

---

socjolog, medioznawca,  
adiunkt w Zakładzie Badań Społecznych  
w Instytucie Socjologii UŁ. Do obszaru  
jej zainteresowań należą procesy  
demokratyzowania się kultury  
i sztuki, a także percepcja, odbiór  
i społeczny obieg sztuki współczesnej,  
ze szczególnym uwzględnieniem  
nowomediów sztuki interaktywnej.  
Autorka książki *Kolor, dźwięk, rytm.  
Relacja obrazu i dźwięku w sztukach  
medialnych*: (Warszawa 2010)  
oraz licznych tekstów naukowych  
i popularno-naukowych na temat sztuki  
nowych mediów.

---

## Rytuał a nowomediowa sztuka interaktywna

Nowomediowa sztuka interaktywna w przeważającej części zakłada fizyczną aktywność odbiorcy. Tekst jest próbą interpretacji jego zachowania w perspektywie rytualnej. W artykule spróbuję przeanalizować, odnosząc się do rytuału kulturowego, analogie na poziomie charakterystyki obu zjawisk i zastanowić się, co takie spojrzenie na sztukę interaktywną wnosi do teoretycznej refleksji nad tą formą artystyczną. Następnie odniosę się do rytuału interakcyjnego w wersji zaproponowanej przez Ervinga Goffmana. Elementy typowe dla opisanych przez niego zachowań rytualnych odnaleźć można w charakterystyce reakcji publiczności sztuki interaktywnej, przebiegu interakcji z pracami, sytuacji interakcyjnej oraz w funkcjach przypisywanych tej formie artystycznej. Odniesienie to pomocne jest w interpretacji zachowań i postaw odbiorców sztuki interaktywnej.

### Procesy artystyczno-kulturowe

Nowomediowa interaktywność sztuki jest wynikiem szeregu procesów zachodzących zarówno w świecie artystycznym, jak i pozaartystycznych zmian kulturowych. W przypadku tych pierwszych szczególną uwagę należy zwrócić na dedystancję<sup>1</sup> sztuki w stosunku do życia społecznego, wyrażoną między innymi w postulatach Josepha Beyusa czy Andy'ego Warhola, otwartość i wielość możliwości odczytań artefaktów artystycznych opisywaną przez Umberto Eco czy Rolanda Barthes'a, a także na dematerializację i uproszalenie sztuki.

Kreśląc krótki rys procesów społecznych i kulturowych, które stworzyły idealne środowisko dla zaistnienia sztuki interaktywnej w jej nowomediowym wydaniu, wspomnieć należy o wciąż wzrastających kompeten-

» 1 Pojęcie dedystancji przywołuję za Karlem Mannheimem, który problem ten rozwinął w artykule *The Democratization of Culture*, zob. idem, *Essays on the Sociology of Culture*, London 1967.

cyjach w obszarze posługiwania się technologią, o rozwijającej się kulturze partycypacji, wyrażającej się między innymi w wierze jednostek w ich sprawczość<sup>2</sup>, a także o charakterystycznych dla kultury późnego kapitalizmu wymogach społecznych ciągłej aktywności, nieustannym treningu aktywności, nawet w czasie wolnym.

### Multimedialność i interaktywność sztuki

Kluczowe dla interpretowania sztuki jako wielozmysłowego rytuału są jej dwa aspekty. Pierwszym z nich jest multimedialność, stanowiąca doskonały grunt dla wielowymiarowego przeżycia, które może przybierać rytualny charakter w interakcjach. W.J.T. Mitchell stawia tezę o nieistnieniu czyścistego medium, która wpisuje się w dyskurs zapoczątkowany przez Dicka Higginsa<sup>3</sup>. Nawet sztuka wizualna, która za sprawą malarstwa – nie do końca słusznie, zdaniem Mitchella – utożsamianego jedynie ze zmysłem wzroku, nie może pretendować do czystości medium. Według Mitchella wszystkie media mają zmiksowany status ontyczny, co – jak można przypuszczać – prowadzi do wielozmysłowego ich odbioru. Badacz uważa, że to zmiksowanie mediów nie zakłóca ich rozróżniania, charakteryzowania – przeciwnie, pozwala na bardziej precyzyjne opisywanie „mikstury”, która się na nie składa<sup>4</sup>. Tezę Mitchella można uznać za bliską myśli Ryszarda Kluszczyńskiego, który pisze o komputerze jako multimedium<sup>5</sup>. O ile multimedia można rozumieć jako połączenie różnych mediów w jedną całościową strukturę, o tyle multimedium w liczbie pojedynczej jest już nie tylko połączeniem odrębnych jakości, ale właśnie „zmiksowanym” me-

» 2 Sprawczość odnosi się do analiz jednego z głównych problemów współczesnych nauk społecznych: *agency – structure dilemma*, czyli relacji struktury (faworyzowanej przez strukturalizm i funkcjonalizm) do czynnika sprawczego (którego znaczenie podkreślają hermeneutyka i socjologia rozumiejąca) i próby znalezienia zrównoważonego połączenia między tymi dwoma elementami w optykach zaproponowanych między innymi przez Pierre'a Bourdieua czy Anthony'ego Giddensa.

» 3 Dick Higgins zaproponował pojęcie intermediów, poprzez które próbował określić działania ruchu, do którego przynależał. „Koncepcja intermediów wynikała z ducha otwartości i eksperymentów lat sześćdziesiątych, rozwoju sztuki interdyscyplinarnej, przekraczającej gatunki i konwencje [...]”. Dla Higginsa intermedia oznaczały dzieła sztuki wykonane przy użyciu kilku połączonych tradycyjnych mediów, powstające w obszarze granicznym, pomiędzy np. malarstwem i muzyką, grafiką i poezją, rzeźbą a happeningiem. Artysta zdiagnozował rozmywanie gatunków tak charakterystyczne dla sztuki nowoczesnej, przełamywanie czystej rzeźby i malarstwa, poprzez wkraczanie tekstów, dźwięków i nowych technologii. Stąd był już tylko krok do nowych mediów [...]. Intermedia nie tylko łączyły różne techniki ekspresji i produkcji, wkraczały w nowe technologie, ale i poszerzały pole percepcji i reagowały na zmienną rzeczywistość społeczną”. P. Leszkowicz, tekst w katalogu wystawy *Imperium zmysłów*, Poznań, Stary Browar, 8.12. – 31.12.2007, <http://www.artstationsfoundation5050.com/wystawy/wydarzenie/imperium-zmysw/395> (16.07.2016).

» 4 W.J.T. Mitchell, *There Are No Visual Media*, [w:] O. Grau (red.), *Media Art Histories*, London 2006, s. 399.

» 5 R. Kluszczyński, *Film, wideo, multimedia*, Warszawa 1999, s. 213.

dium. Digitalizacja wprowadziła zupełnie nową jakość w połączeniu obrazu i dźwięku. Dzięki niej mamy do czynienia z tożsamością, ekwiwalencją już nie tylko na poziomie percepcji, ale na poziomie tworzenia<sup>6</sup>. W sztuce nowych mediów dźwięk i obraz mają wspólną bazę – kod w postaci zapisu cyfrowego. Takie spojrzenie na multimedialność pozwala dostrzec w niej potencjał doświadczenia totalnego, które nie wynika z wysyłania bodźców z poszczególnych źródeł do różnych receptorów, ale z synestezyjnego mieszania się zmysłów wywołującego rytualne wręcz uniesienie, charakterystyczne dla rytuałów transowych. Multimedialny odbiór może osiągnąć podobny efekt jak doświadczenie rytualne; by lepiej przeanalizować cały proces, warto skupić się również na interakcji w sztuce.

Kategoria „sztuki interaktywnej”, jako osobny fenomen w historii sztuki, powstała dla opisanego działań artystycznych, które bazują na wykorzystaniu mediów cyfrowych z komputerami na czele. Zwykle termin ten rozszerza się o przymiotnik multimedialna lub nowomediálna dla podkreślenia technologicznego wymiaru fizycznej interaktywności ze sztuką, nieobecnego w formach wcześniejszych. Katja Kwastek postrzega sztukę interaktywną jako hybrydę sztuk wizualnych, tak zwanej *time-based art* i sztuki performatywnej<sup>7</sup>. Kluszczyński wskazuje na ogólne funkcjonowanie terminu „interaktywność” jako określenia „pewnego typu relacji między przedmiotem i jego użytkownikiem. Pozostający w tej relacji obiekt ujawnia swoje właściwości oraz, co najważniejsze, wypełnia swoje funkcje wówczas jedynie, gdy użytkownik zachowuje się w sposób aktywny, gdy wykorzystuje obiekt jako narzędzie realizacji swoich dążeń”<sup>8</sup>. Andy Cameron określa interaktywność jako „zdolność do interwencji w znaczący sposób w wewnętrzną strukturę reprezentacji jako takiej. A zatem interaktywność w muzyce oznacza zdolność do zmiany dźwięku, w malarstwie do zmiany koloru albo znaku, zaś w filmie polega ona na zanurzeniu widza w scenie i umożliwieniu zmiany sposobu rozwiązania akcji”<sup>9</sup>.

Sztuka interaktywna generuje specyficzny rodzaj doświadczenia, który określam mianem publicznej intymności. Doświadczenie to nie jest zresztą zarezerwowane dla sztuki interaktywnej, a raczej typowe dla kultury XXI wieku, w której sfera intymna przeplata się bądź przenika do sfery publicznej. Sprowadza się ono do podejmowania działań osobistych, czasem nawet intymnych w przestrzeniach publicznych. Podobieństwo odbioru sztuki interaktywnej z przeżyciem rytualnym wynika przede wszystkim z dwojakiego statusu osób odbierających sztukę interaktyw-

» 6 Inną kwestią jest, że w sztuce współczesnej oba te poziomy często zostają czasowo zrównane.

» 7 K. Kwastek, *Aesthetics of Interaction in Digital Art*, London 2013, s. XVIII.

» 8 R. Kluszczyński, *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura, sztuka multimedialna*, Kraków 2001, s. 96.

» 9 P. Zawojski, *O sztuce interaktywnej*, „Opcje” 2/1999, s. 35.

ną, nazywanych przez Kluszczyńskiego interaktorami, a przez Mirosława Rogalę – (v)userami<sup>10</sup>. Wchodząca w interakcję opuszcza bezpieczny, anonimowy krąg widzów i staje się głównym aktorem nieco odmienionej już sytuacji. To od przebiegu rytuału zależy, kim stanie się po jego odbyciu jednostka (pośród wielu możliwości wymienić można np. rolę eksperta, kontestatora czy laika), a dokładniej: jak zdefiniują ją inni i jaki wpływ będzie miał na nią rytuał.

### Sztuka interaktywna a rytuał – ujęcie antropologiczne

W dalszej części tekstu analizować będę podobieństwa nowomediów sztuki interaktywnej do rytuału zarówno w jego antropologicznej, jak i interaktywnej odsłonie. Antropologia zajmuje się rytuałami w ich wymiarze społecznym, religijnym i estetycznym. Takie rozróżnienie proponuje między innymi Richard Schechner w *Performatyce*<sup>11</sup>. Victor Turner działania artystyczne umieścił w obszarze rytuałów społecznych i estetycznych. Podobnie sztuka interaktywna lokuje się na styku rytuałów estetycznych i społecznych. Czym zatem różni się dramat/rytuał społeczny od estetycznego? Dramaty estetyczne tworzą symboliczne przedmioty, miejsca i postaci; są fikcją, a rezultat całej historii jest z góry ustanowiony. Dramaty społeczne mają więcej zmiennych, ich rezultat jest niepewny, przypominają gry; są „rzeczywiste”, dzieją się „tu i teraz”. Pewne aspekty dramatów społecznych, podobnie jak w dramatach estetycznych, są ułożone zawczasu, z góry znane i wypróbowane<sup>12</sup>.

Jakie cechy łączą rytuał i sztukę interaktywną? Odpowiedź na to pytanie jest trudna z racji istnienia wielu rodzajów rytuału i wielu jego definicji. W swych rozważaniach odnosić się będę do jego cech konstytutywnych pojawiających się w różnych odmianach rytuału, wskazanych przez Schechnera. Zarówno w rytuale, jak i sztuce interaktywnej daje się zaobserwować powtarzalność. *Gros* prac interaktywnych posiada zamkniętą strukturę. Lev Manovich wyróżnia dwa rodzaje interaktywności: zamkniętą i otwartą. „W interaktywności o strukturze drzewiastej użytkownik odgrywa aktywną rolę w ustaleniu kolejności, w jakiej są udostępniane utworzone uprzednio elementy. Jest to najprostszy typ interaktywności; możliwe są również bardziej złożone rodzaje, w których zarówno elementy, jak i struktura całego obiektu są modyfikowane albo generowane «w locie» w odpowiedzi na poczynania użytkownika. Taki sposób implementacji możemy nazwać interaktywnością otwartą w odróżnieniu od interaktywności zamkniętej, która wykorzystuje niezmiennie elementy rozmieszczono-

ne w sztywnej strukturze drzewiastej<sup>13</sup>. Wiele realizacji interaktywnych ma, podobnie jak rytuał, charakter kumulacyjny. Schechner zauważa, że rytuał to zbiorowe wspomnienia zachowane w działaniach, podobnie sztuka interaktywna w swych realizacjach ma często kumulacyjny charakter, każda kolejna interakcja zapisuje się w dziele i następna korzystająca z pracy osoba dodaje do tego zbioru coś od siebie. Przykładem tego typu prac może być *A-Volve* Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau, rodzaj wirtualnego ekosystemu współtworzonego przez kolejnych interaktorów. Kolejną cechą wspólną obu zjawisk jest prowadzenie do innej rzeczywistości. Sztuka może korespondować z rzeczywistością, odnosić się do niej, komentować ją, zmieniać, przestrzeń galeryjną daje jej jednak bezpieczny azyl poza rzeczywistością. Zarówno rytuał, jak i sztuka interaktywna dają możliwość czasowego stania się kimś innym, wejścia w określoną rolę. Rytuał nie tylko komunikuje ale i – jak twierdzi Roy A. Rappaport – coś sprawia<sup>14</sup>. W sztuce interaktywnej kluczem do odbioru także jest sprawczość. W rytuale zwykle zachowania uwalniają się od swej naturalnej funkcji, podobnie w sztuce interaktywnej zwykle zachowania, takie jak naciskanie przycisków, zyskują nowy, sprawczy wymiar, bo jak twierdzi Christine Paul: sztuka interaktywna to nie tylko „pointing and clicking”<sup>15</sup>. Zarówno w rytuale, jak i w sztuce interaktywnej zachowanie podlega i przesadzie, i uproszczeniu. Interakcje z pracami, z jednej strony, stanowią – w dużej mierze ze względów technologicznych – uproszczenie w stosunku do komunikacji międzyludzkiej, z drugiej – pokonanie technologicznej bariery, celebrowanie sztuki ewokują przesadę, wprowadzają w odbiór sztuki dodatkową dramatyzację. Wreszcie niektóre rytuały wykorzystują różne atrybuty, takie jak na przykład maski czy ogony. Niektóre realizacje interaktywne wymagają ponadto założeń specjalnego oprzyrządowania. Podobieństw pomiędzy rytuałem a sztuką interaktywną doszukiwać się można również w ich funkcjach. Rytuały bowiem regulują niepokoje, osławiają niebezpieczeństwa. Jedną z podstawowych funkcji sztuki interaktywnej jest natomiast osławianie technologii. Rytuały wreszcie czynią wymianę komunikacyjną wyraźniejszą. W sztuce nowych mediów widoczna jest koncentracja, celebrowanie komunikacji z technologią.

### Rytuał interakcyjny

Dla analizy zachowania odbiorców sztuki interaktywnej w perspektywie rytualnej posłużę się koncepcją rytuału interakcyjnego zaproponowaną przez Ervinga Goffmana, który konsekwentnie analizował zachowania

» 10 M. Rogala, [w.]: *Mirosław Rogala – Gesty na wolności*, katalog wystawy, Warszawa 2001.

» 11 R. Schechner, *Performatyka. Wstęp*, przeł. T. Kubikowski, Wrocław 2006, s. 70.

» 12 Ibidem, s. 98.

» 13 L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypriański, Warszawa 2006, s. 108.

» 14 R. Schechner, *Performatyka...*, s. 70.

» 15 Ch. Paul, *Digital Art*, London 2003, s. 68.

osób w kontakcie twarzą w twarz. Perspektywa dramaturgiczna Goffmana ewaluowała w stronę rytualnej, a u podstaw jego refleksji leżało przeświadczenie, że ludzie w sytuacjach społecznych, we wszelkich swych działaniach podejmują starania o wywołanie na innych dobrego wrażenia, odpowiednie odegranie roli, zachowanie twarzy. Przedstawiona przez Goffmana perspektywa rytualna ma dwa aspekty: moralny i etologiczny. Choć mowa w niej o rytuale, nie jest on tożsamy z rytuałem w sensie antropologicznym. W przypadku interakcji w perspektywie moralnej rytuał sprowadza się do sekwencji działań, których celem jest ochrona osoby, dbałość o zachowanie twarzy. Goffman używa pojęcia „rytuał”, ponieważ jego rozważania dotyczą działań, „za pośrednictwem których, poprzez ich aspekt symboliczny, działający pokazuje, w jakim stopniu zasługuje na szacunek i w jakim stopniu, w jego odczuciu, zasługują na niego inni. [...] Twarz zatem jest rzeczą świętą, a porządek ekspresji służący jej zachowaniu – porządkiem rytualnym”<sup>16</sup>. Druga perspektywa, etologiczna, dotyczy przestrzeni, jej podziałów, walki o terytorium, linii podziałów. Taka optyka zbliża koncepcję Goffmana do zagadnień z pola proksemiki. Autor pisze na przykład o rytuale unikania, polegającym na zachowaniu dystansu wobec adresata i nienaruszaniu Simmlowskiej „sfery idealnej”<sup>17</sup>.

Goffman zauważa, że interakcje bezpośrednie w warunkach naturalnych mają cechy wspólne z rytuałem. Oba typy charakteryzują krótki przedział czasu, ograniczona przestrzeń, a zdarzenia mają swój początek i koniec; dochodzi do nich w sytuacji współobecności. Obszar badań nad nimi pokrywa się więc, zdaniem Goffmana, z obszarem badań nad rytualizmem ludzkich zachowań i przestrzenią osobistą. Interakcje bezpośrednie to ta kategoria zdarzeń, do których dochodzi w ramach współobecności i dzięki współobecności. Jej podstawowym materiałem behawioralnym są spojrzenia, gesty, ułożenie ciała i wypowiedzi, jakie ludzie bez przerwy, celowo bądź nie, wnoszą do sytuacji<sup>18</sup>. Interakcje w sztuce interaktywnej bazują właśnie na „fizycznej współobecności”. Sytuacja wystawiennicza jest „epizodyczną rzeczywistością” zawieszoną między codzienną rzeczywistością a artystycznym światem doznań estetycznych, która wykorzystuje kompetencje uczestnika z obu tych światów. Jest rzeczywistością łączącą stechnicyzowany, zwirtualizowany świat z rzeczywistością społeczną.

Perspektywa rytualna Goffmana doskonale tłumaczy zachowania jednostek w kontakcie z pracami interaktywnymi. Odbiór projektów interaktywnych, które nakładają na jednostki obowiązek działania, stawia je w bardziej skomplikowanej sytuacji niż percepcja tradycyjnych realizacji artystycznych, które uwewnętrzniały proces odbioru. Jednostka, podobnie

» 16 E. Goffman, *Rytuał interakcyjny*, przeł. A. Szulżycka, Warszawa 2006, s. 20.

» 17 Ibidem, s. 63.

» 18 Ibidem, s. 1.

jak w interakcjach międzyludzkich, może odnieść interakcyjny sukces lub porażkę. Dlatego w terminologii Goffmana, oraz jego perspektywie rytualnej, kluczowa jest „twarz”. Definiowana jest ona jako „pozytywna wartość społeczna przypisywana osobie w danej sytuacji spotkania, gdy inni przyjmą, że trzyma się ona określonej roli. Twarz jest obrazem własnego «ja» naszkicowanym w kategoriach uznanych atrybutów społecznych”<sup>19</sup>. Przywiązanie osoby do określonej twarzy w połączeniu z tym, jak łatwo inni lub ona sama mogą poddać jej twarz w wątpliwość, sprawia, że każdy kontakt z innymi jest wyzwaniem. Wyzwaniem jest także interakcja z realizacjami interaktywnymi. Jednostki w nią wchodzące, o ile są obserwowane, starają się nie stracić twarzy z powodu konsekwentnego braku umiejętności nawiązania komunikacji z pracą czy nieodpowiedniego reagowania na pojawiające się okoliczności<sup>20</sup>.

Sytuację odbiorcy ratuje fakt, że pozostali obserwujący są mu przychylni, po pierwsze, dlatego że są ciekawi przebiegu jego interakcji, po drugie – sami być może planują zaraz wcielić się w jego rolę. Również w interakcjach międzyludzkich uczestnik każdej grupy społecznej jest zobowiązany mieć szacunek nie tylko do siebie, ale i do innych obecnych, którzy oczekują od niego, że będzie się starał chronić również ich uczucia i twarz. Dlatego bycie świadkiem cudzej kompromitacji nie jest rzeczą miłą.

Poza twarzą istotną Goffmanowską kategorią wykorzystywaną w perspektywie rytualnej jest rola. W *Rytuale interakcyjnym* Goffman pisze o trzymaniu się roli, definiowanym jako korzystanie z określonego wzoru działań werbalnych i niewerbalnych, przez które ludzie wyrażają swój pogląd na sytuację, a zarazem ocenę uczestników sytuacji, zwłaszcza samych siebie. Nie zawsze mają oni świadomość trzymania się roli<sup>21</sup>. Rola jednak nie jest prostym odgrywaniem gotowego skryptu. Goffman nie odrzuca wprawdzie jego istnienia, ale traktuje go jako bazę do budowania obrazu w trakcie interakcji. Odbiorca pracy interaktywnej wchodzi w tę rolę i stara się ją jak najlepiej odegrać. Może się jednak zdarzyć, że podobnie jak uczestnik interakcji społecznej, pomyli rolę lub z niej wypadnie. Osoba, która w perspektywie Goffmana pomyliła rolę albo wypadła z roli, „wysłała sygnały, które nie harmonizują z przebiegiem danego spotkania. Ktoś, kto uświadamia sobie, że pomylił rolę albo wypadł z roli, czuje się z reguły dość podle i wstydi się za to, co z jego powodu stało się z całym spotkaniem oraz dlatego, że może ucierpieć jego reputacja jako uczestnika. Co więcej, jego złe samopoczucie może dodatkowo pogłębić zawód spowodowany tym, że stanęło oto pod znakiem zapytania wyobrażenie o sobie, do

» 19 Ibidem, s. 6.

» 20 Wszystkie wnioski związane z zachowaniem się jednostek w kontakcie ze sztuką interaktywną formułuję na podstawie badań własnych.

» 21 Ibidem.

którego był przywiązany i liczył, że nadejdzie potwierdzenie także w tym spotkaniu. Odczucie braku poparcia ze strony innych dla własnego osądu może być dla jednostki zaskoczeniem, żenującym doświadczeniem, które natychmiast upośledza ją jako uczestnika. Zaczyna ona zachowywać się nerwowo, gubić i potykać. Czuje przy tym zakłopotanie, skrepowanie i zawstydzenie<sup>22</sup>. Wypadnięcie z roli lub jej pomylenie w interakcji z pracą zawsze budzi zakłopotanie interaktora, które objawia się natychmiastowym porzuceniem pracy lub usilną, chaotyczną i nerwową próbą ponownego wejścia w rolę. Jeśli interaktor ma świadomość bycia obserwowanym, wzmacnia to jego zachowania nerwowe, które jednak stara się tłumić. Wykonuje chaotyczne ruchy, próbując zachować pozory opanowania.

Osoby wchodzące w interakcje ze sztuką zwykle podchodzą do niej dość zachowawczo. Podejście to tłumaczy Goffman w odniesieniu do interakcji międzyludzkich: „Wzajemne rozpoznanie ról sprawia, że spotkanie nabiera charakteru zachowawczego. Rola, w jakiej jednostka zaprezentowała się na początku, służy później jej samej i innym uczestnikom za podstawę do dalszych wypowiedzi i w pewnym sensie nie ma od niej odwrotu. Skutkiem radykalnej zmiany roli lub jej dyskredytacji jest konsternacja, bo uczestnicy już się przygotowali i nastawili na określone działania, a te nagle straciły sens<sup>23</sup>. Podobnie dzieje się w interakcji z pracą, zwykle zapoczątkowuje ją pełne dystansu rozpoznanie, ocena wzajemnych ról i na tej podstawie zachodzi dalsza interakcja.

Jednostka w rytuale interakcyjnym operuje różnymi technikami twarzy, którymi Goffman nazywa „wszelkie działania, podejmowane lub nie przez jednostkę, harmonizujące z twarzą<sup>24</sup>. Techniki twarzy służą zapobieganiu „incydentom”, czyli zdarzeniom, których ostateczne skutki symboliczne zagrażają twarzy. Jedną z technik twarzy będzie zatem opanowanie, bo dzięki niemu osoba kontroluje własne zmieszanie, a co za tym idzie – zmieszanie, jakie inni mogliby odczuwać z powodu jej zmieszania. Inną techniką twarzy jest unik. „Najpewniejszym sposobem ochrony własnej twarzy przed zagrożeniami jest unikanie kontaktów, w których takie zagrożenia mogą się pojawić<sup>25</sup>. Ważną umiejętnością jest również zdolność wycofywania się w porę z sytuacji grożącej utratą twarzy. Można przypuszczać, że to unikanie sytuacji, w której jednostka może stracić twarz, jest główną przyczyną niewchodzenia w interakcje z pracą artystyczną. To obawa o własną twarz i jej kompromitację, która zdobywa przewagę nad poznawczą ciekawością, jest jedną z głównych przyczyn biernego odbioru sztuki interaktywnej. Im większy udział jest możliwy

» 22 Ibidem, s. 9.

» 23 Ibidem, s. 12.

» 24 Ibidem, s. 13.

» 25 Ibidem, s. 15.

w rytuale interakcyjnym, bez czynnej w nim roli, tym większe prawdopodobieństwo odstąpienia od interakcji. Prace interaktywne gwarantujące doznania jedynie tym, którzy zdecydują się na aktywność, bardziej zachęcają do podjęcia działania.

W sytuacji, w której mimo zastosowania technik ochronnych i obronnych, doszło do wypadnięcia z roli, działający pospiesznie prowadzi do naprawy sytuacji. Traktując incydent jako zagrożenie, jednostki „zaczynają niezwłocznie działać w kierunku naprawy spowodowanych przez niego szkód. W takim momencie zazwyczaj jeden lub większa liczba uczestników zostaje trwale wytrącona z równowagi lub pozbawiona dobrego imienia i należy podjąć kroki, żeby od nowa ustanowić dla nich miejsce w rytuale interakcyjnym<sup>26</sup>. W sztuce interaktywnej formą incydentu jest zepsucie się dzieła. Z reguły zdezorientowanemu interaktorowi biegną z pomocą osoby obsługujące wystawę lub sam artysta, by naprawić usterkę lub przynajmniej wytłumaczyć interaktorowi, że praca uległa zepsuciu, naprawiając w ten sposób jego twarz (zaświadczając, że nie on jest przyczyną incydentu).

Analizując koncepcje Goffmana, znaleźć można szereg inspirujących dla analizy percepcji sztuki interaktywnej spostrzeżeń. Powyżej wskazałam te, które dają możliwość dość ogólnej, ale kompletnej analizy ludzkiego zachowania w sytuacji interakcji z nowomediálną sztuką współczesną. Należy mieć na uwadze, że Goffman w swoich pracach opisywał wyłącznie relacje międzyludzkie. Uważam jednak, że w omawianym przeze mnie obszarze zachowań o charakterze publicznym jednostki aplikują wzorce zachowań z własnych relacji z innymi ludźmi. Co więcej, nawet jeśli swoje działanie kierują oni na pracę interaktywną, i to ona jest adresatem ich fizycznych działań, symboliczny wymiar interakcji nakierowany jest na inne osoby znajdujące się w otoczeniu. Dlatego aplikacja ta wydaje mi się nie tylko uzasadniona, ale i wiele wnosząca do analizy odbioru sztuki. Goffman posługiwał się kategorią rytuału dla opisu zachowań jednostek w sytuacji bezpośredniego kontaktu, ponieważ zakładał, że operują one pewnym określonym instrumentarium działań symbolicznych, których celem jest budowanie i podtrzymywanie określonego, pozytywnego obrazu siebie. W interakcji ze sztuką jednostki również nie tracą tego priorytetu z pola widzenia. Cokolwiek robią, chcą dobrze wypaść czy – używając terminologii Goffmana – zachować twarz.

Sztuka interaktywna posiada cechy wspólne z rytuałem zarówno antropologiczno-kulturowym, jak i interakcyjnym. Jednostki wchodzące w kontakt z realizacjami interaktywnymi uczestniczą w rytuałach interakcyjnych. Sztuka interaktywna, posiadając wiele cech wspólnych z rytuałem kulturowym, pozwala analizować prace interaktywne w kontekście praktyk

» 26 Ibidem, s. 20.

kulturowych związanych z rytualizmem. Analiza rytuału często zestawiana jest z teoretycznym ujęciem zabawy. W analizach sztuki interaktywnej również pojawiają się jej analogie do zabawy. Porównanie to ma zwykle na celu wskazanie na jej banalność w zestawieniu ze sztuką klasyczną, która ma kontemplacyjny charakter. Interpretacja sztuki w kontekście rytuału interakcyjnego uwalnia ją od deprecjonującego traktowania jej jako zabawy. Rytuał bowiem, w przeciwieństwie do zabawy, pozwala na zmianę u jego uczestników. Rytualne spojrzenie na sztukę interaktywną daje jej moc sprawczą, możliwość oddziaływania społecznego. W powyższym artykule skoncentrowałam się na performatywnym wymiarze rytuału, odnosząc się do temporalnego i publicznego, a więc i pewnym sensie performatywnego wymiaru sztuki interaktywnej. Osobną kwestią, nie podjętą tu, a wartą osobnego omówienia, są społeczne funkcje, które – jak wspominałam wyżej – obie formy praktyk kulturalnych posiadają. •

