiek tylko czasem wyrażane wprost) postawy antytradycjonalistyczne, zaangażowanie w emancypacyjne projekty społeczno-polityczne, przydaje – szczególnie z perspektywy badaczy sztuki nowych mediów – alternatywnej sztuce cyfrowej rangę podstawowej formy współczesnej awangardy artystycznej (Klutenberg, 2001). Ze wszystkich przestrzeni, na których rozwija się sztuka nowych mediów, to internet, w pierwszej kolejności, jest postrzegany jako ostoja nowej awangardy. Stanowisko takie nie musi oczywiście prowadzić do koncepcji, że nowe media wyznaczają jedyny aktualny obszar współczesnych praktyk awangardowych. Nie byłyby to skądinąd

słuszna konstatacja. Może ona jednak w uprawomocniony sposób skłaniać do zastanowienia, czy przypadkiem nie na tym właśnie obszarze kształtuje się awangarda ery technologii cyfrowej, awangarda cyberkultury. A więc i awangarda przyszłości.

Historyczna neoawangarda wykształciła w latach 60. i 70. alternatywny układ instytucjonalny. Cyfrowa awangarda z różnych powodów przejęła ów status. Jej matryce budują odrębny paradygmat dla współczesnej sztuki progresywnej. To właśnie jest przyczyną, dla której rozważam tę problematykę w rozdziale poświęconym instytucjonalnym kontekstom sztuki interaktywnej.

Awangardowy kolektywizm

Jedną z definicyjnych właściwości pojęcia awangardy, przypisywaną jej przez licznych badaczy tej formacji artystyczno-społecznej, jest skłonność do działania w grupie oraz do twórczości kolektywnej. Stefan Morawski na przykład, podejmując fenomenologiczny opis historycznej awangardy (której granice czasowe lokował w przybliżeniu w latach 1905–1930), wyodrębnił pięć atrybutów, określających, jego zdaniem, awangardę w sposób konieczny i wystarczający, oraz szósty cechujący jedynie niektóre jej struktury (Morawski, 1985: 257–260). W tej zasadniczej grupie cech Morawski umieścił: (1) nowatorstwo, (2) dystans wobec dotychczasowych kanonów estetycznych i całej zastanej rzeczywistości połączony z niezwykłością spojrzenia na świat, (3) fascynację teraźniejszością i postawę przeszłościoburczą, (4) teoretyzowanie, oraz właśnie (5) występowanie w grupie (szósta występująca tylko w niektórych przypadkach cecha – łącząca artystów więź życiowa – uzupełniała w istocie cechę piątą, najbardziej mnie tu interesującą). Awangardowa grupowość jest z jednej strony postrzegana jako kontynuacja wcześniejszych form kolektywizacji środowiska artystycznego, na przykład romantycznej tradycji *cénacle*, z drugiej natomiast, jako zerwanie z kultem wybitnych indywidualności. Także Grzegorz Gazda, pośród cech charakteryzujących wczesny okres rozwoju formacji awangardowej wskazywał „dążność do zespołowości, grupowości inicjatyw i działań artystycznych” (Gazda, 1987: 82). Do występujących w tym okresie grup o charakterze przede wszystkim sytuacyjnym miały wkrótce dołączyć także grupy programowe. Podsumowując ten wątek rozważań, powtórzę więc za Gazdą (1987: 115), że dla całościowo pojmowanej

formacji awangardowej znaczenie szczególnie istotne posiadały wszelkie strategie integracjonistyczne, rozwijające się zarówno w planie socjologicznym (grupowość wystąpień), jak i programowym (awangardowa korespondencja sztuk). Ten ostatni rys artystycznych praktyk awangardowych prowadzi wprost do późniejszego ukształtowania się tendencji multimedialnych – kolejnego źródła kolektywistycznych podstaw w sztuce współczesnej.

Właściwość tę można odnaleźć w programach i praktyce wszystkich chyba – co oznacza też i bardzo różnych – ugrupowań awangardowych: w niemieckim ekspresjonizmie, u futurystów, dadaistów i surrealistów, jak również w szeregach rosyjskiej, czeskiej czy węgierskiej awangardy o zdecydowanie politycznym obliczu: u produktywistów czy konstruktywistów. Grupowość działań niemal bez wyjątku charakteryzowała działalność awangardy w Polsce. Możemy więc uznać z całym przekonaniem, że awangardyzm artystyczny to fenomen w bardzo poważnym stopniu ugruntowany między innymi właśnie w idei współpracy artystycznej.

Dalsze dzieje awangardy – przebiegające pod szyldem neoawangardy (przyjmuję tu propozycję terminologiczną Stefana Morawskiego), nie gubią dyskutowanej tu jakości ze swych programów i praktyk. Rozwijają się tendencje multimedialne zdynamizowane między innymi przez spotęgowanie obecności filmu w przestrzeni sztuk wizualnych – instalacje filmowe oraz udział filmu w wielotworzywowych spektaklach – licznych przykładów tego rodzaju dostarcza twórczość Stana VanDerBeeka i Andy’ego Warhola (Renan, 1967), a w jeszcze większym stopniu przez rozwój artystycznych zastosowań technologii elektronicznych – najdoskonalsze tego przykłady odnajdujemy tym razem w twórczości Nam June Paika. Morawski wręcz stwierdza, że w kontekście neoawangardy grupowość wystąpień ulega dalszemu spotęgowaniu, uzupełniona jednakowoż o zainteresowanie skierowane w stronę jednostkowej tożsamości (Morawski, 1985: 268). Obserwacje takie pozwalają jeszcze silniej podkreślić znaczenie działań grupowych i tendencji integracyjnych w programach wszelkich formacji awangardowych.

Kiedy jednak przyjrzyć się uważnie formom, jakie koncepcja artystycznej współpracy przybiera w poszczególnych działaniach awangardowych (odnoszę się tymczasem jedynie do historycznych awangard pierwszej połowy XX wieku), to nie sposób nie zauważyć, że poza najbardziej skrajnymi przypadkami współpraca owa ma tam charakter sytuacyjny bądź strategiczno-programowy i nie manifestuje swej obecności na obszarze rzeczywistej pracy artystycznej. Celem owej współpracy wydaje się raczej pragnienie utworzenia swoistej tarczy chroniącej

artystów awangardowych przed oddziaływaniem tradycyjnych instytucji sztuki. W większości przypadków oznaczało to, że artyści awangardowi tworzyli wspólnoty, w ramach których na ogół pracowali indywidualnie. Znane są wręcz przykłady awangardowych wspólnot artystycznych, których członkowie spotykali się niezmiernie rzadko, komunikując się ze sobą przede wszystkim drogą korespondencyjną. Jako przykład takiej grupy można wskazać założoną przez Władysława Strzemińskiego, Katarzynę Kobro, Henryka Stażewskiego, Juliana Przybosia i Jana Brzękowskiego formację „a.r.”.

Narodziny „a.r.” zapowiedział Strzemiński w liście do Przybosia z 1 grudnia 1929 roku. Zwracając uwagę na fakt, że w tym czasie (aż do września 1931 r.) Strzemiński i Kobro mieszkali w Koluszkach, Przyboś był nauczycielem w Cieszynie, Brzękowski mieszkał w Paryżu, a Stażewski „dzielił swój czas między Paryż i Warszawę”, Andrzej Płuszczyński właśnie o grupie „a.r.” napisał, że „istniała korespondencyjnie”. Uznał on też zarazem, że jej programem, a właściwie intencją była przede wszystkim „szeroko zakrojona akcja propagandowa na rzecz najbardziej krańcowo nowatorskich poszukiwań i rozwiązań sztuki” (Płuszczyński, 1989: 30, 31). Innym znaczącym wówczas powodem do formowania się awangardowej grupowości było żywione przez wielu artystów pragnienie podkreślenia wspólnoty programowej i pokrewieństwa praktyk artystycznych przy jednoczesnym przeciwstawieniu się i zanegowaniu innych, zwłaszcza tradycyjnych, koncepcji sztuki. Wskazywany jest przy tej okazji także etyczny wymiar kolektywizmu artystycznego. To natomiast, co byłbym skłonny uznać za najważniejszy, najbardziej istotny aspekt twórczej współpracy – wspólna praca artystyczna – wydaje się nieczęsto obecnym i najmniej istotnym w tamtych czasach atrybutem współpracy awangardowej.

Obraz analizowanych zjawisk może ukształtować się nieco inaczej wówczas, gdy skierujemy nasze zainteresowania ku rozwijającym się także w tym okresie formom awangardowej sztuki medialnej, a szczególnie w stronę historycznej awangardy filmowej pierwszej połowy XX wieku. Tam bowiem odnajdujemy całkiem liczne przykłady filmów powstających w efekcie rzeczywistej współpracy pomiędzy wieloma artystami. Niewątpliwie fakt ten pozostaje w związku z zasadniczo kolektywnym charakterem pracy nad filmem, aczkolwiek należy też pamiętać, że nie kto inny jak właśnie awangardowi artyści filmowi wykształcili równoległe taki typ pracy z filmem, w ramach którego właśnie skrajny indywidualizm twórczy jest uznawany za jego podstawową właściwość i źródło wartości. Sheldon Renan określał typowe dzieło filmowej

awangardy jako „film wymyślony i zrealizowany zasadniczo przez jedną osobę i będący osobistą wypowiedzią tej osoby” (Renan, 1967: 17). Nawiązujący do tej właściwości awangardowego filmu (i sztuki wideo) Edward S. Small określał ją w jeszcze bardziej wyrazisty sposób, posługując się określeniami „*acollaborative construction*” i „*quintessential auteur control*” (Small, 1994: 18).

Jednakże nawet przykłady rzeczywistej kolektywnej pracy awangardowej nad dziełem filmowym wykazują jej znamienne ograniczenia. Lew Kuleszow, jeden z najważniejszych twórców rosyjskiej awangardy filmowej lat 20., tak oto określił zasady wykonywanej przez jego zespół pracy twórczej nad zrealizowanym w 1924 roku filmem *Niezwykłe przygody pana Westa w kraju bolszewików* (warto przy tym dodać, że film ten stanowi chyba najdalej posunięte w stronę kolektywizmu twórczego dzieło w dorobku tego artysty): „Pracując nad *Niezwykłymi przygodami pana Westa...* wypracowaliśmy bardzo interesującą fragmentaryczną metodę prób [*semi-rehearsal method*] (...) W trakcie prób na planie zdjęciowym przejmowałem rolę głównego obserwatora albo też głównodowodzącego, podczas gdy Pudowkin, Chochłowa, Oboleński, Komarow i Podobied realizowali sceny w różnych dekoracjach. Każde z nich prowadziło oddzielnie przez dzień lub dwa próby dotyczące przypisanego im fragmentu bądź całej sceny. Ja natomiast przemieszczałem się w studiu pomiędzy dekoracjami, obserwowałem, jak próby te postępują i kierowałem całością pracy (reżyserowałem film). Do ostatniej chwili i do ostatniego szczegółu wszystkie sceny były realizowane tą metodą przez różnych ludzi, różnych współreżyserów, różnych asystentów, ale całkowicie i wyłącznie pod moim kierownictwem. W ten sposób, już w przypadku *Niezwykłych przygód pana Westa...* została wprowadzona metoda prób. Jednak całość filmu nigdy nie była próbowana. Zawsze jedynie pojedyncze sceny” (Christie, Gillett, 1987: 43).

W podobny sposób został następnie zrealizowany film *Promień śmierci* (1925), którego strategię produkcyjną tak opisał Kuleszow: „(...) w czasie realizacji *Promienia śmierci* kontynuowaliśmy metodę pracy nad filmem, którą opracowaliśmy, tworząc *Niezwykłe przygody pana Westa...* – metodę KOLEKTYWNEJ REŻYSERII [podkreślenie – *przyp. RWK*]. Ja pełniłem funkcję głównego reżysera, podczas gdy Pudowkin, Komarow, Oboleński, Chochłowa pracowali jako reżyserzy-asystenci czy też współreżyserzy. Oni przygotowywali sceny zgodnie z moimi instrukcjami” (Christie, Gillett, 1987: 47).

Pudowkin, opisując pracę nad swoimi filmami, kierował naszą uwagę przede wszystkim ku opracowanej przez siebie metodzie cząstkowych

prób poprzedzających realizację dzieła. Ja natomiast chciałbym podkreślić specyficznie kolektywny charakter tej pracy, w ramach której poszczególne, elementarne działania twórcze członków zespołu są podporządkowane wizji (a więc i kontroli) głównego autora.

W podobnym stylu (choć całkiem innymi metodami) zostało zrealizowanych w klasycznym okresie awangardowym jeszcze szereg innych filmów, nie tylko Pudowkina czy Feksów (FEKS – Fabryka Ekscentrycznego Aktora, rosyjski awangardowy kolektyw filmowy aktywny w latach 1922–1929, kierowany przez Grigorija Kozincewa i Leonida Trauberga), ale także, na przykład, Marcela L’Herbiera (*L’Inhumaine*, 1923, we współpracy, między innymi, z Fernandem Légerem i Robertem Mallet-Stevenssem), czy René Claire’a (*Entracte*, 1924, przy udziale Francisca Picabii, Erika Satiego, Man Raya, Marcela Duchampa). Obecność tych filmów w całościowym dorobku klasycznej awangardy artystycznej, mimo że stanowią one interesujące przykłady rzeczywistej twórczej współpracy, nie może jednak zmienić w znaczący sposób sformułowanej wcześniej ogólnej charakterystyki statusu, zakresu i rodzaju kolektywistycznych praktyk twórczych typowych dla Wielkiej Awangardy.

Nieco bardziej zaawansowaną formę przybrały kolektywistyczne strategie twórcze rozwijane w kontekście neoawangardowym. Wzrost znaczenia sztuk medialnych (przede wszystkim filmu i wideo), kontynuacja praktyk interdyscyplinarnych i kształtowanie się postaw multimedialnych, procesy dematerializacji sztuki prowadzące, między innymi, do uformowania się tendencji performatywnych (*happening*, akcjonizm, *performance art*), utworzyły, zgodnie z przywołaną wcześniej diagnozą Stefana Morawskiego, znacznie rozleglejszy niż w okresie klasycznym obszar grupowych wystąpień artystycznych. W porównaniu do okresu poprzedniego zwiększyła się też znacznie częstotliwość występowania rzeczywistej współpracy twórczej. Jednak poza przypadkami, kiedy improwizacja i prowokowany przypadek zrównują (lub przynajmniej zbliżają do siebie) status wszystkich uczestników wydarzenia artystycznego bądź kiedy multimedialny projekt łączy we wspólnej pracy artystów reprezentujących różne dyscypliny artystyczne (będących w efekcie dla siebie wzajemnie niezbędnymi) neoawangardowa twórcza współpraca jest zwykle zhierarchizowana w takim samym stopniu, jak praca zespołu Kuleszowa nad *Niezwykłymi przygodami pana Westa w kraju bolszewików*. I ostatecznie, stworzone dzieła są przyporządkowywane indywidualnym autorom. Jednak pojawiające się w tym okresie pierwsze przykłady współpracy pomiędzy środowiskami artystycznymi i naukowymi (na przykład projekt Billy’ego Klüvera E.A.T. – Experiments

in Art and Technology) zapowiadają już w istocie narodziny kolejnej fazy rozwoju radykalnej sztuki – awangardy cyberkulturowej.

Od indywidualizmu sieciowego do współpracy artystycznej

Kiedy spojrzymy z perspektywy współczesnej progresywnej sztuki tworzonych przy użyciu technologii cyfrowych na wcześniejsze etapy historii awangardowych kolektywistycznych praktyk artystycznych, to musimy zauważyć, jak bardzo ograniczony zakres one posiadały, w porównaniu z formami współczesnymi. Głębokim przekształceniom uległ też kontekst kulturowy, tworzący środowisko współczesnej awangardy. Współpraca, partycypacja, wspólnota stały się obecnie centralnymi kategoriami refleksji nad sztuką, kulturą, organizacją struktur społecznych. Wraz z rozwojem sztuki interaktywnej, wirtualnych przestrzeni społecznych, cyberkultury i społeczeństwa sieciowego, pojęcia jednostki, indywidualizmu, podmiotowości, jednostkowej tożsamości wydają się tracić swoją dotychczasową pozycję, nie służą już wystarczająco dobrze potrzebom opisu tendencji wyznaczających dzisiejsze oblicze sztuki, przestają współbrzmieć z kulturowymi rytmemi teraźniejszości. A tam, gdzie znajdowane jest dla nich jeszcze zastosowanie, przybierają one nową, uspołecznioną, usieciowioną postać.

Interesującym i bardzo pouczającym przykładem analizowanych tu procesów jest koncepcja indywidualizmu sieciowego sformułowana przez Manuela Castellsa w kontekście rozważań nad współczesnymi przemianami wzorców interakcji społecznych. Wbrew podstawowemu znaczeniu użytego przez niego pojęcia indywidualizmu, koncepcja Castellsa przedstawia w istocie szczególną formę kolektywizmu. Jest ona bowiem pojmowana jako sieć, a więc forma uspołecznienia, która jedynie jest konstruowana z indywidualnej perspektywy, jako sieć jednostek połączonych „wspólnotą zainteresowań, wartości, przedsięwzięć i poczuciem podobieństwa” (Castells, 2003: 151). I chociaż sam Castells uważa, że nowe wzorce relacji społecznych ufundowane są w indywidualizmie, to nie można jednak nie zauważyć, że indywidualizm ten przybiera formy kolektywistyczne, że jest wzorcem relacji międzyludzkich, które przejawiają się w dążeniu do budowania społecznych sieci.

W szczególnym stopniu opisywane wyżej transformacje kulturowych hierarchii kategoryzacyjnych dotyczą sztuki mediów, multimediów czy

hipermediów, sztuki, która na pierwszy plan wysuwa problematykę komunikowania, umieszczając ją zarazem w kontekście porządku sieciowego. Pojęcie zbiorowej inteligencji, szczegółowo charakteryzowane przez Pierre'a Lévy'ego (1997), koncept sieciowego cyborga (który należy rozumieć jako ideę sieciowej rozproszonej czy też dzielonej technocieleśności) prezentowany przez Stelarc'a (Stelarc, 2002; Massumi, 2005), czy też proponowana przez Roya Ascotta koncepcja artysty jako projektanta przestrzeni twórczych, interaktywnych zachowań odbiorczych (Ascott, 2007), to przykłady teorii budujących fundament pod paradygmat współczesnych, głęboko zróżnicowanych (multi)medialnych praktyk artystycznych. Na tym obszarze właśnie, idee wspólnot twórczych i kolektywnych praktyk artystycznych są szczególnie szeroko obecne i przyjmują najbardziej interesujące i wartościowe formy.

Aby rozważyć bardziej wnikliwie charakter współczesnych kolektywistycznych praktyk artystycznych, proponuję przyjrzeć się dwóm pracom interaktywnym nagrodzonym kilka lat temu (2005) podczas festiwalu Ars Electronica w Linzu.

W kategorii Net Vision główną nagrodę – Złotą Nike – otrzymała wspominana już przeze mnie wcześniej realizacja *Processing*, której nominalni autorzy – Ben Fry i Casey Reas, określając własną rolę mianem jedynie inicjatorów, wskazali jednocześnie jako współautorów pracy tysiące jej sieciowych użytkowników. *Processing* bowiem to „język programujący i środowisko zbudowane dla wspólnoty artystów sztuki elektronicznej. Został stworzony do nauki podstaw programowania komputerowego w kontekście wizualnym i aby służyć jako software'owa książka ćwiczeniowa (sketchbook)“. A dalej czytamy: „Processing.org. jest internetową platformą dla międzynarodowej WSPÓLNOTY [podkreślenie – *przyp. RWK*] ludzi używających oprogramowania komputerowego” (Leopoldseder, Schöpf, Stocker, 2005: 152). Uderzającym atrybutem tej sieciowej realizacji artystycznej jest rozległy zakres jej wspólnotowego, kolektywistycznego charakteru i – co ważniejsze – całkowite zniesienie różnicy statusu pomiędzy tradycyjnie pojmowanymi artystami-autorami i odbiorcami-użytkownikami. Na platformie projektów *Open Source* – a w tym właśnie kontekście odnajduje swoje miejsce *Processing* – rozróżnienia takie zupełnie tracą swój sens, a ranga czy hierarchia autorów każdego projektu nie ma ani charakteru pierwotnego czy podstawowego, ani też trwałego, lecz raczej pochodny oraz nieostateczny – jest bowiem zaledwie odzwierciedleniem dotychczasowego (a więc także i chwilowego, tymczasowego) wkładu każdego czy każdej z nich w rozwój projektu (il. 110).

Exhibition

Wavfarer
by Ben Hemmendinger

Mud Tub
by Tom Gerhardt

Books

Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists

Processing: Creative Coding and Computational Art
By Ira Greenberg

» Download Processing

Processing is an open source programming language and environment for people who want to program images, animation, and interactions. It is used by students, artists, designers, researchers, and hobbyists for learning, prototyping, and production. It is created to teach fundamentals of computer programming within a visual context and to serve as a software sketchbook and professional production tool. Processing is an alternative to proprietary software tools in the same domain.

Processing is free to [download](#) and available for GNU/Linux, Mac OS X, and Windows. [Please help to release the next version!](#)

Processing is an open project initiated by [Ben Fry](#) and [Casey Reas](#). It evolved from ideas explored in the Aesthetics and Computation Group at the MIT Media Lab. The project is currently improved and maintained by a small [team of volunteers](#).

Please visit our subdomains and sister projects:

<http://dev.processing.org/>
Includes bug tracking and instructions for building the code, downloading the source, and creating libraries.

<http://hardware.processing.org/>
Arduino and Wiring are physical computing initiatives related to Processing.

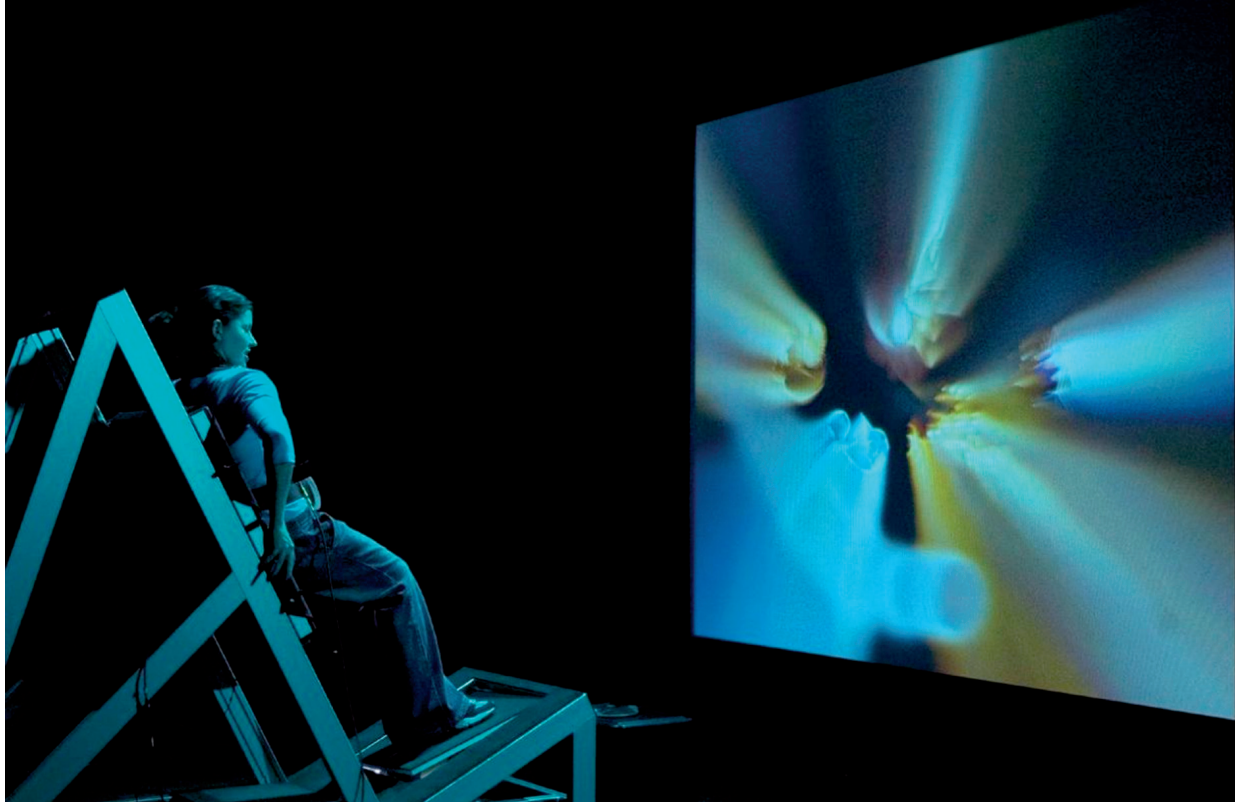
<http://mobile.processing.org>
Mobile Processing is a programming environment for writing mobile phone software.

Check out recent Processing activity on the Web:

[OpenProcessing Exhibition](#)
[Processing Blogs](#)
[Processing @ Vimeo](#)
[Processing @ del.icio.us](#)
[Processing @ Flickr](#)
[Processing @ YouTube](#)
[Processing @ Technorati](#)

110.
Ben Fry i Casey Reas,
Processing, 2003–
– do chwili obecnej.
Kolektywny projekt
meta-design

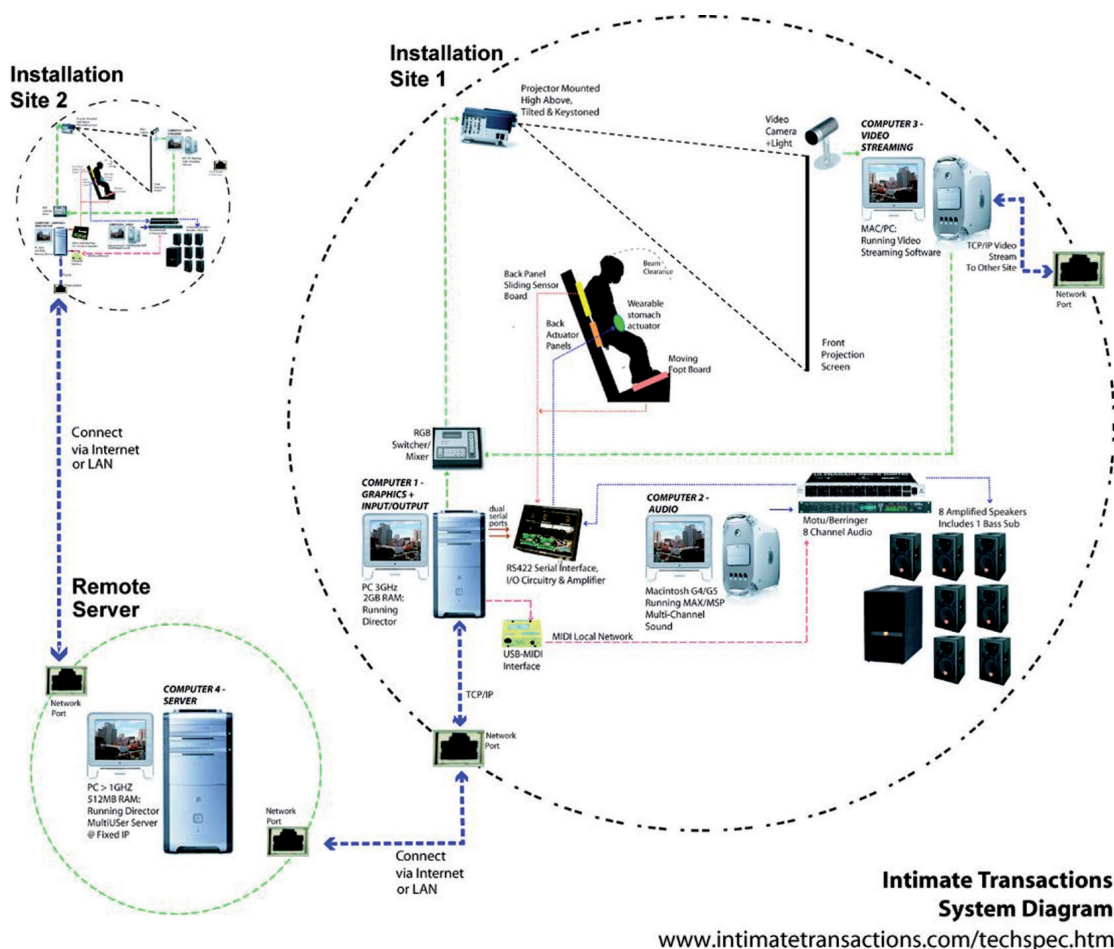
Drugi z przywoływanych przykładów odnajduję z kolei pośród realizacji interaktywnych. Jest nim wyróżniona w tej kategorii prac instalacja *Intimate Transactions* (2003–2004) autorstwa grupy Transmute Collective (Keith Armstrong, określanym w materiałach informacyjnych jako dyrektor artystyczny grupy, Lisa O’Neill oraz Guy Webster). W autorskim komentarzu do tej pracy czytamy między innymi: „*Intimate Transactions* (...) stwarza ludziom ułokowanym w geograficznie odseparowanych przestrzeniach możliwość podjęcia równoczesnej interakcji za



pomocą własnych ciał [traktowanych jako składniki interfejsu – przyp. RWK] (...) To dzielone doświadczenie pozwala każdej uczestniczącej osobie stopniowo rozwijać pewien rodzaj zmysłowej bliskości (*sensory intimacy*) z drugą (...). W miarę jak rozwija się to wysoce immersyjne doświadczenie, każdy z uczestników zaczyna odnajdywać poczucie swej obecności w złożonej sieci relacji, które łączą ją czy jego ze wszystkimi innymi składnikami dzieła” (Leopoldseder, Schöpf, Stocker, 2005: 114–115). A w innym miejscu (ulotka na temat instalacji towarzysząca ekspozycji) czytamy: „W ten sposób, poprzez pogłębiające się poczucie bliskości kształtującej się pomiędzy oddalonymi miejscami, rozwija się subtelna, zapośredniczona forma WSPÓŁPRACY [podkreślenie – przyp. RWK]”.

Instalacja *Intimate Transactions* (il. 111), w swym wymiarze wspólnotowym, kolektywistycznym, uwidacznia, z jednej strony, jakie znaczenie posiada dla jej ukształtowania multimedialny charakter współczesnej sztuki – zespołowość procesu twórczego jest odzwierciedleniem wielorakości uwikłanych węń praktyk twórczych i związanych z nimi

111.
Transmute Collective,
Intimate Transactions,
2003–2004.
Fot. David McLeod,
Ars Electronica 2005



112. Transmute Collective, *Intimate Transactions*, 2003–2004. Diagram systemu. Ilustracja Keith Armstrong

kompetencji (technologia, programowanie, hardware, choreografia, muzyka etc.), a z drugiej natomiast pokazuje, w jaki sposób interaktywność sztuki otwiera nowy wymiar współpracy twórczej. Nie mamy tu co prawda do czynienia, jak to było w poprzednim wypadku, z utożsamieniem sfery autorskiej ze sferą odbioru i zniesieniem różnicy pomiędzy rolą artysty i odbiorcy – proces transformacji nie idzie tu aż tak daleko – lecz obserwujemy w zamian wyłonienie się nowej płaszczyzny kreacji, uzupełniającej i poszerzającej domenę działań artystów – dotychczas jedynych twórców sztuki – o domenę twórczych odbiorców (il. 112). Interaktywne strategie przekształcają dotychczasowych odbiorców sztuki

we współautorów dzieł, czyniąc ich niekiedy współtwórcami software'u, hardware'u czy też materiału organizowanego w formie cyfrowej bazy danych, określającej audiowizualny wymiar poszczególnych realizacji. Innym razem oddają w ich ręce odpowiedzialność za aranżację tego materiału, a zawsze natomiast (a więc i w wypadku *Intimate Transactions*) czynią ich projektantami ich własnych doświadczeń związanych z dziełem. Instalacja ta pokazuje również, jak interaktywne dzieło może wystąpić w roli instrumentu służącego odbiorcy-interaktorowi do wykonania jej czy jego *performance'u* (właściwość ta, jak pisałem w rozdziale poprzednim, jest wyróżnikiem jednego z rodzajów dzieła interaktywnego).

Oba przykłady – przy całej ich odmienności – zgodnie pokazują, w jaki sposób przeobraża się współcześnie, przede wszystkim za sprawą interaktywnych technologii cyfrowych, idea współpracy artystycznej. Dzisiejsze, multimedialne, kolektywistyczne praktyki artystyczne, w przeciwieństwie do tradycyjnych form awangardowej współpracy twórczej, nie tworzą jedynie grupowych ram dla indywidualnej pracy twórczej, nie poprzestają na integrowaniu różnych sfer sztuki, ani też nie ograniczają się do łączenia domeny praktyk identyfikowanych tradycyjnie jako artystyczne ze sferą praktyk naukowych i technologicznych (choć współczesne gwałtowne nasilenie się tych ostatnich procesów można uznać za swoiste *signum temporis*). Tym, co odróżnia podejmowane dziś artystyczne praktyki oparte na idei współpracy, od tych, które były częścią działań artystycznych epok minionych, jest przede wszystkim poszerzenie zakresu ich występowania, związane z zakwestionowaniem tradycyjnych modeli komunikacji artystycznej, odrzuceniem dotychczasowego systemu ról odgrywanych w tym procesie i powołaniem nowych wspólnot integrujących artystów i publiczność w zbiorowości aktywnie uczestniczące w zróżnicowanych pod wieloma względami procesach kreacji.

Przywołajmy ponownie w tym miejscu rozważań zaproponowane przez Lwa Kuleszowa na gruncie kolektywnej pracy nad filmem rozróżnienie pomiędzy głównym reżyserem a reżyserem-asystentem czy też współreżyserem. Rozróżnienie to określa odmianę twórczej pracy grupowej najczęściej występującą w kręgu niegdysiejszych awangard artystycznych (klasycznej i neoawangardy). Zestawienie opisanego przez Kuleszowa typu kolektywnej pracy artystycznej z przedstawionymi powyżej współczesnymi przykładami wspólnej działalności twórczej uwiadczenia zasadnicze pomiędzy nimi różnice i skłania w konsekwencji do przyjęcia zaproponowanej (na użytek innego obszaru badawczego) przez Dillenbourg, Baker et al (1995) koncepcji, w ramach której

wyodrębnia się dwa różne znaczenia kategorii „wspólna praca twórcza”: współdziałanie (*cooperation*) i współpraca (*collaboration*). W ramach współdziałania, całościowe twórcze zadanie jest rozczłonkowane na wiele podrzędnych zadań (na przykład tych wykonywanych przez reżyserów-asystentów) i ujęte w strukturę hierarchiczną (wymagany nadzór głównego reżysera). W ramach współpracy natomiast, twórczy proces może być w sposób heterarchiczny (niehierarchiczny) rozłożony na powiązane ze sobą warstwy bądź fazy, bądź też poszczególni współpracownicy mogą w różnych okresach czasowych pracować nad całością dzieła. We „współdziałaniu” koordynacja jest niezbędna jedynie dla połączenia efektów cząstkowych prac. Tymczasem „współpraca” jawi się jako skoordynowany proces twórczy będący zarazem konsekwentnie kontynuowaną próbą utworzenia i podtrzymywania bądź rozwinięcia dzielonej czy rozproszonej koncepcji dzieła artystycznego.

Typ wspólnej pracy artystycznej, jaki Kuleszow zaproponował swojej grupie, możemy więc określić jako hierarchicznie zorganizowane współdziałanie, w ramach którego mamy w dodatku do czynienia z pewnym ograniczeniem niezależności procesów realizacji cząstkowych zadań. W odniesieniu do obu przywołanych współczesnych przykładów wspólnej twórczej pracy – *Processing* oraz *Intimate Transactions* – możemy z kolei mówić o różnych formach heterarchicznej współpracy artystycznej.

Wydaje się, że opozycję: współdziałanie – współpraca, możemy także wykorzystać dla potrzeb ogólnej charakterystyki typów artystycznej wspólnej pracy w środowisku XX-wiecznej awangardy i występującej tam ewolucji programowej. Będziemy wówczas mogli wyodrębnić trzy typy kolektywnej działalności artystycznej, a ich pojawianie się, transformacje i zmieniające się hierarchie będą zarazem odzwierciedlać ewolucję postaw artystycznych i pojawiających się w efekcie tej ewolucji nowych typów dzieł sztuki.

Typ pierwszy ogranicza zakres współpracy artystycznej do kwestii potrzeb sytuacyjnych i ogólnych zagadnień programowych, budując także za jej pomocą strategie działania w nieprzyjnym środowisku tradycyjnych instytucji sztuki. Odnajdujemy jego obecność przede wszystkim w praktykach grupowych klasycznych awangard drugiej i trzeciej dekady minionego stulecia, choć oczywiście występuje on także w okresie późniejszym. Możemy go uznać za typ podstawowy dla historycznej awangardy.

Typ drugi przybiera postać artystycznego współdziałania. W tym wypadku mamy już do czynienia z rzeczywistą twórczą działalnością

zespołową, która najczęściej przybiera postać skoordynowanych działań indywidualnych, zorganizowanych hierarchicznie i podporządkowanych jednostkowemu nadzorowi bądź jednostkowej koncepcji. Za przykłady mogą posłużyć przywoływane wcześniej awangardowe filmy Kuleszowa, Feksów, Claire'a, czy L'Herbiera, a także liczne *happenin-gi* czy też multimedialne projekty, jak na przykład wspólne przedsięwzięcia Merce'a Cuningham, Roberta Rauschenberga, Nam June Paika i Johna Cage'a. Typ ten ogarnia również niektóre współczesne projekty hipermedialne, takie, jak galeryjno-internetowa realizacja Antonia Muntadasa *Room File* (1994).

I wreszcie typ trzeci – współpraca artystyczna – która kształtuje się i zyskuje obecnie bardzo na znaczeniu, wraz z rozwojem multimediiów cyfrowych, a zwłaszcza interaktywnych. W jednej ze swych dwóch zasadniczych odmian jest ona przede wszystkim efektem współpracy (faza pierwsza) między nieco tradycyjnie jeszcze definiowanymi artystami, proponującymi odbiorcom, jak w opisanym wcześniej wypadku instalacji *Intimate Transactions*, jedynie ograniczony (choć dający im odczucie autonomii) współdziałający twórca na płaszczyźnie interakcji. W wypadku drugiej odmiany, za przykład której może posłużyć kolejna z przywoływanych wcześniej współczesnych prac – *Processing*, współpraca artystyczna przybiera postać najbardziej chyba dotąd rozwiniętego modelu wspólnej działalności twórczej, w ramach którego nieograniczona ilościowo i niedefiniowana jakościowo grupa uczestników pracuje bądź nad niehierarchicznie powiązаныmi elementami lub aspektami wspólnego dzieła, bądź też nad jego całością. Dzieło takie staje się w efekcie otwartym, procesualnym, zespołowym tworem (w tym przypadku możemy mówić o dziele sieciowym), albo też uzyskuje status zindywidualizowanej jednostkowej wersji. Ten właśnie model wydaje się najlepiej reprezentować współczesną postać kolektywistycznych praktyk artystycznych, choć warto też zaznaczyć, że oba pozostałe typy, w różnych swych odmianach, występują często także i dziś.

Przedstawiona ewolucja form zespołowej działalności awangardy artystycznej nie tylko przedstawia transformację jednej z definicyjnych właściwości formacji awangardowej. Ewolucja ta bowiem ujawnia również znaczące przeobrażenia całościowo pojmowanej awangardy. Pokazuje, jak marginalizowana niekiedy w definicjach historycznej awangardy cecha przekształca się obecnie w kategorię, którą bez wahania określe jako centralną w kontekście współczesnych progresywnych praktyk nowo medialnych, ujawniając przy tym zarazem głębokie transfiguracje fenomenu awangardyzmu artystycznego. Występowanie

w ramach definicji czy opisów poszczególnych formacji awangardowych tych samych określających je atrybutów nie oznacza więc niezmiennej ciągłości (niezmienności) trwania awangardy ani nawet ciągłości trwania owych atrybutów. Pod niezmiennymi nazwami kryją się bowiem często głębokie przeobrażenia ich sensów. Transformacją awangardowej skłonności do działań grupowych od maskowanego (i może jedynie trochę osłabionego) indywidualizmu twórczego, poprzez rzeczywistą twórczość grupową, do artystycznej kolektywnej działalności sieciowej jest tego wyrazistym przykładem.

Nowa forma awangardowego kolektywizmu współbrzmi z tonacją współczesnej kultury partycypacji, zorganizowanej wokół interaktywnych strategii artystycznych. Sztuka interaktywna okazuje się więc nie tylko projektem awangardy przyszłości, ale także matrycą jej dzisiejszej postaci.

Bibliografia

- Aagaard-Mogensen, Lars (red.). 1976. *Culture and Art*. Nyborg: Atlantic Highlands.
- Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Agamben, Giorgio. 2008. *Wspólnota, która nadchodzi*. Tłum. Sławomir Królak. Warszawa: Wydawnictwo Sic!
- Albarino, Richard. 1966. *Goldstein's LightWorks at Southhampton*. „Variety”, August 10, Vol. 213, No. 12.
- Alberti, Leone Battista. 1963. *O malarstwie*. Tłum. Lidia Winniczuk. Zakład Narodowy im. Ossolińskich: Wrocław–Warszawa–Kraków.
- Ascott, Roy. 2007. *From Appearance to Apparition. Communication and Culture in the Cybersphere*. W: Idem. *Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*. Edward A. Shanken. (red.). Berkeley and Los Angeles, CA: University of California Press.
- Barasch, Moshe. 1985. *Theories of Art. From Plato to Winckelmann*. New York: New York University Press.
- Barthes, Roland. 1999. *Śmierć autora*. Tłum. Michał Paweł Markowski. „Teksty Drugie” nr 1–2.
- Barthes, Roland. 1999a. *S/Z*. Tłum. Michał Paweł Markowski, Maria Gołębiewska. Warszawa: Wydawnictwo KR.
- Barthes, Roland. 1992. *Teoria tekstu*. Tłum. Aleksander Milecki. W: Markiewicz Henryk (red.). *Współczesna teoria badań literackich za granicą*. Tom IV. Część 2. Kraków: Wydawnictwo Literackie.

- Barthes, Roland. 1997. *Przyjemność tekstu*. Tłum. Ariadna Lewańska. Warszawa: Wydawnictwo KR.
- Barthes, Roland. 1971. *De l'oeuvre au texte*. „Revue d'esthétique” nr 3.
- Bauman, Zygmunt. 2000. *Ponowoczesność, czyli o niemożliwości awangardy*. W: Idem. *Ponowoczesność jako źródło cierpień*, Warszawa: Wydawnictwo Sic!
- Berleant, Arnold. 2007. *Prze-myśleć estetykę. Niepokorne eseje o estetyce i sztuce*. Tłum. Maria Korusiewicz i Tomasz Markiewka. Kraków: Universitas.
- Bremond, Claude. 1968. *Kombinacje syntaktyczne między funkcjami a sekwencjami narracyjnymi*. „Pamiętnik Literacki”, z. 4.
- Borden, Lizzie. 1975. *Directions in Video Art*. W: Susan Delehanty (red.). *Video Art*. Philadelphia: Institute of Contemporary Art.
- Broeckman, Andreas, Susanne Jaschko (red.). 2001. *Do It Yourself. Art and Digital Media: Software – Participation – Distribution*. Berlin: Transmediale 01.
- Brouwer, Joke, Arjen Mulder (red.). 2007. *Interact or Die!* Rotterdam: V2 Publishing/Nai Publishers.
- Bureau, Annick. 2004. *Les Basiques: Art „multimédia”*, WWW.OLATS.ORG/LI-VRESETUDES/BASIQUES/BASIQUES.PHP
- Burnham, Jack W. 1987. *Estetyka systemów inteligentnych*. Tłum. Krzysztof Biskupski. W: Morawski, Stefan (red.). *Zmierzch estetyki – rzekomy czy autentyczny?* Warszawa: Czytelnik.
- Bush, Vannevar. 1945. *As We May Think*. „The Atlantic Monthly” 176: 1.
- Cameron, Andy. 1995. *Dissimulations: The Illusion of Interactivity*. „Millennium Film Journal” No. 28.
- Carlson, Marvin. 2007. *Performans*. Tłum. Edyta Kubikowska. Warszawa: PWN.
- Casetti, Francesco. 1999. *Theories of Cinema 1945-1995*. Austin: University of Texas Press.
- Castells, Manuel. 2003. *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*. Tłum. Tomasz. Hornowski. Poznań: Dom Wydawniczy Rebis.
- Christie, Ian, John Gillett (red.). 1987. *Futurism/Formalism/FEKS. „Eccentrism“ and Soviet Cinema 1918-1936*. London: British Film Institute.
- Cotter Suzanne, Cathy Douglas. 2000. *Force Fields. Phases of the Kinetic*. Barcelona: Actar.
- Couchot, Edmond. 1994. *Between the Real and the Virtual – The Art of Hybridization*. „Annual InterCommunication'94”. Tokyo: Inter Communication Center.
- Courchesne, Luc. 2002. *Experiential Art: Case Study*. www.din.umontreal.ca/courchesne
- Crary, Jonathan. 1990. *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge, Mass. – London: MIT Press.
- Crimmings, Emma. 2003. *Luc Courchesne. The Visitor: Living by Numbers*. W: Jeffrey Shaw i Peter Weibel (red.). *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*. MIT Press: Cambridge, Massachusetts/ZKM: Karlsruhe.
- Daniels, Dieter. 2008. *Strategies of Interactivity*. W: Sommerer, Christa, Lakhmi C. Jain, Laurent Mignonneau (red.). *The Art and Science of Interface and Interaction Design*. Berlin–Heidelberg: Springer.
- Danto, Arthur C. 1964. *The Artworld*. „Journal of Philosophy”, Vol. 61, No. 19.
- De Certeau, Michel. 2008. *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*. Tłum. K. Thiel-Jańczuk. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- De Kerckhove, Derrick. 2001. *Inteligencja otwarta. Narodziny społeczeństwa sieciowego*. Tłum. Andrzej Hildebrandt. Warszawa: Mikom.

- Deleuze, Gilles, Felix Guattari. 1988. *Kłącze*. Tłum. Bogdan Banasiak. „Colloquia Communia” nr 1–3 (36–38).
- Depocas, Alain. 2002. *Digital preservation: recording the recoding - the documentary strategy*. www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=152
- Dickie, George. 1974. *Art and the Aesthetic: An Institutional Analysis*. Ithaca: Cornell University Press.
- Dietz, Steve. 2005. *Kuratorstwo (w) sieci*. Tłum. Piotr Zawojski. W: Popczyk, Maria (red.). *Muzeum sztuki. Antologia*. Kraków: Universitas.
- Dillenbourg, Pierre, Michael Baker, Agnès Blaye and Claire O'Malley. 1995. *The Evolution of Research on Collaborative Learning*. W: Reimann, Peter and H. Spada *Learning in humans and machines. Towards an interdisciplinary learning science*. London: Pergamon.
- Dixon, Steve. 2007. *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge Mass. – London, England: The MIT Press.
- Duguet, Anne-Marie. 1996. *Tamás Waliczky*. W: *Tamás Waliczky – Trilogia*. Tokio: InterCommunication Center, NTT.
- Dziamski, Grzegorz. 2005. *Sztuka publiczna*. „Kultura i Społeczeństwo”, tom XLIX, nr 1.
- Eco, Umberto, Richard Rorty, Jonathan Culler, Christine Brooke-Rose. 1996. *Interpretacja i nadinterpretacja*. Tłum. Tomasz Bieroń. Kraków: Znak.
- Eco, Umberto. 1994. *Lector in fabula. Współdziałanie w interpretacji tekstów narracyjnych*. Tłum. Piotr Salwa. Warszawa: PIW.
- Eco, Umberto. 1973. *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*. Tłum. Jadwiga Gałuszka, Lesław Eustachiewicz, Alina Kreisberg i Michał Oleksiuk. Warszawa: Czytelnik.
- Escobar, Arturo. 1994. *Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture*. „Current Anthropology” Vol. 35, No. 3.
- Filiciak, Mirosław. 2006. *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*. Warszawa: WAIp.
- Fiske, John. 1990. *Introduction to Communication Studies*. London and New York: Routledge.
- Foresta, Don, Alain Mergier, Bernhard Serexhe. 1995. *The New Space of Communication, the Interface with Culture and Artistic Creativity*. A Study for the Council of Europe.
- Foucault, Michel. 1998. *Podmiot i władza*. Tłum. Jacek Zychowicz. „Lewą Nogą”, nr 10.
- Frank, Peter. 1976. *Video Art Installations: The Telenvironment*. W: Ira Schneider i Beryl Korot (red.). *Video Art. An Anthology*. New York and London: Harcourt Brace Jovanovich.
- Frieling, Rudolf, Boris Groys, Robert Atkins, Lev Manovich. 2008. *The Art of Participation 1950 to Now*. New York – London: Thames & Hudson.
- Gagnon, Jean. 1995. *Blind Date in Cyberspace or the Figure that Speaks*. W: Astrid Sommer (red.). *artintact 2*. Cantz Verlag/ZKM Karlsruhe.
- Gane, Nicholas, David Beer. 2008. *New Media. The Key Concepts*. Oxford–New York: Berg.
- Gardner, Howard. 1998. *Niepospolite umysły*, przeł. A. Tanalska-Dulęba, Warszawa.
- Gazda, Grzegorz. 1987. *Awangarda – nowoczesność i tradycja*, Łódź: Wydawnictwo Łódzkie.

- Gelmis, Joseph. 1966. *Modesty Blaise Previews in a Juke Box*. „Newsday”, August 8.
- Goffman, Erving. 1967. *Interaction Ritual. Essays in Face-to-Face Behavior*. Aldine, Chicago: Aldine.
- Goldman, Albert. 2001. *Freakshow: Misadventures in the Counterculture, 1959-1971*. New York: Cooper Square Press.
- Golka, Marian, Krystyna Zamiara (red.). 1999. *Sztuka i estetyzacja. Studia teoretyczne*. Poznań: Wydawnictwo Fundacji Humaniora.
- Goriunova, Olga, Alexei Shulgin (red.). 2003. *About software art. Read_me 2.3 Reader*. Helsinki: NIFCA.
- Graham, Stephen. 2004. *From Dreams of Transcendence to the Remediation of Urban Life*. W: Graham Stephen (red.). *The Cybercities Reader*. London: Routledge.
- Greene, Rachel. 2004. *Internet Art*. London: Thames & Hudson.
- Greimas, Algirdas J. 1968. *Elementy gramatyki narracyjnej*. „Pamiętnik Literacki”, z. 4.
- Gryglewicz, Tomasz. 1994. *Czy powrót modernizmu?*, „Teksty Drugie”, nr 5–6.
- Guzek, Łukasz. 2007. *Sztuka instalacji. Zagadnienie związku przestrzeni i obecności w sztuce współczesnej*. Warszawa: Wydawnictwo Neriton.
- Hall, David. 1976. *British Video Art: Towards an Autonomous Practice*. „Studio International”, Vol. 191, Number 981.
- Hałas, Elżbieta. 2006. *Interakcjonizm symboliczny. Społeczny kontekst znaczeń*. Warszawa: PWN.
- Hansen, Al. 1965. *A Primer of Happenings & Time/Space Art*. New York: Something Else Press.
- Hayles, N. Katherine. 2002. *Writing Machines*. Cambridge: MIT Press.
- Hemment, Drew (red.). 2006. *Locative Media*. „Leonardo Electronic Almanac”, Vol. 14, Issue 03.
- Herkenhoff, Paulo. 2009. *Lygia Clark – artystyczny przewodnik (fragmenty)*. W: Katalog wystawy Katarzyna Kobro/Lygia Clark. Łódź: ms2 Muzeum Sztuki.
- Hershman-Leeson, Lynn. 1996. *Fantazje o przeciwiświatach; pragnienia i żądze w (cyber)przestrzeni*. Tłum. Barbara Kopeć. W: Ryszard W. Kluszczyński (red.). *Lynn Hershman: bunt ujarzmionych ciał*. Centrum Sztuki Współczesnej – Zamek Ujazdowski, Warszawa.
- Herzogenrath, Wulf. 1976. *Video Art in West Germany. From reproduction to medium of conscious creativity*. „Studio International” Vol. 191, Number 981.
- Higgins, Dick. 2000. *Nowoczesność od czasu postmodernizmu oraz inne eseje*. Tłum. Krzysztof Brzeziński et al. Gdańsk: Wydawnictwo Słowo/obraz terytoria.
- Holland, Norman. 1992. *Transaktywne ujęcie krytyki transaktywnej*. Tłum. Grażyna i Andrzej Branni. W: Markiewicz, Henryk (red.). *Współczesna teoria badań literackich za granicą*. Tom IV. Część 1. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Huhtamo, Erkki. 2006. *Na opuszkach palców. O sztuce, interakcyjności i doświadczeniu dotykowym*. Tłum. Paweł Stachura. „Czas Kultury”, nr 5–6.
- Huhtamo, Erkki. 2001. *Elementy Ekranologii*. W: Violetta Kutlubasis-Krajewska, Piotr Krajewski, Agnieszka Kubicka-Dzieduszycka (red.). *Ekrany. IX Międzynarodowe Biennale Sztuki Mediów WRO 01*. Wrocław: Fundacja WRO Centrum Sztuki Mediów.
- Jaskóła, Janusz. 2000. *Światy możliwe jako uprawomocnienie filozofowania. Platon*. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.

- Jenkins, Henry. 2007. *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak. Warszawa: WAIp.
- Johnson, Mark. 1987. *The Body in the Mind. The Bodily Basic of Meaning, Imagination, and Reason*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Kac, Eduardo. 2005. *Telepresence & Bio Art. Networking Humans, Rabbits, & Robots*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Kac Eduardo. 2001. *Robotic Art Chronology*. „Convergence”, Spring 2001, Volume 7, Number 1.
- Kahler, Erich. 1968. *The Desintegration of Forms in the Arts*. New York: George Braziller.
- Kirby, Michael. 1969. *The Art of Time. Essays on the Avant-Garde*. New York: E. P. Dutton.
- Kirby, Michael. 1965. *Happenings: An Illustrated Anthology*. New York: Oxford University Press.
- Kirkpatrick, Graeme. 2004. *Critical Technology: A Social Theory of Personal Computing*. Aldershot: Ashgate.
- Klotz, Heinrich (red.). 1996. *Die Zweite Moderne – Eine diagnose der Kunst der Gegenwart*. München: Beck.
- Kluitenberg, Eric. 2001. *Transfiguration of the Avant-Garde. The Negative Dialectics of the Net*. www.debalie.nl/dossierartikel.jsp?dossierid=13636&articleid=13798
- Kluszczyński, Ryszard W. 2006. *Paranoidalne zwierciadła. Refleksja o tożsamości we współczesnych (multi)medialnych praktykach artystycznych*. W: Gwóźdź, Andrzej, Agnieszka Nieracka-Ćwikiel (red.). *Media – ciało – pamięć. O współczesnych tożsamościach kulturowych*. Warszawa: Instytut im. A. Mickiewicza.
- Kluszczyński, Ryszard W. 2005. *Od web.studies do antropologii nowej wizualności. Współczesne badania nad cyberkulturą*. „Kultura Współczesna”, nr 1.
- Kluszczyński, Ryszard W. 2004. *Awangarda w ponowoczesności*, „Kultura Współczesna”, nr 1.
- Kluszczyński, Ryszard W. 2001. *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*. Kraków: Rabid.
- Kluszczyński, Ryszard W. 2001a. *Bunt ujarzmionych ciał. Multimedialna twórczość Lynn Hershman*. w: Idem. *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*. Kraków, s. 166–183 (2 wydanie 2002).
- Kluszczyński, Ryszard W. 2001b. *Dynamiczne przestrzenie doświadczeń. O twórczości Mirosława Rogali*. W: Idem (red.). *Mirosław Rogala – gesty wolności*. Centrum Sztuki Współczesnej – Zamek Ujazdowski: Warszawa/Galeria Sztuki Współczesnej Bunkier Sztuki: Kraków.
- Kluszczyński, Ryszard W. 2000. *Warsztat Formy Filmowej 1970–1977* [publikacja towarzysząca wystawie Warsztatu Formy Filmowej]. Warszawa: Centrum Sztuki Współczesnej.
- Kluszczyński, Ryszard W. 1999. *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*. Warszawa: Instytut Kultury.
- Kluszczyński, Ryszard W. 1998. *Postmodernizm i cyberkultura*. W: Izdebska Agnieszka, Danuta Szajnert (red.). *Postmodernizm po polsku?* Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Kluszczyński, Ryszard W. 1998a. *Obrazy na wolności. Studia z historii sztuk medialnych w Polsce*. Warszawa: Instytut Kultury.

- Kluszczyński, Ryszard W. 1998b. *Postmodernism According to the Deconstructionist. From Discussions of Cyberculture*. W: Wilk, Eugeniusz (red.). *Methodology – Culture – Audiovisuality*. Katowice.
- Kluszczyński, Ryszard W. 1997. *The viewer as performer. Reflections on interactive art*. W: Eleonora Udalska (red.). *Modern Theatre in Different Cultures*. Wydawnictwo Energeia, Warsaw.
- Kluszczyński, Ryszard W. 1997a. *(Audio)visuelle Labyrinth. Non-lineare Diskurse in Linearen Medien/(Audio) Visual Labyrinths. Non-Linear Discourses in Linear Media*. W: Konopatzki, Birgit, Antek Krnung, Ilona Traub (red.). *Katalog der 43. Internationalen Kurzfilmtage Oberhausen. Oberhausen 1997*.
- Kluszczyński, Ryszard W. 1997b. *Awangarda. Rozważania teoretyczne*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Kluszczyński, Ryszard W. 1997c. *The Context Is the Message. Interactive Art as a Medium of Communication*. W: Roetto, Michael B. (red.). *Proceedings of Seventh International Symposium on Electronic Art*. Rotterdam: ISEA.
- Kluszczyński, Ryszard W. 1996. *Modernizm – postmodernizm – dekonstrukcja. Z rozważań nad cyberkulturą*. „Magazyn sztuki”, nr 1 (9).
- Kluszczyński, Ryszard W. 1986. *Awangarda – sztuka nowa i antyszuka*. „Przegląd Humanistyczny”, nr 3–4.
- Kohso, Sabu. 1996. *This Thing that Sees. A reflection on Molecular Informatics*. <http://www.s--m.org>
- Kostelanetz, Richard. 1968. *The Theatre of Mixed Means*. New York: Dial.
- Kozel, Susan. 2007. *Closer: Performance, Technologies, Phenomenology*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Krajewski, Marek. 2005. *Co to jest sztuka publiczna?*, „Kultura i Społeczeństwo”, tom XLIX, nr 1.
- Krueger, Myron W. 1991. *Artificial Reality II*. Reading, Mass: Addison-Wesley Publishing Company.
- Kusahara, Machiko. 2006. *Nie do zabawy? Japońska koncepcja device art*. Tłum. Paweł Stachura. „Czas Kultury”, nr 5–6.
- Kuspit, David. 1988. *Douglas Davis*. New York: Solomon R. Guggenheim Museum.
- Kwon, Miwon. 2002. *One Place After Another. Site-Specific Art and Locational Identity*. Cambridge, Mass. – London, England: The MIT Press.
- Lacy, Susan. 1995. *Cultural Pilgrimages and Metaphoric Journeys*. W: Lacy, Susan (red.). *Mapping the Terrain: New Genre Public Art*. Seattle, Wash.: Bay Press.
- Landow, George P. 2006. *Hypertext 3.0*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Le Grice, Malcolm. 1972. *Real Time/Space*, „Art and Artists”, Volume 7, Number 9.
- Lellis, George. 2001. *Portret w filmie, wideo i Internecie. Kilka aksjomatów, porównań i przykładów*. Tłumaczył Sławomir Sikora. „Kwartalnik Filmowy” nr 35–36. Numer specjalny: *Kino i nowe media* pod redakcją Ryszarda W. Kluszczyńskiego.
- Leopoldseder, Hannes, Christine Schöpf, Gerfried Stocker (red.). 2005. *Prix Ars Electronica. CyberArts 2005*. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Verlag.
- Lévy, Pierre. 1997. *Collective Intelligence. Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Cambridge Mass.: Perseus Books.
- Lewis, David. 1995. *Światy możliwe*. Tłum. Urszula Żegleń. W: Szubka, Tadeusz (red.). *Metafizyka w filozofii analitycznej*. Lublin: Towarzystwo Naukowe Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.

- Lister, Martin, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant, Kieran Kelly. 2003. *New Media: A Critical Introduction*. London: Routledge.
- London, Barbara, Grahame Weinbren. 1996. *Looking for the Interactive*. W: Roetto, Michael B. (red.). *Seventh International Symposium on Electronic Art Proceedings*. Rotterdam: ISEA.
- Łebkowska, Anna. 2001. *Między teoriami a fikcją literacką*. Kraków: Universitas.
- Manovich, Lev. 2006. *Język nowych mediów*. Tłum. Piotr Cypryański. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Manovich, Lev. 2001. *Ku archeologii ekranu komputerowego*. Tłumaczył Artur Piskorz. W: Andrzej Gwóźdź (red.). *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*. Universitas: Kraków.
- Marks, Laura U. 2002. *Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis and London: University of Minnesota Press.
- Marshall, Stuart. 1976. *Video Art: The Imaginary and the Parole Vide*. „Studio International”, Vol. 191, No. 981.
- Massumi, Brian. 2005. *The Evolutionary Alchemy of Reason*. W: Smith, Marquard (red.). *Stelarc. The Monograph*. Cambridge Mass.: MIT.
- Matzner, Florian (red.). 2004. *Public Art. A Leader*. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Verlag.
- Meyer-Hermann, Eva, Andrew Perchuk, Stephanie Rosenthal. 2008. *Allan Kaprow – Art as Life*. Los Angeles: The Getty Research Institute.
- Morawski, Stefan. 1985. *Na zakręcie: od sztuki do po-sztuki*. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Morse, Margaret. 1996. *Własny pokój Lynn Hershman*. Przeł. Urszula Śniegowska. W: Ryszard W. Kluszczyński (red.). *Lynn Hershman: bunt ujarzmionych ciał*. Centrum Sztuki Współczesnej – Zamek Ujazdowski, Warszawa.
- Morse, Margaret. 1993. *Art in Cyberspace: Interacting with Machines as Art at Siggraph's "Machine Culture – The Virtual Frontier"*. „Video Networks”, No. 5.
- Morse, Margaret. 1990. *Video Installation Art: The Body, the Image, and the Space-in-Between*. W: Doug Hall i Sally Jo Fifer (red.). *Illuminating Video*. New York: Aperture Foundation, Inc.
- Mouffe, Chantal. 2005. *Paradoks demokracji*. Tłum. Wojciech Jach et al. Wrocław: Wydawnictwo Naukowe DSW TWP.
- Nelson, Ted. 1982. *Literary Machines*. Ted Nelson: Swarthmore.
- Norwich, John Julius (red.). 1994. *Oksfordzka Ilustrowana Encyklopedia Sztuki*. Tłumaczył Leszek Engelking et al. Wydawnictwo Łódzkie: Łódź.
- Nycz, Ryszard (red.) 1997. *Postmodernizm. Antologia przekładów*. Kraków: Universitas.
- O'Sullivan, Tim, John Hartley, Danny Saunders, Martin Montgomery, John Fiske. 1995. *Key Concepts in Communication and Cultural Studies. Second Edition*. London and New York: Routledge.
- Ożóg, Maciej. 2008. *Patrząc przez (na) technologię. Monitoring jako narzędzie analizy technologicznych uwarunkowań percepcji w pracach Davida Rokeby'ego*. „Zeszyty Artystyczne ASP w Poznaniu” nr 17. Numer specjalny: *Sztuka nowych mediów i jej konteksty kulturowe* pod red. Ryszarda W. Kluszczyńskiego.
- Ożóg, Maciej. 2003. *Towards the Visitor – Mastery, Control and Communication in Luc Courchesne's Interactive Video Installations*. „Art Inquiry”, Vol. V. Special Issue: *Cyberarts/Cybercultures/Cybersocieties* edited by Ryszard W. Kluszczyński.

- Paik, Nam June. 1993. *Réflexions sur „Good Morning Mr Orwell”*. W: Tegoż. *Du cheval à Christo et autres écrits*. Bruxelles–Hamburg–Paris: Editions Lebeer Hossmann.
- Paul, Christiane. 2003. *Digital Art*. London: Thames & Hudson Ltd.
- Pavel, Thomas. 1975. *Possible Worlds In Literary Semantics*. „Journal of Aesthetics and Art Criticism”, Vol. 34, No. 2.
- Persson, Per. 2000. *Understanding Cinema: Cognitivism and Spectator Psychology*. Stockholm: Stockholm University.
- Phillips, Patricia C. 1994. *Public Constructions*. W: Lacy, Suzanne (red.). *Mapping the Terrain: New Genre Public Art*. Seattle: Bay Press.
- Phillips, Patricia C. Phillips. 1988. *Out of Order: The Public Art Machine*, „Art Forum” V. 27.
- Pląszewski, Andrzej. 1989. *a.r. Mit urzeczywistniony. Dzieje i kolekcja*. Łódź: Wydawnictwo Łódzkie.
- Prévost, Jean-Marc. 1991. *Takis: la sculpture comme révélation de l'invisible*. W: *La Sculpture en mouvement*. „Artstudio” 22.
- Propp, Władimir. 1976. *Morfologia bajki*. Tłum. Wiesława Wojtyga-Zagórska. Warszawa.
- Renan, Stanley. 1967. *Underground Film. An Introduction to the American Underground Film*. New York: E. P. Dutton.
- Rheingold, Howard. 1993. *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Robertson, Jean i Craig McDaniel. 2005. *Themes of Contemporary Art: Visual Art after 1980*. Oxford University Press.
- Rogala, Mirosław. 2001. *Doświadczenie sztuki interaktywnej*. W: Kluszczyński, Ryszard W. (red.). *Mirosław Rogala: Gesty wolności*. Warszawa: CSW-Zamek Ujazdowski/Kraków: Bunkier Sztuki.
- Rokeby, David. 1997. *The Construction of Experience: Interface as Content*. W: Clark Dodsworth (red.). *Digital Illusion. Entertaining the Future with High Technology*. Addison-Wesley Professional.
- Rush, Michael. 1999. *New Media in Late 20th-Century Art*. London: Thames and Hudson.
- Ryan, Marie-Laure. 2001. *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore and London: The John Hopkins University Press.
- Ryan, Marie-Laure. 1992. *Possible Worlds in Recent Literary Theory*. „Style”, Vol. 26, No. 4.
- Rypson, Piotr (red.). 1995. *Krzysztof Wodiczko. Sztuka publiczna*. Warszawa: Centrum Sztuki Współczesnej – Zamek Ujazdowski.
- Seaman, Bill. 2007. *Recombinant Poetics and Related Database Aesthetics*. W: Vesna, Victoria (red.). *Database Aesthetics. Art in the Age of Information Overflow*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Shanken, Edward A. 2007. *From Cybernetics to Telematics. The Art, Pedagogy, and Theory of Roy Ascott*. W: Roy Ascott. 2007. *Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*. Edited and with an Essay by Edward A. Shanken. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.
- Shannon, Claude, Warren Weaver. 1949. *The Mathematical Theory of Communication*. Urbana: University of Illinois Press.

- Shirai, Masato. 1996. *A Mechanism for Reorganizing the World*. W: Tamás Waliczky – Trilogy. Tokyo: InterCommunication Center, NTT.
- Sitney, P. Adams. 1969. *Structural Film*. „Film Culture”, No. 47.
- Składanek, Marcin. 2009. *Projektowanie interakcji – pomiędzy wiedzą a praktyką*. „Kultura Współczesna” nr 3.
- Small, Edward S. 1994. *Direct Theory. Experimental Film/Video as Major Genre*. Carbondale & Edwardsville: Southern Illinois University Press.
- Solomon-Godeau, Abigail. 1996. *Skrupulatne uprzedmiotowienie: Zwierciadło paranoidalne Lynn Hershman*. Tłum. Barbara Kopeć, W: Ryszard W. Kluszczyński (red.). *Lynn Hershman: bunt ujarzmionych ciał*. Centrum Sztuki Współczesnej – Zamek Ujazdowski, Warszawa.
- Sommerer, Christa i Laurent Mignonneau (red.). 1998. *Art @ Science*. Wien–New York: Springer Verlag.
- Steffens, Andreas (red.). 1992. *Nach der Postmoderne*. Düsseldorf: Bollmann.
- Stelarc. 2002. *Parasite Visions: Alternate, Intimate and Involuntary Experiences*. W: Marina Grzanic (red.). *Stelarc. Political Prosthesis & Knowledge of the Body*. Ljubljana, Maribor: Maska.
- Sturken, Marita. 1995. *Exploring the Phenomenology of the Electronic Image*. W: Gazzano, Marco Maria (red.). *Steina e Woody Vasulka. Video, Media e Nuove Immagini nell'Arte Contemporanea*. Roma: Fahrenheit 45.
- Suchan, Jarosław. 2009. *Kobro. Clark*. W: Katalog wystawy Katarzyna Kobro/Lygia Clark. Łódź: ms2 Muzeum Sztuki.
- Sutton, Gloria. 2004. *Network Aesthetics: Strategies of Participation within Net.Art*. W: Zapp, Andrea (red.). 2004. *Networked Narrative Environments as Imaginary Spaces of Being*. Manchester: Manchester Metropolitan University/Liverpool: FACT.
- Szubka, Tadeusz (red.). 1995. *Metafizyka w filozofii analitycznej*. Lublin: Towarzystwo Naukowe Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.
- Taborska, Halina. 1996. *Współczesna sztuka publiczna. Dzieła i problemy*. Warszawa: Wydawnictwo Wiedza i Życie.
- Thrift, Nigel. 2005. *Knowing Capitalism*. London: Sage.
- Thompson, John B. 1995. *The Media and Modernity. A Social Theory of the Media*. Cambridge: Polity Press.
- Turner, Jonathan H. 1968. *The Self-Conception in Social Interaction*. W: Chad Gordon, Kenneth J. Gergen (red.). *The Self in Social Interaction*. New York: Wiley.
- Turowski, Andrzej (red.). 2005. *Krzysztof Wodiczko. Pomnikoterapia*. Warszawa: Zachęta – Narodowa Galeria Sztuki.
- Varela, Francisco, Evan Thompson, Eleanor Rosch. 1991. *The Embodied Mind. Cognitive Science and Human Experience*. Cambridge: The MIT Press.
- Vesna, Victoria (red.). 2007. *Database Aesthetics. Art in the Age of Information Overflow*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Väänänen, Rita. 2000. *Museums for Exhibiting Scientific and Media Art*. [Referat na seminarium Art @ Science. 20. 04. 2000]. Helsinki: University of Technology.
- Waliczky, Tamás. 1990. *The Manifesto of Computer Art*. W: *Digitart* [catalogue]. Budapest.
- Weinbren, Grahame. 1995. *In the Ocean of Streams of Story*. „Millennium Film Journal” No. 28. Spring.

- Weinbren, Grahame. 1989. *An Interactive Cinema: Time, Tense and Some Models*. „New Observations” 71.
- Weitz, Morris. 1956. *The Role of Theory in Aesthetics*. “The Journal of Aesthetics and Art Criticism”, Vol. XV, No. 1.
- Wilson, Stephen. 2002. *Information arts. Intersections of Art, science and technology*. Cambridge, Mass., London, England: The MIT Press.
- Wilson, Thomas P. 1970. *Conceptions of Interaction and Forms of Sociological Explanation*. „American Sociological Review”, Vol. 35.
- Wojciechowski, Jan Stanisław i Anna Zeidler-Janiszewska. 1998. *Formy estetyzacji przestrzeni publicznej*. Warszawa: Instytut Kultury.
- Youngblood, Gene. 1970. *Expanded Cinema*. P. Dutton & Co.: New York.
- Zamiara, Krystyna, Marian Golka. 1999. *Sztuka i estetyzacja. Studia teoretyczne*. Poznań: Wydawnictwo Fundacji Humaniora.
- Zapp, Andrea (red.). 2004. *Networked Narrative Environments as Imaginary Spaces of Being*. Manchester: Manchester Metropolitan University/Liverpool: FACT.
- Zeidler-Janiszewska, Anna. 2003. *Drugi oddech nowoczesności*, „Teksty Drugie”, nr 4.
- Zielinski, Siegfried. 1999. *Audiovisions. Cinema and Television as Entr'Actes in History*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Zimmerman, Eric. 2004. *Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline*. W: Wardrib –Fruin, Noah, Pat Harrigan (red.). *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Mass., London, England: The MIT Press.
- Żegleń, Urszula. 1990. *Modalność w logice i w filozofii. Podstawy ontyczne*. Warszawa: Zakład Semiotyki Logicznej UW. Znak. Język. Rzeczywistość. Polskie Towarzystwo Semiotyczne.

Spis ilustracji

Ilustracje wykorzystane w tej książce zostały w większości uzyskane bezpośrednio od artystów. Oprócz nich moje podziękowania zechcą także przyjąć: Alexandra Creighton, Maria Falkinger, Rudolf Frieling, Kerstin Mayrhofer, Amanda McDonald Crowley, Kerstin Mey, Stephen Nowlin, Julianne Pierce, Lucy Ross, Jarosław Suchan, Paulina Woszczak, Tanya Zimbardo oraz Alyce de Roulet Williamson Gallery – Art Center College of Design, Pasadena, Bitforms Gallery, New York City, Charim Galerie, Wiedeń, OK Offenes Kulturhaus, Linz, Muzeum Sztuki w Łodzi.

1. Mirosław Rogala, *Nature Is Leaving Us*, 1987–1988. Multimedialny wideoteatr. Dzięki uprzejmości artysty.
2. Bernie Lubell, *A Theory of Entanglement*, 2009. Instalacja interaktywna. Dzięki uprzejmości artysty.
3. Joseph Nechvatal, *terrOrless One cOnjugated bodies*, 112 x 168 cm. Dyptych, 2005–2007. Akryl na płótnie za pomocą robota. Dzięki uprzejmości artysty.
4. Paula Gaetano Adi, *Alexitimia*, 2006. Rzeźba robotyczna. Fot. Fundación Telefónica de Argentina. Dzięki uprzejmości artystki.
5. Tamás Waliczky, *The Garden (21st Century Amateur Film)*, 1992–1996. Animacja komputerowa. Dzięki uprzejmości artysty.
6. Tamás Waliczky, *Der Wald*, 1993. Animacja komputerowa. Dzięki uprzejmości artysty.

7. Tamás Waliczky, *The Way*, 1994. Animacja komputerowa. Dzięki uprzejmości artysty.
8. Tamás Waliczky, *Landscape*, 1997. Animacja komputerowa. Dzięki uprzejmości artysty.
9. Tamás Waliczky, *Sculptures*, 1997. Animacja komputerowa. Dzięki uprzejmości artysty.
10. Jean-Luc Godard, *Karabinierzy (Les Carabiniers)*, 1963, kadr z filmu.
11. Jeffrey Shaw, *The Golden Calf*, 1994. Instalacja interaktywna AR. Dzięki uprzejmości artysty.
12. Jeffrey Shaw, *The Golden Calf*, 1994. Instalacja interaktywna AR. Dzięki uprzejmości artysty.
13. Seiko Mikami, *Molecular Informatics-morphogenic substance via eye tracking*, 1996–1999. Instalacja interaktywna VR. Dzięki uprzejmości artystki.
14. Seiko Mikami, *Molecular Informatics-morphogenic substance via eye tracking*, 1996–1999. Instalacja interaktywna VR. Dzięki uprzejmości artystki.
15. David Rokeby, *n-Cha(n)t*, 2001. Instalacja interaktywna. Dzięki uprzejmości artysty.
16. Roy Ascott, *Field-Map (change-painting)*, 1962. Dzięki uprzejmości artysty.
17. Roy Ascott, *Change-painting*, 1963. Dzięki uprzejmości artysty.
18. Fragment wystawy „Katarzyna Kobro/Lygia Clark”, ms2, Muzeum Sztuki w Łodzi, 21.11.2008 – 01.03.2009, kurator Jarosław Suchan. Na pierwszym planie praca Lygii Clark, *Bichos*, [bez daty]. Fot. Piotr Tomczyk.
19. Christa Sommerer, Laurent Mignonneau, *Interactive Plant Growing*, 1992. Instalacja interaktywna. Dzięki uprzejmości artystów.
20. Ken Feingold, *If/Then*, 2001. Rzeźba kinematyczna. Dzięki uprzejmości artysty.
- 21a. Mirosław Rogala, *Lovers Leap*, 1995. Interaktywny *environment*. Dzięki uprzejmości artysty.
- 21b. Mirosław Rogala, *Lovers Leap*, 1995. Diagram. Dzięki uprzejmości artysty.
22. Stelarc, *Spin Suspension*, Artspace, Nishinomiya, 1987. *Performance*. Fot. Helmut Steinhauser. Dzięki uprzejmości artysty.
23. Stelarc, *Involuntary Body/Third Hand*, Yokohama. Melbourne, 1993. Diagram Stelarc. Dzięki uprzejmości artysty.
24. Stelarc, *Evolution*, Maki Gallery, Tokio, 1982. *Performance*. Fot. Keisuke Oki. Dzięki uprzejmości artysty.
25. Stelarc, *Ping Body: An Internet Actuated Performance*, Digital Aesthetics, Artspace, Sydney, 10 kwietnia 1996. Diagram Stelarc i Merlin. Dzięki uprzejmości artysty.
26. Stelarc, *Split Body: Voltage In/Voltage Out*, Galeria Kapelica, Lublana, Słowenia, 12 czerwca 1996. *Performance*. Fot. Igor Andjelic. Dzięki uprzejmości artysty.
27. Józef Robakowski, *Jestem elektryczny*, 1992. *Performance*. Dzięki uprzejmości artysty.
28. Valie Export, *Tapp und Tastkino*, 1968. Touch Cinema, Expanded Cinema, Street Film. Fot. Werner Schulz, (c) VALIE EXPORT. Dzięki uprzejmości artystki oraz Charim Galerie, Wiedeń.
29. Józef Robakowski, *Równoważnia dźwiękowa*, 1971. Instalacja. Dzięki uprzejmości artysty.

30. Józef Robakowski, *Dmuchana głowa*, 1971. Fotoobiekt. Dzięki uprzejmości artysty.
31. Stelarc, *Exoskeleton*, Cyborg Frictions, Dampfzentrale, Bern, 1999. *Performance*. Fot. Dominik Landwehr. Dzięki uprzejmości artysty.
32. Sanja Iveković, *Inter Nos*, 1978, schemat instalacji wideo. Dzięki uprzejmości artystki.
33. Sanja Iveković, *Inter Nos*, 1978. Instalacja wideo. Dzięki uprzejmości artystki.
34. Lynn Hershman, *Lorna*, 1983–1984. Dzięki uprzejmości artystki oraz bitforms gallery nyc i Michaela Pollarda.
35. Jeffrey Shaw, *The Narrative Landscape*, 1985. Instalacja interaktywna. Dzięki uprzejmości artysty.
36. David Rokeby, *Very Nervous System*, 1986–1990. Interaktywna instalacja dźwiękowa. Dzięki uprzejmości artysty.
37. Roy Ascott, *La Plissure du text. A collaborative storytelling project involving a computer conferencing network of artists distributed around the Planet*, 1983. Telekomunikacyjny projekt telematyczny. Dzięki uprzejmości artysty.
38. Christa Sommerer, Laurent Mignonneau, *A-Volve*, 1993–1994. Instalacja interaktywna, sztuczny ekosystem. Dzięki uprzejmości artystów.
39. Ken Feingold, *Sinking Feeling*, 2001. Instalacja interaktywna. Dzięki uprzejmości artysty.
40. Bernie Lubell, *Conservation of Intimacy*, 2005. Instalacja interaktywna. Dzięki uprzejmości artysty.
41. Michelle Teran, *Buscando al Sr. Goodbar*, 2009. *Techformance*. Dzięki uprzejmości artystki.
42. Lynn Hershman, *Room of One's Own*, 1990–1993. Instalacja interaktywna. Dzięki uprzejmości artystki oraz bitforms gallery nyc.
43. Ken Feingold, *The Surprising Spiral*, 1991. Instalacja interaktywna. Dzięki uprzejmości artysty.
44. Christa Sommerer i Laurent Mignonneau, *Mobile Feelings*, 2002. Mobilne obiekty – interpersonalne instrumenty komunikacyjne. Dzięki uprzejmości artystów.
45. Mirosław Rogala, *Pulso-Funktory*, 1975–1979. Obiekty interaktywne. Dzięki uprzejmości artysty.
46. Mirosław Rogala, *Electronic Garden/NatuRealization*, 1996. Interaktywna instalacja dźwiękowa. Dzięki uprzejmości artysty.
47. Christa Sommerer i Laurent Mignonneau, *Interactive Plant Growing*, Instalacja interaktywna. 1992. Dzięki uprzejmości artystów.
48. Luc Courchesne, *The Visitor: Living by Numbers*, 2001. Instalacja interaktywna. Dzięki uprzejmości artysty.
49. Simon Robertshaw, *The Order of Things*, 1996. Instalacja interaktywna. Dzięki uprzejmości artysty.
50. Rafael Lozano-Hemmer, *Body Movies*, 2001. Interaktywne *environment*. Fot. Antimodular Research, Linz, Austria 2002. Dzięki uprzejmości artysty.
51. Grahame Weinbren i Roberta Friedman, *Erl King*, 1986. Interaktywna instalacja filmowa. Los Angeles Museum of Contemporary Art 1986. Projekt instalacji: Chip Jeffries. Dzięki uprzejmości artysty.
52. Grahame Weinbren, *Sonata*, 1993. Interaktywna instalacja filmowa. Carpenter Center, Harvard University, Cambridge, USA. Dzięki uprzejmości artysty.

53. Lynn Hershman, *Paranoid Mirror*, 1995–1996. Interaktywna instalacja. Dzięki uprzejmości artystki oraz bitforms gallery nyc.
54. Lynn Hershman, *Paranoid Mirror*, 1995–1996, schemat instalacji. Dzięki uprzejmości artystki oraz bitforms gallery nyc.
55. Lynn Hershman, *Reach*. 1988, 50 x 60 cm. Fotografia. Phantom Limb Series. Dzięki uprzejmości artystki.
56. Lynn Hershman, *Roberta's Construction Chart # 2*. 75 x 100 cm, 1975. Fotografia. Cykl: Roberta Breitmöre 1974–1978. Dzięki uprzejmości artystki.
57. Luc Courchesne, *Portrait no. 1/Portrait One*, 1990. Instalacja interaktywna. Dzięki uprzejmości artysty.
58. Luc Courchesne, *Paysage no. 1/Landscape One*, 1997. Interaktywna wideopanorama. Dzięki uprzejmości artysty.
59. Luc Courchesne, *The Visitor: Living by Numbers*, 2001. Interaktywna wideopanorama. Dzięki uprzejmości artysty.
60. Luc Courchesne, *Hall of Shadows*, 1996. Interaktywny wideoteatr. Dzięki uprzejmości artysty.
61. Luc Courchesne, *Family Portrait*, 1993. Interaktywna wideoinstalacja. Dzięki uprzejmości artysty.
62. Simon Biggs, *Solitary*, 1992. Interaktywna cyfrowa wideoprojekcja – instalacja. Dzięki uprzejmości artysty.
63. Simon Biggs, *Shadows*, 1993. Interaktywna cyfrowa wideoprojekcja – instalacja. Dzięki uprzejmości artysty.
64. Toshio Iwai, *Piano as Image Media*, 1995. Fot. © 1995 Toshio Iwai. Dzięki uprzejmości artysty.
65. Sergie Jordà, Günter Geiger, Martin Kaltenbrunner, Marcos Alonso, *re-actable*, 2005. Fot. Otto Saxinger. OK Offenes Kulturhaus, Linz/Austria.
66. David Rokeby, *Very Nervous System*, 1986–1990. Interaktywna instalacja dźwiękowa – zapis zachowań użytkowników. Dzięki uprzejmości artysty.
67. Paul Sermon, *Telematic Dreaming*, 1992. Instalacja interaktywna. Dzięki uprzejmości artysty.
68. Paul Sermon, *Telematic Vision*, 1993. Instalacja interaktywna. Dzięki uprzejmości artysty.
69. Ken Goldberg, Joseph Santarromana, *Telematic Garden*, 1995. Internetowa instalacja interaktywna. Dzięki uprzejmości artystów.
70. Institute for Applied Autonomy, *Graffiti Writer*, 1998. Zdalnie sterowany instrument interaktywny. Dzięki uprzejmości artystów.
71. Julius von Bismarck, *Image Fulgurator*, 2008. Instrument interaktywny. Fot. Otto Saxinger. OK Offenes Kulturhaus, Linz/Austria.
72. Blast Theory, *Can You See Me Now?*, 2001. Zestaw biegacza z pierwszej wersji pracy: komputer naręczny, odbiornik GPS i antena Wi-fi. Sheffield 2001. Dzięki uprzejmości artystów.
73. Blast Theory, *Can You See Me Now?*, 2001. Biegacz, Banff Center, Kanada, 2006. Dzięki uprzejmości artystów.
74. Lillian Ball, *GO Doñana*, 2008. Interaktywna instalacja – gra. Dzięki uprzejmości artystki.
75. Keith Lam, *Moving Mario*, 2007. Interaktywna instalacja. Fot. Otto Saxinger. OK Offenes Kulturhaus, Linz/Austria.

76. Julian Oliver, *levelHead*, 2007. Interaktywna instalacja. Fot. Otto Saxinger. OK Offenes Kulturhaus, Linz/Austria.
77. Christa Sommerer i Laurent Mignonneau, *Phototropy*, 1995. Instalacja interaktywna. Dzięki uprzejmości artystów.
78. George Legrady *An Anecdotic Archive from Cold War*, 1993. Instalacja interaktywna i CD-ROM. Dzięki uprzejmości artysty.
79. George Legrady, *Pockets Full of Memories*, 2001. Instalacja interaktywna. Dzięki uprzejmości artysty.
80. Agnes Hegedüs, *Things Spoken*, 1999. CD-ROM. © 1999 Agnes Hegedüs artintact 5 CD-ROM Magazin. Dzięki uprzejmości artystki.
81. Jeffrey Shaw, *Legible City*, 1988–1991. Interaktywna instalacja. Dzięki uprzejmości artysty.
82. Jeffrey Shaw, *Virtual Museum*, 1991. Interaktywna instalacja. Dzięki uprzejmości artysty.
83. Lynn Hershman, *Deep Contact*, 1984–1989. Instalacja interaktywna. Dzięki uprzejmości artystki.
84. Mirosław Rogala, *Divided We Sing*, 1999. Instalacja interaktywna. Dzięki uprzejmości artysty.
85. Grahame Weinbren, *Frames*, 1999. Trzyekranowa, interaktywna instalacja kinematyczna. Dzięki uprzejmości artysty.
- 86 – 87 – 88. Christa Sommerer i Laurent Mignonneau, *A-Volve*, 1993–1994. Instalacja interaktywna – sztuczny ekosystem. Dzięki uprzejmości artystów.
89. Mark Hansen i Ben Rubin, *Listening Post*, 2001. Internetowa instalacja interaktywna. Fot. Otto Saxinger, OK Offenes Kulturhaus, Linz/Austria.
- 90a. Paul De Marinis, *The Messenger*, 1998/2005. Internetowa instalacja interaktywna. Fot. copyright Steven A. Heller/Art Center College of Design, Pasadena. Dzięki uprzejmości artysty oraz Stephena Nowlina i Alyce de Roulet Williamson Gallery.
- 90b – c. Paul De Marinis, *The Messenger*, 1998/2005 (fragmenty). Internetowa instalacja interaktywna. Dzięki uprzejmości artysty.
91. Esther Polak i Ieva Auzina, *MILKproject*, 2004–2005. Sieciowy projekt lokacyjny. Zrzut ekranowy.
92. Michelle Teran, *Friluftskino: experiments in open air surveillance cinema*, 2007. Miejska projekcja found surveillance. Dzięki uprzejmości artystki.
93. Michelle Teran, *Buscando Al Sr. Goodbar*, 2009. Bus tour performance (*techformance*). Dzięki uprzejmości artystki.
94. Rafael Lozano-Hemmer, *Vectorial Elevation*, 1999–2000. Internetowa instalacja interaktywna. Fot. Martin Vargas, Mexico City, Meksyk. Dzięki uprzejmości artysty.
95. Rafael Lozano-Hemmer, *Vectorial Elevation*, 1999–2000. Interfejs instalacji. Dzięki uprzejmości artysty.
- 96 – 97. Lawrence Malstaf, *Nemo Observatorium*, 2002. Fot. Instalacja interaktywna. Fot. Otto Saxinger. OK Offenes Kulturhaus, Linz/Austria.
98. Yoko Ishii i Hiroshi Homura, *It's fire, you can touch it*, 2007. Instalacja interaktywna. Fot. Otto Saxinger, OK Offenes Kulturhaus, Linz/Austria.
99. Lynn Hershman, *CyberRoberta*, 1995–1998. Internetowa instalacja interaktywna. Dzięki uprzejmości artystki.

100. Michelle Teran, *Life: A User's Manual. Linz Walk*, 3–5 września 2005. *Performance*. Dzięki uprzejmości artystki.
101. Graffiti Research Lab, L.A.S.E.R. Tag (2006) w akcji. Dzięki uprzejmości GRL.
102. Graffiti Research Lab, L.A.S.E.R. Tag. Diagram. Dzięki uprzejmości GRL.
103. Graffiti Research Lab, Night Writer. Dzięki uprzejmości GRL.
104. Graffiti Research Lab, The Electro-Graf. Dzięki uprzejmości GRL.
105. Graffiti Research Lab, LED Throwies. Dzięki uprzejmości GRL.
106. Blast Theory, *Uncle Roy All Around You*, 2003. Gracz uliczny poszukuje biura Uncle Roy, 2003. Dzięki uprzejmości Blast Theory.
107. Paul Sermon, *Liberate Yours Avatar*, 2009. Interaktywna publiczna wideoinstalacja AR. Dzięki uprzejmości artysty.
108. Paul Sermon, *Liberate Yours Avatar*, 2009, diagram instalacji. Dzięki uprzejmości artysty.
109. Rafael Lozano-Hemmer, *Under Scan*, 2005. Fot. Antimodular Research, Trafalgar Square, London, UK, 2008. Dzięki uprzejmości artysty.
110. Ben Fry i Casey Reas, *Processing*, 2003– do chwili obecnej. Kolektywny projekt meta-design. Zrzut ekranowy.
111. Transmute Collective, *Intimate Transactions*, 2003–2004. Fot. David McLeod, Ars Electronica 2005. Dzięki uprzejmości Transmute Collective.
112. Transmute Collective, *Intimate Transactions*, 2003–2004. Diagram systemu. Ilustracja Keith Armstrong. Dzięki uprzejmości Keitha Armstronga.

Indeks rzeczowy

A

alternatywna przeglądarka 229
akcja 77, 78, 79, 81, 228, 286, 295
akcjonizm 77, 78, 79, 80, 301
aktywność odbiorcy 75, 77, 80, 81, 83,
89, 100, 101, 106, 128, 131, 132,
134, 140, 142, 143, 181, 185, 196,
217, 218, 230, 251–253, 259
animacja komputerowa 17, 19, 20, 23,
27, 28, 31, 32, 35, 37, 38, 39, 128,
269, 270, 273
appropriation art 188
AR (zob. rzeczywistość poszerzona) 19,
46, 47, 48, 291, 322, 326
artystyczna struktura komunikacyjna 10,
64, 69, 71, 73, 75, 94, 95, 96, 100,
108, 110–111, 123, 124, 130, 148,
152, 165, 170, 176, 183–184, 185,
193, 202, 205, 212, 218, 248–249,
251, 256–257, 267, 284, 307
asamblaż 98, 267
Augmented Reality (zob. rzeczywistość po-
szerzona) 19, 55, 96, 97, 117, 203–
–204, 290

autonomacja 76

autonomia 15, 25, 67–68, 71, 76, 98,
112–113, 149, 150, 159, 165, 192,
205–206, 251, 253, 255, 261, 270,
285, 309
autonomiczna sztuka działania 80, 84,
86, 94
autonomiczna sztuka kinetyczna 69, 73,
75, 76
autoportret internetowy 210
autor 81, 120–124, 129–135, 136–138,
140, 143, 144, 185, 192, 301, 306
autorstwo rozproszone 125, 143, 156,
185, 193
awangarda 7, 12, 23, 24, 30, 66, 67, 77,
78, 98, 101, 113, 114, 115, 149, 155,
174, 175, 209, 268, 278, 279, 284,
286, 295–302, 307–310
awatar 95, 96, 287

B

body art (zob. sztuka ciała) 78
bricoleur 154

- C**
 CD-ROM/DVD-ROM art 18
community art (zob. sztuka wspólnotowa) 174, 255, 279
cultural studies (zob. studia kulturowe) 154
 cyberkultura 65, 121, 142, 143, 144, 268, 297, 302
 cybertekst 246–247, 263
 cyborg 86, 303
 Czytelnik Modelowy 136
- D**
 dadaizm 66, 77, 149, 298
 dekonstrukcja 36, 37, 124, 162, 185
 dekonstruktywizm 142–144
 dematerializacja sztuki 66, 81, 301
device art 227
 dialog 10, 26, 46, 54, 67, 68, 69, 74, 93, 112, 118, 119, 124, 134, 138, 152, 165, 178, 195–197, 202, 205, 207, 209, 211, 235, 251, 265, 272, 288
 dominacja 36, 40, 44, 49, 55, 67, 81, 97, 147, 154, 184, 188, 197, 238
 – autorska 89, 91, 110, 122, 132, 133, 135, 147
 – dzieła 130, 139, 184, 185
 – odbiorcy 125, 139, 140, 206
 doświadczenie sztuki interaktywnej 12, 18, 20, 25, 26, 27, 28, 41, 46–54, 56–61, 68, 70, 71–73, 76, 93–97, 98, 99, 100, 101, 109–110, 112, 113, 123, 127, 128, 130, 133, 134, 143, 147, 151, 152, 158, 162, 163, 168, 169, 172, 173, 185, 186, 190, 191, 192, 193, 194–197, 198, 202, 203–204, 207–208, 212–215, 217, 219, 221, 222, 225, 227, 230–232, 236–240, 241–243, 246, 248, 254–255, 257–258, 259, 268, 270–271, 273, 275, 280, 305, 307
 dotyk 29, 41, 90, 101, 110, 167–170, 173, 179, 243, 262
 dryfowanie 191
 dynamiczne mapowanie 241
 dyspozytyw 40, 41, 56, 83, 94, 132–135, 143, 189, 192, 193, 195, 197, 227, 230, 236, 253, 258, 260, 264, 270, 273
 dzieło artefakt 15, 26, 27, 28, 29, 30, 66, 67, 69, 70, 71, 73, 75, 76, 77, 81, 110, 111, 133, 135, 149, 162, 169, 170, 172, 173, 179, 192, 193, 217, 218, 251, 273
 – ekranowe 40–45
 – przykład 138, 157–158, 160, 218–219
 – w ruchu 138
 – wydarzenie 19, 21, 28, 66, 70–75, 76, 77–92, 93, 101, 110, 112, 114, 124, 130, 132, 133, 135, 142, 151, 158, 160, 169, 170, 177, 183, 185, 189, 192, 193, 197, 217–218, 225, 228, 229, 230, 238, 251–252, 253, 254, 255, 257, 258, 259, 263, 264, 267, 272–274, 285, 287, 290, 293, 294, 301
- E**
 efemeryczność 100, 112, 192, 228, 274, 290, 293
 ekologia cyfrowa 233, 235, 250
 ekran 39, 40–49, 54–57, 85, 95, 106–107, 108–110, 179, 194–196, 202–204, 214, 232, 243, 251, 287, 293
 ekran dotykowy 41, 243
 ekspresja 23, 26, 40, 65, 109, 122, 144, 209, 212, 214, 251, 270
 emancypacja 45, 153, 161, 184–191, 197, 215, 221, 277, 295, 296
environment 22, 92, 93, 98, 99, 101, 102, 103, 213, 267
 ergodyczność 9–10
 estetyka informacyjna 108, 152
 estetyka relatywistyczna 149
 event (zob. dzieło – wydarzenie) 77
expanded cinema (zob. kino rozszerzone) 42
- F**
 film interaktywny 45, 173, 194–197, 214, 245
found footage 188, 229
full body immersion (zob. zanurzenie cielesne) 56, 59
 funkcje cybertekstu 246
 futuryzm 66, 77, 149, 168, 286, 298
- G**
 globalizacja 86, 109, 111, 112, 118, 158, 206, 229, 256–257, 270
 GPS-Art 174, 232, 257
 gość 61, 204, 205–207, 212–215
 gra 76, 90, 96, 107, 126, 142, 201, 221, 230–236, 275, 290, 294

- graffiti 12, 95, 272, 278, 288–290, 293
guerilla TV 109
- H**
- happening* 11, 22, 77–80, 88–89, 91, 92, 150, 183, 267, 278, 290, 301, 309
- hardware 29, 83, 134, 234, 290, 306, 307
- HCI (zob. *human-computer interaction*) 148, 178, 184
- heterogeniczność 22, 64, 97, 98, 115, 247
- hiperłącze 25, 186, 210, 241, 249
- hipermedia 16, 20, 24–25, 128, 211, 268, 303, 309
- hipertekst 24–25, 31, 72, 125, 127–129, 142, 148, 237, 241, 242, 246, 247, 263
- hipertekstualność 172, 276
- human-computer interaction* 148
- hybrydyczność 19, 20, 21, 24, 30, 49, 59, 64, 65, 67, 96, 97, 111, 112, 113, 114, 134, 160, 169, 174, 203–205, 207, 210, 215, 232, 255, 256, 264, 267, 275, 287, 294
- I**
- indywidualizm sieciowy 302
- intencja 77, 119, 136, 146, 176, 299
– autora 137, 280, 282, 285
– dzieła 137, 139, 193
– czytelnika 137, 139, 193
- immersja 56, 57, 58, 59, 85, 117, 172, 212, 214, 305
- informacja 8, 19, 23, 26, 41, 42, 88, 118, 121, 146, 148, 152, 170, 178, 192, 194, 236–240, 246, 249, 257, 267, 287
- ingerencja 68, 69, 98, 99, 103, 169, 178, 195, 254, 278
- instalacja 11, 18, 21, 41, 65, 98–103, 104, 114, 115, 168, 199, 267, 279, 294
– filmowa 45, 68, 98, 103, 196, 197, 214, 215, 298
– interaktywna 4, 17, 25, 31, 39, 46–56, 57, 68, 75, 97, 106, 117, 120, 166, 170, 179–182, 187, 190, 196, 197, 198, 199, 201, 204, 207, 208, 211, 212, 214, 215, 219, 220–226, 228, 231, 233–236, 238, 239, 242, 243–244, 245, 248, 250, 251–254, 260, 262, 269, 290, 291–293, 304, 305, 309
– internetowa 260, 261, 270, 271
– wideo 103, 106, 107, 108, 110, 267
- instrument 26, 31, 41, 73, 96, 101, 106, 108, 109, 111, 115, 121, 126, 129, 142, 148, 172, 180, 218, 221, 223, 286, 290
- instrument cyfrowy 14, 17, 18, 20, 27, 28, 30, 38, 56, 114, 204
- instytucja sztuki 11, 12, 14, 15, 30, 57, 71, 109, 111, 134, 145, 150, 174, 176, 185, 188, 193, 258, 264, 265–277, 279, 281, 282, 283, 295, 297, 299, 308
- inteligencja kolektywna 175, 303
- interakcja 12, 19, 44, 46, 47, 50, 53, 54, 57, 72, 74, 75, 81, 88, 93–97, 99, 106, 110, 112, 142, 143, 146–148, 153, 162, 163, 165, 168, 170, 173, 178, 186, 190, 192–193, 194, 196, 199, 202, 206, 208, 225, 226, 227, 230–231, 234, 236, 237, 241, 248, 250, 254, 255, 263, 272–274, 277, 280, 283, 291, 293, 304, 309
- interakcja społeczna 176–177, 183, 286, 291, 302
- interakcjonizm symboliczny 177
- interaktor 28, 50, 51, 55, 61, 72, 124, 132–134, 143, 181, 183, 185, 186, 189, 192, 193, 202, 205, 217, 219, 221, 225, 236, 240, 244, 248, 307
- interaktywne dzieło sztuki 7, 8, 9, 12, 18, 19, 24–25, 28, 46, 72–73, 94–95, 96, 99, 142–143, 156, 158, 160, 166, 170, 172, 183, 189, 192–193, 195, 206, 208, 212, 214, 217–219, 220, 222, 228–229, 230, 231, 236, 237, 240–242, 246–247, 248, 250–251, 263, 264, 265, 273, 283, 293, 294, 308–309
- interaktywność 7–14, 18, 20, 24, 28, 31, 59, 63, 66, 69, 71, 92, 93, 94, 97, 99–100, 103, 105, 119, 120, 128, 133, 140, 142, 143, 146, 153, 156, 161, 163, 165, 176, 178, 182, 183, 184, 185, 187, 189, 190, 194, 206, 214, 215, 255, 262, 264, 275, 276, 306
– eksplicitna 129, 133, 162, 163, 166, 171–173, 174, 175, 176, 177, 184, 190, 191
– funkcjonalna 162, 163, 167–170, 173
– poznawcza (kognitywna) 133, 135, 142, 162, 163, 164–166, 173, 191

- otwarta 9
 - wewnętrzna 183, 251
 - interaktywny *environment* 81, 92, 95, 97, 117, 181, 190, 224, 232, 241, 242, 244, 262
 - interfejs 12, 40, 41, 44, 47, 54, 57, 76, 81, 85, 106, 108, 121, 125, 134, 142, 148, 173, 177, 178–182, 186, 192, 193, 202, 222, 223, 225, 226, 227, 228, 230, 236, 243, 248, 251, 264, 270, 275, 284, 293, 305
 - intermedia 20–24, 100, 104, 109, 169, 268
 - interpretacja 122, 130–132, 136–141, 142–143, 145, 156, 162, 193, 208, 213, 220, 235
 - intersubiektywność 133, 205, 211, 212
 - intertekstualność 125, 126, 127, 129, 131
- J**
- jaźń 200–201
- K**
- kinestezja 66, 69
 - kinetyczny *environment* 92
 - kino 40, 43, 45, 46, 55, 173, 202, 212, 213, 214, 215, 267
 - alternatywne 229,
 - interaktywne 68, 196
 - rozszerzone 21, 214
 - kłaczce 64, 65, 247
 - kłusowanie 153, 154, 155, 188, 191, 230
 - kod 10, 145, 147, 243, 274
 - kolaż 80, 88, 89, 91, 92, 248, 267
 - kolektywizm 81, 124, 175, 199, 229, 230, 248, 297–310
 - komputer 9, 17, 18, 19, 23, 24, 26, 27, 33, 37, 46, 68, 83, 93, 94, 95, 99, 117, 121, 124, 135, 148, 152, 164, 165, 171, 176, 177, 178, 185, 186, 194, 198, 201, 203, 204, 222, 232, 235, 237, 251, 254, 255, 267, 270, 274, 284, 290, 293, 303
 - kommunikacja interpersonalna 10, 53, 95, 97, 108, 109, 111, 112, 165, 180, 183, 205, 212
 - kommunikacja intrapersonalna 53, 108
 - kommunikat 111, 145–147, 152, 178, 194, 250
 - kommunikowanie 11, 14, 16, 23, 58, 108, 110, 111, 118, 142–143, 144–147, 148, 158, 159, 168, 177, 194, 200, 222, 303
 - konstruktywizm 66, 77, 298
 - konsument 109, 126, 132, 143, 154, 257
 - konsumpcja 153, 154, 188, 257
 - kontakt 53, 96, 108, 110, 111, 169, 177, 179, 206, 207, 208, 254, 274, 276
 - kontemplacja 72, 94, 149, 151, 152, 291
 - kontrola 45, 46, 86, 106, 127, 134, 138, 139, 145, 147, 161, 181, 184–191, 194–197, 199, 206, 215, 220–221, 271, 293, 301
 - konwergencja kulturowa 175
 - konwergencja technologiczna 175
 - konwersacja 166, 202, 204–208, 212, 226
 - kreacja 19, 28, 31, 94, 143, 144, 153, 154, 283, 306, 307
 - krytyka transaktywna 141, 142
 - krzyżowanie strategii 264
 - kultura uczestnictwa (zob. partycypacyjna kultura) 174
 - kultura alternatywna 174, 277
- L**
- leksja 25, 126–129, 241–242
 - liberatura 169
 - linearność 19, 28, 29, 38, 39, 45, 55, 63, 122, 146, 162, 172, 173, 195, 211, 273
- M**
- marginalizacja 285–286, 309
 - maska 200
 - materiałny aparat tekstualny 168
 - matryca sztuki interaktywnej 11, 37, 64, 81, 129, 144, 148, 156, 158, 191, 297, 310
 - mechanizmy dyscypliny 188
 - media 9, 12, 13, 16, 18, 20, 21, 23, 26, 28, 39, 40, 103, 109, 111, 118, 120, 145, 147, 159, 162, 164, 191, 199, 201, 211, 212, 214, 215, 243, 248, 267, 278, 281, 282, 283, 286
 - analogowe 18
 - cyfrowe 8, 9, 18, 19, 20, 27, 28, 29, 30, 56, 143, 152, 171, 187, 282
 - elektroniczne 11, 17, 18, 19, 115, 200
 - interaktywne 9, 12, 19, 50, 118, 186, 211, 214
 - sieciowe 18, 19
 - taktyczne 256
 - techniczne 18, 19, 23, 209

- medium sztuki 14–15, 23, 26, 27, 109, 169, 269
- metadyskursywność 231, 232, 254
- meta-interaktywność 162, 163, 173–174, 175, 176, 191, 255
- miejsce 96, 98, 100, 188–189, 258, 275, 280, 295
- mise-en-oeuvre* 192
- mise-en-scène* 192
- mixed media* 23
- Mixed Reality* (zob. rzeczywistość mieszana) 203
- mobil 67, 69, 138, 171
- multimedia 17, 20–24, 25, 40, 45, 65, 249, 268, 270, 309
- multimedialność 31, 92, 305
- muzeum 243, 264, 265–266, 269–277, 281
- N**
- nadzór 135, 136, 139, 153, 161, 184, 197, 199, 221, 256, 308, 309
- narracja interaktywna 9, 162, 242, 246, 275
- nawigacja 44, 50, 142, 179, 222, 230, 241–244, 246
- negocjowanie znaczeń 123, 135, 137, 140, 142, 143, 146, 147, 162, 194
- neoawangarda 7, 24, 77, 101, 113, 114, 115, 149, 155, 278, 284, 286, 295, 297, 298, 301, 307
- net art 18, 27, 269, 270, 272
- New School for Social Research 78
- nielinearność 20, 24, 25, 64, 103, 162, 173, 194, 237, 241
- nowe media 8, 12, 14, 17–20, 86, 100, 121, 127, 211, 265, 269, 276, 277, 278, 283, 286, 295
- nowoczesność 221, 296
- O**
- obiektywność dzieła 133, 149, 240
- obraz 39–46, 47, 49, 54, 55, 57, 71, 96, 106, 173, 194
- obrazoświat 47, 49, 54, 57
- obserwacja uczestnicząca 160, 261
- odbiorca 67, 70, 71, 76, 80–82, 86, 89, 91, 94, 99, 101, 103, 106, 108, 111, 122, 124, 125, 127, 129–130, 131, 132, 133, 138, 139, 140, 141, 143, 146, 149, 150, 152, 155, 184, 185–186, 188, 189, 192, 193, 196–197, 203, 212, 217–218, 220–221, 225, 227, 294
- odpowiedź 30, 46, 195
- open software 229–230
- open source 30
- opór 147, 153, 161
- P**
- panorama 204–205, 213
- partycypacja 19, 152, 153, 154, 162–163, 167, 257, 302
- partycypacyjna kultura 11, 115, 120, 121, 124, 128, 140, 163, 173, 174, 275, 310
- sztuka 73, 75, 81, 105, 107, 109, 111, 115, 128, 144, 148, 151, 153, 160, 170, 191
- sztuka działania 81, 82, 88, 91–92
- sztuka kinetyczna 69, 71, 76, 81, 170, 173
- partytura 219, 220, 224, 228, 230
- performance* 21, 71, 73, 79–81, 84–86, 89, 90, 91, 92, 96, 97, 101, 104, 106, 110, 111, 113, 165, 183, 187, 199, 200, 217, 222, 224, 225, 226, 229, 243, 259, 267, 272, 279, 285, 286, 287, 290, 293, 295, 307
- performance art* 11, 21, 77–78, 84, 88, 91, 92, 294, 301
- performatywizacja sztuki 66, 151
- performatywność 73, 77, 84, 86, 92, 97, 98, 99, 103, 104, 105, 109, 110, 133, 177, 183, 191, 278, 291, 301
- perspektywa widzenia 34, 36–37, 43, 47, 54
- perspektywa kulturowa 160
- pluralizm 118, 158, 206
- płynność dzieła 18, 64, 66, 67, 170, 171
- podporządkowanie 40, 44, 45, 46, 49, 55, 135, 153, 154, 169, 194, 195, 230, 264, 301, 309
- ponowoczesność 215, 221, 295, 296
- portret 208–212, 213, 215
- poziomy dzieła interaktywnego 192–193
- prezentacja 57, 215
- procesualność 14, 83, 110, 112, 193, 208, 229, 248, 250, 268, 285, 291, 293, 309
- procesy mentalne 162, 164, 169, 186, 195
- pro-interaktywność 99–100
- projekcja 21, 43, 50, 97, 204, 285, 290, 293

- prywatność 79, 90, 110, 257, 285
 przedstawienie (zob. reprezentacja) 41–
 –46, 88, 96, 107, 143, 144, 209, 210
 przestrzeń mentalna 8, 32, 37, 56, 89,
 98, 100, 114, 129, 135, 149, 162,
 164, 169, 195
 przestrzeń publiczna 11, 12, 66, 77, 174,
 175, 191, 248, 255, 256, 257, 258,
 264, 268, 277–280, 282, 283, 284,
 286, 288, 290, 295
 przynależność 156, 157, 160,
- R**
- ready made* 98
re-enactment 98
 relacje widza z ekranem 194
 relacyjność 98, 100
 reprezentacja 14, 31, 33, 36, 100, 107,
 124, 157, 209, 210, 215, 237
responsive environment (zob. środowisko
 reaktywne) 93, 117
 rizomatyka 103, 144, 247
 robot 15, 26, 27, 28, 30, 74, 104, 106,
 112, 182
 rzeczywistość 42, 43, 45, 47, 54, 55, 58,
 59, 65, 85, 96, 119, 133, 140, 141,
 143, 144, 150, 155, 202, 205, 208,
 255, 287, 294, 297
 – aktualna 58, 59, 290
 – mieszana 56, 59, 203
 – poszerzona 19, 46, 49, 55, 96, 97, 203,
 204, 207, 232
 – realna 48, 54, 55, 58, 59, 96, 203, 204,
 261
 – sztuczna 96
 – wirtualna 14, 18, 27, 28, 31, 38 39, 46,
 47, 48, 49, 50, 54, 55, 56–61, 96,
 121, 203, 211, 213, 269, 290
 – wzbogacona (zob. rzeczywistość po-
 szerzona) 203
- S**
- Sat Art* (zob. sztuka satelitarna) 111–112
 semantyczność 100
 sfera publiczna 278, 282
 sieciowe związki 19, 160, 192
 sieć 18, 19, 20, 26, 85, 86, 120, 124, 128,
 143, 161, 174, 175, 186, 193, 208,
 229, 230, 235, 248, 250,– 251, 253,
 209, 290, 302, 303, 305, 309, 310
 – artystyczna 30, 74, 100, 160, 175, 193,
 207, 212, 218, 267, 276, 303, 305,
 309, 310
 – intertekstualna 126–127, 129, 131, 132
 – tekstualna 126–127, 129, 131, 133
site specificity 49, 98, 280
 skaner 27, 257
 skrypt 133, 185, 186, 187, 189, 190
 skrypton 246
 skryptor 127
 software 94, 193, 229, 230, 274, 303,
 307
software art 30
 spektakl 21, 92, 93, 94, 106, 172, 213,
 223, 225, 228, 230, 251, 254, 268,
 298
 społeczeństwo sieciowe 65, 118, 158,
 206, 302
 spotkanie 79, 110, 111, 114, 119, 139,
 140, 204, 208, 212, 215, 258
 strategia 12, 31, 32, 34, 39, 47, 88, 113,
 121, 136, 137, 150, 155, 159, 160,
 162, 184, 188–191, 192, 197, 206,
 215, 218–221, 227, 233, 264, 298,
 300, 301, 306, 308, 310
 – archiwum 76, 221, 236–240
 – gry 76, 221, 230–236, 294
 – instrumentu 76, 221, 222–230, 290
 – kłacza 76, 221, 246–250
 – labiryntu 76, 221, 240–246
 – sieci 76, 221, 249, 250, 255–259, 261,
 264, 290, 294
 – spektaklu 76, 221, 259–262
 – systemu 76, 221, 250–255
 studia kulturowe 144–145, 147
 subwersja 220, 227, 233
 subwersywne praktyki 188, 227, 233,
 235, 236, 285, 295
surveillance 257, 258
sousveillance 191
 symulakrum 47, 49, 54, 55, 57, 183, 207
 system rozpoznawania mowy 182
 szkoła frankfurcka 144, 147
 sztuczna inteligencja 152, 165, 166, 275
 sztuczny ekosystem 166, 248, 249, 250
 sztuka alternatywna 112, 114, 155, 277
 – audiowizualna 31, 39, 40, 43
 – awangardowa 149, 155, 284, 299
 – ciała 77
 – cybernetyczna 104, 112–113
 – cyfrowa 26–31
 – działania 65, 77–92, 97, 98, 99, 102,
 104, 109, 115, 295
 – generatywna 229
 – hipermedialna 268, 303, 309

- instalacji 21, 65, 97–103, 104, 114, 115, 168, 215, 267, 269
 - interaktywna 7, 18, 20, 25, 63–66, 69–70, 74–76, 77, 80–83, 93–97, 99–100, 103, 106, 112–113, 114–115, 119, 133–135, 171–174, 175–184, 185–194, 217–221, 228, 230, 231, 232, 236, 237, 238, 240, 246, 247, 248, 251, 252, 254, 259, 261, 262–264
 - intermedialna 24, 268
 - internetu 270, 272
 - kinetyczna 25, 65, 66–76, 77, 81, 102, 103, 104, 105, 112, 113, 115, 168, 170, 173
 - komputerowa 152
 - konceptualna 65, 114–115
 - krytyczna 295
 - laserowa 104
 - lokacyjna 12, 18, 30, 160, 174, 255, 264, 280
 - mediów 16–17, 19, 23, 24, 26, 134–135, 143, 208, 270, 293, 299, 301, 302
 - mediów elektronicznych 11, 18, 65, 103, 104–113, 114, 115, 303
 - multimedialna 23, 65, 144, 265, 268, 276, 298, 301, 302, 303, 307, 309
 - nowych mediów 16–20, 30–31, 159–161
 - partycypacyjna 69, 75, 76, 81, 105, 109, 114, 115, 170
 - publiczna 12, 277–295
 - robotyczna 15, 28, 104, 106
 - rzeczywistości wirtualnej 18, 38, 49
 - satelitarna 111
 - telematyczna 124
 - telerobotyczna 225, 271
 - transmedialna 268
 - video 17, 18, 20, 105–112, 168, 209, 270, 300
 - wizualna 51, 73, 138, 267, 298
 - wspólnotowa 174
- Ś**
- środowisko reaktywne 93–97, 117, 224, 232, 242, 284, 285
 - świat możliwy 56, 58, 60, 61
- T**
- taktyka 153, 154, 155, 188, 189, 191, 192, 215, 219, 227, 233
 - taktyki konsumenckie 188
 - taktyki odbiorcze 155, 197, 206, 220, 221, 223, 224, 226, 228, 229, 230, 232, 237, 263
 - taktylizm 49, 168
 - interaktywny teatr 213
 - techno art 183
 - techformance* 258, 259
 - tekst mnogi 126, 127
 - tekston 246
 - tekst rozgwieżdżony 126, 132
 - telematyczność 31, 59, 86, 96, 97, 110, 111, 117, 124, 225, 252, 261, 290
 - teleobecność 58, 59, 275
 - telewizja 17, 41, 109–112, 147, 202
 - temporalizacja 39, 151
 - telewizja partycypacyjna 110
 - teoria tekstualna 132–134, 140, 141, 158, 164
 - transdyscyplinarność 64, 65, 215
 - transformacje sztuki 12, 24, 31, 33, 34, 39, 40, 41, 49, 50, 54, 59, 69, 70, 83, 99, 104, 123, 209–211, 229, 248, 254, 266, 267, 275, 277, 278, 282, 293, 302, 306, 308, 309
 - transgresja 104, 174, 212, 215, 220, 230, 267
 - transkulturowość 175
 - transmedialność 64, 65, 175, 212, 215, 282
 - transmisja 111, 144–148
 - twórca 15, 50, 132, 143, 160, 185, 193, 217
 - twórca – designer doświadczeń interaktywnych 133, 143, 185, 229
 - twórcze pasożytnictwo (zob. kłusowanie) 188, 229
- U**
- uczestnictwo (zob. partycypacja) 88, 91, 92, 150, 151, 160, 174, 225, 258, 261, 262, 273, 295
 - uczestnik 92, 96, 231, 232, 239, 257, 305, 307
 - usieciowienie 118, 158
 - użytkownik 10, 61, 73, 81, 124, 127, 146, 148, 155, 170, 183, 185, 187, 193, 222, 228, 229, 230, 231, 233, 236, 237, 239, 241, 243, 246, 248, 252, 261, 290, 303
- V**
- video scratch* 229
 - Virtual Reality* (zob. rzeczywistość wirtualna) 51, 243
 - (v)user 127, 192, 261

W

wirtualność 31, 56, 231, 240, 276, 284
władza 44, 46, 47, 54, 55, 124, 137, 154,
161, 187, 188, 189, 206, 271, 285, 291
wolność 10, 131, 153, 161, 181, 186,
187, 221, 230
wspólnotowość 19, 81, 156, 206, 213,
218, 239, 255, 303, 305
współdziałanie 21, 110, 136, 274, 308
współpraca 12, 30, 93, 106, 113, 124,
131, 138, 143, 178, 185, 231, 232,
240, 246, 248, 272, 273, 277, 294,
298–302, 305, 306–309

współtwórca 185, 239, 254, 307
w(użytkownik) [zob. (v)user] 187, 261
www art 18
wydarzeniowość 67, 81, 100, 250
wykonawca 50, 72, 80, 89, 101, 138, 156,
165, 217

Z

zanurzenie cielesne 56, 59
– zmysłowe 56, 57, 58
zastępowalność 157, 194
zawłaszczenie 72, 154, 155, 162, 206,
228

Indeks nazwisk

A

Aagaard-Mogensen, Lars 14, 311
Aarseth, Espen J. 9, 11, 246, 311
Abe, Shuya 106,
Abramović, Marina 81, 89, 115, 287
Acconci, Vito 81, 90, 115, 287
Achituv, Romy 39
Adorno, Theodor W. 147
Adrian, Robert 117
Agamben, Giorgio 138, 156–158, 218–
219, 311
Albarino, Richard 21, 311
Alberti, Leone Battista 36, 47, 202, 311
Alonso, Marcos 223, 324
Alonso Novo, Teresa 248
Anderson, Laurie 111
Armstrong, Keith 304, 306, 326
Ascott, Roy 69, 70–71, 115, 117, 124–
125, 133, 140, 142, 143, 185, 230,
303, 311, 318, 322, 323
Auzina, Ieva 256, 325

B

B. Franko 80
Bachtin, Michaił 125

Baker, Michael 307, 313
Baker, Rachel 249
Ball, Lillian 233, 324
Barthes, Roland 121–132, 134, 135, 136,
137, 141, 142, 144, 158, 164, 241,
311, 312
Bartlett, Bill 117
Baudelaire, Charles 123
Baudrillard, Jean 47, 57
Bauman, Zygmunt 296, 312
Bear, Liza 117
Beer, David 11, 313
Bense, Max 152
Berleant, Arnold 150–151, 312
Bernatowicz, Małgorzata 315
Berners-Lee, Timothy 18
Beuys, Joseph 81, 111, 115
Biggs, Simon 117, 219, 220, 324
Bismarck, Julius von 228, 324
Blaye, Agnès 313
Bodzianowski, Cezary 79
Boissier, Jean-Louis 183, 242, 245, 251
Bookchin, Natalie 236
Borden, Lizzie 103, 312
Borges, Jorge Luis 236

- Brakhage, Stan 214
 Branni, Andrzej 314
 Branni, Grażyna 314
 Brecht, George 78
 Broeckman, Andreas 30, 312
 Brouver, Joke 8, 312
 Brunelleschi, Filippo 36
 Brunner, Looks 248
 Brus, Günter 78,
 Bruszewski, Wojciech 223
 Brzeziński, Krzysztof 314
 Brzękowski, Jan 229
 Buchla, Don 106
 Burden, Chris 287
 Bureaud, Annick 133, 192, 193, 219,
 312
 Burnham, Jack W. 90, 152, 312
 Bury, Pol 67
 Bush, Vannevar 127, 312
- C**
 Cage, John 77, 78, 111, 115, 309
 Calder, Alexander 67, 69, 138
 Cameron, Andy 182, 312
 Carlson, Marvin 79, 92, 312
 Cassinelli, Alvaro 39
 Castells, Manuel 302, 312
 Certeau, Michel de 153–155, 161, 188–
 191, 219–221, 312
 Chad, Gordon 319
 Chalk, Warren 284
 Chochłowa, Aleksandra 300
 Christie, Ian 300, 312
 Claesz, Pieter 36
 Clair, René 301, 309
 Clark, Lygia 67, 69, 71–73, 76, 115, 314,
 319, 322
 Comella, Rosemary 245, 246
 Condon, Brody 235
 Cook, Peter 284
 Corra, Gino 66
 Cortazar, Julio 173
 Cotter, Suzanne 312
 Couchot, Edmond 19, 312
 Courchesne, Luc 45, 46, 161, 182, 201–
 208, 211, 215, 226, 242, 312, 317,
 323, 324
 Craighead, Alison 235
 Crary, Jonathan 41, 312
 Crimmings, Emma 204, 312
 Crompton, Dennis 284
 Cunningham, Merce 111
 Cypryński, Piotr 317
 Czajkowski, Piotr 123
- D**
 D'Agostino, Peter 117
 Darié, Sandú 70
 Davis, Char 191
 Davis, Douglas 97, 109–111, 115, 117,
 248, 316
 Deck, Andy 248
 Deleuze, Gilles 144, 247, 313
 Del Favero, Dennis 242
 Depocas, Alain 275, 313
 Deren, Maya 173
 Derrida, Jacques 142–144
 Dickie, George 150, 313
 Dietz, Steve 275, 313
 Dine, Jim 78
 Dixon, Steve 104, 313
 Dodsworth, Clark 318
 Douglas, Cathy 312
 Dovey, Jon 317
 Dubuffet, Jean 98
 Duchamp, Marcel 66, 67, 98, 301
 Duguet, Anne-Marie 34, 313
 Dumb Type 79
 Dziamski, Grzegorz 279, 282, 313
- E**
 Eco, Umberto 136–138, 139, 140, 141,
 142, 193, 313
 Engelbart, Douglas C. 121
 Engelking, Leszek 317
 Erdman, Jerry 93
 Escobar, Arturo 167, 313
 Etra, Bill 106
 Export, Valie 80, 81, 90, 91, 115, 322
- F**
 Feingold, Ken 75, 166, 167, 179, 182
 226, 227, 322, 323
 Fifer, Sally Jo 317
 Filiciak, Mirosław 9, 313, 315
 Fiske, John 146, 158, 177, 313, 317
 Fluxus 21, 42, 77, 81, 112
 Foresta, Don 165, 313
 Foucault, Michel 144, 161, 186, 187,
 188, 313
 Frampton, Hollis 214
 Frank, Peter 103, 313
 Frank, Robert 214
 Franke, Herbert W. 152

- Friedman, Roberta 68, 196, 323
 Frieling, Rudolf 78, 91, 313, 321
 Fry, Ben 230, 303, 304, 326
 Fujihata, Masaki 223, 245
 Fuller, Matthew 229, 248, 250
 Furukawa, Kiyoshi 223
- G**
- Gabo, Naum 67
 Gabriel, Ulrike 74, 181
 Gaetano Adi, Paula 28–30, 321
 Gagnon, Jean 202, 211, 313
 Galejew, Bułat 104
 Galloway, Kit 117
 Gane, Nicholas 11, 313
 Gazda, Grzegorz 297, 313
 Gazzano, Marco Maria 319
 Gees, Johannes 248
 Geiger, Günter 223, 324
 Gelmis, Joseph 21, 314
 Gerbner, George 146
 Gergen, Kenneth J. 319
 Giard, Luce 153
 Giddings, Seth 317
 Gilbert & George 79
 Gillett, John 300, 312
 Ginsberg, Alan 111
 Glendinning, Hugo 242
 Godard, Jean-Luc 31, 39, 43–45, 49, 55, 195, 210, 322
 Goffman, Ervin 177, 314
 Gogh, Vincent van 123
 Goldberg, Ken 225, 226, 271, 324
 Goldman, Albert 21, 314
 Goldsteinn, Bobb 21,
 Golka, Marian 268, 314, 320
 Goriunova, Olga 30, 314
 Graevenitz, Gerhard von 67
 Graham, Dan 106, 108, 115
 Graham, Stephen 9, 314
 Grant, Iain 317
 Green, Colin 229
 Greene, David 284
 Greene, Rachel 248, 249, 250, 256, 314
 Greimas, Algirdas J. 314
 Gryglewicz, Tomasz 296, 314
 Grzinić, Marina 319
 Guattari, Felix 144, 247, 313
 Gutai 77, 78, 105
 Guzek, Łukasz 98, 314
 Gwóźdź, Andrzej 315, 317
- H**
- Habermas, Jürgen 147, 283, 296
 Hales, Chris 45, 214, 242
 Hall, David 103, 314
 Hall, Doug 317
 Hall, Stuart 147
 Hals, Frans 36
 Hałas, Elżbieta 177, 314
 Hansen, Al 78, 80, 88, 89, 115, 314
 Hansen, Mark 75, 251, 252, 325
 Harrigan, Pat 320
 Hartley, John 317
 Harwood, Graham 191, 248, 250
 Hayles, Katherine N. 127, 314
 Hegedüs, Agnes 240, 241, 242, 325
 Heimbecker, Steve 75, 253, 254
 Hemment, Drew 30, 314
 Hendricks, Jochem 26
 Herkenhoff, Paulo 71, 72, 314
 Herron, Ron 284
 Hershman-Leeson, Lynn 117, 118, 178, 179, 197–201, 215, 242, 243, 244, 271, 287, 314, 315, 317, 319, 323, 324, 325
 Herzog, Werner 210
 Herzogenrath, Wulf 103, 314
 Higgins, Dick 20, 21, 22, 23, 24, 78, 314
 Hoberman, Perry 242, 243
 Holland, Norman 141, 157, 314
 Homura, Hiroshi 263, 325
 Horkheimer, Max 147
 Huhtamo, Erkki 43, 168, 314,
- I**
- Ihnatowicz, Edward 112, 115
 Ishi, Yoko 262, 263, 325
 Iwai, Toshio 106, 191, 222, 223, 324
 Iveković, Sanja 97, 107–108, 110, 111, 323
 Izdebska, Agnieszka 315
- J**
- Jach, Wojciech 317
 Jalkut, Yud 106
 Jansen, Theo 170, 171
 Jarman, Mervin 248
 Jaschko, Susanne 30, 312
 Jaskóła, Janusz 60, 314
 Jenkins, Henry 174, 315
 Johnson, Mark 57, 315
 Johnson, Paul 234
 Jordà, Sergio 223, 324

K

Kac, Eduardo 68, 70, 105, 315
 Kahler, Erich 149, 315
 Kaltenbrunner, Martin 223, 324
 Kanayama, Akira 105
 Kang, Krista H. A. 245
 Kaprow, Allan 78, 80, 115, 317
 Kawano, Hiroshi 153
 Kelly, Kieran 317
 Kerckhove, Derrick de 76, 170, 250, 312
 Kind, Andrew 250
 Kirby, Michael 79, 149, 151, 315
 Kirkpatrick, Graeme 9, 315
 Klein, Norman M. 246
 Klein, Yves 78
 Klotz, Heinrich 296, 315
 Kluitenberg, Eric 30, 296, 315
 Kluszczyński, Ryszard W. 8, 64, 65, 72, 77, 83, 100, 101, 115, 133, 135, 142, 148, 167, 173, 192, 199, 213, 215, 267, 269, 296, 314, 315, 316, 317, 318, 319
 Klüver, Billy 21, 301
 Knowbotic Research 284
 Kobro, Katarzyna 72, 299, 314, 319, 322t
 Kohso, Sabu 51, 316
 Komarow, Sergej 300
 Konopatzki, Birgitt 316
 Kopeć, Barbara 314, 319
 Korot, Beryl 313
 Kosice, Gyula 69
 Kostelanetz, Richard 92, 98, 316
 Kosugi, Takehisa 42
 Kozel, Susan 104, 225, 316
 Kozincew, Grigorij 301
 Krajewski, Marek 281, 282, 316
 Krajewski, Piotr 314
 Kratky, Andreas 246
 Kristeva, Julia 123, 125, 144
 Krnung, Antek Krnung 316
 Krueger, Myron W. 93–97, 115, 117, 152, 181, 184, 224, 232, 242, 316
 Kubiak, Aleksandra 79
 Kubicka-Dzieduszycka, Agnieszka 314
 Kubikowska, Edyta 312
 Kuleszow, Lew 300, 301, 307, 308, 309
 Kusahara, Machiko 227, 316
 Kuspit, David 109, 316
 Kutlubasis-Krajewska, Violetta 314
 Kwon, Miwon 280, 316

L

Laañ, Diyi 70
 Lacy, Susan 282, 316, 318.
 Lam, Keith 233, 234, 324
 Landow, George P. 10, 127, 316
 Lasswell, Harold 145
 Léger, Fernand 301
 Legrady, George 238, 239, 325
 Le Grice, Malcolm 98, 316
 Lellis, George 208–211, 212, 316
 Leopoldseder, Hannes 303, 305, 316
 Levin, Golan 223
 Levin, Kurt 145
 Lévy, Pierre 175, 303, 316
 Lewis, David 60–61, 316
 L'Herbier, Marcel 301, 309
 Licklider, Joseph 153
 Lijn, Liliane 67
 Lister, Martin 18, 317
 London, Barbara 165, 317
 Lozano-Hemmer, Rafael 97, 187, 190, 220, 260, 261, 290, 291, 293, 294, 323, 325, 326
 Lubell, Bernie 25, 170, 171, 321, 323
 Lye, Len 67

Ł

Łebkowska, Anna 58, 317

M

Maclean, Malcolm S. 145
 McLuhan, Marshall 51, 86, 170
 MacMurtrie, Chico 104, 113
 Maire, Julien 214
 Malanga, Gerald 21
 Mallet-Stevens, Robert 301
 Malstaf, Lawrence 261, 262, 325
 Manovich, Lev 8–9, 10, 18, 19, 55, 148, 186, 202, 213, 237, 238, 313, 317
 Manzoni, Piero 78
 Marinetti, Filippo T. 168
 Marinis, Paul De 75, 117, 252, 253, 325
 Markiewicz, Henryk 311, 314
 Marks, Laura 173, 317
 Marshall, Stuart 103, 317
 Masaccio 36
 Massumi, Brian 303, 317
 Mattes Eva 287
 Mattes, Franco 287
 Matzner, Florian 268, 317
 Meinong, Alexius 58
 Mayol, Pierre 153

- Mengbo, Feng 231, 233
 Mergier, Alain 165, 313
 Meyer-Hermann, Eva 78, 317
 Mignonneau, Laurent 74, 166, 179, 180,
 182, 234, 235, 248, 249, 250, 312,
 319, 322, 323, 325
 Mikami, Seiko 4, 31, 39, 46, 50–55, 56,
 57, 225, 322
 Minski, Marvin 153
 Moeglin, Pierre 8
 Moeller, Christian 284
 Moholy-Nagy, Laszlo 67, 98
 Moles, Abraham A. 153
 Monk, Meredith 80
 Montgomery, Martin 317
 Moorman, Charlotte 111
 Morawski, Stefan 297, 298, 301, 312, 317
 Morellet, François 67
 Morse, Margaret 95, 99, 165, 178, 199,
 200, 317
 Mouffe, Chantal 283, 317
 Muehl, Otto 78
 Mulder, Arjen 8, 312
 Münch, Wolfgang 223
 Muntadas, Antonio 239, 309
- N**
 Nike, Frieder 153
 Napier, Mark 229
 Nechvatal, Joseph 26, 27, 321
 Negroponte, Nicolas 153
 Nelson, Theodor H. 24, 127, 128, 129,
 241, 317
 Newcomb, Theodore M. 145
 Nico 21
 Nieracka-Ćwikiel, Agnieszka 315
 Nitsch, Hermann 78
 Noll, Michael A. 153
 Norwich, John Julius 15, 208, 317
 Nox Architects 284
 Nycz, Ryszard 296, 317
- O**
 Oiticica, Hélio 69, 73
 Oldenburg, Claes 78
 Oliver, Julian 233, 234, 325
 O'Malley, Claire 313
 O'Neill, Lisa 304
 O'Neill, Pat 242, 245
 Ongaku 78
 Ono, Yoko 80, 89, 115
 O'Sullivan, Tim 16, 146, 317
- P**
 Paik, Nam June 42, 105–106, 111, 112,
 115, 117, 298, 309, 318
 Paul, Christiane 14, 27, 269, 318
 Pavel, Thomas 58, 318
 Peljhan, Marko 255, 256
 Penny, Simon 191
 Perchuk, Andrew 78, 317
 Persson, Per 57, 318
 Petrovitch, Debra 242
 Phillips, Patricia C. 280, 295, 318
 Picabia, Francis 66, 301
 Pierre-Davis, Richard 248
 Piskorz, Artur 317
 Plantinga, Alvin 60
 Płauszewski, Andrzej 299, 318
 Podobied, Andriej 300
 Polak, Esther 174, 256, 257, 325
 Pollock, Jackson 78
 Poons, Larry 78
 Popczyk, Maria 313
 Pope, Simon 229
 Prévost, Jean-Marc 74, 318
 Prophet, Jane 250
 Przyboś, Julian 299
 Pudowkin, Wsiewołod 300–301
- Q**
 Queneau, Raymond 173
 Quin, Arden 70
- R**
 Rabinowitz, Sherrie 117
 Rainer, Yvonne 80
 Rauschenberg, Robert 21, 309
 Rawls, John 283
 Ray, Man 67, 173, 301
 Reas, Casey 230, 303–304
 Renan, Sheldon 298, 299, 300, 318
 Rheingold, Howard 200, 318
 Robakowski, Józef 90, 101, 102, 115,
 322, 323
 Robertshaw, Simon 187, 323
 Robertson, Jean 212, 318
 Roetto, Michael B. 316, 317
 Rogala, Mirosław 22, 82, 127, 180, 181,
 185–186, 187–188, 191, 192, 241,
 242, 244, 245, 261, 315, 318, 321,
 322, 323, 325
 Rokeby, David 68, 75, 117, 120, 186,
 187, 191, 223, 224, 254, 317, 318,
 322, 323, 324

- Rorty, Richard 136, 139–140, 141, 142, 157, 313
 Rosch, Eleanor 57, 319
 Rosenthal, Stephanie 78, 317
 Rubin, Ben 75, 251–252, 325
 Ruiz Gutierrez, Tania 39
 Rush, Michael 269, 318
 Rutt, Steve 106
 Ryan, Marie-Laure 58, 60, 318
 Rybczyński, Zbigniew 39
 Rypson, Piotr 285, 318
- S**
 Saint Phalle, Niki de 67
 Sander, Karin 26
 Sandin, Dan 93, 106
 Santarromana, Joseph 225, 226, 324
 Satie, Eric 301
 Saunders, Danny 317
 Saunderson, Julian 250
 Schier, Jeff 106
 Schneider, Ira 313
 Schneiderbauer, tOmi 248
 Schöffner, Nicolas 67, 105, 113, 115, 284
 Schöpf, Christine 303, 305, 316
 Schwarzkogler, Rudolf 78
 Schwitters, Kurt 66, 98
 Scott, Jill 242
 Seaman, Bill 127, 192, 239–240, 261, 318
 Selly, Gordon 250
 Serafjin, Q. S. 284
 Serexhe, Bernhard 165, 313
 Sermon, Paul 97, 224, 225, 287, 290, 291, 292, 324, 326
 Shanken, Edward A. 70, 125, 311, 318
 Shannon, Claude 145, 177, 318
 Shaw, Jeffrey 31, 39, 46–49, 54, 55, 56, 57, 117, 119, 179, 242, 243, 244, 312, 322, 323, 325
 Sherman, Tom 106
 Shirai, Masato 33, 319
 Shulgin, Alexei 30, 314
 Siegel, Eric 106
 Sikora, Sławomir 316
 Składanek, Marcin 229, 319
 Small, Edward S. 300, 319
 Smith, Marquard 317
 Snibbe, Scott 97
 Snow, Michael 214
 Solomon-Godeau, Abigail 199, 316, 319
 Sommerer, Christa 74, 166, 179, 180, 182, 234, 235, 248, 249, 250, 312, 319, 322, 323, 325
 Sonnier, Keith 99, 101, 102, 115, 117
 Spiegel, Malex 248
 Sporn, Silke 248
 Stachura, Paweł 314, 316
 Stażewski, Henryk 299
 Steffens, Andreas 296, 319
 Stelarc 83–87, 104, 105, 113, 272, 303, 317, 319, 322, 323
 Stern, Eddo 235
 Stocker, Gerfried 303, 305, 316
 Sturkan, Marita 135, 319
 Strzemiński, Władysław 299
 Suchan, Jarosław 67, 72, 319, 321, 322
 Sutherland, Ivan 121
 Sutton, Gloria 257, 319
 Suvero, Marko di 67
 Szajnert, Danuta 315
 Szubka, Tadeusz 60, 316, 319
- Ś**
 Śniegowska, Urszula 317
- T**
 Taborska, Halina 279, 280, 319
 Takis 74, 75, 318
 Tatlin, Władimir 66
 Taylor-Moran, Tony 250
 Teran, Michelle 174, 175, 187, 257–258, 259, 281, 286–287, 323, 325, 326
 Thompson, Evan 57, 319
 Thompson, John B. 146, 319
 Thompson, Jon 235
 Thrift, Nigel 9, 319
 Tinguely, Jean 67
 Traub, Ilona 316
 Trauberg, Leonid 301
 Tudor, David 77
 Turner, Jonathan H. 177, 319
 Turowski, Andrzej 286, 319
 Turrell, James 99
- U**
 Udalska, Eleonora 316
 Ulay 81, 89, 287
 Utterback, Camille 39
- V**
 VanDerBeek, Stan 298
 Van Eyck, Jan 197
 Varela, Francisco 57, 319
 Vasulka, Steina 106, 319
 Vasulka, Woody 106, 134, 319
 Vautier, Ben 111

Väänänen, Rita 276, 319
Velazquez, Diego 37
Venezsky, Richard 93
Vesna, Victoria 239, 240, 318, 319
Voronov, Mary 21
Vostell, Wolf 78, 81, 115

W

Waliczky, Tamás 31, 32–36, 37–39, 313,
319, 321, 322
Wardrib –Fruin, Noah 320
Warhol, Andy 21, 298
Weaver, Warren 145, 177, 318
Webb, Michael 284
Webster, Guy 304
Weitz, Morris 150, 320
Weinbren, Grahame 40, 45, 46, 68, 95,
117, 140, 165, 173, 194–197, 214,
215, 242, 244, 245, 317, 319, 320,
323, 325
Westley, Bruce H. 145
Wilk, Eugeniusz 316
Wiktor, Karolina 79
Wilson, Stephen 268, 320
Wilson, Thomas P. 177, 320

Wiśniewski, Maciej 229
Wodiczko, Krzysztof 285–286, 291, 318,
319
Wojciechowski, Jan Stanisław 268, 320
Wright, Walker 106
Wyrzykowski, Piotr 248

Y

Yokokoji, Matsuko 248
Youngblood, Gene 40, 95, 165, 178, 214,
320

Z

Zamiara, Krystyna 268, 314, 320
Zapp, Andrea 319, 320
Zeidler-Janiszewska, Anna 268, 296,
320
Zero-61 99
Zielinski, Siegfried 40, 320
Zimmerman, Eric 8, 129, 133, 148, 161–
163, 164, 167, 168, 169, 170, 171,
172, 173, 174, 194, 255, 320

Ż

Żegleń, Urszula 60, 316, 320

Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne Sp. z o.o.

Wydanie pierwsze

Objętość: 21, 5 ark. druk.

Skład i łamanie: Książki+Strony

Druk i oprawa: Wrocławska Drukarnia Naukowa PAN im. Stanisława Kulczyńskiego Sp. z o.o.