zeszyty artystyczne

Akademia Sztuk Pięknych w Poznaniu / czerwiec 2008 / issn 1232-6682

Sztuka nowych mediów i jej konteksty kulturowe

Ryszard W. Kluszczyński Sztuka nowych mediów i jej konteksty kulturowe / **Edmond Couchot** Automatyzacja sztuki figuratywnej. Ku obrazowi autonomicznemu / **Maciej Ożóg** Patrząc przez (na) technologię. Monitoring jako narzędzie analizy technologicznych uwarunkowań percepcji w pracach Davida Rokeby'ego / **Ryszard W. Kluszczyński** Portret jako doświadczenie Innego. Interaktywność i immersja w twórczości Luca Courchesne'a / **Ewa Wójtowicz** Od info-estetyki do teorii software'u. Koncepcje Lva Manovicha wobec projektów net artu / **Marcin Składanek** Design interaktywny – od użyteczności do estetycznej złożoności / **Katarzyna Prajzner** Gry komputerowe i problem czasowości / **Piotr Zawojski** Teoretyczne konteksty dokumentacji sztuki nowych mediów

Język kostniejący w gmachach akademii
szuka schronienia u dzieci i „obłąkanych" poetów

Raoul Hausmann

Cz 213/2008/Cz. 317

Sztuka nowych mediów i jej konteksty kulturowe

Ryszard W. Kluszczyński / Sztuka nowych mediów i jej konteksty kulturowe **3**

Edmond Couchot / Automatyzacja sztuki figuratywnej. Ku obrazowi autonomicznemu **7**

Maciej Ożóg / Patrząc przez (na) technologię. Monitoring jako narzędzie analizy technologicznych uwarunkowań percepcji w pracach Davida Rokeby'ego **15**

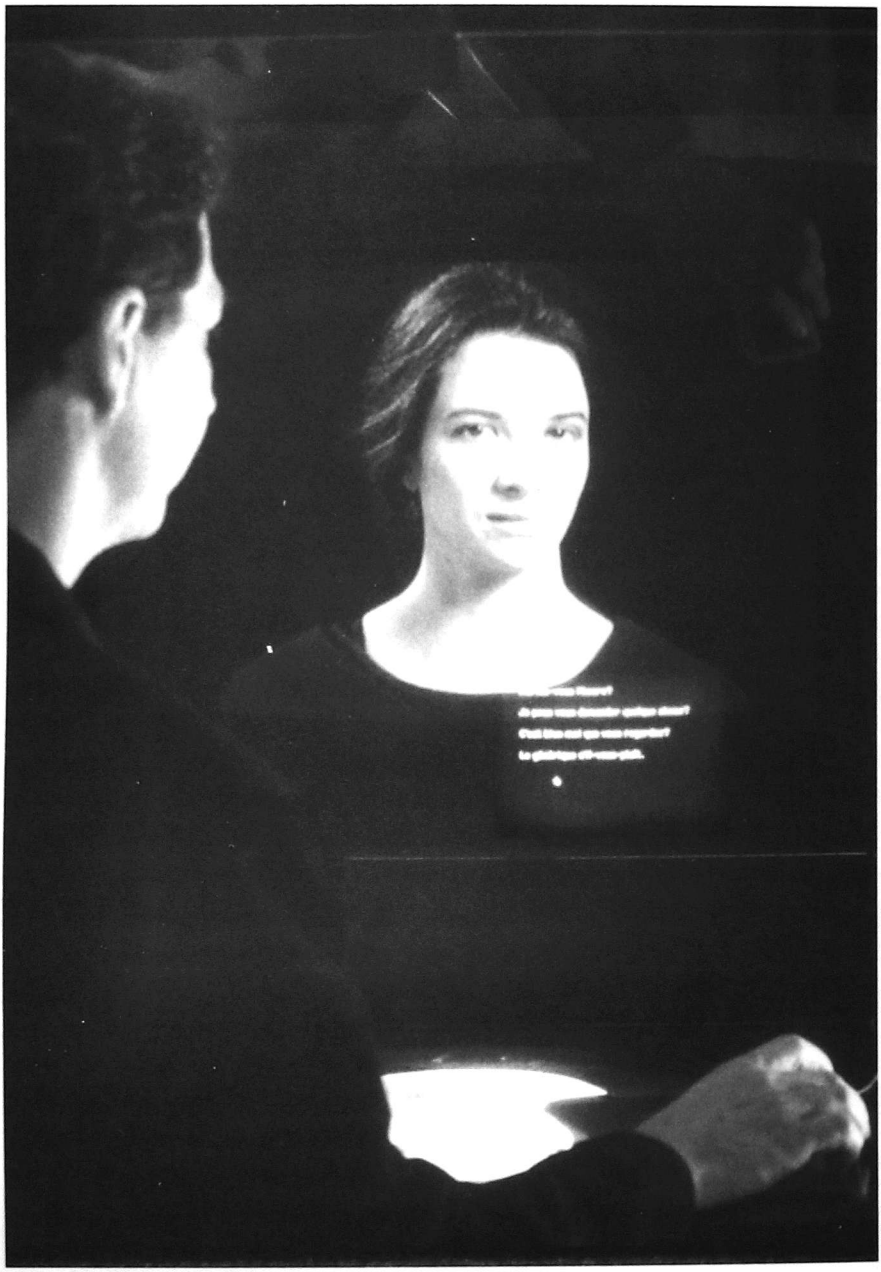
Ryszard W. Kluszczyński / Portret jako doświadczenie Innego. Interaktywność i immersja w twórczości Luca Courchesne'a **35**

Ewa Wójtowicz / Od info-estetyki do teorii software'u. Koncepcje Lva Manovicha wobec projektów net artu **51**

Marcin Składanek / Design interaktywny – od użyteczności do estetycznej złożoności **71**

Katarzyna Prajzner / Gry komputerowe i problem czasowości **87**

Piotr Zawojski / Teoretyczne konteksty dokumentacji sztuki nowych mediów **99**



Luc Courchesne, *Portrait no. 1*, 1990.

Ryszard W. Kluszczyński
Sztuka nowych mediów i jej konteksty kulturowe

Współczesna sztuka kształtowana jest dziś w coraz większym stopniu w niestandardowych warunkach, poza tradycyjnie dla niej rezerwowanymi terytoriami. Nie pozostaje w granicach poszczególnych rodzajów artystycznych ani w ramach pojedynczych mediów. Staje się intermedialna, multimedialna, hipermedialna. Przyjmuje formy transdyscyplinarne i transmedialne. Coraz częściej spotkać ją można poza przestrzeniami galeryjno-muzealnymi. Zadomawia się w sferze publicznej, rozwija się w cyberprzestrzeniach Internetu.

Znaczącym przemianom ulegają zarazem współczesne priorytety artystyczne. Enklawa czystej sztuki nie posiada już statusu Ziemi Obiecanej. Estetyczna autonomia i bezinteresowność pociągają jedynie akademików oraz – w perwersyjny sposób – miłośników rynku sztuki. Twórcy podejmują zadania aktywistyczne i emancypacyjne, wiążą projekty artystyczne z programami społecznymi i politycznymi, nawiązują twórczą współpracę z naukowymi laboratoriami oraz uczestniczą we wspólnych z naukowcami projektach badawczych.

Sztuka uwidacznia wrażliwość społeczną i świadomość ekologiczną, zbliża się do polityki, odnajduje wspólny język z nauką i w coraz większym stopniu wiąże się z nowoczesnymi technologiami. Sztuka i genetyka, sztuka i nanotechnologia, sztuka i sztuczna inteligencja, sztuka i biotechnologia, sztuka i sztuczne życie – te i inne podobne im zestawienia pojęciowe nie dziwią już dziś nikogo, kto obserwuje współczesne pola sztuki.

Twórczość artystyczna ulega w coraz większym stopniu procesom hybrydyzacji. Dzieła sztuki przybierają postać żywych organizmów bądź sztucznych środowisk życiowych, stają się programami służącymi do projektowania lub wirtualnymi społecznościami, narzędziami ułatwiającymi egzystencję bezdomnym i wykluczonym albo instrumentami nadzorującymi stan środowiska naturalnego. Wśród wzbudzających największe zainteresowanie strategii i tematów artystycznych odnajdujemy między innymi krytykę instytucjonalną, multi- i interkulturalizm, etnocentryzm i postkolonializm, interakcje z codziennością (subvertising i inne strategie subwersywne, street art), AIDS, cenzurę, globalizację, problematykę tożsamości.

Wiele z tych zagadnień formuje obszar praktyk, w ramach których sztuka zbliża się do studiów kulturowych. Przestaje jednak być jedynie obiektem ich badań, lecz staje się badań tych podmiotem. Działania artystyczne ujawniają istotne struktury społeczne, wywołują ukryte porządki aksjolo-

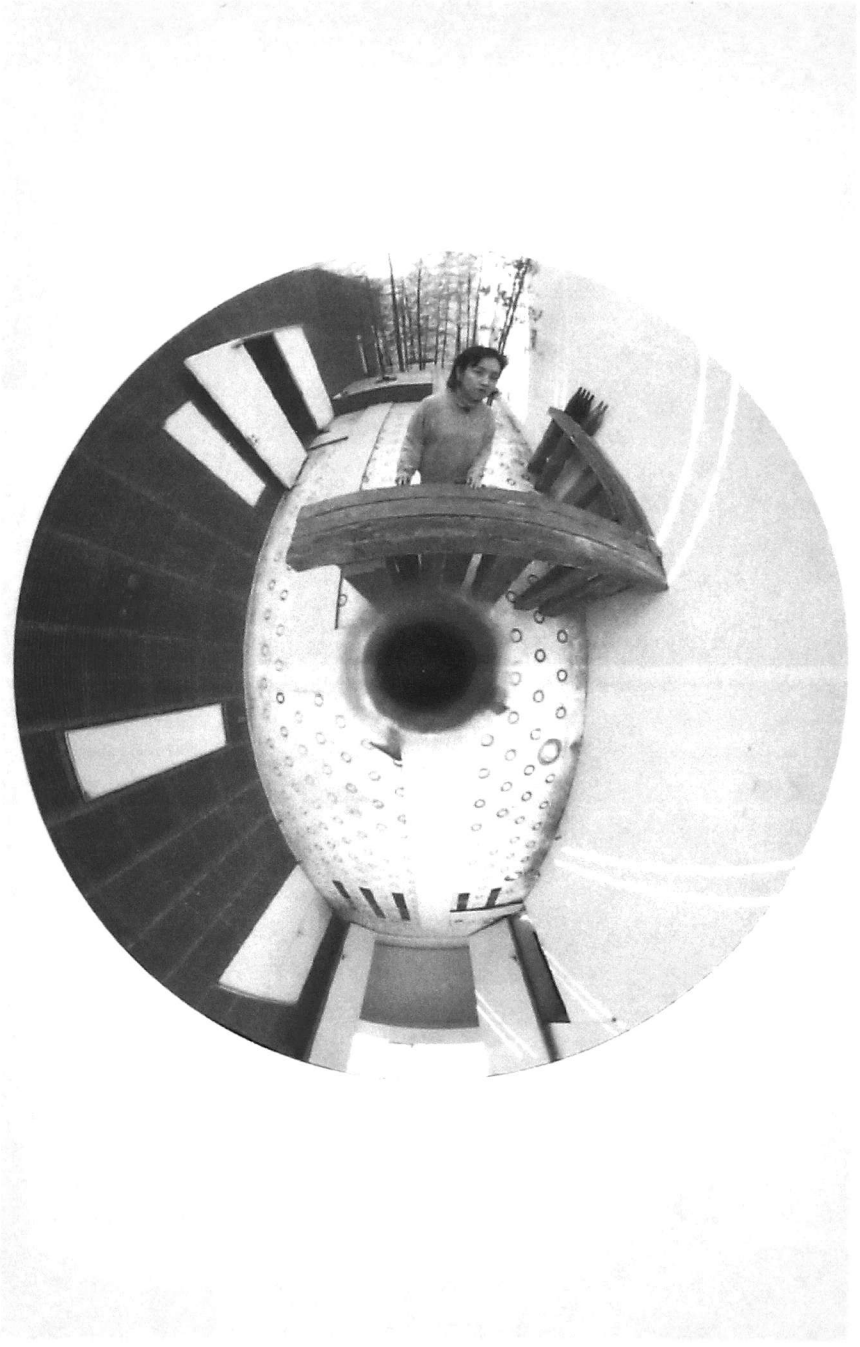
giczne, odsłaniają mechanizmy władzy. Program artystyczny zainicjowany przez Josepha Kosutha w 1974 roku tekstem „Artist as anthropologist" uzyskuje obecnie rangę jednej z najważniejszych strategii sztuki. Jej wpływową protagonistką jawi się Mieke Bal, która w interesujący sposób łączy w swych działaniach postawę artystki i badaczki kultury.

Opisana powyżej sytuacja w szczególny sposób angażuje sztukę nowych mediów. Nowe media należą bowiem do zasadniczych czynników reformatujących aktualną kulturę, nadających impet i określających perspektywy rozwoju współczesnej sztuki. Są źródłem konwergencji technologicznej i kulturowej, maszynerią kultury partycypacji, podstawą kształtującej się inteligencji kolektywnej. Jako instrumenty cyfrowe nowe technologie przeobrażają świat tradycyjnych form artystycznych. Jako cyfrowe media wyznaczają sztuce nowe horyzonty i stwarzają nowe możliwości twórcze. Nowe media en globe tworzą podstawowy paradygmat komunikacji kulturowej, określający warunki percepcji, transformacji i kreacji.

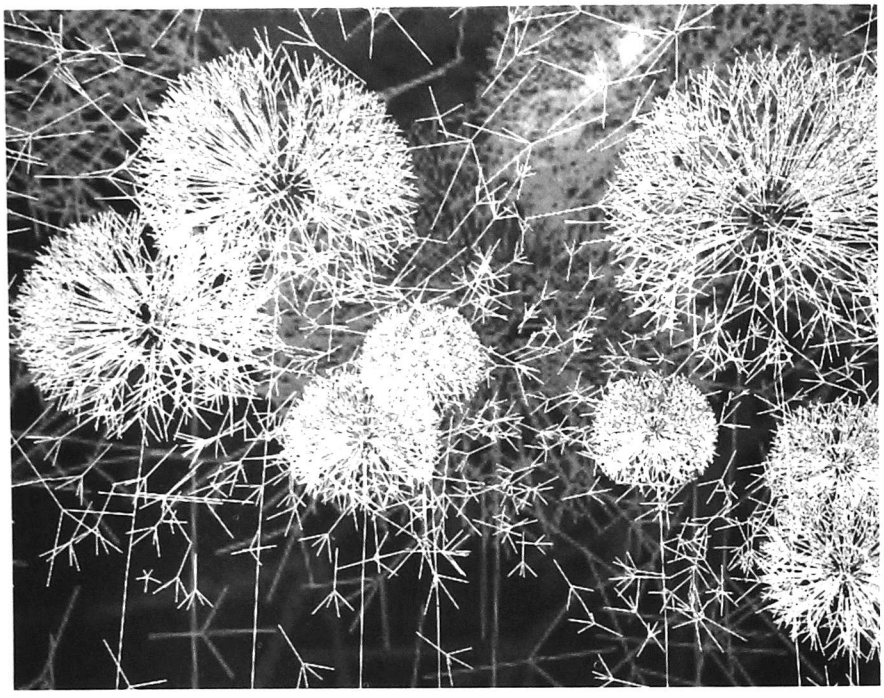
Badania sztuki nowych mediów, sztuki interaktywnej, wirtualnej, immersyjnej, stawiają dziś wymóg kontekstualizacji. Sztuka, pozostając w zasadniczych związkach z licznymi układami kulturowymi, ulegając ich wpływom i zarazem na nie oddziałując, odsłania swoje właściwości wtedy jedynie, kiedy jest interpretowana w kontekstach, w których na co dzień funkcjonuje i które do pewnego stopnia ustanawia. Analiza zjawisk artystycznych jest więc zarazem badaniem kultury, badaniem rozmaitych środowisk, teorii, problemów, koncepcji.

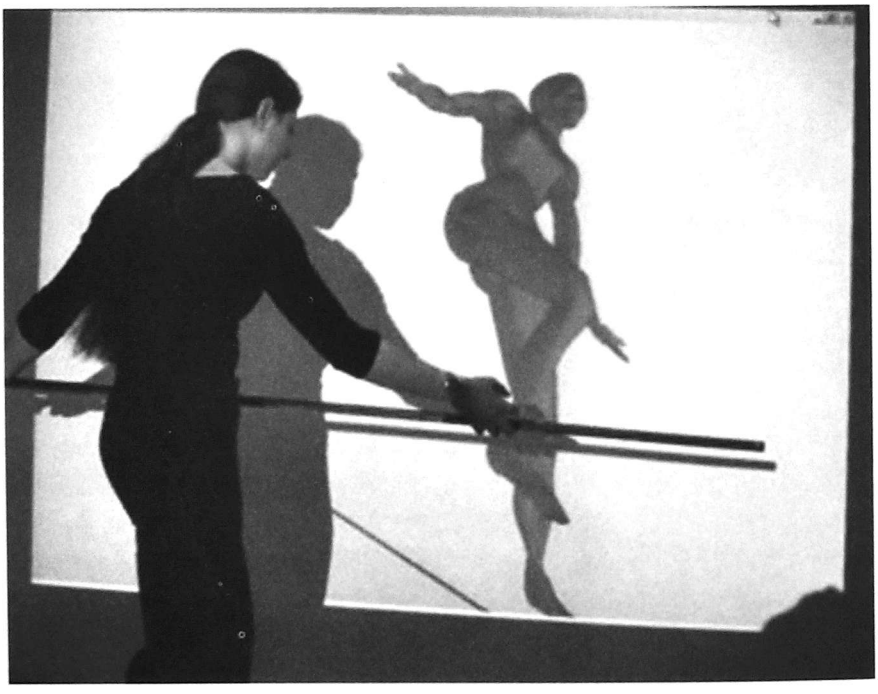
Teksty zamieszczone w niniejszym tomie proponują taką właśnie refleksję nad współczesną sztuką nowych mediów i kulturą medialną. Przedstawiają analizę procesów, poprzez które dzieła sztuki uzyskują status autonomii. Interpretują twórczość wybranych artystów (David Rokeby, Luc Courchesne) w kontekście rozważań nad związkami pomiędzy technologią, ideologią i reżimami panoptycznymi oraz procesami kształtowania się hybrydycznych rzeczywistości. Sprawdzają przystawalność koncepcji estetycznych i teorii nowych mediów do artystycznych działań internetowych. Podejmują studia nad designem jako potencjalnym paradygmatem sztuki i kultury nowych mediów. Zajmują się grami komputerowymi, ich charakterystyką kulturową, związkami z narracją oraz problematyką czasowości. I wreszcie usiłują określić instytucjonalne ramy sztuki nowych mediów. Wszystkie razem natomiast teksty te uwidaczniają złożoność, wielowymiarowość, wieloznaczność oraz rozległość zainteresowań współczesnych praktyk artystycznych w dziedzinie nowych mediów.

—



Luc Courchesne, *The Visitor: Living By Numbers*, 2001.





— **Edmond Couchot & Michel Bret**, *Les Pissenlits*, instalacja interaktywna (2005),

— **Michel Bret & Marie-Hélène Tramus**, *La Funambule Virtuelle*, instalacja interaktywna (2000).

Edmond Couchot
Automatyzacja sztuki figuratywnej. Ku obrazowi autonomicznemu

Sztuka figuratywna wykorzystuje wiele procedur, których celem jest skrócenie czasu wykonania dzieła, oszczędność materiału i ograniczenie nakładu pracy. W związku z tym niektóre czynności są wykonywane automatycznie, by ułatwić fizyczną i umysłową pracę artysty – twórcy obrazów. Tendencja do *automatyzacji* pojawiła się już w najdawniejszej historii sztuki figuratywnej: ślady dłoni w jaskiniach kultury magdaleńskiej to pierwsze objawy tej tendencji, niezależnie od ich symbolicznego znaczenia. Dążenie do automatyzacji stoi również za bardziej skomplikowanymi wynalazkami, takimi jak krosna tkackie.

Procedury optyczne, geometryczne, chemiczne i elektroniczne

Próby automatyzacji nie były w przeszłości podejmowane ani stale, ani systematycznie, tylko zależały od warunków historycznych. Czasami techniki sztuki figuratywnej nie zmieniały się przed długi czas, na przykład w średniowieczu. Z kolei w innych epokach, na przykład w renesansie, zmieniały się szybko. Właśnie wtedy, na początku XV wieku, automatyzacja produkcji obrazów zaczęła nabierać tempa. Malarze rozwinęli technikę tworzenia obrazu trójwymiarowej scenerii: perspektywę liniową. Była to procedura optyczna i wykorzystywała ona nawet specjalne „maszyny optyczne" (perspektografy). Istniały również procedury geometryczne: „poprawne konstrukcje", „siatki rysownicze", „znikające punkty", „punkty zbieżności" itp. Model perspektywiczny okazał się niezwykle trwały i z nielicznymi modyfikacjami przetrwał w malarstwie aż do rewolucji kubistycznej w pierwszych latach XX wieku.

W XIX wieku w automatyzacji sztuki figuratywnej zaszła poważna zmiana. Technika fotografii, w której zasada projekcji optycznej była izomorficzna z zasadą perspektywy, umożliwiła nie tylko automatyczne tworzenie realistycznych obrazów, ale również sporządzanie dowolnej liczby kopii. Perspektywa była zaledwie pierwszym krokiem na drodze do automatycznej produkcji obrazów, gdyż w dużej mierze polegała na ręce i oku malarza, natomiast pełną automatyzację przyniosła dopiero fotografia. Od momentu jej wynalezienia produkcja obrazów uległa gwałtownej automatyzacji, dodatkowo przyśpieszonej odkryciami naukowymi i rozwojem przemysłu.

Kinematografia umożliwiła zapis obrazów bez konieczności zatrzymywania upływu czasu; zamiast pojedynczej chwili można było uchwycić wiele chwil, a potem dowolnie kopiować jak fotografię. Kolejny krok naprzód w automatyzacji stanowiło wynalazienie telewizji. Umożliwiła ona produkcję ruchomych obrazów, ale również automatyczne ich przesyłanie na wielkie odległości drogą radiową i kablową. W razie potrzeby taki przekaz może następować jednocześnie z powstawaniem obrazu. Tradycyjne obrazy zawsze powstają jednak poprzez pozostawianie śladu (materialnego w malarstwie, chemicznego w fotografii i kinie lub optoelektronicznego w przypadku telewizji).

Osobliwy jest fakt, że niezależnie od rosnącej komplikacji i automatyzacji wszystkie techniki produkcji obrazów (malarstwo, fotografia, kino, telewizja) oparte są na tej samej, ogólnej koncepcji postrzegania czasu i przestrzeni. W koncepcji tej podmiot i przedmiot są zdefiniowane w opozycji do siebie i umieszczone po przeciwnych stronach płaszczyzny projekcji. Podmiot zawsze zajmuje pozycję epistemologiczną, gdyż ma własny punkt widzenia. Ogromna większość obrazów została wykonana tradycyjnymi technikami, a ich rozpowszechnienie jest odpowiedzialne za nawyki percepcyjne (*habitus* percepcyjny) wspólne dla twórców i odbiorców obrazów we wszystkich kulturach.

Procedury cyfrowe

Wraz z grafiką cyfrową pojawia się zupełnie nowy rodzaj automatyzacji. Nie zapominajmy, że obrazy cyfrowe mają istotną cechę, która odróżnia je od obrazów tradycyjnych: są rezultatami automatycznych obliczeń dokonanych przez komputer. Brak tutaj jakiejkolwiek relacji czy bezpośredniego kontaktu z rzeczywistością. Produkcja obrazu nie jest procesem fizycznym (materialną zmianą lub przekazem energii), lecz wirtualnym. Poza tym obrazy cyfrowe są interaktywne, czyli możliwy jest jakiś rodzaj dialogu pomiędzy obrazem a widzem lub twórcą. W krańcowych przypadkach obrazy cyfrowe istnieją tylko wtedy, kiedy widz (a przedtem twórca) wchodzi z nimi w interakcję.

Rozmieszczenie przedmiotu, obrazu i podmiotu nie jest już liniowe. Dzięki interfejsom podmiot hybrydyzuje się z przedmiotem i obrazem. Pojawiają się nowe cechy podmiotowości. Na przykład według Roya Ascotta podmiotowość nie zajmuje już jednego miejsca w przestrzeni, lecz jest rozproszona w sieciach, z kolei według Siegfrieda Zielinskiego podmiotowość to zdolność do działania na granicach sieci. Według Pierre'a Levy'ego podmiotowość staje się fraktalna, zaś Derrick de Kerkhove mówi o *pożyczonej podmiotowości, zdolności do alienaryzacji*. Pojawia się więc nowy *habitus* percepcyjny.

Obliczeniowość i interaktywność obdarzają obrazy zdolnościami, których nie miały obrazy tradycyjne. Komputer automatycznie tworzy kształty, kolory i ruchy obrazu – a dokładniej mówiąc *wirtualnych przedmiotów semantycznych*, które obraz naśladuje i z którymi jest nierozerwalnie związany. Obraz cyfrowy na ekranie nie jest tylko powierzchnią z materiału luminescencyjnego, lecz również rezultatem obliczeń programu i maszyny. Co więcej, komputery zarządzają również dystrybucją i odbiorem obrazów, czyli ich socjalizacją (poprzez multimedia i Internet). Komputery wykonują czynności dotychczas zarezerwowane dla ludzi, a postęp techniczny krok za krokiem rozszerza zakres automatyzacji produkcji obrazów.

Wyraźnie widać to w rozwoju technik modelowania komputerowego. Pierwsze aplikacje graficzne zautomatyzowały pewną liczbę tradycyjnych operacji, jednocześnie dając pewne nieznane wcześniej możliwości. Aplikacje te przetwarzały najpierw tylko obrazy dwuwymiarowe, lecz wkrótce pojawiły się nowe, zdolne przetwarzać coraz bardziej realistyczną grafikę trójwymiarową, a później również animację. Mimo to dwu- i trójwymiarowe obiekty, z których składały się takie obrazy, były wciąż dość prymitywne, a ich kształty zależały wyłącznie od programistów. Jednak dzięki ciągłym badaniom, szczególnie w dziedzinie sztucznego życia i inteligencji, te prymitywne obiekty stopniowo obdarzano zdolnością do percepcji pewnych cech innych wirtualnych obiektów (kształtów, kolorów, pozycji, szybkości, trajektorii itd.) oraz do wchodzenia w coraz bardziej skomplikowane relacje z obiektami i widzami.

W ten sposób obrazy – czyli składające się na nie wirtualne obiekty semiotyczne – nabrały zdolności do zachowywania się jak mniej lub bardziej wrażliwe, „inteligentne", sztuczne organizmy żywe. W pewnym stopniu stały się one autonomiczne. Autonomię rozumiem tu jako *zdolność do tworzenia swoich własnych praw*.

Autonomia i sztuczna inteligencja

Pojęcie autonomii nie jest niczym nowym; pojawiło się już w połowie lat 50. XX wieku – w tym samym czasie powstawały pierwsze komputery – kiedy von Neumann stworzył teorię samodzielnie reprodukujących się automatów. Nieco później matematyk John H. Conway wynalazł słynną grę w życie, czyli prostą symulację rozwoju, rozmnażania i śmierci żywych organizmów. W tym samym czasie Christopher Langton zaproponował koncepcję samoreprodukujących się automatów, a wkrótce potem pojawiły się systemy automatów komórkowych, algorytmy morfogeniczne (czyli fraktale Mandelbrota i biomorfy Richarda Dawkinsa), L-systemy i inne

podobne pojęcia. Listę dopełniają algorytmy genetyczne i strategie ewolucyjne zainspirowane teorią Darwina, oparte na zmienności i doborze naturalnym.

Jednocześnie rozwijał się nowy kierunek badań nad sztuczną inteligencją, tak zwany konekcjonizm, różniący się istotnie od wcześniejszych koncepcji, które sprowadzały działanie umysłu do zwykłego ciągu obliczeń. Konekcjonizmowi zawdzięczamy między innymi powstanie sztucznych sieci neuronowych: wygenerowanych przez komputer wirtualnych sieci, które symulują działanie prawdziwych neuronów. Dzięki odpowiedniej sieci połączeń wirtualne neurony zachowują się tak, jak zachowałyby się prawdziwe preparaty tkanki nerwowej. Ich działanie określa się jako „wyłaniające się" zachowanie. Sieci neuronowe są w stanie rozwijać strategie poznawcze i w pewnych sytuacjach znajdować rozwiązania problemów, mimo że nie kierują się żadnym programem działania. Potrafią również zapamiętywać informacje, nie zapisując danych jak tradycyjne komputery, lecz zmieniając właściwości połączeń pomiędzy stosunkowo dużą liczbą neuronów.

Sztuczne życie i sztuczna inteligencja wspólnie zwiększają autonomię systemów. U podstaw działania sieci neuronowych i algorytmów genetycznych leży ta sama zasada: skomplikowanej interaktywnej gry pomiędzy elementami systemu (genami lub neuronami), które dzięki odpowiedniej konfiguracji powodują „wyłanianie się" zjawisk. Mamy więc do czynienia z bardziej wyrafinowanym rodzajem interaktywności. Wraz z moimi współpracownikami zaproponowałem określenie tego wyższego stopnia terminem „druga interaktywność". Według naszej koncepcji po powstaniu cybernetyki następuje ewolucja techniki interaktywnych. Podczas gdy „pierwsza cybernetyka" koncentrowała się na zagadnieniach informacji, sterowania i komunikacji (u zwierząt i maszyn), druga cybernetyka zajmuje się samoorganizacją, wyłanianiem się struktur, sieciami, adaptacją i ewolucją.

Podobnie, podczas gdy „pierwsza interaktywność" koncentrowała się na interakcji pomiędzy człowiekiem a komputerem w ramach modelu akcji i reakcji (odruchu warunkowego), „druga interaktywność" bada działania z uwzględnieniem cielesności, percepcji, procesów sensomotorycznych, ucieleśnienia i autonomii (lub *autopoiesis*, by odwołać się do terminu Francisco J. Varela). Sama autonomia nie jest według niektórych specjalistów pojęciem monolitycznym, lecz zbiorem pojęć dzielącym się na dwie podgrupy. Termin „autonomia niska" (również „niska samoorganizacja") określa systemy, których *działania wynikają z dokładnie zaprogramowanych zmian w połączeniach* (Henri Atlan), natomiast „samoorganizacja wysoka" określa systemy, których działania *wynikają z ewolucji samej maszyny*

(*ibidem*). Do fizycznych i mechanicznych modeli pierwszej interaktywności dołączyły teraz modele stworzone w oparciu o psychologię poznawczą i biologię. Dzięki temu komputery i produkowane przez nie obrazy stopniowo nabierają cech istot żywych i inteligentnych.

Autonomia w interaktywnych instalacjach artystycznych

Podczas gdy programiści komputerowi zajmują się dziedzinami sztucznego życia i inteligencji, badacze możliwości sztuki wypróbowują swoje własne techniki tworzenia obrazów obdarzonych nowymi właściwościami estetycznymi. Przykłady są nieliczne, lecz bardzo doniosłe. Odwołam się tylko do prac moich współpracowników: Michela Breta i Marie-Hélène Tramus, pracujących w centrum badawczym mojego uniwersytetu i współpracujących z wydziałem neurofizjologii Collège de France. Stworzone przez nich urządzenie wymaga od widza prowadzonej w czasie rzeczywistym interakcji z wirtualnym linoskoczkiem lub tancerzem. Ciało sztucznej postaci jest posłuszne prawom biomechaniki oraz jest obdarzone zdolnością do zachowania równowagi na ziemi. Te cechy zostały postaci narzucone przez programistę.

Postać ta ma również „mózg", czyli wirtualną sieć neuronową. Sieć ta umożliwia uczenie się pewnych poruszeń typowych dla tańca lub chodzenia po linie. Uczenie odbywa się najpierw metodą prób i błędów z pomocą prawdziwego linoskoczka i tancerza. W drugiej fazie prawdziwy linoskoczek staje przed postacią swojego wirtualnego ucznia wyświetlaną na odpowiednio dużym ekranie. Przy pomocy umieszczonych w specjalnym pasie czujników wchodzi w interakcję z postacią wirtualną. Poruszenia rejestrowane przez czujniki są analizowane w czasie rzeczywistym przez komputer: wirtualny linoskoczek reaguje, improwizując ruchy mające na celu zachowanie równowagi. Poruszenia te nie zostały zaprogramowane: postać komputerowa nie nauczyła się ich wcześniej, nie powtarza ona również kroków prawdziwego linoskoczka.

Kroki wirtualnego akrobaty są raczej wynikiem kompromisu pomiędzy wyuczonymi odruchami a nieoczekiwanymi poruszeniami człowieka-nauczyciela. Sieci neuronowe zmieniają swoją konfigurację pod wpływem poruszeń prawdziwego linoskoczka, lecz wirtualna postać jest obdarzona pewną autonomią. To prawda, że jest to autonomia niska, wystarczy ona jednak, by samodzielnie wynaleźć nowe sposoby poruszania się. Proces przebiega podobnie, kiedy naprzeciw siebie staje prawdziwy i wirtualny tancerz. Można również skonfrontować sztuczną postać z widzem, który nie jest ani linoskoczkiem, ani tancerzem; wtedy wymiana poruszeń zachodzi inaczej.

Ponownie ucieleśniony dialog

Możliwe jest więc wykorzystanie modelów opartych na psychologii poznawczej do tworzenia autonomicznych obrazów reagujących na poruszenia prawdziwych ludzi. Niektórzy artyści mogli dzięki temu przywrócić kluczowe znaczenie ciału, z całą jego tajemniczą złożonością, jako centralnemu elementowi relacji estetycznych. Artyści ci, czerpiąc inspirację z teorii konektywistycznych, nie uważają myśli za wytwór wyłącznie mózgu, tak jak Kartezjusz, który za źródło myśli i siedlisko duszy uważał szyszynkę. Myśl powstaje raczej w niepodzielnym duecie mózgu i ciała. Percepcja i działanie są blisko ze sobą związane, wspólnie przyczyniając się do powstawania myśli.

Koncepcja ta przeciwstawia się pewnej wizji sztuki, w której funkcje ciała są uważane za sprawę drugorzędną w porównaniu z intencjonalnością i światem czystych idei. W odróżnieniu od takiej bezcielesnej sztuki choreograficzna interakcja pomiędzy prawdziwą a wirtualną istotą stwarza pozbawioną precedensu sytuację artystyczną. Sytuacja taka przypomina inne, wywołane przy pomocy pewnych urządzeń „zanurzających" widza w interakcji niektórych prac multimedialnych oraz niektórych hipertekstów, które zaskakują i zachwycają publiczność, uruchamiają wyobraźnię i zachęcają do zabawy oraz własnych poszukiwań. Dzięki autonomii w interakcji pojawia się jednak nowa jakość.

Opisane tu dzieło zachęca widza, by poruszeniami własnego ciała wpływał na zachowanie wirtualnej istoty obdarzonej inteligencją i zdolnościami poznawczymi (choć w bardzo ograniczonym stopniu). Dzięki temu dialog pomiędzy dziełem i widzem zostaje ponownie ucieleśniony: następuje dosłowna *reinkarnacja*. Sztuka staje się w ten sposób sztuką ciała, kwestionującą samą siebie przez samą siebie, sztuką myśli ciała. Sztuka taka wciąż wytwarza i domaga się form (nie ma bowiem sztuki bez form), choć wytwarzane przez nią formy są nowego rodzaju. Nie są one przedmiotami naszej percepcji, lecz naszymi własnymi percepcjami, uchwyconymi jako formy ruchome, ulotne, ale estetycznie spójne na chaotycznym tle otaczającego nas świata.

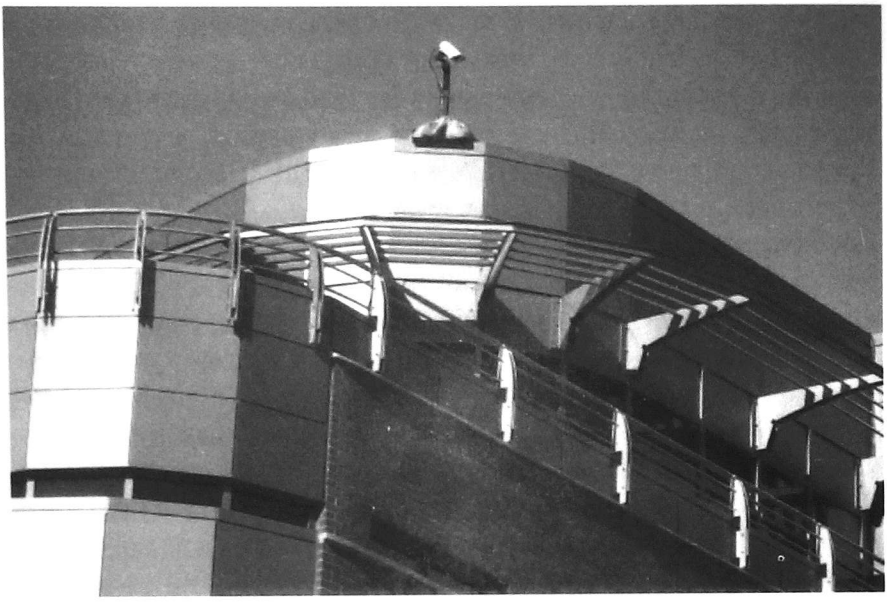
Wnioski

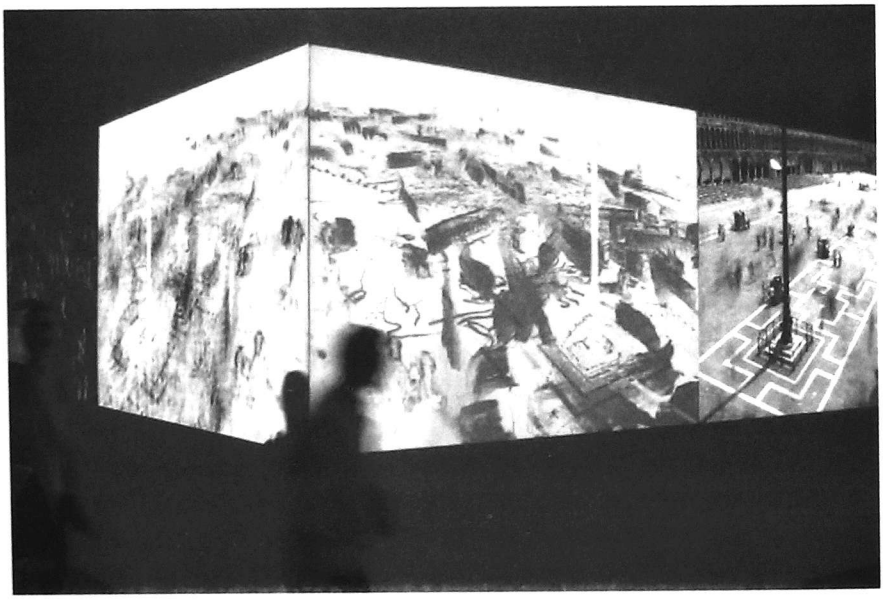
Zastosowanie systemów autonomicznych nie ogranicza się do sztuki figuralnej czy do fizycznej interakcji. „Inteligentne" rozwiązania, stworzone w oparciu o badania nad sztucznym życiem i wykorzystywane do tworzenia systemów autonomicznych, są dziś częścią wielu programów komputerowych. Działają niezwykle samodzielnie i mają różnorodne zastosowania: zbierają i analizują informacje, często nielegalnie, kontrolują i zarządzają

wielkimi sieciami komputerowymi, wspomagają transakcje elektroniczne i księgowość, są wykorzystywane do inwigilacji i szpiegostwa elektronicznego itp. Choć technika autonomicznych systemów komputerowych stawia dopiero pierwsze kroki, jej wykorzystanie jest coraz powszechniejsze i przynosi coraz lepsze wyniki. Pojawienie się tych systemów otwiera nowy etap w rozwoju techniki komputerowej.

Zdolność maszyn do symulacji inteligencji, życia i procesów ewolucyjnych z pewnością będzie miała w tym stuleciu duży wpływ na większość dziedzin życia. Rewolucyjność tych zmian może pociągać; z pewnością może też przerażać. Sztuka podejmuje próby oderwania systemów autonomicznych od zadań czysto technicznych. Czy artystom wolno będzie, w imię wolności tworzenia, sprawować władzę nad istotami obdarzonymi autonomią? Nie jest to nowy paradoks, gdyż każdy twórca marzy o tym, by jego dzieło uwolniło się i zaczęło żyć samodzielnie w oczach innych ludzi. Teraz jednak stajemy przed tym paradoksem w nowych warunkach, co wymaga zupełnie nowego podejścia do kwestii sztuki.

Tłumaczenie: **Paweł Stachura**





David Rokeby: *Machine for Taking Time* (2006–2007); *Seen* (2002).

Maciej Ożóg

Patrząc przez (na) technologię. Monitoring jako narzędzie analizy technologicznych uwarunkowań percepcji w pracach Davida Rokeby'ego

Cookies are convenient. It is strangely pleasant to be recognized at arrival at a web-site you have used before. I shop on-line. I fill in forms in exchange for free software. I use my bank's debit card for purchases (though I swore I never would). I draw the line at Air Miles...

David Rokeby

Kanadyjski artysta David Rokeby uznawany jest za jednego z najważniejszych twórców sztuki nowych mediów. Jego wielokrotnie nagradzane prace, takie jak „Very Nervous System" (1986–1989), „The Giver of Names" (1990–) czy rozszerzona i zmodyfikowana wersja tej ostatniej – instalacja „n-cha(n)t" (1997–2001), uważane są za kanoniczne dzieła sztuki interaktywnej. Stanowią one swoisty zapis rozwoju technologii i sztuki interaktywnej, od pionierskiego etapu eksperymentów oraz poszukiwań takich konfiguracji hardware'u i software'u, które dawałyby widzom poczucie rzeczywistej partycypacji i umożliwiały efektywną interakcję z systemem[1], aż po swoistą kontestację idei interaktywności i krytyczną refleksję nad sztuką i kulturą interfejsu. Rokeby nigdy nie był fanatykiem nowych technologii. Tworzył na pierwszej linii sztuki technologicznej i uznawany jest za archetyp artysty nowych mediów, łączącego w swej praktyce wysoką świadomość technologii oraz nieprzeciętne umiejętności konstruktora i programisty z wrażliwością estetyczną i wykształceniem artystycznym. Zawsze starał się też zachować krytyczny dystans, problematyzując raczej pozorne oczywistości i dekonstruując mity założycielskie cyberkultury i sztuki interaktywnych multimediów, przede wszystkim cybernetyczną ideę odcieleśnionej inteligencji oraz McLuhanowską koncepcję technologii jako ekstensji ludzkiego organizmu, niż ulegając fascynacji „nieograniczonymi" możliwościami, jakie oferują błyskawicznie rozwijające się technologie cyfrowe. Prowadzone przez szereg lat eksperymenty w obszarze interakcji człowiek – komputer stały się przyczyną szczególnego

[1] Szczególne znaczenie ma w tym kontekście praca *Very Nervous System*, której liczne wersje stanowią wynik nieustannego namysłu nad technologicznymi uwarunkowaniami interaktywności, ale jednocześnie przynoszą zapis rodzącej się równolegle z udoskonalaniem technologii refleksji nad przeobrażeniami sztuki i kultury wynikającymi z jej upowszechnienia.

zainteresowania estetycznymi, lecz przede wszystkim kulturowymi implikacjami upowszechnienia interaktywnych technologii. Z tego względu znaczące miejsce w jego twórczości i pracy teoretycznej zajmuje kategoria interfejsu.

Interfejs jako znaczenie

Technologie interaktywne dawno już opuściły zaciszne laboratoria uniwersytetów, wraz z rozwojem mikroprocesorów i komputerów osobistych stały się czymś powszechnym, codziennym, zwyczajnym dla stale rosnącej liczby mieszkańców Ziemi. Ich wykorzystanie w znaczący sposób wpływa na zmianę jakości życia, dzięki nim stajemy się coraz bardziej kreatywni i mobilni, zyskujemy dostęp do nieskończonych pokładów wiedzy zapisanej i magazynowanej w globalnej bazie danych Internetu, otrzymujemy możliwość niemal nieograniczonego kontaktu z ludźmi z najodleglejszych zakątków globu. Możemy kupować, sprzedawać, wymieniać wszystko ze wszystkimi, nie wychodząc z domu. Świat nie stoi już u naszych drzwi, lecz jest w środku, na ekranie komputera. Z rozwojem mediów interaktywnych nierozerwalnie powiązana jest epatująca z powyżej przytoczonych stwierdzeń ideologia liberalna – technologia staje się narzędziem i służy realizowaniu niemal nieograniczonej wolności. Interaktywność jest w tym procesie zjawiskiem szczególnie ważnym, gdyż to ona wyzwala w biernym odbiorcy aktywnego uczestnika. Interaktywne urządzenia i systemy przekazują władzę w ręce użytkowników, słuchają i reagują, wykonują polecenia, starają się przewidywać intencje, wszystko to, by użytkownik-klient nie doświadczał jakiegokolwiek dyskomfortu w trakcie komunikacji z maszyną, by czuł się usatysfakcjonowany. Interaktywność zostaje tym samym wpisana w retorykę konsumpcji i komercji, natomiast funkcjonalność, efektywność, niezawodność, stabilność, przewidywalność wyznaczają jej idealne ramy. Konsumencki model interaktywności zyskuje realizację w koncepcji przyjaznego, przejrzystego, neutralnego i naturalnego interfejsu. Czy jednak jakikolwiek interfejs może być uznany za przezroczysty? Czy jego konstrukcja, sposób funkcjonowania rzeczywiście może pozostawać bez wpływu na użytkownika? Czy fakt, że konstruktorzy interfejsów i systemów interaktywnych żyją i pracują w określonych warunkach ekonomicznych, politycznych i ideologicznych, rzeczywiście nie wpływa na formę interfejsów i tym samym na przebieg interakcji? Czy, *last but not least*, wszystkie te uwarunkowania nie wywierają wpływu na użytkowników? Odnosząc się do tych kwestii, Rokeby stwierdza, że interfejsy nigdy nie są neutralne, przeciwnie, zbudowane są w oparciu o stereotypy i klisze kultu-

rowe – tym samym stanowią nośnik ideologii. Wskazuje, że interfejsy są odbiciem systemu wartości, sposobów postrzegania i rozumienia rzeczywistości uznawanych za powszechne i dominujące. Odpowiadając na potrzeby użytkowników, potrzeby te stymulują, sprawiając wrażenie przyjaznych i neutralnych, w rzeczywistości są jednak narzędziami kontroli i manipulacji. Są one tym groźniejsze, że fakt ideologicznej indoktrynacji jest skrywany i niedostrzegany. Powszechne przekonanie, że w przeciwieństwie do mediów nieinteraktywnych technologie interaktywne oddają władzę w ręce użytkownika, sprawia, że przestaje on być wyczulony na kwestie manipulacji. O ile tradycyjne media, szczególnie audiowizualne, podlegały krytycznej dyskusji wskazującej na problematykę ideologicznego ich oddziaływania, o tyle powszechnie przyjęty stereotyp mediów interaktywnych w ogóle nie uwzględnia problematyki ideologii. W tekście „The Construction of Experience" Rokeby pisze: *Telewizja, radio, prasa, jako media transmisji, przedstawiane są jako „te złe", przed wpływem których chroni nas interaktywność.* [Media] *interaktywne gwarantują dostęp do szerokiego spektrum informacji, nie zaś jedynie do tych wybranych przez nadawcę. A jednak systemy interaktywne również nadają specyficzny przekaz: transmitują procesy, wzory zachowania, percepcji i bycia* (1998). Użytkownik, skupiając uwagę na danych, do których może dotrzeć za pośrednictwem interfejsu, zapomina o jego istnieniu, nie zdaje sobie sprawy, że w rzeczywistości interfejs nie jest transparentny, lecz w subtelny sposób wpływa na konstrukcję znaczeń. Jak zauważa Rokeby, *sama informacja nie stwarza znaczenia; znaczenie wynika z kontekstu i następstwa, selekcji i grupowania [informacji]. Prowadząc nas przez dżunglę informacji, interfejsy są częściowo odpowiedzialne za znaczenia, które za ich pośrednictwem odkrywamy* (1998).

Artysta daleki jest od akceptacji metafory okna obecnej w koncepcji neutralnego interfejsu, uznając, że sytuację interaktywnej komunikacji w bardziej adekwatny sposób można określić, korzystając z metafory lustra. Kształt i sposób funkcjonowania interfejsu reprezentuje wyobrażenie projektantów o użytkowniku. Równocześnie sposób zachowania użytkownika określany jest poprzez możliwości, jakie daje mu zaprojektowany system. Posługując się nim, użytkownik ma poczucie, że realizuje własne pragnienia, podczas gdy w rzeczywistości są to pragnienia wcześniej zapisane i stymulowane przez określoną formę interfejsu i systemu. To swoiste sprzężenie zwrotne jest charakterystyczne dla wszystkich komercyjnie zorientowanych form relacji społecznych, jednak w przypadku technologii interaktywnych zdecydowanie obniżony zostaje próg świadomej identyfikacji z systemem. Użytkownik, nie zdając sobie z tego sprawy, przyjmuje jako

naturalny sposób widzenia świata zapisany w interfejsie. Co ważne, obraz ten zawsze jest schematyczny i radykalnie uproszczony, co wynika z niedoskonałości technologii, ale też z idei, które wyznaczają jej rozwój. Porównując rzeczywiście naturalny interfejs, jakim jest organizm człowieka rozumiany jako psychofizyczna całość, ze sztucznymi, lecz określanymi mianem naturalnych interfejsami technologicznymi, Rokeby wskazuje, że znajduje w nich wyraz fragmentaryczna wizja człowieka, wynikająca po części z kompleksu niższości oraz z poczucia wyższości wobec maszyn. Wymaga się od nich precyzji, stabilności, niezawodności, efektywności; są zbudowane w sposób logiczny i tak też powinny działać. W idei maszyny nie ma miejsca dla ambiwalencji, nieoczywistości, niejednoznaczności, nieprzewidywalności. W efekcie, na mocy sprzężenia zwrotnego użytkownik otrzymuje obraz siebie widziany z perspektywy twórców urządzenia. Ponieważ jest to odbicie z zasady zniekształcone, Rokeby uznaje, że interfejs jest nie tyle lustrem, co krzywym zwierciadłem. Ze względu na fakt, że informacja o transformującym działaniu interfejsu nie jest jawna, ów zniekształcony obraz może z kolei wpływać na własne wyobrażenie odbiorców o sobie. Nieświadomie akceptując swoje zniekształcone oblicze, użytkownik godzi się na formowanie osobowości, wyobrażenia o sobie i świecie przez twórców interfejsów i oprogramowania. Widziana w tej perspektywie technologia interaktywna jawi się jako niezwykle subtelne i efektywne zarazem narzędzie ideologicznej indoktrynacji, tym bardziej niebezpieczne, że powszechnie wykorzystywane w sposób bezrefleksyjny. *Spędzając coraz więcej czasu pośród własnych symulacji* – konkluduje Rokeby – *narażamy się na niebezpieczeństwo utraty zdolności rozpoznania faktu, że* [związane z nimi] *nasze modele i wyobrażenia o „rzeczywistości" przyjmują formę drastycznie uproszczonych reprezentacji. Nie uświadamiając sobie tego faktu, godzimy się na znaczące zawężenie naszego doświadczenia świata* (1998).

Diagnoza prowadzi Rokeby'ego w stronę pytania o możliwości wyjścia poza tę, wydawać by się mogło, patową sytuację. Odpowiedzią może być stymulacja refleksji przez użycie mediów interaktywnych w sposób, który pozwoliłby na przekroczenie standardowych metod ich wykorzystania i równocześnie umożliwił rozpoznanie leżących u ich źródła skrywanych idei i motywacji. Szczególna rola w tym względzie przypada sztuce, gdyż artystyczne wykorzystanie technologii nie jest obarczone wymaganiami rynku i może prowadzić do zaskakujących rezultatów. Także w tym wypadku ważna jest metafora krzywego zwierciadła. O ile jednak w przypadku komercyjnego wykorzystania mediów interaktywnych dochodzi do rozpowszechnienia fałszywego czy fragmentarycznego obrazu użytkowników tych technologii, o tyle w sztuce deformacja może mieć charakter inten-

cjonalny i prowokacyjny[2]. Zadaniem artystów, jak twierdzi Rokeby, jest *eksploracja, ale równocześnie problematyzowanie, stawianie wyzwań i transformowanie technologii, z której korzystają* (Rokeby 1995), i co za tym idzie, stworzenie warunków umożliwiających widzowi dostrzeżenie siebie w relacji do świata i technologii z innego niż standardowy, często niecodziennego lub przeczącego przyzwyczajeniom punktu widzenia. Istotą tak pojmowanego interaktywnego spotkania jest wytworzenie napięcia między stereotypowym i artystycznie zdeformowanym obrazem. Artysta, kształtując interaktywne środowisko, w szczególności interfejs, nie buduje systemu, który odwzorowywałby prosty obraz odbiorcy, lecz powinien prowadzić do wywołania zaskoczenia opartego na różnicy między tym, co znane i czego interaktor może spodziewać się na mocy wcześniejszych doświadczeń, a nową przekraczającą, a zarazem problematyzującą stereotyp sytuacją. Podczas gdy niezapośredniczone odbicie normalnego lustra produkuje zamknięty system absorpcji (odbicie jest akceptowane i przyswajane przez osobę przeglądającą się w lustrze), zniekształcone odbicie ujawnia dystans między wyobrażaniem o sobie a sobą-innym, sobą-obcym. Owa różnica między spodziewanym w lustrze znanym obliczem a zdeformowanym obrazem zatrzymuje uwagę widza-interaktora, konstytuując przestrzeń dialogu. Rokeby przywołuje dwa greckie mity ukazujące jego zdaniem różnice między komercyjnym a artystycznym wykorzystaniem mediów interaktywnych. Narcyz, zakochany i zarazem zamknięty we własnym odbiciu, skontrastowany zostaje z nimfą Echo, która powtarzając czyjeś słowa, zawsze poddaje je transformacji. To czyni ją patronką sztuki interaktywnej.

Interaktywność jako iluzja wolności

Rokeby korzysta z wysokiej technologii wbrew ogólnie przyjętym zasadom użytkowania, na mocy krytycznej analizy stara się odnaleźć jej kulturowe źródła, ale równocześnie zadaje pytanie, w jaki sposób nowoczesne technologie wpływają, czy wręcz determinują kształt współczesnej kultury. Daleki jest przy tym od skrajności, powstrzymuje się od nazbyt jednostron-

[2] David Rokeby analizuje różne formy relacji między interaktorem a dziełem sztuki, które sprzyjają inicjowaniu krytycznego dyskursu na temat interaktywności: *There are a number of distinct models that can be used to represent interaction between artwork and an interactor. I will examine four models that I find particularly useful. The artwork can be conceived of as navigable structure or world, a creative medium in its own right, a transforming mirror, or an automaton. While each interactive work can be profitably examined in the light of several of these models, each model offers a unique perspective on the issues involved in interaction* (1995).

nych odpowiedzi. Znamienny w tym względzie jest problem tak zwanego pierwszego testu interaktywności, który ujawnił się i stał się przedmiotem wnikliwej analizy i interpretacji podczas pracy Rokeby'ego nad „Very nervous System". Ta instalacja dźwiękowa stanowi jedną z pierwszych w sztuce interaktywnej prób wykorzystania ciała ludzkiego jako interfejsu[3]. Pośród licznych problemów natury technicznej, jakie napotkał autor podczas kilkuletniej pracy nad instalacją, znalazła się kwestia wiary w prawdziwość interakcji. Ciało stanowi skomplikowany system i jako interfejs stwarza pokusę wykorzystania tej złożoności w celu kontrolowania dużej ilości parametrów systemu. Rokeby stanął jednak przed problemem zbyt subtelnego charakteru relacji między interfejsem a systemem. Gdy relacje te były zbyt rozbudowane, interaktorzy mieli trudności z ich rozpoznaniem i opanowaniem. Z drugiej strony, gdy powiązania były zbyt uproszczone, to nie stanowiły wyzwania. W obu przypadkach reakcja widzów/interaktorów była zazwyczaj podobna – kwestionowali, choć z innych pobudek, interaktywny charakter pracy. Próbując znaleźć równowagę pomiędzy oboma stanami, Rokeby postawił równocześnie pytanie o kulturowy kontekst technologii interaktywnych.

Widzowie, którzy doświadczali całkowicie pustej przestrzeni, pozbawionej jakichkolwiek oznak obecności technologii, nie otrzymywali wystarczającej ilości danych, które mogłyby od pierwszego momentu przekonać ich o interaktywnym charakterze pracy. Dopiero pojawienie się dźwięków wyraźnie skorelowanych z ruchem w przestrzeni instalacji czyniło możliwym przejście ze stanu biernego obserwatora w pozycję interaktora. Doświadczenie interaktywności wiązało się zatem z przekroczeniem niewiary poprzez ustalenie wyraźnej relacji przyczynowej między zachowaniem interaktora a słyszanymi przezeń dźwiękami. Co istotne, owo specyficzne „zawieszenie niewiary" dokonywało się zawsze na drodze prób i błędów. Dopiero w sytuacji, gdy wielokrotnie powtarzany ruch wywoływał zawsze ten sam efekt dźwiękowy, widzowie skłonni byli uwierzyć w rzeczywisty charakter interakcji. Właśnie ten proces nazywany jest przez Rokeby'ego pierwszym testem interaktywności. Ma on jednak co najmniej dwa aspekty: po pierwsze sprawdzane jest urządzenie, po drugie testowi poddany zostaje widz zmieniający się w interaktora. W pierwszym przypadku kryteria, na mocy których wyrokuje się o interaktywnym bądź nieinteraktywnym charakterze pracy, odwołują się wprost do komercyjnego wzorca interaktywności – pytanie zadawane pracy to pytanie o jej poprawne funkcjonowanie, natomiast pozytywna lub negatywna ocena zależy od przewidywalności systemu. W drugim, funkcjonowanie systemu prowokuje widza i/lub interaktora do odwrócenia pytania – gdy po pomyślnym zaliczeniu testu instalacja prze-

staje poprawnie reagować na polecenia, ustalona w czasie pierwszego testu relacja zostaje zakwestionowana, pojawiające się zaś w efekcie pytanie „dlaczego?" dotyczyć może zarówno systemu, jak i reakcji interaktora. Tym samym „pierwszy test interaktywności" ujawnia fundamentalny dla zagadnienia interaktywności problem wolności. Okazuje się, że jej powszechnie przyjęty wzorzec funkcjonuje w oparciu o (i spełnia się w) archetyp pana (interaktor) i sługi (technologia). W ostatecznym rozrachunku relacja ta zostaje odwrócona, gdyż idea efektywności i przejrzystości wymaga prostoty systemu, a to prowadzi do ograniczenia możliwości wyboru. Interaktor jest wolny na tyle, na ile pozwala mu twórca systemu. Rokeby podsumowuje swe doświadczenia, parafrazując McLuhana – technologie interaktywne, owszem, mogą być uznane za „rozszerzenia człowieka", ale równie dobrze – co obrazuje krzywe zwierciadło konsumenckiej interaktywności – to człowiek może stać się rozszerzeniem, czy wręcz efektem działania technologii (1995). Ambiwalentny charakter technologii, także tych interaktywnych, prowadzi Rokeby'ego do postawienia pytania o ich znaczenie w kształtowaniu obrazu rzeczywistości, a technologicznie zapośredniczona i modyfikowana percepcja staje się zasadniczym tematem jego twórczości. Z tym faktem wiąże się stopniowe odchodzenie od zagadnienia interaktywności w stronę ograniczonej interakcji i interakcji systemowej. W centrum uwagi nie znajduje się już interakcja człowiek – komputer, lecz interakcja komputer (jako generator percepcji) – świat, przedmiotem zaś krytycznej analizy stają się mechanizmy modyfikowania percepcji. Choć, jak stwierdza Rokeby, problem technologicznie determinowanej obserwacji stanowi samą zasadę sztuki interaktywnej, w szczególny sposób ujawnia się w ekspansji zarówno analogowych, jak i cyfrowych technologii monitorujących. Właśnie one stają się tematem artystycznego dyskursu w szeregu prac powstałych na przestrzeni ostatniej dekady. Sytuują się one tym samym w centrum zapoczątkowanego przez Foucaulta nurtu refleksji nad technologiami obserwacji i nadzoru.

Nieprzezroczysta globalna widzialność. Przeobrażenia *panopticonu*

Zróżnicowane formy monitoringu stanowią integralną część postindustrialnej kultury przełomu XX i XXI wieku. Równocześnie technologie obserwacyjne uznać można za jeden z zasadniczych czynników wpływających na rozwój sztuki mediów elektronicznych. Początki sztuki wideo związane są z wykorzystaniem CCTV (*close circuit TV*), a zasada obserwacji,

[3] Szerzej omawiam tę pracę w innym miejscu (zob. Ożóg, 2005).

reakcji i sprzężenia zwrotnego stała się podstawą sztuki interaktywnej. Oczywiście, wraz z wykorzystaniem technologii monitoringu sztuka nowych mediów stała się także areną dyskursu związanego z problematyką inwigilacji, kontroli, a także voyeuryzmu i ekshibicjonizmu. Praktyka sztuki mediów elektronicznych była zarazem zdeterminowana przez rozwój technologii monitoringu, a równocześnie zaangażowana w krytyczny dyskurs o przemianach kultury i społeczeństwa wynikających z zastosowania i rozwoju nowych technologii obserwacji[4].

Historia dyskursu o monitoringu ma stosunkowo niedługą historię obejmującą ostatnich 250 lat. Wzrost znaczenia tej tematyki i silna intensyfikacja zainteresowania nią w socjologii, psychologii, filozofii i medioznawstwie związane były z błyskawicznymi przeobrażeniami społeczeństwa i kultury wypływającymi z ekspansji mediów. Gdy w latach 70. minionego wieku Michel Foucault (1975) zaproponował nową interpretację klasycznego Benthamowskiego tematu, najważniejszą rolę w rozwoju panoptycznego społeczeństwa pełniły telewizja i technologia wideo. Wraz z rozwojem technologii cyfrowych optyczne narzędzia kontroli uzupełnione zostały niewidzialną kontrolą danych. Jak zauważa Timothy Druckrey, *czysto wizualna panoptyczna przestrzeń współczesnej kultury przekształca się w przestrzeń post-optyczną, w której obserwacja szybko ustępuje miejsca systemom gromadzenia informacji, bazom danych oraz próbkowaniu biologicznemu i chemicznemu* (2002: 151). Zmiana narzędzi prowadzi do zmiany zasadniczych wyznaczników kultury monitoringu. Oczywiście, zamieszkujemy świat pełen urządzeń obserwujących, rejestrujących, mierzących, próbkujących, jesteśmy pilnowani i śledzeni przez wszechobecne kamery, pozostawiamy cyfrowe ślady, korzystając z kart kredytowych czy połączonych w sieć komputerów. Stanowiące istotę panoptycznego paradygmatu Benthamowskiego utożsamienie obserwacji z kontrolą i karą przestaje jednak obowiązywać w społeczeństwie zafascynowanym wszelkiego typu obrazami. Zarezerwowane dla niewielkiej kasty strażników dominujące spojrzenie straciło dawny groźny wymiar wraz z rewolucją cyfrową i upowszechnieniem technologii, co w konsekwencji prowadzi do opisywanej przez Paula Virilio demokratyzacji voyeuryzmu (1998: 2006). Kolektywna samoobserwacja odbywająca się w czasie rzeczywistym w domach, za pośrednictwem kamer internetowych oraz telewizji, za sprawą reality show nie jest już utożsamiana z zagrożeniem prywatności czy ograniczeniem wolności osobistej, przeciwnie, staje się pożądaną rozrywką, formą autoekspresji, ale przede wszystkim autoprezentacji. Podglądać i być podglądanym to jeden z powszechnie akceptowanych ideałów w społeczeństwie globalnej obserwacji, gdzie tele-wizja ustępuje miejsca

tele-surveillance. Oświeceniowy paradygmat i jego Foucaultowska interpretacja utożsamiały obserwację z kontrolującym, lecz niewidocznym i z założenia opresyjnym spojrzeniem, które rozumiane było jako synekdocha politycznej strategii absolutnej widzialności. *Panopticon* był jednak, z jednej strony, więzieniem, z drugiej zaś symbolem poświęcenia pewnej części prywatności na rzecz publicznego bezpieczeństwa; zgoda na bycie obserwowanym wynikała z dążenia do minimalizacji zagrożenia, wpierw w przestrzeni publicznej, a później, wraz z rozwojem prywatnych sieci monitorujących, w zaciszu domowego ogniska. Model więzienia, a więc miejsca odizolowania przestępców, stał się modelem społeczeństwa uwięzionego we własnych fobiach i paranojach. Ta pesymistyczna diagnoza uległa zasadniczej zmianie wraz z uniwersalizacją voyeuryzmu, dyskurs kontroli i kary zastąpiony został swoistą ekstatyczną apoteozą globalnej widzialności, w której być to być widzianym. Ponowoczesna modyfikacja *panopticonu* to w pewnym sensie perwersyjna transgresja totalitarnej wersji *surveillance* w stronę jej formy popularnej, promowanej w globalnych mediach. Wielki Brat już nie straszy, lecz gwarantuje dobrą zabawę, rozrywkę; oferuje szansę pięciu minut sławy. Dlatego demokratyzacja voyeuryzmu prowadzi do sytuacji, w której skopofilia, ekshibicjonizm, narcyzm przestają odnosić się jedynie do indywidualnych przypadków, z kategorii psychologicznych stają się pojęciami opisującymi relacje społeczne. Wskazując ten fakt, Peter Weibel (2002) zauważa, że rezultatem tego procesu jest przekształcenie panoptycznego społeczeństwa dyscypliny w nową formę społeczeństwa spektaklu, w którym *obserwacja staje się rozrywkowym spektaklem*. Fakt ten nie osłabia jednak represyjnego potencjału monitoringu. Wręcz przeciwnie, akcentując totalną wizualność, postoptyczne społeczeństwo pozostaje ślepe na konsekwencje wynikające z oswojenia panoptycznego potwora. Weibel analizuje ten fenomen na przykładzie znanej niemal wszystkim procedury kontroli bagażu w czasie odprawy pasażerów na lotnisku (2002: 208–209). Zadaniem Weibla ta stosunkowo powszechna i pozornie nieznacząca sytuacja ujawnia paradoksy współczesnej kultury. Choć globalna widzialność z zasady obejmuje wszystkie obszary życia, nie jest ona wcale powiązana z pełną transparentnością. Co więcej, jak doskonale pokazuje przywołany przykład, wciąż aktualne jest pytanie,

[4] Obszernym zapisem związków między problematyką monitoringu a szeroko pojętą sztuką mediów (zarówno mediów elektronicznych, jak i analogowych, takich jak fotografia i film) oraz zróżnicowanych postaw i strategii artystycznych wobec tematu *surveillance* była zorganizowana na przełomie 2001 i 2002 roku w ZKM w Karlsruhe wystawa *CTRL [Space]*. Katalog jej towarzyszący przynosi oprócz dokumentacji prac prezentowanych podczas wystawy szereg tekstów kreślących mapę teoretycznego namysłu nad tą problematyką (por. Levin: 2002).

czy wizualność podlega kontroli, i jeśli tak, to kto z tego przywileju korzysta. Gdy bagaż znika z naszego pola widzenia, ukazuje się na ekranie kontrolowanym przez strażników, gdy staje się przezroczysty, jest (dla nas) niewidoczny. Fakt ten ujawnia kolejny problem związany z iluzorycznym charakterem przeświadczenia o równomiernym dostępie do technologii monitorujących i zarazem kwestionuje błogostan monitorowanego społeczeństwa. Korzystając z dobrodziejstwa kamery internetowej, możemy stać się globalnie widzialni i możemy uważać, że sami kontrolujemy nasz wizerunek. Powszechnie usankcjonowany ekshibicjonizm staje się zatem mechanizmem kreowania indywidualnej tele-tożsamości. Jednak tele-tożsamość czy raczej tele-tożsamości, gdyż nowe media – a szczególnie Internet – pozwalają na kształtowanie alternatywnych wizji siebie, nie są wolne od technologicznej determinacji. Społeczeństwo spektaklu jest w równej mierze kształtowane przez pragnienia i fobie użytkowników technologii, jak i przez samą technologię.

Wszystkie te procesy prowadzą do przemiany panoptycznego społeczeństwa w postmodernistyczne społeczeństwo medialne, w którym realność istnieje jedynie jako technologicznie zapośredniczony obraz. Obserwacje i analizy Foucaulta, Deborda, Baudrillarda i Virilia uzupełniają się wzajemnie i przyczyniają się do nowej interpretacji kategorii *surveillance*. Jeśli w paradygmacie modernistycznym technologie te rozumiane były jako źródło informacji o rzeczywistości i narzędzie jej kontroli, to współcześnie powinny być raczej postrzegane jako mechanizmy, które stwarzają rzeczywistość zbudowaną z obrazów, świat symulakrów i fantomatycznej przestrzeni. Nowy status realności wymaga równocześnie nowych metod obserwacji i analizy, gdyż dychotomicznie komponowane kategorie, takie jak przedmiot – podmiot, widzący – widziany, widzialne – niewidzialne, kontrolujący – kontrolowany, prawdziwy – fałszywy, stają się coraz mniej użyteczne, by nie powiedzieć całkowicie nieadekwatne w odniesieniu do nowej formy medialnej rzeczywistości. Świat binarnych opozycji ustępuje miejsca rzeczywistości nieskończenie zróżnicowanych kopii, w której obszary całkowitej widzialności ukrywają sfery niewidzialne, to zaś, co wydaje się transparentne, okazuje się kolejną maską. Ten paradoks, stanowiący swoisty znak firmowy ponowoczesnej kultury, jest także obecny w strategiach charakterystycznych zarówno dla optycznych, jak i postoptycznych systemów monitoringu. Choć bezosobowy i beznamiętny „wzrok" kamer i cyfrowych skanerów przenika niemal wszystkie sfery życia, dostarczane w ten sposób obrazy i informacje nie są jawne i ogólnie dostępne, wręcz przeciwnie, dostęp do nich bywa skrajnie reglamentowany, są przechowywane w ukryciu, co więcej, sposoby ich wykorzystania pozostają także po-

za obszarem „absolutnej widzialności". Stworzone jako narzędzia, które mają zapewniać bezpieczeństwo obywateli, stają się medium propagandy terroryzmu i zarazem niebezpośrednią manifestacją lęków i obsesji ponowoczesnego społeczeństwa. Monitoring jest w równym stopniu atrakcyjny i przerażający, pociągający i groźny, oferuje poczucie bezpieczeństwa i jednocześnie ogranicza prywatność i osobistą wolność. Dzięki tej zasadniczej wewnętrznej sprzeczności, która ujawnia się w zróżnicowanych formach wykorzystania technologii *surveillance* i w metodach konceptualizowania tego zjawiska, można uznać monitoring za zjawisko symptomatyczne dla całej współczesnej, medialnej kultury. Jednocześnie nowy status rzeczywistości jawiącej się jako medialna hybryda wymaga nowych sposobów analizy i interpretacji, także nowego sposobu uprawiania sztuki. Fakt ten podkreśla w przywoływanym już tekście Peter Weibel, posługując się zaproponowanym przez Jean-Françoisa Lyotarda (1985) nowym określeniem powinności artysty. Weibel wskazuje, że modernistyczna strategia artystyczna opierająca się na przeświadczeniu: misją twórcy jest odkrywanie ukrytych wymiarów rzeczywistości, przestaje być adekwatna w odniesieniu do świata płynnych, zapośredniczonych technologicznie tożsamości. W ponowoczesnym świecie rolą artysty jest wskazywanie, że w tym, co pozornie absolutnie widzialne, pozostają szczeliny niewidzialnego. [Artyści] *nie działają jako agenci totalnej kontroli, którzy pragną wyeliminować ostatnie resztki tego, co niewidzialne; ich praca powinna mieć charakter bardziej analityczny i skupiać się na wskazywaniu, że królestwo widzialności nie jest nieograniczone i że istnieją nieusuwalne jej granice* (2002: 209). Artysta nie objawia, lecz problematyzuje, nie jest wizjonerem, lecz skrupulatnym obserwatorem i interpretatorem, jego zadanie polega na podważaniu oczywistości i obnażaniu stereotypów. Tak rozumianą postawę reprezentuje David Rokeby.

Technologie monitoringu w krzywym zwierciadle sztuki

W pracach podejmujących zagadnienie monitoringu David Rokeby łączy narzędzia optycznej kontroli (kamery) z nowymi, cyfrowymi mediami charakterystycznymi dla paradygmatu postoptycznego. Tworząc swoiste hybrydy analogowo-cyfrowe, wskazuje na wielowymiarowość relacji pomiędzy starymi a nowymi mediami inwigilacji oraz kierunki przemian, którym podlega zarówno technologia, jak i kultura podglądania. Główną przyczyną takiego podejścia jest jednak dążenie do analizy zróżnicowanych strategii tworzenia technologicznych obrazów i tym samym sposobów, jakimi technologie *surveillance* wpływają, czy wręcz determinują percepcję

współczesnego człowieka, a co za tym idzie, obraz rzeczywistości. W instalacjach takich jak „Watched" (1995), „Watched and Measured" (2000), „Guardian Angel" (2001), „Seen" (2002), „Taken" (2002), „Sorting Daemon" (2003) Rokeby nawiązuje do osadzonej w oświeceniowym paradygmacie idei bezgranicznej widzialności, zderzając ją i dekonstruując poprzez odwołanie do cyfrowych strategii manipulacji obrazem. Korzysta z obrazów dostarczanych przez tradycyjne kamery wideo, poddaje je jednak systemowej obróbce, która w zasadniczy sposób zmienia ich formę i znaczenie. Przestają być wiernym zapisem tego, co dzieje się pod ich czujnym wzrokiem, stają się raczej narzędziami analizy i interpretacji. Tym samym mniej znaczące są miejsca i ludzie poddani obserwacji, wybór lokalizacji kamer czy ich przeznaczenie, podczas gdy na plan pierwszy wysuwają się procedury manipulacyjne. Nie to, co widać, jest ważne, lecz sposób widzenia.

Powszechne wykorzystanie kamer przemysłowych i innych systemów monitorujących tak w miejscach publicznych, jak i w przestrzeni prywatnej prowadzi nie tylko do uniwersalnego voyeuryzmu, ale stanowi również wyzwanie dla służb, które zasypywane są lawiną najczęściej redundantnych obrazów. Aktualnie najistotniejszą kwestią jest analiza zebranego materiału, nie zaś sposoby jego pozyskiwania i gromadzenia. Dlatego, by zapobiec totalnemu chaosowi, prowadzone są prace nad zastosowaniem software'owych, programowalnych, zautomatyzowanych systemów, które wyręczą w tym policjantów i agentów ochrony. Proces dehumanizacji monitoringu skłania do postawienia szeregu pytań: Jakie są zasady tworzenia takich systemów? Jakie są kryteria skanowania, wyboru i obróbki obrazów uznawanych za godne zainteresowania i znaczące? Jak dużą rolę w działaniu systemów mają stereotypowe wyobrażenia ich autorów, administratorów, a przede wszystkim tych, którzy zlecają ich wykonanie? Czy możliwe jest wykluczenie niebezpieczeństwa zbytniego uproszczenia i formalizacji procedur? Wszystkie te pytania wyznaczają dyskurs prac Rokeby'ego.

Konsekwencją wykorzystania działających w oparciu o stałe algorytmy systemów obróbki danych jest fragmentaryzacja obrazu rzeczywistości. Rokeby zwraca uwagę odbiorców na ten fakt, ujawniając arbitralny charakter stosowanych procedur obróbki obrazu. Poprzez konstrukcję instalacji stara się ujawnić ich obecność. Nie czyni jednak tego wprost. Przykładem takiej strategii jest praca „Watched". Jej konstrukcja opiera się na dialektyce obserwowanej przestrzeni zewnętrznej wobec widza oraz systemu (ulica przebiegająca w pobliżu galerii, w której zainstalowana jest praca) i przestrzeni wewnętrznej systemu, również poddanej obserwacji i materializującej się w obrazach oglądanych przez widzów i powstających w czasie

rzeczywistym. Niewidoczne dla widzów kamery monitorują pobliską ulicę, przesyłając obrazy do komputera, który następnie analizuje je zgodnie z określonymi przez artystę zasadami ujętymi w algorytm. Efekty tych operacji dostępne są widzom w postaci dwóch identycznych obrazów przedstawiających, usytuowanych obok siebie i zorientowanych wobec siebie tak, by wywołać wrażenie lustrzanego odbicia. System dokonuje przetworzenia oryginalnego obrazu według dwóch odmiennych operacji, których rezultaty ukazują się w czasie rzeczywistym odpowiednio na ekranie po lewej lub prawej stronie. W pierwszym wypadku wychwytywane i prezentowane podczas projekcji są jedynie statyczne elementy przestrzeni. Cała reszta jest niewidoczna, tworząc charakterystyczną dla obrazów fotograficznych wykonywanych z długą ekspozycją mgłę, poświatę czy nieostrość otaczającą nieruchome elementy obrazu. Drugi proces ma odwrotną naturę – uwidocznione zostaje tylko to, co się porusza – przy czym sylwetki znajdujących się w ruchu ludzi i innych dynamicznych elementów krajobrazu ukazane są w formie uproszczonej, jako kreślone białą kreską kontury zmieniające stale kształt, pojawiające się i znikające na całkowicie czarnym tle. Widz obserwuje zatem dwie wykluczające się wersje tej samej rzeczywistości, przy czym rozpoznanie tego faktu jest możliwe tylko dzięki momentom „zawieszenia" systemu. Umieszczony w przestrzeni galeryjnej czujnik ruchu sprawia, że obie projekcje wracają na chwilę do oryginalnego stanu, ujawniając zarówno pierwotny kształt i fakt tożsamości obrazów projektowanych na obu ekranach, jak i ich lustrzane usytuowanie. Po chwili filtr systemu ponownie zaczyna działać i to, co było przez moment zintegrowane, znów podlega rozwarstwieniu.

Poprzez porównanie zmodyfikowanych systemowo obrazów z czystym obrazem z kamer Rokeby czyni widoczną różnicę, akcentuje dystans wprowadzany przez system. Dwie wizje rzeczywistości wynikające z dwóch różnych procedur analizy, choć odniesione do tego samego pierwotnego obrazu, nie posiadają absolutnie żadnych wspólnych elementów. Wykluczające się procedury prowadzą do zaistnienia zupełnie nowych i całkowicie odrębnych wizji świata. To, co obserwuje widz, to swoista, odbywająca się na jego oczach wiwisekcja rzeczywistości, jej fragmentaryzacja, analiza, która przyjmuje funkcję zasłony rzeczywistości. Widzi on bowiem przede wszystkim procesy deformacji, które oparte są na odwzorowaniu istotnych wymiarów obserwowanej przestrzeni. Ruch i bezruch przynależą do obserwowanego krajobrazu, stanowiąc dwie strony tego samego medalu. Sztucznie rozdzielone pozwalają na zobaczenie znanej rzeczywistości w inny, nowy, niezwykły sposób, odsłaniający niedostrzegane na co dzień wymiary, co można by uznać za reprezentację metody moder-

nistycznej. Kanadyjski artysta kieruje jednak uwagę widza na konsekwencje wykorzystania automatycznej analizy obserwowanej przestrzeni. Celem nie jest odsłonięcie tego, co dotychczas pozostawało w ukryciu i tym samym poszerzało sferę widzialności, lecz wskazanie na następstwa, jakie dla konstytuującego się przed oczyma widzów obrazu świata niesie użycie określonych metod obserwacji. Ujawniając arbitralność przyjętych reguł analizy obrazu, Rokeby wskazuje na problemy stereotypizacji, standaryzacji, uogólnienienia i uproszczenia, wynikające z wymogu efektywności systemu. Głównym jego zadaniem jest wybór tych fragmentów obserwowanej sceny, które *a priori* uznane zostają za godne uwagi. Skupienie na pojedynczych oderwanych od siebie aspektach rzeczywistości czyni z niej swoisty katalog niepowiązanych elementów, pozbawia je kontekstu i prowadzi do zaistnienia skrajnie fragmentarycznej wizji rzeczywistości. Wizji będącej sztucznym tworem determinowanym przez wykorzystane procedury określające przebieg obserwacji.

Autor „Watched" określa swe prace mianem protez percepcyjnych. Stwarza sztuczne systemy, za pomocą których można oglądać świat. Tym samym kreowane przezeń systemy uczestniczą w fundamentalnym dla ponowoczesnego świata procesie mediatyzacji wszelkich aspektów rzeczywistości. Tele-wizja, tele-obecność, tele-obserwacja wyznaczają charakter zapośredniczonego doświadczenia i jednocześnie charakter realności. Znaczące dla badań nad fotografią i filmem kwestie denotatywnego i konotatywnego charakteru uzyskiwanych za pomocą medialnych rozszerzeń aparatu percepcyjnego człowieka obrazów[5] w przypadku mediów cyfrowych stają się nieaktualne. O ile bowiem motywacja naturalna, wyznaczająca denotatywny aspekt audiowizualnych znaków, mogła rzeczywiście stanowić o specyfice i czynić problematycznym znaczenie przekazów fotograficznych i filmowych, o tyle w wypadku obrazów poddanych obróbce cyfrowej problem ten zostaje zastąpiony przez zagadnienie symulacji. Rokeby sytuuje swe prace między analogowym obrazem wideo a cyfrową symulacją rzeczywistości. W strategiczny sposób wykorzystuje i ujawnia znaczenie dialektycznej relacji między koncepcją ekranu jako okna i ramy. Za pośrednictwem stworzonych systemów widz obserwuje dziejącą się aktualnie rzeczywistość, często, jak w przypadku instalacji „Watched and Measured", „Taken", „Seen" czy „Sorting Daemon", będąc jej elementem. Aspekt tu i teraz pozwala na dokonanie testu rzeczywistości, widz ma możliwość zobaczenia i porównania obrazów uzyskanych za pośrednictwem kamer, obrazów poddanych potem cyfrowej obróbce i rzeczywistej filmowanej sceny. Szczególnie interesujący jest moment rozpoznania własnego wizerunku umieszczonego w katalogu obserwowanych postaci („Watched and

Measured", „Taken"), gdyż obrazy te zawsze przynoszą zdeformowaną reprezentację obserwatora – kamera wybiera i śledzi ruch widza w przestrzeni instalacji, obserwując w zbliżeniu jego głowę – a zatem generują i zarazem tematyzują różnicę dotyczącą nie tylko zewnętrznej wobec widza rzeczywistości, lecz także różnicę między zapośredniczonym systemowo obrazem widza a wyobrażeniem widza o sobie samym. W tym kontekście zasadne wydaje się przywołanie przedstawionej wcześniej koncepcji krzywego zwierciadła. Tym razem widz, nie interaktor, skonfrontowany jest z dziwnym, odbiegającym od normy i przeczącym przyzwyczajeniom obrazem. Rozpoznanie różnicy może prowadzić do pytania o charakter deformacji, jej źródło i cel. Prace Rokeby'ego uznać można zatem za krzywe lustro, w którym ujawniony zostaje kreacyjny charakter medialnych przekazów rzeczywistości. W lustrze tym widz może dostrzec media jako znaczenie, przegląda się w nim także sam, gdyż poprzez konstrukcję instalacji i wyznaczenie takich a nie innych parametrów przekształcenia obrazów Rokeby zadaje pytanie nie tylko, czym jest i jak odbywa się widzenie za pośrednictwem mediów, ale problematyzuje także stosunek widza do tak powstających przekazów.

Kluczowy w kontekście omawianych prac wydaje się fakt jednoznacznego określenia pozycji widza. Z wyjątkiem „Watched" we wszystkich innych instalacjach widzowie pozbawieni są wpływu na powstające obrazy; również w wypadku pracy z 1995 roku poziom interaktywności jest tak niski, że pozostaje poza świadomością widza. Na jego oczach rozgrywa się medialny spektakl, jest on świadkiem powstawania nowej formy realności budowanej tu i teraz w oparciu o i z elementów pozamedialnego świata. W większości prac dotykających problematyki monitoringu Rokeby korzysta z mechanizmu transmisji w czasie rzeczywistym. Spośród wielu form przekazów medialnych właśnie ta uznawana jest za najbardziej wiarygodną i stosunkowo wolną od manipulacji. Ten kulturowy stereotyp poddawany jest dekonstrukcji, podczas gdy widz doświadcza manipulacji w wymiarze tu i teraz. Ubezwłasnowolniony w obliczu radykalnej transformacji rzeczywistości, może jedynie patrzeć. Tak radykalne ograniczenie roli widza wydaje się ważne, szczególnie gdy pamiętamy, że dokonane zostaje przez artystę uważanego za klasyka sztuki interaktywnej. Rokeby manifestuje sceptyczną postawę wobec możliwości zmiany istniejącego stanu rzeczy. Mediatyzacja dokonuje się samoczynnie, przyjmuje wręcz automatyczny

[5] Problematyka denotatywnego i konotatywnego charakteru znaków audiowizualnych podejmowana była przede wszystkim w semiotycznym nurcie teorii fotografii i filmu (por. Barthes 1992, Metz 1967, Helman 1991).

charakter, jest bezwzględna i nie można jej powstrzymać. Nie sposób bowiem pominąć znaczenia technologii i technologicznie modyfikowanej percepcji w codziennym doświadczeniu, wpływa ona na sposób, w jaki widzimy i poznajemy świat, modyfikuje relacje społeczne, w końcu kształtuje obraz jednostki. Co więcej, technologicznie modyfikowane widzenie posiada zniewalającą siłę. Oferuje inną, bardziej atrakcyjną, uwodzącą wizję rzeczywistości.

Rokeby, budując protezy percepcyjne, które same czynią widoczną charakteryzującą je sztuczność i arbitralność, stwarza warunki do wykroczenia poza determinujące oddziaływanie mediów, umożliwia zdjęcie czaru i dostrzeżenie strategii manipulacyjnych wpływających na formę zapośredniczonej wizji rzeczywistości. Nie ułatwia jednak tego procesu. Wręcz przeciwnie, skłania widza do przyjęcia postawy kontemplacyjnej, oddania się prezentowanym obrazom. Czyni to, wybierając określone sposoby modyfikacji, pozwalające na zaistnienie obrazów, które można opisywać w kategoriach tradycyjnej estetyki. Ich kompozycja i kolorystyka skłania do interpretowania ich w tradycji malarstwa abstrakcyjnego; z jednej strony przywodzą na myśl klasyczne prace Kandinskiego, z drugiej, silnie obecny w nich aspekt ruchu, efemeryczność i tymczasowość kompozycji oraz dążenie do ograniczenia wrażenia głębi przypominają podejście malarzy z nurtu *action painting*.

Efekty przekształcenia obrazu można interpretować jako pułapkę dla widza. Rokeby podkreśla łatwość, z jaką poddajemy się czarowi obrazów, i zarazem stawia pytanie o możliwości świadomego i krytycznego odniesienia wobec tego procesu. Nie chodzi o natłok wszędobylskich obrazów, o przewagę zapośredniczonej przez media percepcji w stosunku do bezpośredniego doświadczenia rzeczywistości czy o możliwość oddzielenia samoistnej i samowystarczalnej rzeczywistości od jej fantomu. Wszystkie te kwestie wymykają się krytycznej analizie, co więcej, stanowią wyraz ujmowania rzeczywistości w system dychotomiczny, podczas gdy bardziej adekwatne wydaje się uznanie go za strukturę hybrydyczną. Rokeby pyta o miejsce człowieka w tej wielowymiarowej przestrzeni i o możliwości krytycznej analizy usytuowania w niej. Wskazuje jednak przede wszystkim na paradoksalny charakter technologii monitorujących. Jak zauważa w przywołanym jako motto tych rozważań fragmencie opisu pracy „Guardian Angel", nasz stosunek do nich cechuje mieszanka fascynacji, lęku i pragmatyzmu. Nawet jeśli zdajemy sobie sprawę z zagrożeń, jakie niesie ze sobą otwarcie się na monitoring, czynimy to w podzięce za liczne udogodnienia i przyjemność bycia rozpoznawanym przez system. Monitoring staje się mechanizmem potwierdzającym naszą indywidualną tożsamość; każdy,

korzystając z usług internetowego sklepu czy banku, przestaje być jednym z wielu, anonimowym użytkownikiem, staje się konkretnym klientem jak za dawnych, dobrych czasów, gdy z właścicielem pobliskiego sklepu łączyły klientów nie tylko komercyjne interesy.

„Guardian Angel" to fikcyjna organizacja oferująca swym członkom szereg korzyści warunkowanych zgodą na wysoki stopień inwigilacji. W pracy tej Rokeby podejmuje problem podatności na kontrolującą opiekę. Po 11 września problem proporcji między wolnością osobistą a dającą poczucie bezpieczeństwa ochroną wynikającą ze zinstytucjonalizowanego monitoringu stał się jednym z najważniejszych i najszerzej dyskutowanych tematów w debacie publicznej. Ścierały się w niej dwie wizje społeczeństwa – liberalna, oparta na prymacie prawa jednostki do ochrony prywatności i wolności osobistej, oraz konserwatywna, bazująca na scentralizowanym modelu organizacji społeczeństwa, wskazująca na konieczność poświęcenia części sfery prywatnej na rzecz powszechnego bezpieczeństwa. W obliczu bezpośredniego zagrożenia terroryzmem kwestie te jawiły się jako być albo nie być kultury i cywilizacji Zachodu. Rokeby nie podejmuje tego tematu, omija z premedytacją powszechnie dyskutowane, wyraźnie obecne w świadomości społecznej zagadnienia. Wskazuje jednak, że podobne konsekwencje, choć znacznie mniej uświadamiane, niesie ze sobą powszechna komputeryzacja i usieciowienie. Internet jest dobrodziejstwem, uławia życie, sprawia, że mamy więcej wolnego czasu dla siebie, pozwala na rozwój nowych form relacji społecznych. Ale będąc naszym oknem na świat, czy raczej łączem ze światem, ułatwia równocześnie dostęp do naszej prywatności, czyni nas bardziej narażonymi na inwigilację. W pracy Rokeby'ego nie chodzi o zagrożenia wynikające z obecności w sieci wirusów i innych form sieciowej agresji. Znacznie ciekawsza jest kwestia podatności użytkowników globalnej sieci na subtelną kontrolę. Można nazwać ją swoistą dyspozycją psychologiczną, która powoduje, że podejmujemy ryzyko bycia kontrolowanym. Korzystanie z „ciasteczek" to forma sportu ekstremalnego, ponieważ mimo zapewnień o ochronie danych osobistych, oddając swe dane korporacjom internetowym, przestajemy nad nimi panować. Nie wiemy, gdzie i jak są przechowywane, w jaki sposób są segregowane, komu i do czego służą. A jednak nawet zdając sobie sprawę z tych zagrożeń, jak pisze Rokeby, chociaż przysięgamy sobie nigdy nie sięgnąć po „ciasteczka", wciąż to robimy.

Podobnie jak zniewalająca siła obrazów, tak i uroki korzystania z *cookies* stanowią dla Rokeby'ego przykład dowodzący wszechobecności mediów, a przede wszystkim ich urzekającej mocy przyciągania. Problemem jest nieciągłość między świadomością bycia uzależnionym od mediów i przez

media sterowanym a przeczącym jej zachowaniem podejmowanym przez użytkowników mediów. Starając się inicjować krytyczny dyskurs na temat roli mediów w kształtowaniu tak powszechnych, jak i indywidualnych sposobów postrzegania rzeczywistości i konstruowania jej reprezentacji, Rokeby wskazuje równocześnie, jak trudno jest wyrwać się ze słodkiego zniewolenia i podjąć krytyczną refleksję nad naturą mediów, zwłaszcza w sytuacji, gdy wykorzystanie ich staje się coraz bardziej naturalną formą kontaktu ze światem.

Bibliografia:

Barthes R., *Problem znaczenia w filmie*, [w:] Helman A., Ostaszewski J. (red.), *Film: język – rzeczywistość – osoba*, Warszawa 1992.

Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Sic!, Warszawa 2005.

Druckrey T., *Secret Agents, Security Leaks, Immune Systems Spore Wars...*, [w:] *CTRL [SPACE], Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*, ZKM, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, Londyn 2002.

Foucault M., *Surveiller en punir. Naissance de la prison*, Edition Galimard, 1975.

Helman A., *Historia semiotyki filmu*, Warszawa 1991.

Levin T.Y., Frohne U., Weibel P. (red.), *CTRL [SPACE]*, op.cit.

Lyotard J.-F., *Immaterialitat und Postmoderne*, Merve Verlag, Berlin 1985.

Metz Ch., *Zagadnienie oznaczania w filmach fabularnych*, „Kultura i społeczeństwo" nr 1, 1967.

Ożóg M., *Krytyczny wymiar sztuki interaktywnej*, [w:] *Estetyka wirtualności*, Ostrowicki M. (red.), Universitas, Kraków 2005.

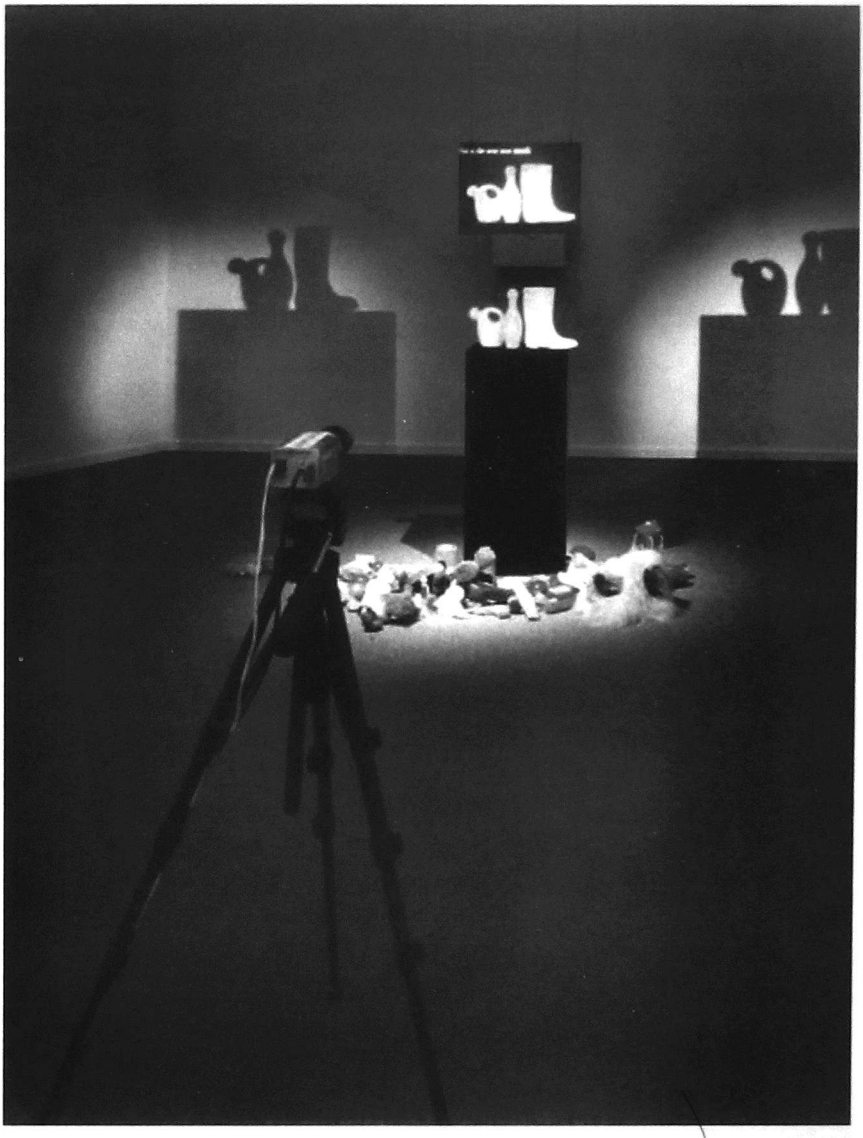
Rokeby D., *Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media*, [w:] *Critical Issues in Interactive Media*, S. Penny (red.), Sunny Press, 1995.

Rokeby D., *The Construction of Experience: Interface as Content*, [w:] *Digital Illusion: Entertaining the Future with High Technology*, Dodsworth C. (red.), Addison-Wesley Professional, http://homepage.mac.com/davidrokeby/experience.html, 1997.

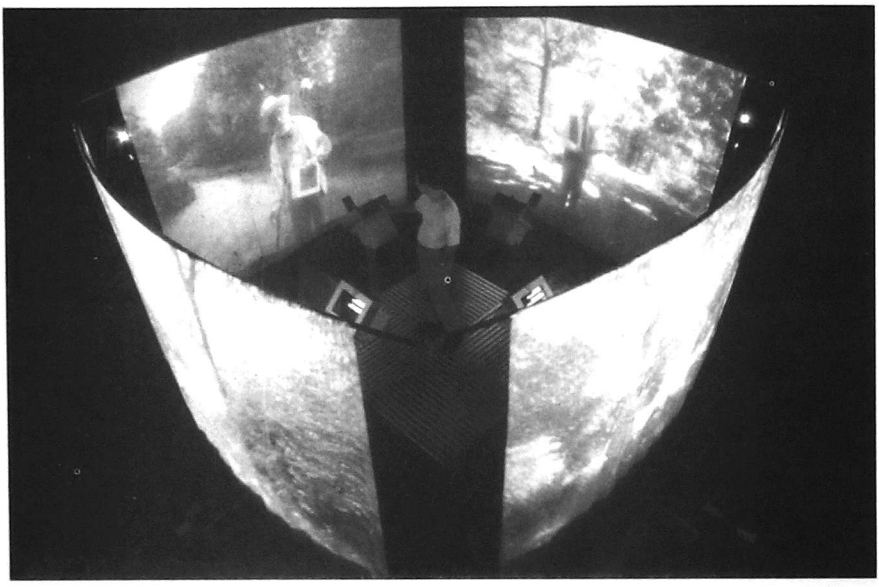
Virilio P., *The Visual Crash*, [w:] *CTRL [SPACE]*, op.cit., s. 108–113.

Virilio P., *Bomba informacyjna*, tłum. S. Królak, Sic!, Warszawa 2006.

Weibel P., *Pleasure and the Panoptic Principle*, [w:] *CTRL [SPACE]*, op.cit., s. 207–227.



David Rokeby, *The Giver of Names* (1991–).



Luc Courchesne: *Paysage no. 1*, 1991; *Panoscope 360*, immersyjny wyświetlacz zaprojektowany i używany obecnie przez Courchesne'a do prezentacji jego interaktywnych i immersyjnych instalacji.

Ryszard W. Kluszczyński
Portret jako doświadczenie Innego. Interaktywność i immersja w twórczości Luca Courchesne'a

Luc Courchesne należy do najbardziej znanych i najwyżej cenionych w świecie artystów uprawiających sztukę interaktywną. Jego znacząca pozycja na tym obszarze 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 1984 roku w MIT (Massachusetts Institute of Technology) – wśród autorów obok Luca Courchesne'a odnajdujemy między innymi Ellen Sebring, Benjamina Bergery oraz Billa Seamana – natomiast swoje pierwsze samodzielne interaktywne dzieło „Encyclopédie clair-obscure/Encyclopedia Chiaroscuro" Courchesne stworzył w 1987 roku. Nie mniej ważnym czynnikiem warunkującym wysoką ocenę jego twórczości interaktywnej jest niewątpliwie fakt, że artysta ten wypracował bardzo indywidualną, charakterystyczną postawę oraz poetykę odróżniającą jego kolejne dzieła od równolegle tworzonych prac innych artystów. 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 im zwartą, koherentną postać. Wcześniej, przed zanurzeniem się w świecie sztuki interaktywnej, Courchesne zrealizował wiele filmów eksperymentalnych oraz taśm wideo. One także uczestniczą w kształtowaniu indywidualnego charakteru jego sztuki. Powrócę do nich w dalszej części tych rozważań.

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 dzieło pochodzące z 1990 roku – „Portrait no. 1/Portrait One" (artysta pracował nad tą realizacją od 1988 roku). Dzieło to istnieje w dwóch wariantach: jako instalacja (wersja pierwotna) oraz na CD-ROM-ie opublikowanym w 1995 roku przez Centrum Sztuki i Technologii Medialnych (ZKM) w Karlsruhe w serii artintact (płyta nr 2, na której obok dzieła Courchesne'a znalazła się także praca Mirosława Rogali „Lovers Leap" oraz Tamása Waliczky'ego „Der Wald").

Decyzja o wydaniu pracy na CD-ROM-ie wydaje się spowodowana przede wszystkim pragnieniem dotarcia do szerszego niż jedynie galeryjny kręgu

publiczności. CD-ROM, ze względu na wyznaczniki medialne, w przeciwieństwie do wersji instalacyjnej tej pracy (jak również tworzonych równolegle oraz późniejszych, najważniejszych interaktywnych dzieł Courchesne'a) proponuje nam interakcję w przestrzeni wyznaczanej przez zjawisko ekranowe, a ta estetyka w owym czasie Courchesne'a już raczej nie pociągała. (Tym, co w takim medium, jak CD-ROM, mogło jedynie interesować tego artystę, jest prywatny charakter przestrzeni, w której doświadczane są prace udostępniane na tej platformie). Proponuję na wstępie przyjrzeć się odrzuconej przez Courchesne'a koncepcji; zabieg ten pozwoli opisać konteksty jego twórczości, a w ten sposób lepiej wyeksplikować jego rzeczywiste wybory i preferencje estetyczne.

W świecie ekranów

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), powierzchnię, na którą 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 malarskiego (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 (zob. Kluszczyński, 2002: 384–386).

Ze światem, od którego odgranicza nas ekran, pozostajemy jednak 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. Te dwa typy ekranu reprezentują odmiany określone przez Manovicha mianem (kino) ekranu dynamicznego oraz (telewizja) ekranu czasu rzeczywistego (Manovich, 2001: 169–173, 177–182). Kiedy natomiast obiektem doświadczenia jest ekran interaktywny, wówczas relacje

pomiędzy światem odbiorcy-interaktora a światem interaktywnych zjawisk ekranowych uzyskują kształt swoistego dialogu i wyznaczane są przez konstrukcję interfejsu oraz możliwości komunikacyjne uwarunkowane przez tę konstrukcję. W każdym wypadku rama ekranu wyznacza granice doświadczanego świata, a sam ekran od niego nas oddziela.

W CD-ROM-ie „Portrait no. 1" ekran odgradza nas od przestrzeni, w której znajduje się Marie, postać wykreowana przez Courchesne'a. Odbiorca pracy i jej bohaterka znajdują się w dwóch różnych przestrzeniach, różnych światach, a interakcja pomiędzy nimi buduje ich chwilową wspólnotę czasową, nadającą tworzonemu przez dzieło doświadczeniu jego świata charakter paradoksalny (aczkolwiek rzadko już dziś, ze względu na rozpowszechnienie się technologii teleobecności, jako taki rozpoznawany). Owa paradoksalność wynika z odmienności charakterystyki temporalnej i przestrzennej obu skomunikowanych światów, rozdzielonych pod względem przestrzennym, a połączonych w wymiarze czasowym. Ta rozbieżność jest wytworem technologii medialnych funkcjonujących w trybie interakcji pośredniej i określa się ją, jak już wspomniałem, mianem teleobecności.

Teleobecność wraz z interakcją w czasie rzeczywistym są atrybutami rzeczywistości wirtualnej. Ale nie są one jedynymi jej właściwościami. Rzeczywistość wirtualna charakteryzowana jest ponadto przez jeszcze jedną cechę – immersję, czyli zanurzenie zmysłowe w świecie wygenerowanym w całości przez technologie komputerowe.

CD-ROM „Portrait no. 1", w przeciwieństwie do wersji instalacyjnej, nie proponuje odbiorcom doświadczenia immersji. Jak już pisałem wcześniej, praca ta nie zanurza swych interaktywnych odbiorców w świecie Marie, lecz sytuuje ich naprzeciw ekranu, w ich własnym świecie, oferując zarazem interfejs komunikacyjny, który jest po części odmianą graficznego interfejsu użytkownika. Ekran bowiem obejmuje w swojej strukturze zarówno przestrzeń, w której występuje interaktywny portret Marie, jak i część wspomagającą zachowania interakcyjne. Marie przemawia do nas, posługując się językiem mówionym, podczas gdy my odpowiadamy i zadajemy pytania, dokonując wyborów z menu napisów pojawiających się na ekranie przy każdej wypowiedzi Marie. Pomimo odmienności środków stosowanych przez obie strony, specyficznego uwarunkowania wypowiedzi Marie oraz ograniczeń nakładanych na swobodę wypowiedzi odbiorców, możemy uznać, że interakcja w „Portrait no. 1" przybiera postać konwersacji. Jest to jednak konwersacja bardzo specyficzna; na fundamencie komunikacji z maszyną dochodzi tu do dialogu pomiędzy realnym odbiorcą a wirtualną bohaterką (por. Gagnon, 1995: 44).

Interakcja jako konwersacja

W tej niespecyficznej dla Luca Courchesne'a formule dzieła ekranowego odnajdujemy jedną z podstawowych właściwości charakteryzujących tworzoną przez niego interaktywną sztukę. Jest ona oczywiście obecna także w instalacyjnej wersji „Portrait no. 1" oraz innych pracach należących do głównego nurtu jego twórczości. We wszystkich tych dziełach interakcja, tak jak w „Portrait no. 1", przybiera właśnie postać konwersacji pomiędzy odbiorcą a wirtualnymi postaciami zamieszkującymi tworzone przez artystę światy. Tym, co się niekiedy zmienia w poszczególnych instalacjach, jest jedynie rodzaj środków określających warunki komunikacji, a tym samym charakter konwersacji oraz jej kontekst. Ona sama natomiast niezmiennie pozostaje podstawową formą interakcji w instalacjach Courchesne'a. Nacisk na konwersacyjne wymiary instalacji można uznać za źródło charakterystycznej ewolucji formy stosowanych przez niego interfejsów, które stopniowo ulegają naturalizacji, przemierzając drogę od ekranu dotykowego i wspomaganej przez niego konwersacji do systemu rozpoznawania mowy wspierającego dialog.

Przyjrzyjmy się teraz bliżej pierwotnej, podstawowej postaci „Portrait no. 1" – instalacji. Ona bowiem umiejscawia nas w obrębie głównego nurtu jego twórczości. CD-ROM, jak już wspomniałem wcześniej, prezentuje nurt uboczny, łączący w sobie atrybuty charakteryzujące poetykę Courchesne'a z właściwościami, które zostały przez niego odrzucone.

Interakcja w rozszerzonym świecie

Już ta oryginalna postać pracy proponuje rozmowę jako formę interakcji. Jednakże wersja instalacyjna „Portrait no. 1" wprowadza do naszych rozważań także drugą ważną cechę twórczości Courchesne'a, niemożliwą do uobecnienia w medium, jakim jest CD-ROM. Podjął on w niej decyzję o usunięciu ekranu z przestrzeni komunikacji pomiędzy dziełem a widzami i zaproszeniu ich do świata 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. Postać Marie pojawia się jednak nie na ekranie monitora komputerowego, lecz na szklanej tafli umieszczonej lekko ukośnie w przestrzeni, budując w ten sposób u odbiorcy wrażenie rzeczywistej obecności. Courchesne eliminuje w ten sposób ekran z doświadczenia odbiorczego. Odbiorca i wirtualna postać Marie odnajdują się ulokowani w tej samej przestrzeni. Przestrzeń ta nieuchronnie uzyskuje w rezultacie charakter rzeczywistości rozszerzonej, powiększonej

(*Augmented Reality*), przyjmuje postać formy hybrydycznej, w ramach której rzeczywistość realna została rozbudowana o wirtualne byty (taką konstrukcję rzeczywistości możemy także określić ogólniejszym pojęciem rzeczywistości mieszanej – *Mixed Reality*). Zamiast doświadczenia usytuowania przed ekranem odbiorca zyskuje tu odczucie ulokowania w rzeczywistym, uformowanym otoczeniu, odczucie bycia w świecie. Doświadczenie ekranu zostaje przekształcone w doświadczenie przestrzeni.

Courchesne nie sięga po technologię rzeczywistości wirtualnej sensu stricto. Nie porusza się więc też w ramach jej estetyki. Nie zanurza odbiorców w świecie zbudowanym wyłącznie z cyfrowych obrazów i dźwięków, 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 przestrzenie spotkania (przestrzenie konwersacyjne) przy użyciu podobnych technik. W okresie późniejszym, poczynając od „Paysage no. 1/Landscape One", sięga po tradycyjną technikę panoramy, którą adaptuje z zastosowaniem instrumentarium cyfrowego. W pierwszym wypadku posługuje się ciemnością w funkcji środowiska, w którym immaterializują się wirtualne postaci. W „Paysage no. 1", jak również w obu wersjach późniejszej pracy „The Visitor: Living By Numbers" (2001), funkcję tę spełniają projekcje na specjalnie uformowany ekran lub ekrany tworzące otaczającą odbiorcę-gościa strukturę panoramy (por. Crimmings, 2003). Na nich uobecniane są postaci, które – gdy się je przywoła – mogą podjąć konwersację z odbiorcą. W każdym wypadku efektem zastosowanego zabiegu jest ulokowanie odbiorcy nie przed ekranem, a wewnątrz świata dzieła, i zaoferowanie mu doświadczenia hybrydycznej przestrzeni.

Sfera skonstruowanej w ten sposób hybrydycznej rzeczywistości, zamieszkiwanej przez wirtualną postać i odwiedzanej przez odbiorcę, uznawana jest zarazem za domenę wirtualnej postaci. Odbiorca – interaktor i interlokutor zarazem – uzyskuje w wyniku tego zabiegu jeszcze jedną właściwość: status gościa (*visitor*) odwiedzającego wirtualną postać w jej własnym środowisku. Galeria staje się światem zamieszkiwanym przez wirtualne osoby. Powiększona rzeczywistość uzyskuje w konsekwencji postać wielu skomunikowanych światów, nie autonomicznych i wyizolowanych, lecz silnie ze sobą powiązanych, jednakowoż posiadających każdorazowo swoisty charakter i przypisanych zasiedlającym je wirtualnym postaciom. Nie jest to jeszcze bardzo wyraźne w instalacji „Portrait no. 1", ale w kolejnych insta-

lacjach: „Portrait de famille/Family Portrait" (1993) oraz „Salon des ombres/Hall of Shadows" (1996) właściwość ta jest już potraktowana jako zdecydowanie pierwszoplanowa.

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 są dość ciekawe albo też rozmówcy wydadzą się jej zbyt mało zaangażowani w podtrzymywanie kontaktu, Marie odwraca się, rezygnując z dalszej konwersacji. Mamy zatem 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. Gdy wystąpią najbardziej sprzyjające dla odbiorcy okoliczności, a 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 nie zdradzane sekrety.

Ujawniająca się w ten sposób autonomiczność zachowań Marie uwidacznia jeszcze jedną właściwość interaktywnych prac Luca Courchesne'a. Interaktywność w sztuce aż nazbyt często postrzegana jest bowiem jako forma utraty przez artystę kontroli nad własnym dziełem i zarazem jako możliwość przejęcia jej przez odbiorcę (por. Kluszczyński, 2001). 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 (por. Ożóg, 2003). Można tę właściwość prac Courchesne'a postrzegać na planie szerszym niż tylko artystyczny, do czego sztuka interaktywna w ogóle zasadniczo zachęca. W analizowanym wypadku możemy widzieć zarówno przyczynek 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 usieciowionej wspólnoty

We wspominanych już wcześniej dwóch kolejnych instalacjach Courchesne'a „Portrait de famille" oraz „Salon des ombres" spotykamy już nie jedną, ale całe grupy wirtualnych postaci gotowych podjąć z nami konwersację. Nie inaczej jest też w wypadku obu wersji późniejszej instalacji „The Visitor: Living by Numbers". Artysta powołuje w nich do istnienia światy równoległe, 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 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 osiąga tu swoje apogeum. Z jednej strony mamy do czynienia z hybrydyzacją ontologiczną, z budowaniem rzeczywistości rozszerzonej, wzbogaconej o wirtualne składniki – symulakryczne fantazmaty. Z drugiej strony natomiast obserwujemy postępującą hybrydyzację strukturalną. Światy poszczególnych 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 szczególny 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 perspektywa wyłania się jedynie jako forma

interpretacji hipotetycznej całości dzieła). Uzupełnia je w ten sposób o dodatkowy wymiar, ujęcie stwarzające znaczący kontekst dla poszczególnych interakcji.

Sieciowość instalacji Courchesne'a przeobraża je więc ostatecznie w światy odwiedzane przez odbiorców. Światy stwarzane 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.

Interaktywny portret jako spotkanie z Innym

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. Stają się one 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. Portretowanie, chętnie uprawiane przez starożytnych Greków, rozwinięte przez Rzymian, doczekało się pełni rozkwitu w sztuce renesansu.

George Lellis, podejmując próbę scharakteryzowania portretu w sztukach medialnych, zaproponował zestaw sześciu aksjomatów wyznaczających formułę klasycznego portretu jako gatunku artystycznego *en globe* (Lellis, 2001: 134–136).

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 przefiltrowany przez wrażliwość artysty* (ibidem). 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 mediów technicznych w świecie sztuki. O ile 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 związki z tradycją portretową. Zwracając uwagę na ich antynarracyjność, uznaje je łącznie za gatunek dokumentalny, niosący często implikacje duchowe, w którym umiejscowienie kamery i kadrowanie, postrzegane przez Lellisa jako mediacje portretującego, zmierzają do objęcia i przedstawienia osobowości portretowanej postaci. Zwraca też uwagę, że filmowy wywiad należy potraktować jako przedłużenie czy poszerzenie portretu (ibidem: 136–139). 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 to dynamicznej materii budowane są reprezentacje postaci (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: zob. na przykład dokumentalny film Wernera Herzoga „Wielka ekstaza snycerza Steinera" (1974) czy też – w inny sposób – fikcjonalny film Jean-Luca Godarda „Żyć własnym życiem" (1962), który traktuję jako dyskurs metaportretowy, ogarniający swym odniesieniem narracyjny portret bohaterki filmu Nany oraz zbudowany w sposób klasyczny (zgodny z aksjomatyką Lellisa) portret Anny Kariny, aktorki odtwarzającej postać Nany.

O ile w wypadku filmu i wideo Lellis jest skłonny dostrzegać kontynuację tradycyjnej aksjomatyki portretowej, to w przypadku portretu internetowego autor widzi już zupełnie nową konfigurację wyznaczników (ibidem: 139–143). 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 i w (auto)portrecie internetowym Lellis dostrzega brak narracyjności, to w tym wypadku 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 – ciążenie ku przedstawianej postaci, skierowanie odbiorczego doświadczenia portretu ku, często przedstawianej jako tajemnicza, sferze duchowej modela. Zamiast ciążenia 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* (ibidem: 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 zarazem, że najbardziej istotna (z interesującej nas w tym miejscu perspektywy) transformacja daje się zauważyć dopiero wraz z pojawieniem się mediów interaktywnych. Odbiorcy w tym wypadku przejmują w dużej mierze zadanie redukcji i kompresji danych, *wybierając spośród możliwych obrazów i materiałów te, które są dla nich najbardziej interesujące, kształtując całość spośród części, które wybiorą* (ibidem: 142).

W tym miejscu możemy powrócić do rozważań nad twórczością Luca Courchesne'a. Stwierdziłem wcześniej, że analizowane tu 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 ma pod tym względem praca z 1982 roku „Tvelve 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 „Tvelve of Us", że zgromadził wypowiedzi portretowanych osób, które powinny znaleźć 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 (w których posługiwał się programem HyperCard, dzięki czemu przywołana wyżej metafora talii kart nabrała w pełni rzeczywistego charakteru). Jego twórczość w tym okresie możemy określić jako eksplorację 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 charakterystyczną dla portretu filmowego i wideo strukturą wywiadu; 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, sposób, w jaki jawi się odbiorcy portretowana postać, są 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 spotkaniem, 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* (Lellis, 2001: 142).

Instalacja – portret – teatr – kino

Specyficzna konstrukcja interaktywnych instalacji Courchesne'a i jej artystyczne konteksty nadają jego twórczości charakter ambiwalentny 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 (por. Robertson, 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 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. Relacje, które są tam w ten sposób ustanawiane, ogarniają ich wszystkich, budując przestrzeń swoistego 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 domenie wideo. Courchesne wskazuje jako źródła inspiracji filmy Michaela Snowa, Stana Brakhage'a, Hollisa Framptona oraz Roberta Franka (Courchesne, 2002: 3), łącząc w ten sposób tradycję konceptualnego 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, który nazwę swoją otrzymał od 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 Vasulki czy Juliena Maire'a. Wszyscy ci twórcy poruszają się 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 odgrywa 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 a 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 jedyne historie, które opowiada się w jego interaktywnym kinie, nie mają źródła w tworzonych przez niego dziełach, lecz są przynoszone przez gości – odbiorców tych dzieł (Courchesne, 2002: 12).

Zakończenie

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 kontekstów dzieła Courchesne'a są określane przez dwie właściwości: interaktywność i immersję. W przekonaniu artysty te dwa atrybuty sztuki uzupełnione przez ruch tworzą kombinację, która będzie określać ekspresję kulturalną społeczeństwa dwudziestego pierwszego wieku (ibidem). 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 zamieszkane przez wirtualnych bohaterów. Dzieło sztuki w wykonaniu Courchesne'a staje się kontekstem doświadczenia, w ramach którego dochodzi do spotkania z Innym.

Owo spotkanie uważam za najważniejszy moment w sztuce Luca Courchesne'a, za zdarzenie, w którym dochodzi do kulminacji wszystkich jej potencji. Jest ono osiągane nie tylko za sprawą cech stosowanych przez niego technologii medialnych. Dochodzi do niego bowiem na przecięciu obu wspomnianych wyżej kontekstów.

Drugi kontekst jest charakteryzowany 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 transgresje i brak zadomowienia.

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 wyjątkowość portretu pojmowanego jako pojedynczy obraz wyrażający istotę przedstawianej osoby w wyjątkowość portretu jako aranżowanego w ramach interaktywnej instalacji filmowej spotkania 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.

Bibliografia:

Alberti L.B., *O malarstwie*, tłum. Lidia Winniczuk, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław – Warszawa – Kraków 1963.

Courchesne L., *Experimential Art: Case Study*, www.din.umontreal.ca/courchesne [2002].

Crimmings E., *Luc Courchesne. The Visitor: Living by Numbers*, [w:] Shaw J., Weibel P. (red.), *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*, MIT Press Cambridge, Massachusetts/ZKM Karlsruhe 2003.

Gagnon J., *Blind Date in Cyberspace or the Figure that Speaks*, [w:] Sommer A. (red.), *artintact 2*, Cantz Verlag/ZKM Karlsruhe 1995.

Kluszczyński R.W., *Paranoidalne zwierciadła. Refleksja o tożsamości we współczesnych (multi)medialnych praktykach artystycznych*, [w:] Gwóźdź A., Nieracka-Ćwikiel A. (red.), *Media – ciało – pamięć. O współczesnych tożsamościach kulturowych*, Instytut Adama Mickiewicza, Warszawa 2006.

Kluszczyński R.W., *Ekrany – obrazy – światy – transformacje widzenia*, [w.] Gwóźdź A., Zawojski P. (red.), *Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia*, Rabid, Kraków 2002.

Kluszczyński R.W., *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 2001.

Kluszczyński R. W., *The viewer as performer. Reflections on interactive art*, [w:] Udalska E. (red.), *Modern Theatre in Different Cultures*, Wydawnictwo Energeia, Warszawa 1997.

Lellis G., *Portret w filmie, wideo i Internecie. Kilka aksjomatów, porównań i przykładów*, tłum. Sikora S., „Kwartalnik Filmowy" 35-36/2001.

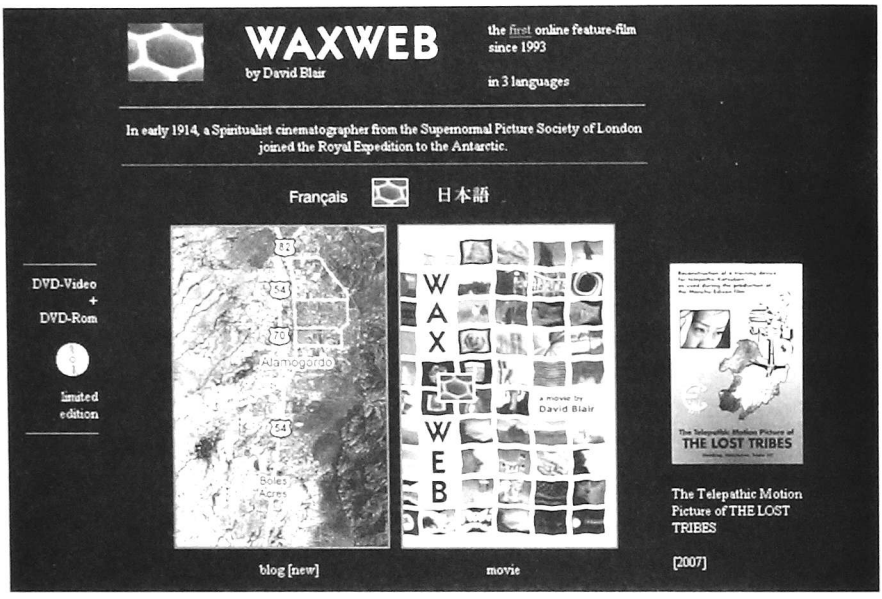
Manovich L., *Ku archeologii ekranu komputerowego*, tłum. Piskorz A., [w:] Gwóźdź A. (red.), *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, Universitas, Kraków 2001.

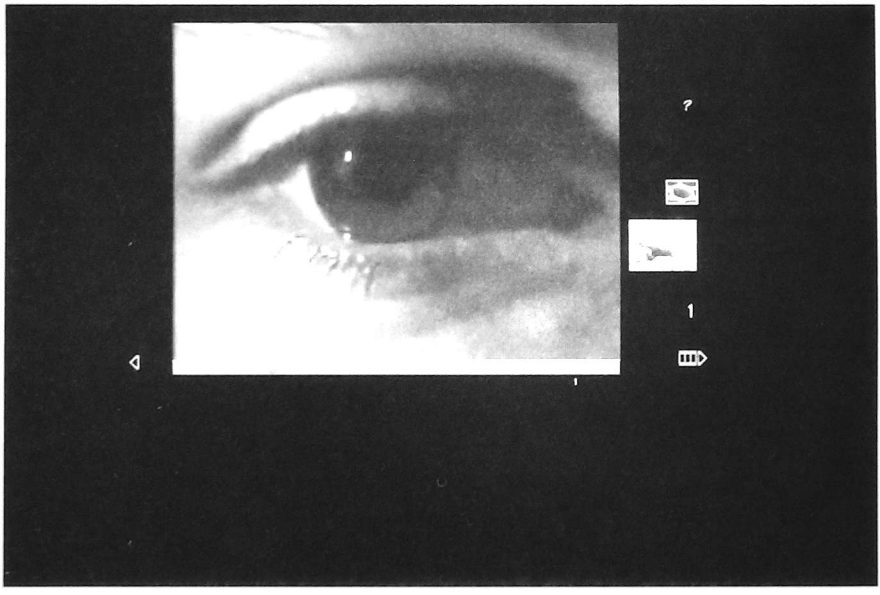
Norwich J.J. (red.), *Oxfordzka ilustrowana encyklopedia sztuki*, tłum. Engelking L. et al., Wydawnictwo Łódzkie, Łódź 1994.

Ożóg M., *Towards the Visitor – Mastery, Control and Communication in Luc Courchesne's Interactive Video Installations*, „Art Inquiry", vol. V, 2003.

Robertson J., McDaniel C., *Themes of Contemporary Art: Visual Art after 1980*, Oxford University Press 2005.

Youngblood G., *Expanded Cinema*, P. Dutton & Co., Nowy Jork 1970.





David Blair, *Waxweb*, 1993.

Ewa Wójtowicz

Od info-estetyki do teorii software'u. Koncepcje Lva Manovicha wobec projektów net artu

Jak media stały się nowe? To pytanie zostało postawione przez Lva Manovicha, który aby przyjrzeć się problematyce mediów okrzykniętych nowymi, przeprowadza analizę paralelnego rozwoju dwóch wynalazków z odrębnych dziedzin. Jego zdaniem doprowadziły one do konwergencji medialnej, której efektem są dzisiejsze „nowe media". Jako punkt wyjścia przyjmuje pierwszą połowię XIX wieku i dwa wydarzenia, które wyznaczają początek trajektorii rozwojowej nowych mediów: zaprojektowanie w 1833 roku przez Charlesa Babbage'a urządzenia, które nazwał *silnikiem analitycznym*[1] (*Analytical Engine*), oraz prezentację dagerotypu w Paryżu w roku 1839. Podczas gdy to pierwsze wydarzenie przeszło bez echa, drugie przyniosło Louisowi Daguerre'owi sławę, a nowemu medium popularność. Silnik analityczny miał wykonywać operacje na danych i zapisywać informacje w pamięci za pomocą perforowanych kart[2]. Działał on więc według programu zapisanego na tych kartach i wykonywał kolejno polecenia i zadania. Wynalezienie dagerotypu dało początek medium fotografii, a później filmu. Wynalazek Babbage'a jest uważany za pierwszy przykład maszyny liczącej, a co za tym idzie – komputera. Oba wynalazki – jak uważa Manovich – są podstawą dla ukształtowania się nowoczesnego społeczeństwa masowego. Spełniają uzupełniające się role. Fotografia oraz wszelkie inne media reprodukcji umożliwiają rozpowszechnianie danych (tekstów, obrazów, dźwięków itp.) na potrzeby obywateli, podczas gdy medium służące do zapisu i gromadzenia danych wykorzystuje się głównie do ich inwigilacji. Jak pisze Manovich: *Mass media i przetwarzanie danych są technologiami komplementarnymi; pojawiają się razem i rozwijają równolegle, umożliwiając istnienie nowoczesnego społeczeństwa masowego*[3]. Drogi tych mediów przecięły się dopiero po kilkudziesięciu latach od ich

[1] Zwany także maszyną analityczną.

[2] Charles Babbage zapożyczył pomysł perforowanych kart od J.M. Jacquarda, który ok. 1800 roku wynalazł maszynę do tkania figuratywnych motywów, funkcjonującą za pomocą perforowanych kart. Jak określiła to Ada Augusta Lovelace, współpracowniczka Babbage'a, uważana za pierwszego programistę komputerowego: *Silnik analityczny tka algebraiczne wzory, tak jak maszyna Jacquarda tka kwiaty i liście*. Więcej: L. Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press Cambridge, MA 2000, s. 22.

[3] Ibidem, s. 23.

wynalezienia. Pod koniec wieku XIX, kiedy pojawiło się kino, zaczęły się rozwijać także technologie obliczeniowe. Równolegle z wynalazkiem Edisona i braci Lumiére pojawiły się pierwsze spisy ludności, a firma, która je przeprowadzała, w latach 20. XX wieku przyjęła nazwę International Business Machines Corporation (IBM).

Gdy w latach 30. Alan Turing zaprojektował swoją maszynę liczącą, mogła ona wykonywać cztery typy operacji i zapisywać ich rezultaty na taśmie. Manovich zauważa, że maszyna owa przypomina wyglądem projektor filmowy, ale na tym analogia się nie kończy. Jeżeli bowiem przyjąć, że kino polega na zapisie i przechowywaniu widzialnych danych w materialnej formie, a kamera filmowa zapisuje dane na taśmie, której odczytanie umożliwia projektor, to można tu zauważyć podobieństwo do komputera, którego programy i dane także muszą być w jakimś medium przechowywane. W przypadku kina była to taśma celuloidowa, w przypadku komputera – z powodu konieczności uzyskania kompaktowej przestrzeni – jest to ostatecznie binarny kod.

Manovich przywołuje jeszcze jeden wątek z historii paralelnego rozwoju obu mediów i ich stopniowej symbiozy. W tym samym roku 1936, w którym Alan Turing zaprojektował swoją maszynę, niemiecki inżynier Konrad Zuse zaczął budować pierwszy komputer. Do operowania programami użył perforowanej taśmy, która była odrzuconym wycinkiem taśmy filmowej. Tak więc na figuratywny obraz przedstawiający ludzi w pomieszczeniu nałożony został kod binarny w postaci otworów umożliwiających komputerowi wykonanie komend. Tym samym treść filmu zniwelowano przez nowe zastosowanie taśmy. Manovich widzi tu analogię do całej sytuacji nowych mediów, których znaczenie zostało przeniesione – z tworzenia symulacji rzeczywistości na nośnik informacji: *Ikoniczny kod kina został odrzucony na rzecz bardziej wydajnego kodu binarnego. Kino stało się niewolnikiem komputera*[4]. Finałem opisanej przez Manovicha trajektorii rozwojowej nowych mediów jest fuzja, jaka zachodzi przy pojawieniu się komputerów osobistych pół wieku po wynalazkach Turinga i Zusego. Wszystkie media bowiem można przekonwertować na dane numeryczne, które następnie zapisuje się w komputerze. Zarówno obrazy, jak i dźwięki czy teksty, a także filmy, mogą się stać danymi. Ten fakt Manovich uważa za moment kluczowy – media stały się nowymi mediami, a komputer urządzeniem przetwarzającym media. Tym samym, umożliwiając istnienie nowych mediów, komputer wraca do swoich najdawniejszych korzeni, za jakie można uznać maszynę Jacquarda.

Ta prehistoria nowych mediów, opisana przez Manovicha, wyznacza symboliczne połączenie się danych i reprezentacji, czego efektem jest kod

binarny. Stanowi on podstawę dla technologii cyfrowych, w ramach których wykształciły się paradygmaty nowych mediów. Manovich podejmuje próbę ich sklasyfikowania i opisu, zastrzegając, że nie wszystkie nowe media przystają do zaproponowanych przez niego zasad klasyfikacji. Jako najważniejszą zasadę wymienia reprezentację numeryczną, czyli fakt, że kod cyfrowy jest podstawą dla wszystkiego, co można zaliczyć do nowych mediów. Konsekwencją tego jest możliwość programowania tychże mediów i dokonywania w nich modyfikacji za pomocą algorytmów. Ta zasada istnieje w powiązaniu z digitalizacją, która umożliwia konwersję dowolnych danych na postać cyfrową. Tak więc cechą mediów jest to, że **są programowalne.**

Drugą cechą, jaką wymienia Manovich, jest **modularność**, albo raczej fraktalna struktura nowych mediów, czyli struktura niezmienna niezależnie od skali. Przykładem może być plik HTML, który poza zawartością tekstową składa się z niezależnych elementów o różnych formatach – obrazów w formacie GIF lub JPEG, animacji VRML, filmów i animacji Flasha, Shockwave i innych. Ta modularna budowa występuje zarówno w skali mikro – w pojedynczych plikach czy obrazach, jak i w skali makro, to znaczy w skali całej sieci World Wide Web. Tak więc cała sieć ma strukturę modularną, choć z poziomu użytkownika posługującego się standardową przeglądarką nie jest to czytelne. Na tę budowę zwracają uwagę net artyści zajmujący się *browser art*, konstruujący między innymi alternatywne przeglądarki, które umożliwiają inne, analityczne spojrzenie na budowę sieci. Manovich przywołuje tu *Netomat* Macieja Wiśniewskiego jako przykład wyabstrahowania poszczególnych elementów strony WWW i podania ich w innej sekwencji. Uświadamia to widzowi budowę sieci, często zbyt przypominającą w swym układzie kompozycyjnym rozwiązania zaczerpnięte z czasopism czy ekranu telewizyjnego.

Trzecią cechą, wyłaniającą się z dwóch poprzednich, jest **automatyzacja**, którą Manovich odnosi do możliwości, jakie stwarza kodowanie i modularna struktura. Automatyzacja może objąć wówczas sam proces tworzenia, przetwarzania danych i dostępu do nich w procesie wyszukiwania informacji. Manovich sugeruje, że możliwe jest usunięcie czynnika ludzkiego z procesu tworzenia, przynajmniej w zakresie prostszych czynności przygotowawczych lub korekcyjnych. Nie jest to jeszcze sztuczna inteligencja (AI) i nie można przyznawać tym narzędziom znaczenia większego niż pomocnicze, jednak sfera ta wciąż się rozwija. Automatyzacja dotyczy również organizowania informacji w bazach danych, ponieważ, jak zauważa

[4] Ibidem, s. 25.

Manovich: *Pod koniec XX wieku, nie jest już problemem stworzenie obiektu nowych mediów, jak np. obrazu; nowy problem dotyczy tego, jak znaleźć obiekt, który już gdzieś istnieje*[5].

Cecha czwarta to **zmienność**, pewna płynność (*variability*), ponieważ obiekt nowych mediów nie jest niczym stałym, ale może istnieć w wielu wersjach. Manovich zwraca uwagę, że ta cecha wywodzi się również z dwóch pierwszych, ponieważ dotyczy samego procesu tworzenia i struktury dzieła nowomedialnego. Również tę cechę można odnieść do sztuki Internetu, w której zmienność odgrywa bardzo istotną rolę. Manovich, analizując zmienność, przywołuje różnice w procesie twórczym, jakie zachodzą między starymi mediami a mediami nowymi. Stare media wymagały obecności twórcy, który pracą własnych rąk łączył elementy kompozycyjne, uzyskując rezultat – przestrzenny lub sekwencyjny. Ten układ, utrwalony w wybranym materiale, był niezmienny, wyznaczał też różnicę między oryginałem a kopiami. Natomiast dzieło sztuki nowych mediów jest nacechowane zmiennością, podatne na mutacje, nie można też stworzyć szeregu identycznych jego kopii, ale raczej różne wersje. Często ma to związek z udziałem czynnika spoza ludzkiej kreatywności, czyli komputera, który umożliwia stworzenie różnych wersji na podstawie tych samych danych wejściowych. Zmienność jest też nierozłączna z modularnością, jako że poszczególne moduły, będące danymi cyfrowymi, mogą być łączone w różnych układach. Najprostszym przykładem jest dowolny obraz cyfrowy zbudowany z licznych pikseli. Manovich rozwija problematykę zmienności, szczegółowo badając jej aspekty. Dotyczą one istnienia medialnej bazy danych, nie tylko w jej utylitarnym znaczeniu, ale także jako pewnej formy kulturowej. Daje ona możliwość wykorzystania tych samych danych do zbudowania różnych interfejsów. Jednocześnie dane mogą dostosowywać się do potrzeb użytkownika, przykładem są strony WWW, które rozpoznają między innymi typ przeglądarki, z jakiej korzysta. Niekiedy zmienność przejawia się w formie interaktywności opartej na wyborze z menu o strukturze drzewka. Istotnym zjawiskiem są również hipermedia, w ramach których istnieje złożona z niezależnych, połączonych linkami elementów struktura. WWW jest szczególnym przypadkiem hipermediów, gdzie owe elementy są uszeregowane w sieci. Jeszcze innym sposobem na ukazanie różnych wersji tych samych obiektów medialnych jest ich uaktualnianie (*update*). Wreszcie prostym przykładem zmienności jest skalowalność, cecha zaczerpnięta z mapy, ale dostrzegalna także w interaktywnych projektach internetowych włączających elementy filmowe, choćby w „WAXWEB" (1993)[6] Davida Blaira, gdzie widz może poprzez skalowanie wybierać między pojedynczą klatką a całym filmem.

Ostatnią cechą wymienioną przez Manovicha w odniesieniu do nowych mediów jest **transkodowanie** (*transcoding*). Manovich dostrzega rozdzielność, jaka zachodzi między poziomem reprezentacji, czyli wszystkim tym, co jest czytelne kulturowo (jako np. obraz wchodzi w dialog z innymi obrazami), a poziomem technologicznym, czyli faktem, że każdy obraz jest w istocie plikiem, składa się z pikseli. Jako plik nie wywołuje problemów treściowych, można najwyżej wyłonić jego cechy techniczne, jak: format, stopień kompresji itp. Tę rozdzielność według Manovicha określa się poprzez podział na dwie warstwy: kulturową i komputerową. Chociaż sam podział na warstwy nie jest tu pojęciem do końca neutralnym, dotyczy bowiem obróbki obrazu w programach graficznych, jest to jednak podział istotny, ponieważ pozwala na uniknięcie pomieszania pojęć. Naturalnie obie warstwy wpływają na siebie, nie istnieją oddzielnie. Przeciwnie, są do tego stopnia złączone, że trudno je wyróżnić w codziennym użytkowaniu. Nie są też niczym stałym, jako że warstwa komputerowa ewoluuje wraz z technologią, a warstwa kulturowa przejmuje te zmiany, czego najprostszym przykładem są modyfikacje interfejsu.

Samo transkodowanie jest pojęciem wywodzącym się z języka technologii i oznacza konwersję z jednego formatu na drugi. Manovich uważa, że postępująca komputeryzacja kultury powoduje taką właśnie konwersję: *To oznacza, że kulturowe kategorie i koncepcje są zastępowane, na poziomie znaczenia i/albo języka przez nowe, które wywodzą się z komputerowej ontologii, epistemologii i pragmatyki*[7]. Manovich jednocześnie zadaje pytanie o płaszczyznę teoretyczną pomocną w zrozumieniu tych zmian. Można bowiem postrzegać nowe media jak media stare, które uległy digitalizacji, czyli konwersji. Wówczas pomocna staje się teoria mediów. Jednak nie daje to pełnego oglądu tej złożonej problematyki, ponieważ w perspektywie jest jeszcze jedna cecha, której żadne z poprzednich mediów nie miało – programowalność. Podkreśla, że w tym wypadku porównania do mediów starszych nie mają sensu, gdyż nie ma żadnego punktu odniesienia wobec fotografii, filmu czy telewizji. Prymarnym odniesieniem mógłby być jedynie kontekst ściśle technologiczny, a właściwie przemysłowy, jak na przykład silnik analityczny Babbage'a. Jak konkluduje Manovich: *Nowe media mogą wyglądać jak media, ale to jest tylko powierzchnia*[8]. Jest to istotna wskazówka, wiążąca kontekst nowomedialny bardziej z technologią niż ze światem mediów reprezentacji. Jednocześnie jest to zadanie trudne, ponieważ

[5] L. Manovich, *The Language...*, s. 35.

[6] http://jefferson.village.virginia.edu/wax/

[7] Ibidem, s. 47.

[8] Ibidem, s. 48.

owa warstwa technologiczna, komputerowa, jest najczęściej „przezroczysta" i ukryta pod warstwą kulturową.

Teoria Manovicha odnosi się do szeroko rozumianej płaszczyzny nowych mediów: edytorów tekstu czy obrazu, pracy z obrazem cyfrowym, baz danych, plików HTML. Jednak przywołując konkretne przykłady, Manovich odwołuje się właśnie do sztuki Internetu, jako postępującej kreatywnie z materiałem składającym się na istotę nowych mediów. Nie utożsamia przy tym kreatywności wyłącznie z net artem, określając omawiane projekty raczej jako dzieła medialne (*media artworks*). Dwie pierwsze cechy dzieła nowomedialnego dotyczą bardziej ogólnych zasad jego istnienia, dwie kolejne głębiej badają jego aspekty bytowe, ostatnia natomiast dotyczy niezwykle istotnej rozdzielności między tym, co „kulturowe", a tym, co „komputerowe", najprościej mówiąc: między graficznym interfejsem a kodem.

Za podstawowe problemy kultury komputerowej uważa Manovich: interaktywność, hipermedialność, działanie w sieci (*networking*), istnienie graficznego interfejsu użytkownika (GUI) i wreszcie pojęcie metamedium, wprowadzone przez niego w 1999 roku. Formułuje on przypuszczenie, że społeczeństwo medialne, którego ramy czasowe sytuuje między rokiem 1840 a 1980, dobiegło końca jako formacja społeczna, by ustąpić miejsca społeczeństwu software'u (*software society*). Nie jest to naturalnie teoria czysto socjologiczna, dużo istotniejsze są implikacje kulturowe i wpływ na sposób tworzenia, prezentacji, archiwizacji i odbioru sztuki. Pojęcie metamediów wiąże się ze swoistym recyklingiem idei wcześniejszych, głównie awangardowych.

Manovich (1999)[9] porównuje rewolucję, jaka dokonała się w nowych mediach, do rewolucji awangardy w sztuce z lat 1910–1920 na polu sztuk wizualnych, designu i filmu. Uważa, że techniki awangardowe drugiej dekady XX wieku zostały przeniesione w konwencje dotyczące interfejsu „człowiek–komputer" i szeroko rozumianego software'u. Manovich twierdzi, że nowe media reprezentują nową awangardę, osadzoną w warunkach społeczeństwa informacyjnego, ale jednocześnie wykorzystującą pewne zdobycze modernizmu. Przejawia się to między innymi w tym, że podczas gdy awangarda XX-wieczna wykorzystywała nowe media swego czasu, jakimi były między innymi fotografia, film, nowe techniki reprodukcji (w tym wypadku druku) oraz innowacje architektoniczne i budowlane, to awangarda „nowomedialna" wykorzystuje w niespotykany dotychczas sposób istniejący już zbiór dostępnych mediów. Są wśród nich wszelkie techniki komputerowe i informatyczne poddawane analizie i manipulacji. Prymarną rolę odgrywają jednak techniki komunikacyjne z lat 20. XX wieku,

które wraz z nowymi mediami zyskały nowy status. Zdaniem Manovicha techniki wynalezione przez awangardowych artystów tego okresu zostały współcześnie włączone w język komputera i interfejsu. *Krótko mówiąc, wizja awangardowa zmaterializowała się w komputerze. Wszystkie strategie rozwinięte, by obudzić publiczność z sennej egzystencji burżuazyjnego społeczeństwa (konstruktywistyczny design, Nowa Typografia, awangardowa kinematografia i montaż filmowy, fotomontaż itd.) obecnie określają rutynowe działania społeczeństwa postindustrialnego: współdziałanie z komputerem*[10]. Jako przykład przywołuje Manovich kolaż, który w wydaniu awangardowym wyłonił się niezależnie i w różnych kontekstach u kubistów, dadaistów i konstruktywistów. Technika kolażu powraca ponownie w wydaniu cyfrowym w postaci komendy „kopiuj – wklej" dostępnej w odniesieniu do wszelkich danych wizualnych i werbalnych. Innym przykładem są dynamiczne okna, rozwijane menu i różne aspekty języka HMTL, które pozwalają na pracę z dużą liczbą różnych danych w tym samym czasie. Manovich porównuje to do wykorzystania przez El Lissitzky'ego ruchomych ram w jego pracach projektowych zaprezentowanych na Międzynarodowej Wystawie Sztuki w Dreźnie w 1926. A zatem na różnych poziomach można zaobserwować, że wiele technik i idei wypracowanych przez awangardę zostało wykorzystanych w zwykłej pracy z komputerem, polegającej na opracowaniu danych i ich przetwarzaniu, nie mówiąc już o percepcji sztuki w tym medium.

W sferze praktyki artystycznej jednym z najbardziej znanych działań remiksujących jest projekt „Hybrids" (1998)[11], netartowy debiut włoskiej grupy 0100101110101101.ORG. Jej członkowie określają go jako cyfrowy kolaż ze znalezionych przypadkowo fragmentów, które tworzą razem nową jakość, często będąc nierozpoznawalne, jeżeli chodzi o źródło pochodzenia i *reprezentują otwarte zaproszenie do aktywnego przetwarzania kultury poprzez cyfrowy plagiaryzm i wizualny recykling*[12]. Postępowanie w ten sposób z zasobami kultury może być uznane za praktykę postmodernistyczną, jednak tego rodzaju kolaże, chociaż mające oczywisty wymiar materialny, projektowali już dadaiści (np. Raoul Hausmann, Hannah Höch, Kurt Schwitters). Wizualny recykling stosował też Robert Rauschenberg, wykorzystując techniki graficzne, a wreszcie niektórzy popartyści.

[9] [online] www.manovich.net w wersji oryginalnej; w przekładzie polskim: Lev Manovich, *Awangarda jako software*, przeł. Iwona Kurz, „Kwartalnik Filmowy" nr 35–36, 2001, s. 323–335.

[10] Ibidem, s. 326.

[11] http://www.0100101110101101.org/home/hybrids/index.html

[12] Ibidem.

Ślady awangardy

Manovich wymienia łącznie cztery podobieństwa między awangardą a współczesnym kontekstem komputerowym.

Pierwszą postawę wobec szeroko rozumianego komunikowania wizualnego, stworzoną przez awangardę, nazywa Manovich wizualnym atomizmem (*visual atomism*). Przejawia się ona w wykorzystaniu do zbudowania złożonego podejścia prostych elementów, które wywołują pewne, znane już wcześniej efekty psychologiczne. Najważniejszym przykładem wizualnego atomizmu, sięgającym jeszcze wieku XIX, jest zastosowanie przez Seurata psychofizjologii widzenia w odniesieniu do postrzegania barw. Kolejno, pierwsi malarze abstrakcjoniści, między innymi Kandinsky, wykorzystywali efekty psychologiczne wywołane przez kolor i formę. W latach 20. artyści awangardy rosyjskiej próbowali umieścić efekty psychologiczne w projektach przeznaczonych do masowego odbioru, takich jak plakaty czy typografia książkowa. Współcześnie atomistyczne podejście pojawia się w nowych mediach, ale zamiast teorii wizualności i psychologii przekłada się na język technologii. Manovich wskazuje na obraz cyfrowy, który składa się z pikseli niczym z atomów. Obraz ten można przekształcać w dowolny sposób, dzielić na warstwy, uzupełniać, wyostrzać, kompresować i powielać.

Kolejnym przykładem przywołanym przez Manovicha w odniesieniu do jego koncepcji atomizmu jest istnienie hiperłączy, powszechnych od wynalezienia ujednoliconej struktury World Wide Web przez Tima Bernersa-Lee w 1991 roku. *Hiperlinki oddzielają dane od ich* [danych – przyp. E.W.] *struktury. To pozwala na tworzenie i rozpowszechnianie informacji w niezwykle wydajny sposób: części jednego dokumentu mogą istnieć w fizycznie odległych lokalizacjach*[13]. Dowodzi tego wiele projektów netartowych, w tym modelowo rozproszony „Agatha Appears" Olii Lialiny (1997). Projekt „zaczyna się" na serwerze C3 należącym do węgierskiego instytutu medialnego. Jego narracja, opowiadająca o perypetiach dziewczyny imieniem Agatha z prowincji i administratora systemu, biegnie przez różne strony, których hosty to znajdujące się w różnych krajach serwery. Przegląd adresów URL wskazuje na ich lokalizację, a jednocześnie umożliwia zapoznanie się ramowo z narracją projektu:

http://www.here.ru/agatha/cant_stay_anymore.html
http://www.altx.com/agatha/starts_new_life.html
http://www.distopia.com/agatha/travels.html
http://www2.arnes.si/~ljintima3/agatha/travels_a_lot.html
http://www.zuper.com/agatha/wants_home.html
http://www.ljudmila.org/~vuk/agatha/goes_on.html

Pliki HTML o nazwach „cant_stay_anymore" czy „travels", składające się na jeden projekt, znajdują się na wielu serwerach, między innymi rosyjskim (here.ru), amerykańskim (założony przez znanego twórcę hipertekstu Marka Amerikę altx.com) czy słoweńskich (ljudmila.org, arnes.si). Powoduje to istotne konsekwencje dla całości projektu. Między innymi, jak zauważa Josephine Berry[14], stanowi skuteczną ochronę przed działaniami plagiarystycznymi, ponieważ adresy URL, wskazując jednoznacznie lokalizację, uniemożliwiają skopiowanie plików, które składają się na projekt. Lialina zestawia więc treść projektu, która może zostać sklonowana niezliczenie wiele razy, z unikalnością lokalizacji określonej przez kod kraju zawarty w adresie URL.

Kolejną cechą stanowiącą platformę porównawczą między awangardą a nowymi mediami jest **porównanie montażu i użytkowanie okienek** (*windows*). Interfejs okienkowy został zaproponowany eksperymentalnie przez Alana Kaya w 1969 roku. Obecnie jest powszechnie używany. Jego „analogowym" odpowiednikiem może być stos kartek różnych formatów. Dzięki interfejsowi okienkowemu na ekranie komputera można wyświetlać jednocześnie więcej informacji. Manovich porównuje okienka do montażu filmowego, który pojawił się wraz z wynalezieniem kina. O zmianach w odbiorze spowodowanych przez montaż pisał Walter Benjamin (1936)[15]. Użytkownik, przełączając się między oknami, dokonuje swoistego montażu materiału, nad którym pracuje.

Następnie autor wymienia takie elementy, jak awangardowa typografia i graficzny interfejs (GUI), a także nowe wizje i wizualizacja trójwymiarowa (3D), którą tutaj pominę. Tworzą one wspomniane cztery podobieństwa. Typografia awangardowa, rozwinięta najpełniej w latach 20. XX wieku, miała zmienić sposób odbierania tekstu przez czytelnika, czasem wyrwać z linearności, czasem przekazywać dodatkowe treści poprzez elementy wizualne. W odniesieniu do graficznego interfejsu można powiedzieć, że same założenia stylu graficznego najpowszechniej używanych systemów odpowiadają zacytowanej przez Manovicha wypowiedzi Jana Tschicholda, propagatora tak zwanej nowej typografii, który uważał, że *esencją nowej typografii jest klarowność*. Był on związany z Bauhausem i reprezentował przekonanie, że typografia, podobnie jak architektura, musi być funkcjonalna. Nie tylko wygląd „użytkowy" interfejsu ma tu

[13] Zob.: http://www.w3.org/People/Berners-Lee/Overview.html

[14] R. Greene, *Internet Art*, Thames & Hudson, London 2004, s. 103.

[15] W. Benjamin, *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej*, [w:] *Twórca jako wytwórca*, wyb. H. Orłowski, przeł. H. Orłowski, J. Sikorski, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1975.

znaczenie, ale także praca z wciąż przyrastającą liczbą informacji, wypracowane są więc sposoby na organizowanie danych.
W podsumowaniu zatytułowanym „Postmodernizm i Photoshop" Manovich konkluduje: *Radykalna wizja estetyczna z lat dwudziestych przerodziła się w latach dziewięćdziesiątych w standardową technologię komputerową*[16]. Podobne stanowisko prezentuje jeden z pionierów net artu, Vuk Cosic, oświadczając, że wszystko to, co dzieje się w obrębie nowych mediów, a zwłaszcza Internetu, kiedyś byłoby zrozumiałe tylko dla Duchampa i jego najbliższych przyjaciół.
Natomiast w późniejszym tekście „Nowe media, od Borgesa do HTML" (2002) Manovich powraca do tej idei, nazywając w efekcie nowe media (współczesne) metamediami albo też postmediami. Są one metamediami i jednocześnie współczesną awangardą, właśnie z tego względu, że wykorzystują dziedzictwo awangardy, dekodując je niejako. Jednak nie są one kopią awangardy dwudziestowiecznej – można wskazać podstawową różnicę, którą Manovich kreśli następująco:

> *1. Stare media awangardy lat 20. stworzyły nowe formy reprezentacji rzeczywistości i nowe sposoby widzenia świata. Nowa awangarda medialna poszukuje nowych sposobów dostępu do informacji i jej przetwarzania. Jej techniki to hipermedia, bazy danych, wyszukiwarki,* [...] *przetwarzanie obrazu, wizualizacja i symulacja.*
> *2. Nowa awangarda nie zajmuje się już postrzeganiem i wyobrażaniem świata na jakieś nowe sposoby, ale raczej dostępem do dawniej zgromadzonych mediów oraz wykorzystaniem ich w nowatorski sposób. Z tego względu nowe media są post-mediami albo meta-mediami, jako że wykorzystują stare media jako materiał twórczy*[17].

Problem z interaktywnością

Według Lva Manovicha pojęcie interaktywności jest zbyt szerokie i przez to niezbyt użyteczne. W kontekście komunikacji zapośredniczonej komputerowo jest niemal tautologią. Zatem Manovich uważa, że nazywanie mediów komputerowych interaktywnymi mija się z celem, bo jest to oczywistość nie budząca wątpliwości. Pominąwszy ją, Manovich bada raczej szczegóły operacji interaktywnych, takich jak wybór z menu, czy typy interaktywności, czego efektem jest jej podział na interaktywność otwartą i zamkniętą.

Jednocześnie Manovich przyznaje, że tak jak na polu codziennego użytkowania interaktywność jest czymś oczywistym, tak na polu teorii pozostaje jednym z najtrudniejszych problemów teoretycznych w obrębie całego dyskursu na temat nowych mediów. Trudno jest nawet zbadać i opracować teoretycznie te formy interaktywności, które już funkcjonują i zostały wchłonięte przez powszednią rzeczywistość. Autor nie próbuje więc udzielić odpowiedzi na liczne pytania dotyczące statusu interaktywności, ale raczej wymienia problemy, jakie się wokół niego pojawiają.

Interaktywne mogą być potencjalnie niemal każde media, także te statyczne i materialne, jak rzeźba. Jeżeli chodzi o nowe media dwudziestowieczne, które wprowadziły nowe techniki narracji i wymusiły nowe sposoby percepcji, to najważniejszą innowacją był dostrzeżony przez Benjamina montaż filmowy. Widz musiał nauczyć się rekonstruować narrację z odrębnych informacji i często niezbyt dosłownych obrazów. Kolejnym etapem były lata 60., kiedy dzieło sztuki o cechach performatywnych i pierwsze instalacje włączyły do sztuki element uczestnictwa. Przygotowało to grunt pod sztukę medialną, jak zauważają liczni teoretycy, między innymi Sokë Dinkla (1994) czy Simon Penny (1993).

Manovich przestrzega przed utożsamianiem mediów interaktywnych wyłącznie z komputerami, ponieważ grozi to interpretowaniem interakcji w sposób dosłowny, czyli poprzez jakieś doświadczenie taktylne, dokonujące się z woli użytkownika wobec danego obiektu medialnego. Może się do niego zaliczać czynność „wskaż i kliknij" (*point-and-click*), wybranie linku, uruchomienie ścieżki dostępu, ale niekiedy – w przypadku instalacji medialnych – ruch ciała umożliwiający pełny ogląd dzieła. Postawienie na interakcję jako na interwencję fizyczną usuwa z pola widzenia interakcję w sensie psychologicznym, która jest zdaniem autora również bardzo istotnym czynnikiem. Manovich uważa, że ta swoista eksternalizacja w wyjaśnianiu doświadczeń interaktywnych jest powszechnym błędem, który stał się udziałem wielu teoretyków nowych mediów.

Manovich wyróżnia dwa typy interaktywności: otwarty i zamknięty. Interaktywność zamknięta dotyczy wykorzystywania gotowych elementów umieszczonych w gotowej i nie przeznaczonej do zmian strukturze. Interaktywność otwarta zachodzi wówczas, gdy zarówno elementy, które mogą stać się przedmiotem wyboru, jak i sama struktura, podlegają zmianie, albo nawet zostają stworzone natychmiastowo w wyniku działania

[16] Ibidem.

[17] L. Manovich, *New Media from Borges to HTML*, [w:] *The New Media Reader*, red. N. Wardrip-Fruin, N. Montfort, The MIT Press, 2002.

użytkownika. Naturalnie można tu dostrzec pewien paradoks – również elementy wytwarzane jako nowe są generowane przez ustalony wcześniej program, nie można zatem do końca zgodzić się z Manovichem co do całkowitej otwartości. W moim przekonaniu jest to otwartość ograniczona regułami, chociaż jest to mniej dostrzegalne niż w przypadku interaktywności zamkniętej.

Należy również wskazać na dwojaki charakter interaktywności, która, jak sądzę, zachodzi w kontekście sztuki Internetu. Po pierwsze – same dzieła powstają w sposób interaktywny. Net artyści tworzą swoje projekty w procesie interakcji z komputerem, za pośrednictwem języków programowania. Po drugie – są one interaktywne na najbardziej podstawowym poziomie, takim, jaki zachodzi w każdej relacji komunikacyjnej za pośrednictwem sieci WWW. Tworzone przez artystów prace na ogół pozostawiają odbiorcy pole do interakcji w postaci możliwości dostarczania danych, wprowadzania zmiennych itp. Tak więc zarówno powstanie dzieła, jak i jego percepcja, są nacechowane interaktywnością.

W obu przypadkach mamy do czynienia z komunikacją na linii człowiek – maszyna (komputer). Problem, z kim *de facto* komunikujemy się za pośrednictwem sieci, jest problemem odrębnym. Rozważany tu interaktywny kontakt zachodzi w ramach CMC – komunikacji zapośredniczonej komputerowo (Computer-Mediated Communication)[18]. Jest to komunikacja między dwiema lub więcej jednostkami, które wpływają na siebie nawzajem w procesie interakcji zachodzącej za pośrednictwem komputera. Większość definicji podkreśla, że chodzi tu o komunikację międzyludzką, a nie komunikację odbywającą się na przykład między dwoma komputerami z pominięciem czynnika personalnego. W kontekście badań nad komunikacją omawia się CMC przy użyciu trzech głównych aspektów, które ulegają zmianie w zależności od wykorzystywanego medium. Są to: synchroniczność, trwałość i anonimowość. Każdy z tych aspektów kształtuje się nieco inaczej w różnych sytuacjach komunikacyjnych, na przykład porozumiewanie się za pośrednictwem komunikatorów jest synchroniczne, ale nie jest trwałe. Odwrotny układ sił występuje między innymi na forach dyskusyjnych. Stopień anonimowości jest uwarunkowany technologicznie i zależy od odwiedzanej strony oraz używanego oprogramowania. Komunikacja zapośredniczona komputerowo jest zatem pojęciem bardzo szerokim i dotyczy samego porozumiewania się, nawiązania i podtrzymywania dialogu, bez kontekstu artystycznego.

Info-estetyka

Jednym z nowszych problemów, jakie bada Lev Manovich, jest zakres teoretyczny, który określa mianem info-estetyki. Ma być ona odpowiedzią na problemy zaistniałe w kulturze społeczeństwa informacyjnego, a nawet może być z nią utożsamiana. Nie odnosi się ona wyłącznie do związków estetyki i maszyn czy estetyki kodu[19]. Zręby teoretyczne info-estetyki mogą zostać utworzone przy znajomości problemów awangardy dwudziestowiecznej. Manovich rozwija tu problematykę zapoczątkowaną porównaniem awangardy do oprogramowania. Jak pisze: *Info-estetyka skanuje współczesną kulturę, by odnaleźć wyłaniające się estetyczne i komputerowe formy kultury charakterystyczne dla społeczeństwa informacyjnego. Jej metodą jest systematyczne porównanie naszego czasu z początkiem wieku XX, kiedy to artyści modernizmu tworzyli nową estetykę, nowe formy, nowe techniki reprezentacji i nowe symbole społeczeństwa industrialnego*[20]. Porównanie modernizmu do informacjonalizmu (termin Manuela Castellsa) może budzić wątpliwości ze względu na odmienne podstawy kulturowe i technologiczne. Jedną z nich jest chociażby różnica między danymi zapisanymi analogowo czy materialnymi obiektami a treścią całkowicie zdigitalizowaną. Dodatkowo problem stwarza charakter kultury społeczeństwa informacyjnego. Jego podstawą jest proces, dynamiczna akcja, współpraca sieciowa, komunikacja i interakcja często w czasie rzeczywistym albo doń zbliżona. Manovich waha się, czy w ogóle można by myśleć o reprezentacji ikonicznej w odniesieniu do społeczeństwa informacyjnego. Tak więc, jeżeli podstawową przemianą kulturową, jaką można obecnie dostrzec, jest przejście od formy do informacji, to jest to zmiana wywołująca ogromne konsekwencje i wymagająca zbudowania nowego języka opisu. Koncepcja info-estetyki stanowi próbę stworzenia takiego języka.

Jeżeli nowa awangarda może być uznana za podobną do awangardy dwudziestowiecznej, pomimo że nie wprowadza nowości, ale raczej przetwarza i zbiera istniejące już dane, to być może nie ma konieczności, aby podążać za paradygmatem nowatorstwa, tak silnie obecnym w pierwszej fali awangardy. To nie oryginalna kreacja, ale rekonfiguracja i rekontekstualizacja są cechami metamedialnej twórczości. Rekontekstualizacja może przybierać różne formy. Czy tendencje w sztuce, uznawane za prekursorskie wobec net artu, są przez net artystów w jakimkolwiek stopniu przywoływane bądź cytowane? Czy są one jedynie ciągłością dostrzegalną

[18] Definicję można znaleźć m.in. na stronie: http://www.wordiq.com/definition/Computer-mediated_communication.

[19] Por.: D. Gelerntner, *Mechaniczne piękno*, Wydawnictwo CiS, Warszawa 1999.

[20] http://www.manovich.net

z zewnątrz, przez badaczy i teoretyków przedmiotu, jednak bez świadomej refleksji ze strony samych net artystów?

Idea nawiązywania przez artystów do projektów wcześniejszych i cytowania ich jest obecna również w medium wideo. Przykładem może być praca Jill Miller „I am making art too" (2003) odwołująca się do filmu Johna Baldessariego „I am making art" (1971). Przy pomocy montażu cyfrowego Miller umieściła własną postać w tym samym kadrze, obok Baldessariego, jednak poruszała się inaczej. Podczas gdy Baldessari w oryginalnej wersji wykonywał powolne ruchy przypominające ćwiczenia tai-chi, Miller tańczyła breakdance, podkładając pod film ścieżkę dźwiękową z rapowym utworem Missy Elliott „Work It". Baldessari w pełni zaaprobował jej pomysł i zezwolił na *update* swojej pracy. W rezultacie powstały film stwarza nowe możliwości interpretacyjne. Jeżeli chodzi o wykorzystane medium, jest to w dalszym ciągu medium filmu. Nie zachodzi tu przeniesienie do Internetu, a sfera cyfrowa ograniczona jest do montażu umożliwiającego taki efekt.

Oprócz projektów, które można porównać z dziedzictwem sztuki „awangardy po awangardzie", istnieją też świadome nawiązania do działań wcześniejszych. Pięć akcji „One Year Performances"[21] Sama (Tehchinga) Hsieha to cykl działań, które przeprowadził on w latach 1978–1986. W ramach pierwszego z nich, „Cage Piece" (1978–1979), Hsieh spędził cały rok zamknięty w niewielkim pomieszczeniu przypominającym klatkę, które sam zbudował. Każdy dzień dokumentował znakiem na ścianie i fotografią. Żywność przynosił mu asystent, z którym nie rozmawiał, zachowując milczenie przez cały rok dobrowolnej izolacji. W określonych godzinach performance'u był dostępny dla publiczności.

Drugi performance, „Time Piece" (1980–1981), dotyczył upływu czasu, a działania z zegarem Hsieh udokumentował filmem, w którym cały rok został zapisany w sześciu minutach. Realizując trzeci performance, „Outdoor Piece" (1981–1982), Hsieh spędził cały rok poza domem, chodząc głównie po Dolnym Manhattanie i notując miejsca, w których jadł i spał. W czwartej akcji, „Art/Life" (1983–1984), przeprowadzonej wspólnie z Lindą Montano, Hsieh spędził rok związany z nią – osobą, której wcześniej nie znał – ośmiometrowym sznurem. Wszystkie te działania były dokumentowane fotografiami pozwalającymi zarejestrować upływ czasu. Piąty performance, bez tytułu, nie został zarejestrowany, przypadł bowiem na lata 1985–1986, kiedy Hsieh świadomie nie zajmował się sztuką.

W roku 2004 duet artystów MTAA (M. River & T. Whid Art Associates) goszczących na serwerze Turbulence.org zrealizował pracę „1 Year Performance Video (aka SamHsiehUpdate)". Mark River i Tim Whidden pracują

razem od 1996 roku, łącząc postawę konceptualną z wykorzystywaniem Internetu. Jest to trzecia ich praca z cyklu „Updates", przenosząca działania konceptualistów w nowe medium. Pierwszą był „onKawaraUpdate" (2002), zrealizowany jako *splash page*[22] do strony Rhizome.org, gdzie w oknie na czarnym tle widniał biały napis, utrzymany w stylistyce prac Kawary, o treści „December 10, 2002". Drugą pracą była rozbudowana sekwencja we Flashu „vitoAcconciUpdate", odnosząca się do performance'u Vito Acconciego, gdzie River i Whidden przenoszą działania przestrzenne na język automatyzacji.

Update duetu MTAA można oglądać w Internecie w formie projekcji wideo pokazującej obu artystów w identycznych niewielkich pomieszczeniach, oddających się codziennym czynnościom. Zalogowany widz może rejestrować czas, który spędził, oglądając projekt, a na stronie prowadzony jest ranking najbardziej wytrwałych widzów. W wersji maksymalnej można śledzić projekt nieprzerwanie przez rok. Praca wydaje się niemal literalnym przeniesieniem działań Hsieha sprzed 26 lat. Od pierwowzoru różni ją jednak nie tylko fakt, że obaj performerzy mają laptopy i mogą korzystać z Internetu. Przede wszystkim transmisja nie odbywa się w czasie rzeczywistym, a cały performance nie zajmuje roku. Składa się na niego zespół odrębnych, krótkich filmów, dobieranych losowo, tak że widz za każdym razem otrzymuje inny materiał.

Sami artyści unikają literalnych wyjaśnień powodu tak przeprowadzonej rekontekstualizacji, tłumacząc jedynie, że w ich wersji *nikt nie musi cierpieć*[23], a człowiek zostaje zastąpiony przez komputer. Ich działanie wskazuje jednak na istotny problem przemieszczenia statusu dokumentacji dzieła sztuki, którą można swobodnie manipulować. Jednocześnie translacja projektu konceptualnego na język nowego medium świadczy o tym, że net art kreuje nie tylko podobieństwa formalne do sztuki konceptualnej, ale ustanawia świadome połączenia. Zastosowany tu tytuł cyklu „Update" oznacza aktualizację, czynność często dokonywaną przez użytkowników rozmaitego oprogramowania, które co jakiś czas bywa ulepszane i oferuje użytkownikowi nowszą wersję. Powstaje jednak pytanie, czy to działanie można określić jako *update*, czy może raczej jako *upgrade*? W odniesieniu do technologii *update* oznacza uaktualnienie. *Upgrade* oznacza również uaktualnienie, ale dotyczy ulepszeń technologicznych. Kolejne wersje oprogramowania

[21] http://www.one-year-performance.com/intro.html

[22] *Splash page* to strona serwisu WWW będąca wstępem do właściwej strony. Zawiera treści reklamowe albo informacyjne, które po krótkiej prezentacji znikają, i odbiorca zostaje przekierowany do żądanej strony wybranego serwisu.

[23] http://www.mteww.com/mtaaRR/on-line_art

poddane *upgrade*, czyli unowocześnione, posiadają najczęściej rozszerzone możliwości, bardziej czytelny interfejs, bazują też na doświadczeniach użytkowników z poprzednimi wersjami.

MTAA deklarują na swojej stronie, że są zarówno konceptualistami, jak i net artystami, i nie widzą w tym żadnej sprzeczności. Internet jest dla nich po prostu medium adekwatnym do idei, jakie rozwijają w swojej pracy artystycznej. Poprzez zmiany, jakie narzuca, stwarza również intrygującą perspektywę dla projektów, które wywodziły się spoza sfery wirtualnej. Jak sugeruje Eduardo Navas[24], ich podejście do konceptualizmu nie jest literalne, a raczej alegoryczne.

Podobnie do dziedzictwa sztuki konceptualnej podchodzi Matt Butler, który przetworzył pracę Dana Grahama „Schema" z 1966[25]. Projekt Butlera z roku 2004 nosi tytuł jasno wskazujący na swoją inspirację: „xml translation of dan graham's *schema*"[26]. Pierwotny pomysł Grahama opierał się na ściśle konceptualnej idei stworzenia zasad dla dokumentu czy zestawu stron, bez odniesień do jego treści. Butler uważa, że „schemat" Grahama niesie uderzające podobieństwo do zasad XML[27], wynalezionego około 30 lat później. Praca Grahama jest opisem, poprzedzonym wstępem, który podkreśla uniwersalność tego schematu:

(ilość)	*przymiotników*
(ilość)	*przysłówków*
(procent)	*przestrzeni nie zajętej przez druk*
(procent)	*przestrzeni zajętej przez druk*
(ilość)	*kolumn*
(ilość)	*spójników*
(ilość)	*nacisku czcionki na strukturę papieru*
(ilość)	*rzeczowników odsłownych*
(ilość)	*bezokoliczników*
(ilość)	*liter alfabetu*
(ilość)	*linii*
(ilość)	*symboli matematycznych*
(ilość)	*rzeczowników*
(ilość)	*liczb*
(ilość)	*imiesłowów*
(obwód)	*strony*
(waga)	*kartki papieru*
(rodzaj)	*papieru*
(ilość)	*przyimków*
(ilość)	*zaimków*

(wielkość)	*rozmiaru czcionki*
(nazwa)	*fontu*
(ilość)	*słów*
(ilość)	*słów kapitalikami*
(ilość)	*słów wersalikami*

Graham postąpił w sposób typowy dla konceptualistów, szukając uniwersalnego i formalnego opisu fragmentu rzeczywistości, w tym wypadku każdego możliwego dokumentu w postaci papieru zadrukowanego dowolnym tekstem. Butler zaproponował w tym, co sam nazywa przekładem, pewne modyfikacje, wynikające z charakteru języka, na który przekładał. Wymagały one bowiem konstrukcji zagnieżdżonej, koniecznej dla XML. Wersja Butlera jest następująca:

```
SET_OF_PAGES.dtd
(http://www.mbutler.org/schema/SET_OF_PAGES.dtd)
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!ELEMENT PAGE (TEXT)>
<!ATTLIST PAGE
PERIMETER CDATA #REQUIRED
PAPER_STOCK CDATA #IMPLIED
PAPER_WEIGHT CDATA #IMPLIED>
<!ELEMENT TEXT (COLUMN+)>
<!ATTLIST TEXT
PERCENT_OF_PAGE CDATA #REQUIRED
FONT CDATA #REQUIRED
DEPRESSIONS_ON_SURFACE CDATA #IMPLIED
FONT_SIZE CDATA #REQUIRED>
<!ELEMENT COLUMN (LINE+)>
<!ELEMENT LINE (WORD+)>
```

[24] Por.: E. Navas, *Reflections on Conceptual Art and its relation to New Media*, 12.07.2005; http://www.netartreview.net/monthly/0705_3.html.

[25] D. Graham, *Schema* (1996); http://www.ubu.com/concept/graham_schema.html. Tekst drukowany na papierze.

[26] M. Butler, *xml translation of dan graham's „schema"* (2004), http://www.mbutler.org/schema HTML.

[27] XML (ang. *Extensible Markup Language*) – język równoległy do HTML, przystosowany do łatwiejszej pracy ze znacznikami, ale wymagający precyzyjnego konstruowania, ponieważ każdy błąd składni może uniemożliwić działanie dokumentu XML-owego w danej przeglądarce. Jest bardziej mobilny i kompatybilny z różnymi urządzeniami i programami, ale stosunkowo mało popularny. Więcej: http://pl.wikipedia.org/wiki/XML.

```
<!ELEMENT WORD (DATA)>
<!ELEMENT DATA (#PCDATA) >
<!ATTLIST WORD
CAPITALIZED (YES | NO) „NO”
ITALICIZED (YES | NO) „NO”
NUMBER_OF_LETTERS CDATA #REQUIRED
PART_OF_SPEECH (ADJECTIVE | ADVERB | CONJUNCTION
| GERUND | INFINITIVE | NOUN | MATH_SYMBOL |
NUMERAL | PREPOSITION | PRONOUN | PARTICIPLE |
NA) „NA”>
```

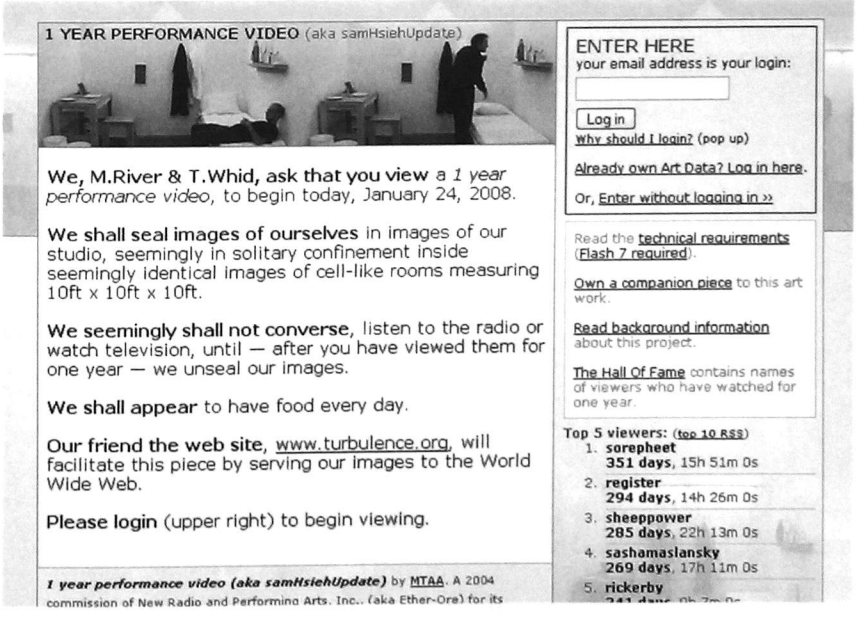
Jest to w pełni funkcjonujący plik DTD, który można obejrzeć na stronie Butlera. Nie poprzestał on jednak na tym eksperymencie, poddając schematowi również dowolnie wybrane teksty, w tym wypadku wierszowane. W obu projektach mamy do czynienia z językiem, jednak przekład, o którym mówimy, jest dokonany na język sztuczny, język programowania, który stanowi podstawę tego, co można później zobaczyć w ramach graficznego interfejsu.

Jeżeli w ramach konceptualizmu idea była zagadnieniem centralnym i czymś, co można by określić jako główny „obiekt” sztuki, to w odniesieniu do medium Internetu będzie to nie idea, tylko raczej informacja, a dokładnie dane. Nowe media nie mają już opozycji w przedmiocie materialnym tak dosłownie, jak działo się to w konceptualizmie. Sztuka Internetu często nie ma żadnego związku z materialnością. Można natomiast powiedzieć, że w obrębie adaptacji na przykład projektów konceptualnych, zachodzi redefiniowanie dotychczasowego języka sztuki.

Lev Manovich uważa, że po teorii mediów i teorii nowych mediów nadchodzi teoria software'u. Nie jest ona zawężona wyłącznie do badania zjawiska zwanego software art, estetyki kodu czy języków programowania pojmowanych utylitarnie. Twierdzi on, że ta podstawa dla wszelkich teorii badających nowe media była dotychczas pomijana i niezauważana. Zadaje również pytanie o to, czy można, w procesie badawczym, sformułować jakieś paradygmaty teorii software'u. Odpowiedź jest zaskakująca – należy poszukiwać prób teoretycznych w refleksji lat 70. Zbadanie pism teoretyków, którzy prognozowali kulturę cyfrową, może być pomocne w wyszczególnieniu i stworzeniu teorii. Nie można jednak nie zauważyć pewnego potencjału nowości. Nie tylko przetwarzanie istniejących już treści jest cechą „awangardy nowomedialnej”. Do przyjrzenia się problematyce nowości przydatne może być sięgnięcie po dane z przeszłości, ale także z pól pozaartystycznych – na przykład projektowania interfejsów, stale uaktual-

nianych praktycznych aplikacji, baz danych. Manovich nie rozstrzyga, w jaki sposób dokonać analizy porównawczej tych elementów kultury informacyjnej, jednak dostrzega w nich możliwości, które rozwinąć ma sztuka. Paradoksalnie, również ta droga rozumowania niesie związek z modernistyczną przeszłością wyrażającą się w fascynacji funkcjonalizmem, a obecnie często krytykowaną za technodeterminizm.

Koncepcje teoretyczne Lva Manovicha, zarówno te w pełni opracowane, jak i te, które kształtują się niemal równolegle do opisywanych zjawisk kultury, bazują na ustanawianiu dla pozornie nowatorskich zjawisk paraleli historycznych. Ten swoisty *update* idei, pomysłów i projektów z przeszłości jest oparty na tym, co sam opisuje. Podobnie jak narzędzia analizy teoretycznej mogą zostać zbudowane w odniesieniu do zjawisk z historii sztuki współczesnej, tak i płaszczyzna praktyki artystycznej może zostać rozszerzona, a do projektów już istniejących zostaną dołączone (można by rzec: podlinkowane) nowe konteksty.



MTAA, *1 Year Performance Video*, 2004.

Kinecity: *Comment Wall* (projekt); *Dialog Table* (2004).

Marcin Składanek

Design interaktywny – od użyteczności do estetycznej złożoności

Dynamiczny rozwój technologii cyfrowych oraz powszechność praktyk komunikacyjnych wykorzystujących nowe media bezpośrednio przekładają się na coraz większe znaczenie designu interaktywnego. Początki tej nowej dziedziny projektowania użytkowego sięgają wprawdzie przełomu lat 70. i 80. XX wieku i związane są z pojawieniem się komputerów osobistych oraz pracami, jakie przyczyniły się do powstania graficznych interfejsów użytkownika (GUI). Nie ma jednak wątpliwości, że kluczowe znaczenie dla obecnego oblicza mediów interaktywnych miały lata 90., a w szczególności fakt zaistnienia globalnej sieci informatycznej Internet oraz rozwój systemów multimedialnych. Stosunkowo krótki okres kilkunastu lat okazał się wystarczający, aby technologie komputerowe, wykorzystywane początkowo do wspomagania wąskiego i bardzo specyficznego zakresu prac, wytworzyły nową przestrzeń codziennej aktywności człowieka. Zjawiska takie, jak: WWW, e-mail, rozproszone systemy współdzielonych prac grupowych, gry komputerowe, komunikatory internetowe, telewizja cyfrowa, urządzenia mobilne, jako że są w naturalny sposób osadzone w praktykach społeczno-kulturowych oraz poddane presji estetyzacji, nie tylko wyznaczyły obszary nowych profesji projektowania użytkowego, ale przyczyniły się również do zmiany sposobów konceptualizacji samego fenomenu interaktywności, a w kolejnym kroku – zmiany sposobów definiowania reguł i strategii projektowania interfejsów systemów interaktywnych.

Ostatnie kilka lat to okres znaczących przewartościowań na gruncie HCI (Human-Computer Interaction) – interdyscyplinarnego programu badań, który próbuje objąć możliwie szerokie spektrum zagadnień interakcji człowieka z komputerem. Po pierwsze, widoczne jest wyjście poza analizę ograniczoną wyłącznie do poznawczej aktywności odbiorcy. Celem staje się opisanie doświadczenia interakcji w szerokim kontekście uwarunkowań społecznych, kulturowych, antropologicznych czy komunikacyjnych. Ten trend, określany często jako przejście od projektowania interfejsu (*interface design*) do projektowania doświadczenia (*experience design*), ma znaczące konsekwencje dla metodologii HCI. Implikuje bowiem odejście od teorii ścisłych, zmierzających do konstruowania formalnych modeli przetwarzania informacji przez użytkownika, na rzecz „miękkich" teorii nauk społecznych oraz daleko posuniętego eklektyzmu i swobody wyboru kontekstu teoretycznego w zależności od przedmiotu analiz. Rację bytu uzyskują

więc modele teoretyczne, które posiadają nie tylko moc operacyjną, ale również walor opisowy, analityczny i wartościujący. Po drugie, jeśli idzie o wyznaczniki projektowania interfejsów, mamy do czynienia z uogólnieniem lub wręcz zastępowaniem kryteriów funkcjonalnych, które tradycyjnie obejmowane były pojęciem „użyteczności", wyznacznikami natury estetycznej.

W tekście staram się opisać drugi z wymienionych tu trendów. Rozpoczynając od przedstawienia punktu wyjścia tego procesu, to znaczy ufundowanego na poznawczej koncepcji użyteczności modelu „projektowania skierowanego na użytkownika" (UID – *user centered design*), wskażę ważne propozycje teoretyczne, które argumentują na rzecz uwzględnienia w praktyce projektowania interakcji człowieka z komputerem kryteriów, które wykraczają poza użyteczność – głównie kryteriów estetycznych oraz emocjonalnych. Stanie się to pretekstem do postawienia zasadniczego pytania o istotę owej zmiany, a tym samym o status dziedziny, jaką jest design interaktywny.

Użyteczność

Jeszcze do niedawna pojęcie użyteczności (*usability*) nie tylko wyznaczało zasadniczy obszar analiz interakcji człowieka z komputerem na gruncie HCI, ale stanowiło wręcz o specyfice tego paradygmatu badań. Redukcja strategii projektowania interfejsów systemów interaktywnych wyłącznie do kryteriów funkcjonalnych po części wynikała z powszechnej akceptacji perspektywy nauk kognitywnych (*cognitive science*), które dla większości badaczy HCI wydawały się oferować zbiór metod i teorii wystarczający do całościowego opisu fenomenu interakcji. Nie będzie dużym uogólnieniem stwierdzenie, iż większość definicji użyteczności, jakie sformułowano w latach 80. oraz pierwszej połowie lat 90., swoje źródło miała w naukach poznawczych. Taka poznawcza projekcja funkcjonalności szczegółowo wypracowana została przez Donalda A. Normana w „The Design of Everyday Things"[1] – pracy, której rolę dla debat prowadzonych na gruncie HCI trudno przecenić. Norman definiuje „użyteczność" jako zgodność modelu pojęciowego designera (założonego w procesie projektowania i zrealizowanego w projekcie) z mentalnym modelem, do jakiego dochodzi użytkownik w procesie interakcji z systemem. Innymi słowy, dobrze zaprojektowany interfejs musi w sposób jasny i nie wymagający wysiłku ze strony odbiorcy komunikować zakres możliwych do realizacji działań oraz procedury ich wykonania. Jeśli istotnie tak się dzieje, można uznać daną realizację za spełniającą wymóg użyteczności. Podstawą teoretyczną tak sformułowanej

definicji jest przekonanie, że wiedza proceduralna (jak wykonać określone działania, jak osiągnąć zakładany cel) zawarta jest zarówno w umysłach użytkowników, jak i w samych przedmiotach – dobrze zaprojektowany przedmiot jednoznacznie wyznacza strategie jego użycia. Naturalnie, przy tak złożonych układach jak systemy interaktywne, trudno jest ów cel zrealizować, stąd projektowanie interakcji musi zakładać również pewien poziom kompetencji użytkownika. Jeśli już tak się dzieje, to należy – zdaniem Normana – przede wszystkim odwoływać się do wiedzy posiadanej przez większość odbiorców, to znaczy wiedzy podstawowej, niezbędnej do funkcjonowania w świecie (*prior-knowledge*). W ten sposób usankcjonowane i postulowane zostają te praktyki projektowania, które ufundowane są na strategiach metaforycznego odwzorowywania przestrzeni świata fizycznego oraz praktyk życia codziennego w przestrzeni i aktywności podejmowanych w środowiskach wirtualnych. Z perspektywy czasu widać wyraźnie, że metafory interfejsu użytkownika (np. metafora pulpitu w systemach operacyjnych Macintosh i Windows) oraz często skorelowany z nimi model interakcji jako bezpośredniego działania na obiektach (*direct manipulation model*) odegrały kluczową rolę w upowszechnianiu technologii komputerowych. Stąd, jeśli dzisiaj można już mówić o „języku mediów interaktywnych", to z pewnością metafory oraz obiektowość są jednymi z najważniejszych jego elementów.

Z drugiej jednak strony, poznawcza definicja użyteczności przyczyniła się do zawężenia perspektywy badania procesów interakcji wyłącznie do aspektu kognitywnego. Tak zwane „projektowanie skoncentrowane na użytkowniku" (*user-center design*) wyznaczało jedynie reguły zmierzające do usprawnienia funkcjonalności systemów interaktywnych, to znaczy procedur wykonania operacji. Aby dać próbkę tego podejścia, odwołam się do sposobu, w jaki Dix, Finlay, Abowd i Beale[2] definiują użyteczność w reprezentatywnym dla pierwszej fazy rozwoju HCI podręczniku projektowania interakcji człowieka z komputerem. Autorzy redukują użyteczność do trzech aspektów:

1. Wspomaganie uczenia się (*learnability*) – określa stopień i łatwość rozpoznania działania systemu. Kryterium to zakłada między innymi: wspomaganie użytkownika w ocenie efektów jakiejś przyszłej akcji na podstawie wcześniejszych działań oraz aktualnego stanu; ścisłą korelację pomiędzy wiedzą, doświadczeniem użytkownika wyniesionym z życia codziennego oraz wcześniejszych interakcji z innymi systemami

[1] Norman D.A., *The design of everyday tings*, Nowy Jork 2002.

[2] Dix A.J., Finlay J.E., Abowd G.D., Beale R., *Human-Computer Interaction*, Nowy Jork 1997.

a wiedzą potrzebną do efektywnej interakcji w środowisku wirtualnym; spójność ogólnej zasady organizującej interfejs.

2. Elastyczność (*flexibility*) – zapewnienie kilku możliwych scenariuszy realizacji danego zadania. Szczegółowe procedury to: inicjatywa dialogowa po stronie użytkownika (system nie powinien zaskakiwać i tylko użytkownik może mieć wpływ na zmianę stanu systemu); wielowątkowość – możliwość wykonywania kilku zadań jednocześnie; substytucja – możliwość wyboru pomiędzy wartościami, procesami, działaniami jednakowymi w efekcie, ale ważnymi z punktu widzenia użytkownika (różne style interakcji); możliwość adaptacji, przystosowania interfejsu do własnych potrzeb, preferencji, upodobań (narzędzia konfiguracji).
3. Skuteczność, siła (*robustness*) we wspomaganiu użytkownika w osiągnięciu zamierzonego przez niego celu sprowadzona została z kolei do: szybkości interakcji mierzonej czasem odpowiedzi systemu na działania użytkownika; widoczności tła i kontekstu działań – system informujący, możliwość odtworzenia historii zdarzeń, cofnięcia błędnych akcji i tak dalej.

Efektem takiego pojmowania użyteczności było zredukowanie procedur analizy aktywności użytkownika, co zmniejszało szanse ich wykorzystania w praktyce projektowania. Symptomatyczna okazała się w tym względzie porażka inżynierii użyteczności (*usability engineering*) – jednej z centralnych poddziedzin HCI – konstruowanej jako dyscyplina generująca metody i postulaty, które dadzą się bezpośrednio zastosować zarówno w trakcie tworzenia projektu, jak i podczas jego testowania. Metody te cieszyły się jednak ograniczoną popularnością wśród designerów. Trudno się dziwić, skoro celem inżynierii użyteczności była analiza jedynie obiektywnych kryteriów wykonania określonych zadań przez użytkownika, jak na przykład: czas wykonania, czas poznania procedur, liczba błędów i tak dalej. Dopiero ostatnie lata i prace takich autorów jak Carroll i Rosson[3] przynoszą reorganizację tej dyscypliny, która czyni ją użyteczną dla praktyki projektowania interakcji.

Powyższy opis początkowego okresu rozwoju HCI oraz strategii konceptualizacji procesu projektowania interakcji warto uzupełnić informacją o sposobach pojmowania kryteriów natury estetycznej. O ile nikt nie kwestionował znaczenia tak oczywistych aspektów projektu, jak kompozycja graficzna, dobór kolorów, typografia, animacja, wizualizacja danych, to większość badaczy HCI programowo i konsekwentnie usuwała je poza zakres zainteresowań. Wyjaśnienia tego stanu rzeczy były przeróżne: jedni stosowali „argumentację kantowską", uznając, że estetyczność projektu, jako „nieobliczalna", subiektywna i będąca efektem emocji użytkownika, nie poddaje się obiektywnej procedurze opisu. Inni uważali, że należy koncen-

trować się wyłącznie na kryteriach funkcjonalnych, ponieważ inne kryteria są po prostu mało znaczące i nie przekładają się na „sukces" bądź „porażkę" danego rozwiązania; jeszcze inni, uznając znaczenie wymiaru estetycznego, jednocześnie nie czuli się zobowiązani brać go pod uwagę, ponieważ specyfikę swojej profesji postrzegali w analizie użyteczności. Wszystkie te stanowiska zakładały przekonanie, które z dzisiejszej perspektywy trudno nawet zrozumieć, że w procesie zarówno analizy, jak i praktyki projektowania, można kryteria funkcjonalne oddzielić i analizować w izolacji od kryteriów innego rodzaju: estetycznych, społeczno-kulturowych, biznesowych. Wydaje się, że właśnie przyjęcie tego założenia spowodowało, iż w wielu podręcznikach z HCI trudno znaleźć jakiekolwiek odniesienie do pozafunkcjonalnych kryteriów projektowania. Jakob Nielsen w „Projektowaniu funkcjonalnych serwisów internetowych" jednoznacznie ujmuje tę kwestię: *Istnieją dwa podstawowe sposoby podejścia do zagadnienia projektowania: artystyczny ideał wyrażania samego siebie i inżynieryjny ideał rozwiązywania problemu klienta. Książka ta staje po stronie inżynierii. Przyjmuję do wiadomości fakt, że istnieje zapotrzebowanie na sztukę, zabawę i czerpanie z Sieci przyjemności. Jednak jestem przekonany, że głównym celem większości projektów internetowych powinno być ułatwienie wykonania pożytecznych zadań*[4].

Taka perspektywa uprawiania HCI nie mogła być utrzymana z kilku powodów. Po pierwsze, pod koniec lat 90. zaznaczył się rozdźwięk między normami projektowania wyznaczanymi przez HCI a samą praktyką tworzenia interfejsów użytkownika wypracowaną przez agencje i firmy projektowe. Istotę problemu najlepiej ujął Donald A. Norman, który w ostatnich latach dokonał zasadniczego przewartościowania swoich koncepcji. W jednym z wywiadów, zwracając się do środowiska badaczy HCI, mówił: *Musimy stać się designerami, nie wyłącznie analitykami.* [...] *Mamy skłonność do bycia bigotami użyteczności, którzy wierzą w to, że użyteczność jest najważniejszym aspektem produktów. Twórcy produktów wiedzą więcej, więc ignorują nas*[5]. Drugim powodem ewolucji paradygmatu badań interakcji człowieka z komputerem była, podkreślana przeze mnie we wstępie, zmiana zakresu wykorzystania technologii komputerowych: od technologii jako narzędzia specyficznych prac (głównie prac biurowych oraz obliczeń naukowych) do technologii komunikacyjnych, medialnych, mobilnych. Dzisiejsza różnorodność zastosowania komputerów oraz fakt, że zakładany

[3] Rosson M.B., Carroll J.M., *Usability Engineering. Scenario-based Development of Human-Computer Interaction*, San Francisco 2002.

[4] Nielsen J., *Projektowanie funkcjonalnych serwisów internetowych*, Gliwice 2002, s. 21.

[5] Blythe M., Hassenzah M., *Interview with Don Norman*, „Interactions" 11(5)/2004, s. 46.

początkowo model „naiwnego, nieobeznanego z komputerami" użytkownika staje się nieaktualny, są źródłem modyfikacji pojęcia użyteczności oraz prób analizy również pozafunkcjonalnych aspektów interakcji.

Poza redukcyjnie pojmowaną użytecznością

Niżej postaram się omówić trzy znaczące propozycje badawcze, które uderzają w główne założenie pierwszego etapu badań interakcji człowieka z komputerem, to znaczy przekonanie, że użyteczność można analizować w izolacji.

1. Estetyczność jako korelat użyteczności.

Niezwykle cenne w debacie, jaka przetoczyła się w ostatnich latach na gruncie HCI, a która dotyczyła relacji pomiędzy użytecznością a estetycznością, były doświadczenia empiryczne przeprowadzone przez Noama Tractinsky'ego[6]. Eksperymenty te miały na celu rozwinięcie i weryfikację przypuszczeń, do jakich doszli w swoich badaniach Kurosu i Kashimura[7]. Zauważyli oni, iż ocena faktycznej, wewnętrznej użyteczności (*inherent usability*) systemów interaktywnych w znacznej mierze determinowana jest presupozycjami, jakie użytkownicy tworzą na podstawie wyglądu interfejsu – ten wymiar nazwany przez nich został widoczną użytecznością (*apparent usability*). Tractinsky postawił pytanie o stopień korelacji pomiędzy estetycznością (projekt graficzny) a użytecznością (funkcjonalność) interfejsów. Użytkowników poproszono o ocenę obydwu aspektów zarówno przed, jak i po faktycznym użyciu systemu. Wyniki badań były zaskakujące. Analiza wyglądu interfejsów przez badanych skłaniała większość z nich do uznania, że system „ładniejszy" jest bardziej użyteczny, nawet jeśli obiektywnie rzecz ujmując, było odwrotnie. Co ciekawe, tego przekonania nie zmieniła nawet interakcja z systemem. Innymi słowy, interfejs o słabszej funkcjonalności, ale dobrze zaprojektowany graficznie, postrzegano jako bardziej użyteczny od tego, w którym stopień spełnienia wymogów funkcjonalnych był niezwykle wysoki, ale obniżono kryteria natury estetycznej.

Eksperymenty Tractinsky'ego zaszokowały społeczność „inżynierów użyteczności" i wywołały falę dyskusji, która w gruncie rzeczy nie została zamknięta do dzisiaj. Sam Tractinsky próbując wyjaśnić efekty swoich badań, odwołuje się do prac psychologów społecznych, którzy pokazują, jak estetyczność determinuje relacje międzyludzkie. Niezależnie od stanu tej dyskusji, istotną implikacją okazało się podważenie założenia, iż kryteria funkcjonalne można zarówno w procesie analizy, jak i w doświadczeniu odbiorczym oddzielić od

kryteriów estetycznych. Marginalizacja tych drugich, tak powszechna w pierwszej fazie rozwoju HCI, okazała się po prostu niemożliwa.

2. Projektowanie emocjonalne.

Kolejnym istotnym etapem procesu odchodzenia od wąsko rozumianej użyteczności w stronę holistycznej perspektywy ujmowania procesu interakcji było wskazanie, że tak istotny dla HCI poznawczy wymiar interakcji bezpośrednio determinowany jest emocjami. Analiza aktywności poznawczej użytkownika, to jest analiza percepcji, przetwarzania informacji, rozwiązywania problemów czy podejmowania decyzji, tradycyjnie pomijała emocjonalny wymiar owych procesów i okazała się niekompletna. Kwestia znaczenia emocji w projektowaniu rozwinięta została ostatnio w „Designing pleasurable products: an introduction to the new human factors" Patricka W. Jordana[8] oraz „Emotional design: why we love (or hate) everyday things" Donalda A. Normana[9]. Pomimo że książki te nie dotyczą bezpośrednio designu interaktywnego – gdyż są próbą wskazania wyznaczników projektowania użytkowego w ogóle – znalazły szeroki oddźwięk również w dyskusjach toczonych na gruncie HCI. Nie bez znaczenia była tu zmiana stanowiska Normana, który z „guru użyteczności" stał się propagatorem emocjonalnego i estetycznego wymiaru designu. W pierwszym rozdziale swojej książki Norman w następujący sposób tłumaczy się ze swojej wolty: *W latach osiemdziesiątych, pisząc „Design of everyday things", nie brałem emocji pod uwagę. Swoją uwagę skierowałem na użytkowość i użyteczność, funkcję i formę* [...]. *Dzisiaj zmieniłem swoje poglądy. Dlaczego? Jednym z powodów był postęp naukowy w rozumieniu działania mózgu, który przełożył się na świadomość tego, jak bardzo nasze emocje oraz poznanie są ze sobą powiązane.* [...] *Obok wymiaru emocjonalnego istnieje jeszcze jeden niezwykle istotny element: estetyczność, atrakcyjność oraz piękno. Kiedy pisałem „Design of Everyday Things", moją intencją nie było przeciwstawianie się estetyce czy emocjom. Po prostu chciałem, aby problem użyteczności odnalazł należne mu miejsce w świecie designu. Ponadto uważałem, że kwestia estetyczności była gdzie indziej obszernie analizowana, dlatego też świadomie ją pomijałem. Efektem takiego podejścia*

[6] Tractinsky N., *Aesthetics and apparent usability: empirically assessing cultural and methodological issues*, Proceedings CHI '97, Nowy Jork 1997, s. 115–122.

[7] Kurosu M., Kashimura K., *Apparent usability vs. Inherent usability*, CHI '95, Conference Companion 1995, s. 292–293.

[8] Jordan P.W., Designing Pleasurable Products: *An Introduction to the New Human Factors*, Taylor & Francis, Londyn 2000.

[9] Norman D.A., *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*, Nowy Jork 2004.

była zasłużona krytyka ze strony projektantów: „Jeśli podążalibyśmy za wskazówkami Normana, nasze projekty z pewnością byłyby użyteczne – ale jednocześnie byłyby paskudne (ugly)"[10].

Jak podkreślają zgodnie autorzy obydwu z wymienionych książek, ich prace mają charakter wstępnych szkiców otwierających dyskusję nad statusem emocji dla designu, co – w dalszej kolejności – winno prowadzić do bardziej dogłębnych analiz, które będą mogły zostać przełożone na konkretne strategie projektowania. Lektura tych książek, w dużej mierze komplementarnych w rozstrzygnięciach, potwierdza ich wstępny i przygotowawczy status. Zarówno Jordan, jak i Norman próbują bowiem zmierzyć się intelektualnie z intuicją, iż projekt powinien zakładać określony efekt emocjonalny. Analizując szereg konkretnych rozwiązań, autorzy starają się stworzyć język opisu oraz wyznaczyć wyjściową ramę teoretyczną dla badania fenomenu emocji i przyjemności. I tak, na przykład Jordan wychodząc od wyznaczenia relacji pomiędzy funkcjonalnością (działanie przedmiotu), użytecznością (łatwość posługiwania się przedmiotem) oraz przyjemnością (satysfakcja posiadania, korzystania z przedmiotu), stara się pokazać różne poziomy, na których buduje się przyjemności. Wyróżnia więc: przyjemność związaną z odczuciami zmysłowymi; przyjemność ufundowaną w relacjach społecznych – w komunikacji międzyludzkiej, w podzielaniu określonych przekonań, zainteresowań, stylu i sposobu bycia (tożsamość społeczna); przyjemność psychologiczną, która jest efektem poznawczych i emocjonalnych reakcji na przedmiot; przyjemność związaną z recepcją znaczeń, tekstów kultury.

Podobną procedurę stosuje Donald A. Norman – kluczowym elementem jego propozycji jest typologia poziomów, na których projektowanie emocjonalne może być fundowane:

a) poziom pierwotny, podprogowy, sensualny, przedpojęciowy (dosł. trzewiowy – ang. *visceral*), który dotyczy głównie wyglądu (projektu graficznego) lub tych aspektów przedmiotu, które wywołują niekontrolowane i instynktowne reakcje emocjonalne;
b) poziom behawioralny, związany z użytecznością, którego efektem jest przyjemność, satysfakcja z posługiwania się przedmiotem;
c) poziom poznawczy, który wiąże się z analizą intelektualną, pamięcią, doświadczeniem i kompetencją kulturową użytkownika.

3. Projektowane zaangażowanie użytkownika.

W poszukiwaniu szerokiej formuły analizy projektowania interakcji badacze HCI poważnie zajęli się w ostatnich latach na pierwszy rzut oka mało poważnym zagadnieniem, jakim jest zabawa, rozrywka. W 2003 roku wydany zostaje niezwykle ciekawy tom zbiorowy pod znamiennym tytułem:

„Funology: From usability to user enjoyment"[11]. W tym samym roku pod auspicjami prestiżowego ACM (Association for Computing Machinery) odbywa się pierwsza konferencja naukowa z cyklu opatrzonego etykietą: „Designing pleasurable products and interfaces". W 2004 roku zagadnieniu *funology* zostaje poświęcony specjalny numer znaczącego magazynu ACM „Interaction"[12].

Jak rozumieć to zainteresowanie zabawą, rozrywką? Czym jest owo *funology*? Otóż z pewnością nie chodzi wyłącznie o reguły projektowania na potrzeby przemysłu rozrywkowego – idzie natomiast o to, aby design interaktywny wpisać w ten wymiar współczesnej kultury, który decyduje, że ów przemysł jest obecnie najbardziej dynamicznie rozwijającą się gałęzią gospodarki. Innymi słowy, celem jest odwołanie się w projektowaniu interfejsów aplikacji i rozwiązań o przeróżnych zastosowaniach do istotnych potrzeb współczesnego człowieka.

Pojęcie zabawy (*fun*) jest tutaj rozumiane niezwykle szeroko. Mieści się w nim wszystko, co prowadzi do silnego zaangażowania odbiorcy. Stan ten powstaje w przeróżnych kontekstach i różne obiekty, kształty, zdarzenia, procesy, opowieści, ludzie mogą stać się jego źródłem. Jesteśmy zaangażowani, gdy coś nas zaskakuje, odpowiada naszym zainteresowaniom, ma intrygujący kształt, prowokuje do rozwiązania zagadki, stanowi wyzwanie, nie pozostawia nas obojętnym, szokuje, rozśmiesza, wzrusza, jest dziwne, niespotykane, chcemy wiedzieć, jak się skończy, co będzie dalej, czy jest podobne do czegoś, co znamy, lubimy i tak dalej. Tak rozumianej zabawy nie należy sprowadzać wyłącznie do gier internetowych. Projektować zaangażowanie odbiorcy można na wiele sposobów. Takimi „kulturowo zweryfikowanymi" i najczęściej stosowanymi w praktyce projektowania strategiami zaangażowania są między innymi:

— multimedialność: budowanie przekazu za pomocą wielu kanałów komunikacji;
— dobry projekt grafiki i animacji;
— metafory (np. metafory przestrzeni rzeczywistych – metafora miasta, budynku, wędrówki z przewodnikiem);
— intertekstualność – odwoływanie się do tekstów kultury popularnej (strategia cytatu);
— strategie narracyjne;
— strategia gry;

[10] Ibidem, s. 8.

[11] Blythe M., Monk A., Overbeeke C., Wright P.C. (red.), *Funology: From usability to user enjoyment*, Dordrecht 2003.

[12] *More Funology*, „Interactions" 11(5)/2004.

— inne strategie kulturowe, na przykład: strategia pastiszu, przerysowania, komizmu, humoru.

Projektowanie interakcji jako dziedzina designu

Niezwykle istotną kwestią jest interpretacja procesów, jakie starałem się wcześniej opisać. W moim przekonaniu, najważniejszą konsekwencją przewartościowań, jakie aktualnie obserwujemy na gruncie HCI, jest zdefiniowanie szeroko pojętej dziedziny projektowania interakcji człowieka z komputerem jako dziedziny designu. HCI przestaje być tym samym wyłącznie inżynierią uzupełnioną o określony komponent teoretyczny, a staje się dziedziną kompleksową i interdyscyplinarną, której analizy oraz postulowane reguły projektowania wyznaczone są przez kryteria funkcjonalne, technologiczne, estetyczne, kulturowe, społeczne oraz rynkowe. Niezależnie od tego, jak bardzo pojęcie designu zmieniło się od czasów Bauhausu, to znaczy czasów kiedy projektowanie użytkowe zyskało samoświadomość, jedno jest pewne: zadaniem designera jest poszukiwanie formy, kształtu, procesu, rozwiązania, które będzie kompromisem między różnymi, często sprzecznymi wymogami. W tym sensie design jest sztuką nieautonomiczną, ponieważ wpisaną w złożoną siatkę uwarunkowań. Z tych samych powodów jest też dziedziną interdyscyplinarną oraz o holistycznej perspektywie postrzegania przedmiotu projektowania.

Warto podkreślić, że powstanie na początku lat 80. HCI jako spójnego programu badań interakcji wynikało z autentycznej potrzeby konsolidacji wiedzy i praktyki projektowania interakcji człowieka z komputerem. Owa konsolidacja wymuszona była coraz większą powszechnością użycia komputerów. Tożsamość HCI została wyznaczona przez mariaż inżynierii oprogramowania, ergonomii (*human factor*), grafiki komputerowej oraz kognitywizmu (*cognitive science*). Pomimo że od samego początku HCI projektowana była jako nauka interdyscyplinarna, ten stosunkowo wąski zakres odniesień oraz jednoznaczne osadzenie dyscypliny w ramach nauki o komputerach (informatyki) podyktowane były potrzebą instytucjonalizacji nowej dziedziny wiedzy – proces ten zawsze bowiem wiąże się ograniczeniem przestrzeni badań. Jednocześnie od samego początku krótkiej historii HCI zakres inspiracji oraz perspektywa badań były sukcesywnie rozszerzane. Najpierw perspektywę poznawczą uzupełniono badaniami społecznymi, kulturowymi i lingwistycznymi. Dzisiaj wychodzi się poza funkcjonalne kryteria projektowania w kierunku holistycznego ujęcia praktyki designu. Owe zmiany nie mają przy tym charakteru marginalne-

go, ale stanowią główny nurt HCI i są powszechnie akceptowane przez społeczność badaczy. W przedmowie do wydanej w roku 2007 monumentalnej monografii „Interaction Design" Gillian Crampton Smith jednoznacznie artykułuje ów stan rzeczy: *Dwadzieścia lat temu, kiedy komputery osobiste stały się popularne, wykorzystywane były przede wszystkim jako profesjonalne narzędzia, albo jako maszyny do gier dla nastolatków. Sytuacja zmieniła się jednak radykalnie.* [...] *Dzisiaj doszliśmy do etapu, w którym technologia komputerowa musi być projektowana jako element codziennej kultury, musi być piękna oraz intrygująca, a zatem musi być w równym stopniu funkcjonalna, jak i wywołująca emocje*[13].

W tym miejscu wielu może postawić następujący zarzut wobec znaczenia opisywanej modyfikacji dziedziny HCI: w stwierdzeniu, że projektowanie interakcji nieodłącznie wiąże się z koniecznością uwzględniania zarówno kryteriów funkcjonalnych, jak i estetycznych, emocjonalnych, społecznych, kulturowych nie ma nic odkrywczego. Artyści sztuki nowych mediów, projektanci grafiki, medioznawcy, kulturoznawcy, estetycy dawno o tym mówili, co więcej – nie przyszłoby im w ogóle do głowy, że może być inaczej. Zatem zmiana, o jakiej tu mowa, jest w istocie odkrywaniem lądu, który już dawno został odkryty. HCI wykonuje zwrot w dobrym kierunku, ale konieczność wykonania takiego ruchu jest wynikiem złego zaprojektowania badań na wstępie.

Powyższe stanowisko, choć nie pozbawione pewnych racji, jest w moim przekonaniu zbyt daleko idącym uproszczeniem. Po pierwsze, w latach 80., czy nawet 90., wcale nie było oczywiste, w jakim kierunku będzie zmierzać rozwój technologii komputerowych. Dzisiaj, kiedy Internet i multimedia są na tyle powszechne, że trudno nam wyobrazić sobie życie bez nich, zapominamy, jak krótka jest historia tych wynalazków: pierwsza implementacja standardu WWW została dokonana przez Tima Bernersa-Lee pod koniec 1990 roku, powstanie pierwszej przeglądarki internetowej Mosaic to rok 1993, Netscape startuje rok później. Po drugie, warto pamiętać, że projektowanie systemów czy mediów interaktywnych jest niezwykle złożonym procesem. Pomijając kwestie związane z ergonomią komputerów czy urządzeń mobilnych i pozostając jedynie na poziomie projektowania interfejsu użytkownika, należy uznać, że design interaktywny zakłada następujące cztery wymiary, na poziomie których rozstrzygają się określone decyzje, wybory, strategie, wyznaczniki:

a) projektowanie samego procesu interakcji (*interaction design*) – wybór określonego modelu interakcji (działanie na obiektach, nawigacja

[13] Moggridge B. (red.), *Designing Interaction*, MIT Press 2007, s. XI.

pomiędzy w przestrzeni hipertekstowej, dialog, rozmowa typu *face-to-face*), narzędzi, obiektów, metafor oraz stylu procesu interakcji; zakres przestrzeni interakcji, rodzaj obiektów, zakres i charakter działań podejmowanych przez użytkownika;

b) projektowanie informacji (*information design*) – konieczność zaprojektowania architektury informacyjnej wymaga wyboru określonego schematu organizacji informacji (schemat alfabetyczny, chronologiczny, geograficzny, tematyczny, mieszany), struktury organizacyjnej (struktura linearna, hipertekstowa, ciągła, dyskretna, hierarchiczna, sieciowa *etc.*), systemu etykietowania obiektów informacyjnych (etykiety tekstowe, ikoniczne, spójność systemu etykietowania), systemu nawigacyjnego (narzędzia przeglądania i wyszukiwania informacji);

c) projektowanie grafiki (strategie wizualizacji) – kompozycja (*layout*), hierarchia elementów, kolor, typografia, styl, wybór określonych reprezentacji (grafika 2/3D, zdjęcia/grafika generowana komputerowo), compositing cyfrowy;

d) projektowanie animacji (projekt temporalny) – czas i rodzaj ekspozycji obiektów, ruch obiektów, ruch kamery, rytm.

W potocznej świadomości projektowanie na przykład stron internetowych sprowadzane jest często wyłącznie do punktu c), to znaczy projektowania grafiki. Jeśli w grę wchodzi strona z animacją Flash, to bierze się pod uwagę jeszcze punkt d). Projektowanie interakcji i informacji traktowane jest jako oczywiste, proste i intuicyjne. Otóż każdy kto kiedykolwiek miał do czynienia z projektowaniem interaktywnym, doskonale wie, że takie potoczne wyobrażenie może być zasadne jedynie w przypadku amatorskich prac o niskiej jakości lub niewielkich realizacji (ulotka, broszura internetowa). Jeśli uznać, że projektowanie rozbudowanych, interaktywnych systemów informacyjnych zakłada integrację prac ze wszystkich czterech poziomów, a wydaje mi się, że nie sposób postrzegać tego inaczej (szczególnie jeśli obserwujemy najciekawsze obecnie realizacje oraz perspektywy rozwoju technologii), to należy stwierdzić, że projektowanie systemów interaktywnych jest niezwykle złożonym i wielowymiarowym procesem, który wymaga wielu rodzajów kompetencji, a tym samym domaga się zaplecza teoretycznego, w ramach którego dokonywałaby się systematyzacja reguł i wyznaczników projektowania. Biorąc pod uwagę złożoność procesu projektowania, designowi interaktywnemu z pewnością bliżej jest do architektury niż na przykład do grafiki użytkowej. Owa analogia jest tym bardziej uprawniona, jeśli weźmiemy pod uwagę bezpośrednią zależność projektowania od określonych rozwiązań technologicznych – podobnie jak

architekt musi mieć świadomość różnych technologii budowlanych, tak samo designer interakcji powinien mieć ogólne rozeznanie w możliwościach obecnych technologii komputerowych. Jeśli powyższe rozumowanie jest poprawne, to musi skłaniać do następującego wniosku: nieredukcyjnie, holistycznie pojmowany paradygmat HCI jest niezbędny dla designu interaktywnego. O ile bowiem zarówno projektowanie grafiki, jak i projektowanie animacji posiada ugruntowaną tradycję – odpowiednio: grafika użytkowa oraz film animowany, *motion graphic* – to jeśli idzie o projektowanie interakcji oraz projektowanie informacji, jedyną dostępną dyscypliną, będącą w stanie opisać strategie i procedury na tych poziomach, jest właśnie HCI. Ewolucja tej dyscypliny wiedzy w stronę nieredukcyjnego modelu projektowania jest więc ruchem niezwykle cennym, stwarzającym nadzieje na dalszy dynamiczny rozwój designu interaktywnego.

Od modernizmu do postmodernizmu?

Na zakończenie chciałbym wskazać na analogię, która wyznacza interesujący kontekst spojrzenia na opisany przez mnie proces reorientacji wyznaczników projektowania interakcji człowieka z komputerem. Nasuwa się skojarzenie z ruchem, który miał miejsce pod koniec lat 60. w architekturze, wzornictwie przemysłowym czy projektowaniu graficznym, a który umownie określa się jako przejście designu od modernizmu do postmodernizmu. Taka interpretacja zmiany projektowania interakcji pojawia się nawet na gruncie HCI. Wensveen, Overbeeke, Djajadiningrat oraz Kyffin w tekście „Freedom of Fun, Freedom of Interaction" piszą: *Tradycja modernistyczna nadal wyznacza cele i wysiłki naszego społeczeństwa oraz badań naukowych. Modernizm oznacza rozwój technologii, postęp poprzez przemysł, linearność, pieniądz, abstrakcję oraz logikę. Jednocześnie jednak prowadzi do poczucia niepokoju, czy nawet chłodu. Dlatego właśnie daje się dzisiaj zaobserwować tak silny powrót do wartości ludzkich oraz społecznych*[14].

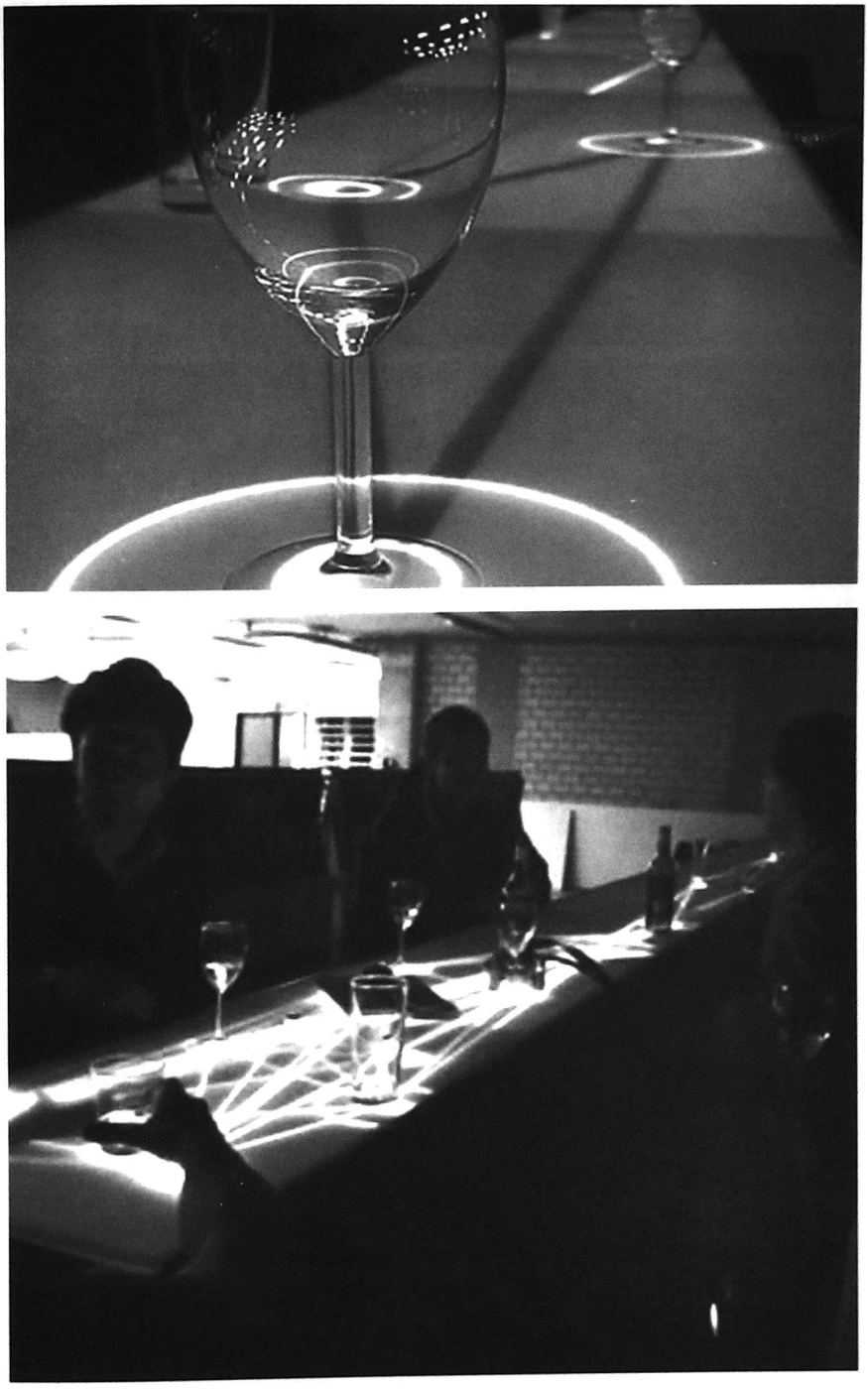
Czy taka analogia jest uprawniona? Udzielenie odpowiedzi na to pytanie wymagałoby oczywiście osobnego szkicu historycznego, który obejmowałby nie tylko poziom teorii, ale przede wszystkim zmiany na poziomie praktyki projektowania interaktywnego. Uważam jednak, że przy określonej interpretacji przejścia od modernizmu do postmodernizmu powyższa

[14] Wensveen S., Overbeeke K., Djajadiningrat T., Kyffin S., *Freedom of Fun, Freedom of Interaction*, „Interactions" 11/2004, s. 59.

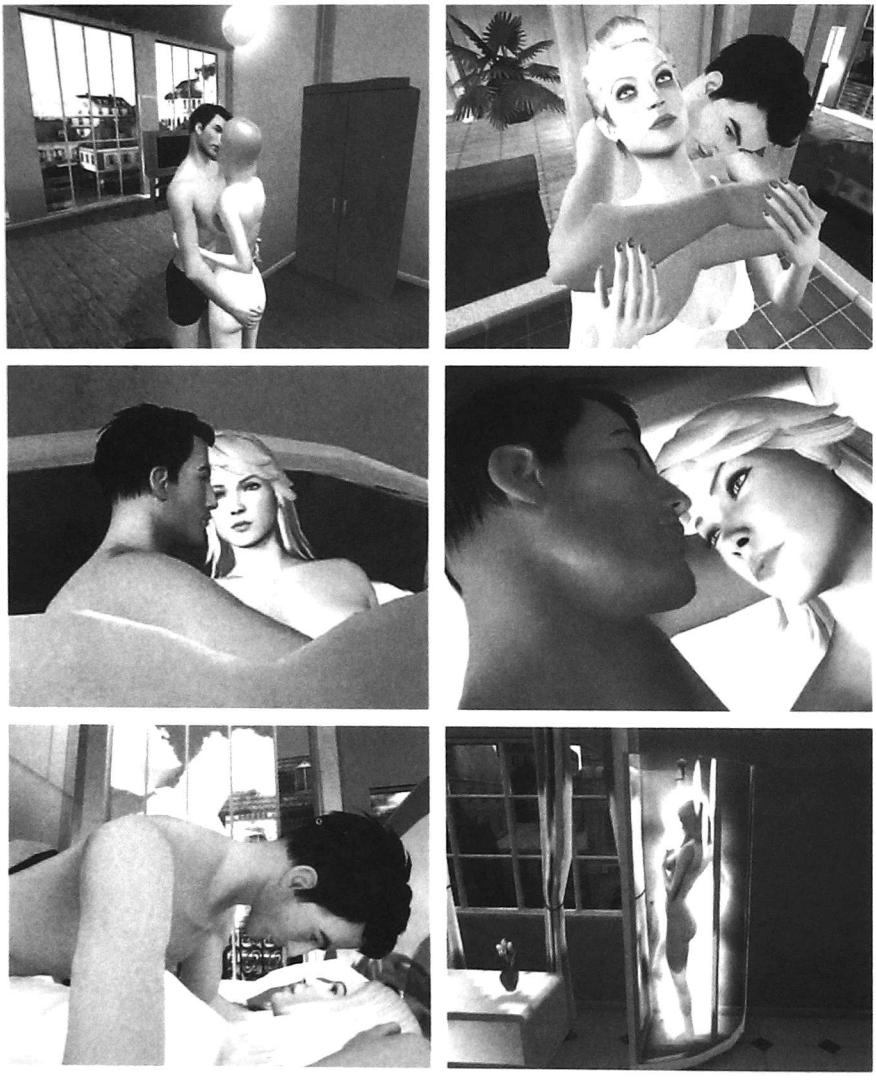
analogia ma rację bytu. Jeśli bowiem uznać, że w dziedzinie szeroko pojętego designu przełom postmodernistyczny nie oznacza radykalnego zerwania z wcześniejszymi wartościami, ale stanowi reakcję na zbyt daleko idącą dyscyplinę, jaką designowi narzucił modernizm, to podobny mechanizm uwalniania się od ograniczeń *user-center design* daje się zauważyć w projektowaniu interakcji.

Warto zwrócić również uwagę, że postmodernistyczne otwarcie na wartości ikoniczne i symboliczne, odwoływanie się do tekstów oraz strategii kultury popularnej, zainteresowanie emocjonalnym wymiarem przedmiotów, czy wręcz projektowaniem dla zabawy (por. *banal design*), nie oznaczało odrzucenia wymogów funkcjonalnych, bo żadna dziedzina projektowania użytkowego nie może sobie na to pozwolić. Co więcej, z dzisiejszej perspektywy wyraźnie widać, że nie oznaczało nawet odrzucenia modernizmu, a jedynie przyznanie mu właściwego statusu – to znaczy jednej z wielu stylistyk. Zatem podobnie jak uproszczeniem było modernistyczne utożsamienie funkcjonalności z prostotą, minimalizmem, geometryzmem, tak samo nie wydaje się możliwe sprowadzenie użyteczności systemu interaktywnego do łatwości jego użycia.

Szczególnie cenne jest uświadomienie sobie konsekwencji omawianych tu procesów. Podstawowym bowiem efektem zarówno przełomu postmodernistycznego, jak i przełomu na gruncie HCI jest osadzenie designu w jego naturalnym kontekście, to znaczy w złożonych i hybrydycznych praktykach kultury – kultury pluralistycznej i dynamicznie się zmieniającej, która wyznacza różnorodne i zmienne kryteria i wartości.



Marco Kaywa, *ibar – intelligent surface system* (2006).



Gra komputerowa *Singles: Flirt up your Life*.

Katarzyna Prajzner

Gry komputerowe i problem czasowości

Kłopotliwy obiekt badań

Gry komputerowe to jedno z najbardziej frapujących zjawisk kultury współczesnej. Na tyle popularne, by stać się obiektem badań socjologicznych, a zarazem stosunkowo elitarne[1], co przejawia się w specyficznym języku, którym operują twórcy pism czy portali poświęconych grom. Złożoność, różnorodność, powszechność, a przede wszystkim świeżość samego zjawiska budzi zainteresowanie badaczy na gruncie tak wielu dziedzin, że trudno byłoby nawet w przybliżeniu nakreślić mnożące się perspektywy badawcze czy strategie analityczne. Dlatego też proponuję przyjrzeć się propozycjom teoretycznym, w których – mówiąc najogólniej – gra postrzegana jest jako specyficzny obiekt medialny, posiadający niekiedy cechy tekstu kultury. Ta niejasna definicja jest pretekstem, by znaleźć źródła różnic, które pojawiają się, gdy pytamy: w jaki sposób badać gry komputerowe? Czy wpisać je w multidyscyplinarny dyskurs teoretyczny dotyczący gier, w którym mieści się Johan Huizinga i jego studium zabawy jako źródła kultury „Homo ludens", typologia gier Rogera Caillois, teoria gier językowych Ludwika Wittgensteina, matematyczna teoria gier Johna von Neumanna[2], semantyka oparta na teorii gier (*game-theoretical semantics*) Jaakko Hintikki, opisane przez Michała Bachtina zjawisko wielojęzyczności literatury i zainspirowana nim koncepcja intertekstualności Julii Kri-

[1] Mówiąc „stosunkowo", mam na myśli zarówno dysproporcjonalność, jak i przyswajalność praktyk odbioru czy użytkowania tekstów podkultury. „Stosunkowo" częściej i chętniej jesteśmy widzami filmowymi czy telewizyjnymi niż komputerowymi graczami.

[2] *Przebieg gry* – tłumaczy teorię Neumanna Elżbieta Chrzanowska-Kluczewska – *uchwycony tu zostaje w tzw. macierzy gry lub drzewku decyzji, a celem takiego zabiegu jest przewidywanie optymalnej strategii dla poszczególnych faz gry, przez co rozumie się najlepszy możliwy ruch na danym etapie rozwoju gry. Teoria ta sprawdza się, gdy mamy do czynienia z grami stosunkowo prostymi, ale zawodzi w wielu przypadkach, szczególnie w tzw. Glücksspielen – grach losowych* [...], *gdzie w zasadzie nie istnieje jakaś określona strategia zastosowana przez gracza i gdzie nie jesteśmy w stanie przewidzieć rezultatów* [...]. Badaczka przywołuje także teorię biologiczno-chemiczną, którą zaproponował zespół niemieckich badaczy: M. Eigen i R. Winkler (w znanej pozycji „Das Spiel", 1975). *W ich ujęciu pojęcie gry ekstrapolowane zostało na całość biologicznych i chemicznych procesów życiowych* [...]. *W tej kosmicznej teorii człowiek jest tylko cząstką makrogry, której rezultat jest stale dla niego niepewny. W przeciwieństwie do gier społecznych czy językowych człowiek nie posiada tu statusu twórcy – rolę te przejęły cząstki elementarne i siły fizyczne lub biologiczne, uruchamiając grę zwaną »życiem« czy »wszechświatem«.* Chrzanowska-Kluczewska E., *„Gry językowe" w teoriach naukowych*, [w:] Jędrzejko E., Żydek-Bednarczuk U. (red.), *Gry w języku, literaturze i kulturze*, Warszawa 1997, s. 10–13.

stevej czy gra wielości sieci, z których powstaje idealny tekst u Rolanda Barthes'a? Czy też skoncentrować się na „komputerowej" stronie zjawiska, czyli wziąć pod uwagę specyfikę medium, dzięki któremu obiekt, za jaki uznamy grę, jest podatny na manipulacje? Istnieje jeszcze możliwość analizowania gier w kontekście wcześniejszych form kulturowych, przy użyciu teoretycznych narzędzi, wypracowanych w toku badań nad literaturą, filmem czy komiksem. Wydaje się to szczególnie atrakcyjne w kontekście sugestii, jakie na temat języka nowych mediów poczynił Lev Manovich. Otóż zakłada on, że nowe media składają się z dwóch „warstw": kulturowej i komputerowej. Jako przykłady tej pierwszej wymienia on takie zjawiska, jak encyklopedia i narracja, opowiadanie i intryga, kompozycja i punkt widzenia, mimesis i katharsis, komedia i tragedia. Wśród przykładów dotyczących warstwy komputerowej pojawiają się kategorie przetwarzania i pojemności, wyszukiwania, funkcji i zmiennej czy pojęcia takie, jak język komputera i struktura danych. Uwzględnienie tych dwóch warstw pozwala mu stwierdzić, że system identyfikacji rozgrywa się na obu poziomach: kulturowym – identyfikacji „języka" dokonuje człowiek, posługując się szeregiem znanych mu kodów kulturowych, oraz komputerowym – identyfikacja takich jakości, jak typ pliku, jego rozmiar, typ użytej kompresji, format, dokonywana jest przez maszynę. Interesujące jest także poczynione w tym kontekście stwierdzenie badacza, że *komputerowa ontologia, epistemologia i pragmatyka wpływa na warstwę kulturową nowych mediów, jej organizację, wyłaniające się gatunki oraz jej zawartość*[3]. Nowe media nie byłyby więc wyjątkowe pod względem tworzenia języka, będącego radykalnie świeżą propozycją wyrażania i organizowania informacji, ale dzięki swojej „cyfrowej ontologii", pozwalającej zaistnieć każdej, wykształconej w toku rozwoju wcześniejszych mediów, kulturowej formule wypowiedzi. Media te posługują się według Manovicha tak zwanym „językiem kulturowych interfejsów", wyjątkowym o tyle, że składa się on z elementów innych, już znanych form kulturowych: *Kino, druk, HCI, każda z tych tradycji rozwinęła własny, wyjątkowy sposób organizowania informacji, prezentowania ich użytkownikowi, kształtowania relacji przestrzenno-czasowych, włączania ludzkiego doświadczenia w strukturę procesu zdobywania informacji* [...]. *Wszystkie te dyscypliny są także, jak pisze, trzema głównymi zbiorami metafor, i strategii organizowania informacji, które składają się na kulturowe interfejsy*[4]. Manovich zauważa, że podobnie jak nie ma „niewinnego spojrzenia", nie ma także „czystego komputera", ponieważ wszystkie istniejące już formy kulturowe wykształciły nośne i znane konwencje organizowania informacji. Jego zdaniem, tradycyjne formy współpracują z konwencjami interfejsu człowiek – komputer i tworzą to,

co nazywa on „kulturowymi interfejsami". Każda z wymienionych strategii badawczych pozwala wydobyć określony aspekt gier komputerowych: bądź wpisać je w tradycję szeroko pojmowanych tak koncepcji gry, jak i praktyk ludycznych, bądź też umieścić w perspektywie badań nad specyfiką nowych mediów czy wreszcie – jako zbiór „kulturowych interfejsów" – analizować poprzez wcześniejsze użycia określonych form wypowiedzi. Ta ostatnia tendencja przyjmuje najczęściej postać rozważań dotyczących relacji między grą a narracją. Jeśli bowiem gra komputerowa zawiera elementy w postaci komiksu, tekstu czy filmu, które są rozpoznawalne w sposobie zorganizowania informacji, to dzieje się tak dlatego, że posiadają one formę narracyjną. Ogranicza to z kolei pole badawcze i skłania do posługiwania się narratologią jako głównym narzędziem teoretycznym, a mówiąc precyzyjniej – do adaptacji rozwiązania, które pojawiło się na gruncie dziedziny w taki sposób, by można było wykorzystać je przy analizie gier komputerowych. Czyni tak na przykład Michal Mates, proponując, by do Arystotelesowskiego modelu dodać nowe łańcuchy przyczynowości i dopisać gracza jako postać, która może samodzielnie podejmować działania[5]. Propozycja ta ma na tyle nieprecyzyjny charakter, że może budzić wątpliwość co do celowości, wspomniałem o niej jednak, by z jednej strony przywołać dosyć silną „atmosferę" presji rozliczania się z narratologiczną tradycją w badaniach nad grami komputerowymi, jaka towarzyszy wstępnym próbom zarysowania strategii badawczych, z drugiej natomiast, by wykazać powierzchowny charakter wspomnianych odwołań. Ze względu na pojemność samego pojęcia narracji[6] czy pojawianie się w grach – zwłaszcza przygodowych – informacji o charakterze tekstowym, filmowym czy komiksowym, które pozwalają, by stosować wobec nich narratologiczne narzędzia, wreszcie z uwagi na długotrwałą, wielowariantową i uniwersalizującą tradycję samej dyscypliny, w dyskusji, jaka toczy się wokół badań nad grami komputerowymi, obowiązującą praktyką wśród zajmujących się tym zagadnieniem badaczy jest określenie ich stosunku wobec relacji między narracją a grą.

[3] Manovich L., *The Language of New Media*, Cambridge 2001, s. 64. Przekłady z anglojęzycznych źródeł, jeśli nie zostało zaznaczone inaczej, we własnym tłumaczeniu.

[4] Ibidem, s. 83.

[5] Mateas M., *A Preliminaty Poetics for Interactive Drama and Games*, [w:] Wardrip-Fruin N., Harrigan P. (red.), *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Londyn 2004, s. 24.

[6] Samo pojęcie bywa używane w kontekście egzystencjalnym (Paul Ricoeur i jego koncepcja narracji jako aktu pozwalającego pojąć takie zjawiska, jak czas, przeznaczenie i śmiertelność), kognitywnym (Mark Tuner, Jerome Bruner, Edward Braningan – narracja jako percepcyjna aktywność, która pozwala zorganizować przestrzenne i czasowe informacje w przyczynowo-skutkowy łańcuch wydarzeń), estetycznym, socjologicznym czy lingwistycznym.

Problem ten pojawi się jeszcze w dalszej partii tekstu, tymczasem zaś chciałabym przywołać alternatywną wobec zorientowanych narracyjnie strategię badawczą, jaką jest ludologia[7]. Dyscyplina ta – mówiąc najogólniej – koncentruje się wokół aspektów gier komputerowych, które w znaczący sposób odróżniają je od innych form kulturowych. Nim przejdę do omówienia najbardziej kompleksowo opracowanych rozwiązań, jakie moim zdaniem pojawiły się w ramach owej dyscypliny, przytoczę fragmenty dociekań wybranych teoretyków, które pozwolą – mam nadzieję – uchwycić postulowaną przez nich wyjątkowość podejścia do zjawiska, jakim są gry komputerowe. Natomiast rozwiązania, o których wspomniałam wcześniej i które zamierzam omówić zarówno jako interesujące w swoim nowatorstwie, jak i najbardziej zdyscyplinowane, dotyczą problemu czasowości w grach.

Specyfika gier komputerowych

Wstępnym założeniem czynionym przez teoretyków, których konstatacje na temat gier komputerowych zostaną przytoczone, jest stwierdzenie, że gry są zjawiskiem, po pierwsze, nieodłącznie związanym z technologią cyfrową i po drugie, że z tego typu formami nie mieliśmy wcześniej do czynienia. W związku z tym zostaje zakwestionowana efektywność stosowania przy ich opisie czy definiowaniu jakichkolwiek narzędzi powstałych na użytek innych dyscyplin lub postuluje się procedurę weryfikacji pojęć takich, jak: narracja, działanie, gra, interaktywność, symulacja czy reprezentacja w kontekście nowego obiektu badań.

Stuart Moulthrop zakłada, że cechą gier komputerowych oraz mediów interaktywnych w ogóle jest spójny system reguł, który obowiązuje użytkownika czy gracza. Możliwość kontrolowania wirtualnego środowiska wiąże on z decyzyjnością i „poczuciem władzy" i uznaje, że jest to główny aspekt doświadczenia gry. Gra może posiadać elementy narracyjne, które dopuszczają pewną interpretacyjną dowolność, ale interpretacja ta w zasadniczy sposób różni się od podstawowej i niezbędnej aktywności, którą przejawia gracz/użytkownik mediów interaktywnych – konfiguracji elementów elektronicznego obiektu. *Gracze* – twierdzi Moulthrop – *muszą znać reguły i ciągle rozważać ilość możliwych interwencji*[8]. Przypomnę, że na tę cechę cyfrowego medium, która pozwala postrzegać je jako system oparty na precyzyjnych regułach, wskazywała Janet Murray, określając ją jako „proceduralność". Jej zdaniem to właśnie „proceduralność" systemu pozwala generować zachowania w oparciu o określone zasady. Pojawia się także

przy okazji uwaga, że mimo możliwości wykorzystania komputera do prezentowania informacji o charakterze statycznym nie należy zapominać, że – jako urządzenie – jest on zaprojektowany tak, by mógł reagować na złożone zachowania. Aby ten efekt osiągnąć – dodaje Murray, mając na myśli programistów – należy myśleć w kategoriach algorytmów, a to z kolei oznacza nieustanne wyprowadzanie precyzyjnych, ale też uniwersalnych zasad postępowania, które mogą opisać dowolny proces. O ile „proceduralność" odnosi się do projektowania zachowań na bazie wyselekcjonowanych i precyzyjnych reguł nim rządzących, o tyle „uczestnictwo" polega na wykorzystaniu owych procedur przez użytkownika systemu. Mówiąc inaczej: pojęcie „uczestnictwa" wskazuje w typologii Murray na tę cechę systemu komputerowego, która pozwala stwierdzić, że proceduralne środowiska są responsywne[9]. Tego typu spostrzeżenia pozwalają dokonać identyfikacji cech cyfrowego medium z pojęciem gry, które wykraczałoby poza uwarunkowania medialne. Co więcej, identyfikacja ta umożliwia wpisanie wspomnianej powyżej zależności w szerszy kontekst refleksji na temat gier. Wystarczy wspomnieć, że Roger Caillois, definiując gry, stwierdził, że ustalenia ich dotyczące *są arbitralne, bezwzględnie obowiązujące i nieodwołalne. Nie można ich naruszać pod żadnym pretekstem, gdyż naruszenie grozi, że gra natychmiast się zakończy i tym samym zostanie zniszczona*[10]. Natomiast takie cechy, jak „responsywność systemu" czy też „rozważanie możliwych interwencji", można odnieść do tego fragmentu refleksji Caillois, w którym stwierdza on, że nieprzewidywalność jest kluczowym elementem gry: *przebieg z góry znany, bez możliwości błędu czy niespodzianki, prowadzący wprost do nieuchronnego rezultatu jest nie do pogodzenia z istotą gry.* [...] *Gra polega na tym, że grający musi wynajdować, wymyślać natychmiastową odpowiedź, dowolną w ramach obowiązujących reguł. To pole pozostawione grającemu, ten margines działania jest istotą gry i wyjaśnia po części przyjemność, jakiej doznajemy grając*[11]. Podsumowując – powyższe ustalenia pozwalają określić istotę gry

[7] Termin ten do badań nad grami komputerowymi wprowadził Gonzalo Frasca w 1998 roku.

[8] Moulthrop S., *From Work to Play: Molecular Culture in the Time of Deadly Games*, [w:] *First Person. New Media...*, op.cit., s. 64.

[9] Zob. Murray J., *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Nowy Jork 1997.

[10] Caillois R., *Gry i ludzie*, Warszawa 1997, s. 7. Podobne spostrzeżenia czyni na ten temat Huizinga: *Właściwe zabawie jakości ładu i napięcia doprowadzają nas do rozważań na temat reguł gry. Każda zabawa i gra ma swoje własne reguły. Określają one to, co powinno obowiązywać w obrębie tymczasowego, wydzielonego przez nią świata. Zasady gry są bezwarunkowo obowiązujące i nie znoszą żadnych wątpliwości* [...]. *Z chwilą gdy reguły te zostają przekroczone, świat zabawy rozpada się, koniec wówczas z zabawą czy grą.* Huzinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 1985, s. 25.

[11] Ibidem, s. 19.

(a w szerszym kontekście – istotę cyfrowego medium), która opiera się na dowolności ruchu, który może wykonać gracz, stosując się zarazem do określonych regułami możliwości zachowań wewnątrz sztywnej struktury systemu.

W perspektywie, jaką prezentuje Espen Aarseth, każda gra posiada trzy aspekty:

1. Reguły.
2. Materialny/semiotyczny system (świat gry).
3. Rozgrywka (wydarzenia powstałe w wyniku zastosowania reguł gry wobec świata gry).

Z tych trzech elementów system semiotyczny jest, zdaniem Aarsetha, najbardziej przypadkowy dla samej gry. Spośród wielu różnic, jakie dzielą narrację i grę, w kontekście wymienionych przez niego aspektów, za najbardziej oczywistą uznaje on niejednoznaczność. W szachy – argumentuje teoretyk – można grać zarówno figurami i pionkami, jak i kamykami czy postaciami z kreskówki „The Simpsons", w tym sensie gry są nie tylko pozatekstowe, ale także pozaintertekstualne. Natomiast tym, co je łączy, jest fakt, że oba zjawiska mogą funkcjonować niezależnie od medium. Aarseth, poza wspomnianym już poczuciem władzy czy kontroli nad wirtualnym środowiskiem, jako charakterystyczny dla gier wymienia także sposób eksplorowania nierzadko egzotycznych, a co za tym idzie, fascynujących światów, które należy postrzegać bardziej jako „nagrody" dla gracza niż jako sytuacje o charakterze dramaturgicznym. Gry w sposób najbardziej wyrazisty różnią się od narracji poprzez to, że są symulacjami, czyli – jak tłumaczy Aarseth – „alternatywnym dyskursem". W symulacji wiedza i doświadczenie są tworzone w akcie działania gracza, strategii, bardziej niż w procesie tworzenia pisarza czy reżysera.

W podobny sposób, jak zostało to przywołane powyżej, do pojęcia symulacji pozwalającego określić wyjątkowość gier komputerowych, odnosi się Gonzalo Frasca. Umieszcza je jednak w kontekście problemu konstruowania nowego typu podmiotowości, uznając, że gra może być postrzegana jako kalejdoskopowa forma widzenia. Gry wymagają bowiem aktywnego uczestnictwa, ponieważ dzięki takiej postawie użytkownik może uzyskać dostęp do tego, co zawierają. Pisząc o krytycznym dystansie wobec tekstów, zarówno narracyjnych, jak i zawierających element gry, Frasca zauważa, że: *narracja opiera się na semiotycznej reprezentacji, podczas gdy gry również na symulacji rozumianej jako odwzorowywanie dynamicznego systemu poprzez inny system*[12]. Symulację w rozumieniu, jakie zostało przedstawione powyżej, można – jak sądzę – identyfikować z rozważaniem przestrzeni, w której odbywa się gra, z tym, co możliwe. W przeciwień-

stwie do tak pojmowanej symulacji/gry, narracja jest, zgodnie z propozycją Fraski, relacją o czymś, co już się wydarzyło, a więc przestrzenią, w której można zaledwie badać konieczność zaistnienia i sposób powiązania określonych wydarzeń. Frasca nie tylko identyfikuje symulację z grą, ale także mówi o tej konstrukcji jako o idealnym medium do ukazywania/demaskowania reguł bardziej niż konkretnych wydarzeń[13]. W rezultacie czego pojawia się nowe rozumienie procesu, w toku którego dokonuje się konstruowanie tożsamości podmiotu. *W przeciwieństwie do narracji* – pisze Frasca – *symulacje są kalejdoskopową formą reprezentacji, która może dostarczać wielu różnorodnych punktów widzenia. Akceptując ten paradygmat, gracze mogą zdać sobie sprawę z tego, że istnieje wiele sposobów radzenia sobie z ich prywatną czy społeczną rzeczywistością. Może to doprowadzić do rozwoju tolerancyjnej postawy, która akceptuje różnorodność jako regułę, nie zaś wyjątek*[14].

Pisałam wcześniej, że na gruncie ludologii dokonuje się także rewizji/reinterpretacji pojęć stosowanych do opisu wcześniejszych niż gry komputerowe zjawisk, „przystosowując" je do nowego dyskursu. Taką operację przeprowadził Henry Jenkins, który uznał, że można interpretować grę jako „narracyjną architekturę". Postrzega on gry nie jako fabuły, ale jako przestrzenie z narracyjnymi możliwościami, postulując ustanowienie czegoś w rodzaju pomostu między narratologią a ludologią z pewnymi zastrzeżeniami, które formułuje na wstępie swojej refleksji. Jego zdaniem, jeśli można zaadaptować narratologiczne pojęcia do opisu dynamicznej formy gry, to tylko wówczas, gdy uwzględni się następujące założenia:

— Nie wszystkie gry opowiadają historie. Gry mogą posiadać abstrakcyjną formę, bliższą muzyce niż kinu.
— Wiele gier posiada narracyjne aspiracje.
— Narracyjna perspektywa nie jest jedyną możliwą do zastosowania przy opisie gier.
— Doświadczenie grania nie może być zredukowane do doświadczenia fabuły.
— Jeśli niektóre gry opowiadają historie, nie robią tego w taki sposób, jak inne media.

Gra komputerowa w tym ujęciu jest „narracyjną architekturą", ponieważ – zdaniem Jenkinsa – fabuła gry jest strukturą bardziej informacyjną niż czasową. Poza tym gry funkcjonują w szerszym narracyjnym systemie z informacjami

[12] Frasca G., *Videogames of the Oppresed: Critical Thinking, Education, Tolerance, and Other Trivial Issues*, [w:] *First Person. New Media as Story...*, op.cit., s. 86.

[13] Ibidem, s. 92.

[14] Ibidem, s. 93.

dotyczącymi fabuły, komunikowanymi przez filmy, książki, telewizję, komiksy i inne media. Każde z nich przekazuje je w charakterystyczny dla siebie sposób, oferując odrębny rodzaj doświadczenia, ale najbogatsze pojmowanie świata gry przydarza się tym, którzy śledzą narrację poprzez różne kanały[15].

Czas w grze komputerowej

W przeciwieństwie do Jenkinsa, który postulował, by odnaleźć pewne pokrewieństwa między narracją a grą, Jesper Juul rozpoczyna rozważania o czasowości w grach komputerowych od wymienienia trzech przynajmniej powodów, dla których gry nie powinny być opisywane w narratologicznej perspektywie[16]. Po pierwsze, nie są one, jego zdaniem częścią narracyjnego i medialnego środowiska, kształtowanego przez powieść, film czy teatr. Po drugie – relacja pomiędzy czytelnikiem/widzem a światem przedstawionym w tradycyjnych mediach różni się od tej, która zachodzi między graczem a światem gry. Po trzecie wreszcie, czas w grach funkcjonuje inaczej niż w narracjach. Samą grę Juul definiuje jako „maszynę stanu", wskazując zarówno na jej systemowość, jak i dynamiczność. Jego zdaniem gra to system, który może istnieć w różnych stanach. Granie w grę oznacza interakcję ze stanem gry. *Jeśli nie możesz w żaden sposób wpłynąć na stan gry* [...], *to znaczy, że nie grasz w grę* – twierdzi Juul[17]. Relacja między czasem gry a czasem wydarzenia może być określona jako odwzorowanie – czas gracza i jego działania są projektowane na świat gry, co jest także konsekwencją, jak ujmuje to Juul, „podwójnej tożsamości", jaką przybiera gracz: jest jednocześnie „sobą" i ogrywa role w świecie gry. Dynamikę gry w kontekście czasowości, czyli „maszynę stanu", opisuje Juul za pomocą następujących kategorii:

— stan gry – stan gry w danym momencie czasu;
— czas gry – czas gracza, w którym gra;
— czas wydarzenia – czas wydarzeń w grze;
— odwzorowanie – proces przypisywania działań gracza do tego, co dzieje się w czasie wydarzeń, projekcja czasu gry odwzorowana w czasie wydarzenia;
— szybkość – relacje między czasem gry a czasem wydarzenia;
— umiejscowienie – historyczny czas wydarzeń;
— sceny – czas wydarzenia kontrolowany przez narrację (opowiedziany, nie „zagrany").

Najprostsza relacja czasowa, z jaką możemy mieć do czynienia, pojawia się w grach abstrakcyjnych, takich jak chociażby „Tetris". Wszystko, co wyda-

rza się w grze, wydarza się „teraz", w czasie kiedy gramy. Różnica między abstrakcyjnymi grami „czasu rzeczywistego" a grami opartymi na kolejności polega na tym, że w drugim przypadku stan gry może zmienić się tylko w momencie, gdy pojawia się szansa wykonania ruchu. Poza tym w grach abstrakcyjnych niepodejmowanie działania ma swoje konsekwencje i może prowadzić do przegranej, zaś w grach opartych na kolejności nie trzeba określać czasu na wykonanie ruchu.

„Czas wydarzenia" odnosi się do czasu, który upływa w świecie gry, i pozwala opisać relację pomiędzy działaniami gracza a ich efektami na poziomie reprezentacji wydarzeń. Juul uznaje, że w większości gier akcji (jak na przykład w grze „Quake") czas gry i czas wydarzenia istnieją w relacji 1:1 (poruszanie joystickiem, myszką, przyciskanie klawiszy natychmiast wpływa na świat gry, który funkcjonuje jako paralelny, istniejący w czasie rzeczywistym). Inaczej sytuacja wygląda na przykład w „Sim City", w której wydarzenia w grze (w świecie gry) następują szybciej, niż dokonywane w czasie gry (jeśli gracz decyduje się zainwestować w infrastrukturę i wybudować dom, to czas wydarzenia będzie wynosił, powiedzmy, rok, natomiast czas gry kilka minut). Istnieją także gry, które pozwalają, by gracz zadecydował o szybkości i długości okresu grania odwzorowanym w czasie wydarzenia. Na przykład gra „Max Payne" zawiera opcję „spowolnionego czasu", którą gracz może uruchomić w dowolnym momencie i „wydłużyć" czas gry w relacji do czasu wydarzenia. Juul rozważa także wariant relacji czasowych, kiedy nie wszystkie wydarzenia w świecie gry są odwzorowywane z czasu gry. Mowa tu o „scenach" – partiach gry, które uruchamiają się samodzielnie i „opowiadają" o wydarzeniach ze świata gry, nie pozwalają graczowi na działanie, mogą natomiast być przez niego pominięte. „Sceny" rozdzielają czas gry od czasu wydarzeń i nie wpływają na stan gry, natomiast jeśli – jak to bywa najczęściej w grach przygodowych – posługują się filmowymi czy komiksowymi konwencjami, to podkreślany jest w ten sposób brak możliwości wpływania na te partie gry.

Temat czasu w grach jest przeważnie prezentowany chronologicznie. Juul podaje dwa powody takiego stanu rzeczy. Po pierwsze, ewentualne przedstawianie przyszłych wydarzeń może oznaczać, że działania podejmowane przez gracza nie mają znaczenia, po drugie, w wypadku pojawienia się retrospekcji, w której gracz ma możliwość działania, teraźniejszość może okazać się niemożliwa. Dlatego też retrospekcje w grach przygodowych, jeśli się zdarzają, mają postać „scen", w których gracz nie ma możliwości działania.

[15] Zob. Jenkins H., *Game Design as Narrative Architecture*, [w:] *First Person. New Media as Story...*, op.cit.

[16] Zob. Juul J., *Introduction to Game Time*, [w:] *First Person. New Media as Story...*, op.cit.

[17] Ibidem, s. 132.

Wyjątkowa w grach (i interesująca w kontekście problemu czasowości) jest ich poziomowa struktura, która może w dwojaki sposób wpływać na czas wydarzeń. Przejście na kolejny poziom, w czasie gry przerwane „ładowaniem", może być przedstawiane jako ciągłe w czasie wydarzeń albo też jako niepowiązane z poprzednim poziomem i sugerujące rozpoczęcie kolejnej „rundy". Gry analizowane pod kątem czasu byłyby także nowatorskie ze względu na panujące w nich, jak to określa Juul, „standardy zakłócania czasu". Można na przykład grę przygodową przerwać w dowolnym momencie, zatrzymać przebieg wydarzeń w świecie gry, ale często będzie temu towarzyszył dźwięk. Innym przykładem „zakłócania czasu" jest możliwość zapisania stanu gry w dowolnym momencie czasu gry i rozpoczęcia jej od tego samego miejsca później.

Markku Eskelinen wydaje się podzielać stanowisko Juula zarówno w kwestii przydatności narzędzi narratologicznych do badań prowadzonych nad grami komputerowymi, jak i ich istotnych cech w aspekcie czasowości. W grach – twierdzi Eskelinen – zasadniczą relacją czasową jest ta między czasem użytkownika a czasem wydarzenia, nie zaś narracyjna między czasem fabuły i dyskursu[18]. Umieszczając gry komputerowe w nurcie refleksji ludologicznej, przywołuje on definicję gry, którą zaproponował David Parlett. Wedle tej koncepcji w sensie formalnym gra posiada strukturę dwupoziomową, obejmującą zakończenie gry (poziom pierwszy) oraz środki potrzebne do samej rozgrywki (poziom drugi). Na poziomie pierwszym odbywa się współzawodnictwo, którego istotą jest jak najszybsze dotarcie do celu wyznaczonego w grze. Parlett zakłada, że tylko jeden z zawodników może do niego dotrzeć i tym samym zakończyć grę. Tak rozumiany „koniec gry", będący zarazem formalnym wyznacznikiem samego zjawiska, posiada zatem podwójny sens: w tym samym momencie jeden z graczy osiąga cel oraz następuje faktyczne zakończenie rozgrywki. Poziom drugi natomiast obejmuje „wyposażenie" oraz procedury i reguły, umożliwiające takie manipulowanie „wyposażeniem", które to działanie w efekcie doprowadza do wygranej[19].

Zdaniem Eskelinena sekwencja wydarzeń, wyprodukowana w procesie manipulowania wyposażeniem i przestrzegania reguł, konstytuuje grę. Poza tym zakłada on, że w grach istnieje tylko jeden podstawowy wymiar czasu, który przebiega od początku do wygranej. Systematyzując samo zagadnienie czasowości, Eskelinen proponuje sześć kategorii, które pozwalają opisać relacje czasowe. Są to kolejno:

1. Porządek – relacja między działaniami gracza a strukturą wydarzeń w grze. Jeśli mamy do czynienia z jedną sekwencją wydarzeń, to można śledzić ich porządek lub go poszukiwać. Pojawia się tutaj rozróżnienie

na „wariacyjną" i „niewariacyjną" sekwencję wydarzeń, które określa stopień przewidywalności systemu.

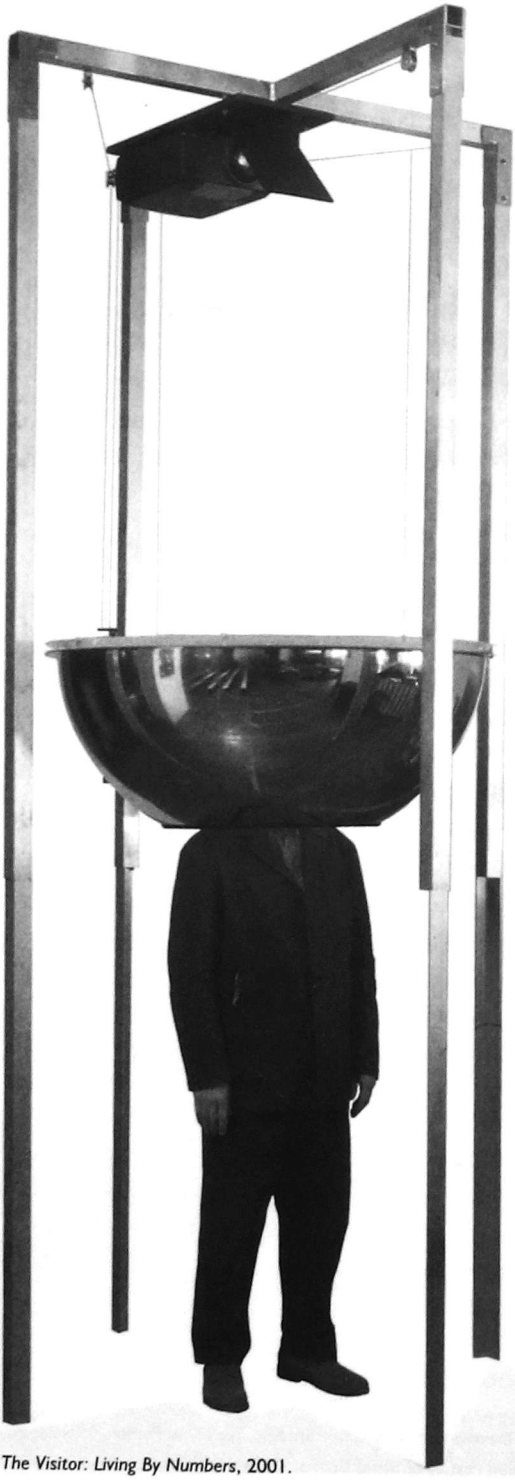
2. Częstotliwość – odnosi się do zjawiska „powtarzalności" w grach, zarówno wydarzeń generowanych przez system gry, jak i możliwości powtórzenia określonego zachowania przez gracza.
3. Szybkość – może być regulowana przez gracza bądź system; jest postrzegana w dwóch aspektach: określenia relacji między stałym tempem a przyspieszeniem oraz celowości jako istota gry.
4. Trwanie – jest zmienną, która zależy od gracza bądź systemu gry. Jeśli założymy, że gra jest skończona po przejściu wszystkich wydarzeń, to gracz może regulować czas jej trwania: przyspieszać poprzez szybkie wydostawanie się z sytuacji bądź przedłużać, unikając konfrontacji. System może wpływać na czas trwania gry poprzez wprowadzanie limitów czasowych dla działań gracza.
5. Czas akcji – określa możliwość działania, jakie graczowi stwarza system gry.
6. Symultaniczność – gracz może wzmagać lub osłabiać ilość symultanicznych wydarzeń lub je generować.

Klasyfikacja Eskelinena pozwala, w zamierzeniu jej autora, precyzyjnie opisać każdą grę w obu trybach czasowości, zarówno tym, który jest warunkowany przez system, jak i tym, który jest kreowany przez gracza. W tym sensie można ją postrzegać jako bardziej uniwersalną niż tę zaproponowaną przez Juula. Dodam jednak, że nie jest moim zamierzeniem dokonanie wartościowania czy przydatności badawczej przytoczonych rozwiązań teoretycznych, ale zasygnalizowanie złożoności samego problemu. Obie przytoczone propozycje postrzegania aspektu czasowości w grach komputerowych ukazują, moim zdaniem, nie tylko potencjał badawczy zjawiska, jakim są gry komputerowe, ale przede wszystkim pozwalają dostrzec jego wyjątkowość i odrębność na tle wcześniejszych form kulturowych.

---

[18] Zob. Eskelinen M., *Towards Computer Game Studiem*, [w:] First Person. *New Media as Story...*, op.cit.

[19] Zob. Parlett D., *Oxford History of Board Games*, Oxford 2006, s. 3.



Luc Courchesne, *The Visitor: Living By Numbers*, 2001.

Piotr Zawojski

Teoretyczne konteksty dokumentacji sztuki nowych mediów

Rozwój sztuki nowych mediów w ciągu ostatnich kilkunastu lat postępował i postępuje z niezwykłą dynamiką, będącą konsekwencją przede wszystkim ekspansji mediów cyfrowych, cyfrowego przełomu w technokulturze. Zjawisko to jest fragmentem szerszych procesów, które można określić mianem medializacji kultury, w coraz większym stopniu kształtowanej przez (nowe) media będące kołem zamachowym zmian cywilizacyjnych, ale i częstokroć poważnym problemem dla kształtującego się nowego ładu ponowoczesnego. Rola cybersztuki i cyberartystów[1] w tych procesach jest znacząca, wzajemne bowiem przenikanie się sztuki, nauki i technologii jest jedną z dominant szeroko pojętej sztuki nowych mediów. Ilość nowych konceptów, prądów, tendencji, poszukiwań środków wyrazu, aplikacji technologii do działań artystycznych stale się powiększa. Poruszanie się w tym szybko rozwijającym się świecie jest coraz bardziej skomplikowane i domaga się systematyzacji oraz stałego opisu, klasyfikacji, typologizacji, archiwizacji – podążania równoległego do eksploracji artystycznych. Jednym z podstawowych problemów jest postępująca wirtualizacja, nie tylko obiektów artystycznych, odchodzenie od materialnych artefaktów i tworzenie świata immaterialnych „obiektów" estetycznych. Ich ontologiczną cechą zaś jest nieustanna tendencja do „znikania", rozpraszania się, dekompozycji, ale także gubienia się w niezmierzonych otchłaniach sieciowej rzeczywistości. Po raz kolejny okazuje się, że estetyka i filozofia znikania Paula Virilio nic nie straciła na aktualności – rozwój sieciowego społeczeństwa nieustannie aktualizuje i rewaloryzuje koncepcje francuskiego filozofa[2].

Tak jak w obszarze krytycznej i naukowej refleksji obowiązuje reguła *publish or perish*, tak w obszarze działań artystycznych wykorzystujących nowe technologie cyfrowe można mówić o zasadzie *demo or die*, którą posługują się pracownicy MIT Media Lab, jednej z najbardziej znanych na świecie placówek badawczych zajmujących się nowymi technologiami (przede wszystkim komputerowymi). *Demonstracja, albo inaczej „demo"* – pisze Peter Lunenfeld – *stała się momentem definiującym praktyki cyfro-*

[1] O kwestiach definiowania tych pojęć piszę szerzej w innym miejscu. Zob. P. Zawojski, *Cybersztuka jako awangarda naszych czasów*, [w:] L. Bieszczad (red.), *Wiek awangardy*, UNIVERSITAS, Kraków 2006.

[2] Zob. P. Virilio, *The Aesthetics of Disappearance*, Semiotext(e), New York 1991.

wych artystów na przełomie wieków[3]. I nie chodzi oczywiście tylko o dynamicznie rozwijającą się demoscenę, ale wiele praktyk prezentacyjnych, które są rodzajem medialnych performances. W takich wypadkach nasuwa się pytanie o możliwości dokumentacji takich zdarzeń, by nie stały się one jedynie efemerycznym i nie „zapisanym" działaniem. A zatem *demo or die* determinuje konieczność zmian prezentacji dzieł wykorzystujących cyfrowe (często „niewidzialne") technologie w „żywe", widzialne performances, ale też jest to pierwszy krok do zaistnienia dzieła w świadomości odbiorców (bądź współtwórców w przypadku projektów interaktywnych). Inną sprawą jest zapis, archiwizacja, rozpowszechnianie, czy też upowszechnianie informacji na temat charakteru danego przedsięwzięcia. Nie przez przypadek ulotność wielu praktyk wykorzystujących komputerowe narzędzia odwołuje się do niepowtarzalności teatralnego spektaklu, który jest wydarzeniem performatywnym, na co zwróciła niegdyś uwagę Brenda Laurel[4].

Historia rozwoju cybersztuki, w kontekście powszechnej historii sztuki, może wydawać się małym epizodem, ale wystarczy zapoznać się choćby z bazami danych zgromadzonymi na stronach internetowych najważniejszych festiwali poświęconych sztuce nowych mediów, by uświadomić sobie olbrzymie jej zróżnicowanie i nieustanne przemiany. Zmieniające się technologie, paradygmaty poszukiwań naukowych i artystycznych powodują, że kolejne formacje estetyczne i technologiczne pojawiają się w coraz krótszych odstępach. Doskonałą egzemplifikacją tego procesu proliferacji danych jest przygotowany przez Gerharda Dirmosera, z okazji 25-lecia festiwalu Ars Electronica w Linzu, projekt „Memory Theatre"[5], odwołujący się do konceptów renesansowych. Pierwotnie zaprezentowany został jako instalacja w postaci diagramu odnosząca się do ponad 9000 stron z katalogów Ars Electronica, przedstawiająca tysiące tematów, dzieł, problemów, jakie pojawiały się na tym festiwalu. Stając przed olbrzymią tablicą, na której zgromadzono i w wizualno-graficznej formie zaprezentowano wszystko, co działo się w Linzu od 1979 roku – można było oczywiście odczuć totalne zagubienie. Ale w rozbudowanym i skontekstualizowanym „obrazie" przeszłości dostrzec można było jednocześnie szereg prawidłowości, krzyżowanie się konceptów naukowych, artystycznych i technologicznych. Jednak dominowało wrażenie, że zwykły śmiertelnik nie jest w stanie ogarnąć takiej ilości danych; dla badacza fenomenu cyberkultury może to być przeżycie głęboko traumatyczne. To kolejny dowód na to, że aby nie zagubić się w gąszczu danych, konieczny jest stały „monitoring" wszystkich zjawisk ze świata szeroko rozumianej technokultury.

W 2006 roku na Ars Electronica Dirmoser wraz z Dietmarem Offenhuberem przedstawili nowy projekt, tym razem wykorzystujący grafikę 2-D i 3-D: „SemaSpace"[6]. Jest to rodzaj graficznego edytora gromadzącego ponad 10 tysięcy dynamicznych rekordów, które mogą być manualnie, za pomocą prostego interfejsu, wyświetlane, aranżowane w postaci przestrzennej wizualizacji danych tekstowych, obrazowych, graficznych, dźwiękowych. Ta olbrzymia baza danych może stanowić paradygmatyczny model prezentacji wiedzy w sieci, w tym przypadku dotyczącej szeroko rozumianej cyberkultury. Zasadnicza idea opiera się na możliwościach wizualizowania sieci semantycznych, co służyć ma ułatwieniu i udoskonaleniu nawigacji w świecie stale powiększającej się panbiblioteki sieciowej. Warto wspomnieć, że w tym samym roku Gerhard Dirmoser zaprezentował tysiące dokumentów, składających się na wspomnianą bazę danych, w fizycznej przestrzeni jako rodzaj instalacji. Miało to miejsce w bibliotece barokowego klasztoru Świętego Floriana położonego nieopodal Linzu. Biblioteka – gromadząca około 150 tysięcy woluminów, z których ponad 100 tysięcy (60 tysięcy tytułów) pochodzi sprzed 1900 roku – stanowiła specyficzne „tło" dla prezentacji zatytułowanej „Ein Diagram ist (k)ein Bild".

Nie ulega wątpliwości, że dzisiaj narzędziem o niespotykanych wcześniej możliwościach operacyjnych może być komputer, oczywiście nie jako pojedynczy terminal, raczej jako metafora czy ponowoczesna ikona czegoś, co można nazwać *Gesamtkunstmedium* – totalnego medium sztuki. W odróżnieniu od innych mediów sztuki, i nie tylko, charakteryzowałoby je połączenie różnorakich funkcji, dziś bowiem nie sposób już oddzielić od siebie aspektów ontologii zapisu (kwestie „nośnika"), dystrybucji i medium jako takiego. Być może to specyficzny *technovolksgeist*; kiedyś kwestie produkcji i rozpowszechniania rozmaitych mediów funkcjonowały w róż-

[3] P. Lunenfeld, *Snap to Grid. A User's Guide to Digital Arts, Media, and Cultures*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, Londyn 2001, s. 13. Prawdopodobnie fraza *demo or die* pojawiła się po raz pierwszy w artykule dotyczącym projektu nowego interfejsu nazwanego NEO (Network Enterprise Object). Zob.: A. Wagner, M. Capucciati, *Demo or Die: User Interface as Marketing Theatre*, http://www.acm.org/sigchi/chi96/proceedings/desbrief/Wagner/aw_txt.htm (15.05.2006).

[4] Zob.: B. Laurel, *Computers as Theatre*, Reading, MA: Addison-Wesley 1991.

[5] Na ten temat zob.: G. Dirmoser, *25 Years of Ars Electronica. A Survey as MemoryTheatre*, [w:] G. Stocker, C. Schöpf (red.), *Timeshift. The World in Twenty-Five Years*, Hatje Cantz, Ostfildern 2004; G. Dirmoser, H. Ranzenbacher, Memory Theater, [w:] tamże. Zob. także sieciową dokumentację tego projektu, http://www.servus.at/kontext/ARS/ (25.07.2006).

[6] Zob.: G. Dirmoser, D. Offenhuber, *SemaSpace*, [w:] G. Stocker, C. Schöpf (red.), *Simplicity, The Art. Of Complexity*, Hatje Cantz, Ostfildern 2006, s. 180–181. Dodatkowe informacje na ten temat czerpię z CD-ROM-u udostępnionego przez autorów i strony internetowej http://residence.aec.at/didi/FLweb/ (02.12.2006).

nych przestrzeniach, dziś okazuje się, że takie totalne medium może być samowystarczalne, może sprawować różnorakie funkcje. By sprawę jeszcze skomplikować, chciałbym przywołać określenie Roya Ascotta, który w 1988 roku, czyli jeszcze przed faktycznym powstaniem „epoki sieci" czy „społeczeństwa sieciowego", pisał o „poszukiwaniu *Gesamtdatenwerk* w obszarze *danych, które egzystują jako strumienie, są efemeryczne, tranzytowe i zmienne*[7]. Na marginesie, skłonność do tworzenia coraz to nowych terminów – często dziwacznych, czasem zaskakujących, budzących sprzeciw – jest chorobą, charakterystyczną jednakże dla metajęzyków opisujących nowe zjawiska ze świata nauki, sztuki czy też kultury. Lunenfeld określa ten syndrom mianem – i tu kolejny neologizm – *neologorrhei*. To *kompulsywna, nieomal histeryczna potrzeba tworzenia neologizmów, kreowania nowych pojęć służących do opisu i konfrontowania się z nowymi sytuacjami. „Neologorrheia" jest prawdziwym pandemonium w obszarze technokultury*[8].

Ilość określeń odnoszących się do tendencji w sztuce wykorzystującej nowe technologie stale się powiększa, projektują one bowiem nowe estetyki i pola twórcze. Traktując pojęcie cybersztuki możliwie szeroko i nie zawężając jej zakresu wyłącznie do praktyk związanych z siecią, wypada stwierdzić, że jedną z jej podstawowych cech jest stała tendencja konsekwentnego odchodzenia od materialnego artefaktu i przesuwanie się w stronę wirtualności. Zjawisko sztuki wirtualnej, opisane choćby przez Olivera Graua[9], mające wielowiekowe tradycje, dziś jest jedną z dominujących tendencji sztuki digitalnej. Nie znaczy to oczywiście, że materialne artefakty całkowicie straciły rację bytu. Zresztą wszelkiego typu immaterialy nie są prostym zaprzeczeniem ontologii materialnego artefaktu. Warto w tym miejscu przywołać twórcę tego pojęcia – Jean-Françoisa Lyotarda – który immaterialy określa mianem „nowych materiałów". Przygotowana przez Lyotarda w 1985 roku, we współpracy z Centre de Création Industrielle, ekspozycja w paryskim Centrum Pompidou („Les Immatéraux") stała się nie tylko wystawienniczą, ale i filozoficzną manifestacją, programowym wystąpieniem antycypującym epokę zdominowaną przez ekspansję różnorakich fenomenów postmaterialnych, które egzystują w cyberprzestrzeni bądź mają naturę świetlną (samo światło, czy też jego „energia", było jednym z tematów prezentacji[10]).

Cybersztuka bardzo często posługuje się właśnie immaterialami, syndrom zaś immaterialności jest jedną z najważniejszych cech cyberkultury, choć przesadnie brzmi deklaracja filozofa, który twierdzi, że *ostatecznie nie ma już materii, istnieje tylko energia*[11]. Ważne jednak, że filozof ustanawia filozoficzny *background* dla obecnego rozumienia sztuki posługującej się

immateriałami, w perspektywie rozważań dotyczących możliwości jej archiwizacji, ekspozycji, dyseminacji, jest to bowiem jedno z kluczowych zagadnień. Immateriał dla Lyotarda nie jest prostym zanegowaniem fizycznego materiału, choć zamiast fizyczności na pierwszy plan wysuwa się zjawisko „dematerializacji" związane z eksponowaniem projektów mentalnych. Immateriał zatem *w swej wewnętrznie sprzecznej strukturze oznacza pewien materiał nie będący materią żadnego projektu*[12]. Paradoksalną naturę immateriału trafnie definiuje Jacques Derrida: *Immateriał nie jest czymś niematerialnym. Oznacza on strukturę, w której nie ma już miejsca na zwyczajną opozycję między duchem a materią*[13]. Przekroczenie owego kartezjańskiego dualizmu jawi się jako jeden z wielkich tematów sztuki i kultury powstającej w czasach zdominowanych przez technologię, wystarczy choćby wspomnieć eksperymenty i wypowiedzi Stelarca[14].

Lyotard *in statu nascendi* tworzenia się nowego paradygmatu kulturowego świetnie potrafił uchwycić jego przyszłą istotę, choć oczywiście dziś pewne sformułowania mogą wydawać się nie do końca adekwatne, ale pamiętajmy, że słowa te pisane były w 1984 roku: *Wystawa usiłuje scharakteryzować pewien aspekt naszej współczesnej sytuacji, związany z nową rewolucją technologiczną. Podczas gdy mechaniczne narzędzia oferowały dotychczas usługi o charakterze zasadniczo „fizycznym", roboty wygenerowane przez informatykę i elektronikę mogą obecnie przeprowadzać operacje mentalne, w rezultacie czego opanowują różne działania umysłu*[15].

Przedsięwzięcie Lyotarda istotne jest także dlatego, że dotyczyło namysłu nad nowymi możliwościami ekspozycyjnymi, kwestią muzeum ponowoczesnego, lokalizacją sztuki immaterialnej, co zapowiadało kwestie sztuki wirtualnej i wirtualnych muzeów[16].

[7] R. Ascott, *Gesamtdatenwerk: Connectivity, Transformation and Transcendence*, [w:] *Ars Electronica: Facing the Future. A Survey of Two Decades*, T. Druckrey with Ars Electronica (red.), The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, Londyn 1999, s. 87.

[8] P. Lunenfeld, op.cit., s. 173.

[9] Zob.: O. Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, Londyn 2003.

[10] Zob.: A. Mitek, *Jean-François Lyotarda manifest(acja) immaterialności. W stronę nowej antropologii*, [w:] *Muzeum sztuki. Antologia*, M. Kopczyk (wstęp i red.), UNIVERSITAS, Kraków 2005, s. 235–252.

[11] Cyt. za: Ibidem, s. 244.

[12] J.-F. Lyotard, *Les Immatériaux*, [w:] *Muzeum sztuki...*, op.cit., s. 221.

[13] Cyt. za: A. Mitek, op.cit., s. 242.

[14] Stelarc wielokrotnie w swych wypowiedziach powraca do kwestii konieczności odrzucenia balastu, jakim jest według niego kultywowanie poglądów Kartezjusza. Por. na przykład: Stelarc, Marquard Smith, *Animating Bodies, Mobilizing Technologies: Stelarc in Conversation*, [w:] *Stelarc. The Monograph*, M. Smith (red.), The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, Londyn, s. 232.

[15] J.-F. Lyotard, op.cit., s. 227.

Powstanie i rozwój Internetu stworzyły bezprecedensową sytuację powołującą nowe możliwości komunikacji, w tym także komunikacji artystycznej. Internet, w metaforyczny sposób określony wcześniej jako *Gesamtkunstmedium*, pozwolił w krótkim czasie na pojawienie się szeroko rozumianej sztuki sieci (różnie nazywanej: net.art, net art, web art, internet art), a w ramach ogólnie definiowanej sztuki powstającej z myślą o nowym medium dodać należałoby dziesiątki nazw kierunków, ruchów, strategii (cyber)artystycznych, estetycznych, komunikacyjnych. Nie chciałbym tutaj zajmować się specyfiką sztuki sieci i historią tego zjawiska[17], ważne jest, że rozmaite platformy sieciowe gromadzą, opracowują i upowszechniają zarówno sztukę sieci oraz cały szereg innych rodzajów cybersztuki, dla których Internet jest tylko wtórnym, a nie podstawowym i jedynym, jak w tym pierwszym wypadku, miejscem prezentacji. Myślę między innymi o takich formach współczesnej sztuki nowych mediów (coraz częściej cyfrowych, choć nie zawsze), jak: interaktywne instalacje (multi)medialne, instalacje dźwiękowe (*sound art*), (multi)medialne performances, sztuka transgeniczna, sztuka genetyczna, projekty immersyjne (*vide* na przykład CAVE), sztuka telematyczna, bio art, sztuka robotyczna i telerobotyczna. Oprócz niesamowitego potencjału Internetu w zakresie kreacji nowych form sztuki, immanentnie związanej z naturą sieci, takiej jak software art, realizacje flashowe, haktywizm, sieciowe instalacje interaktywne, browser art, digitalny zapatyzm, sztuka generatywna – Internet już dziś stał się niezastąpionym środowiskiem, w którym dokumentuje się wszystko, co dzieje się w świecie sztuki.

Przesunięcie w zakresie strategii dokumentacyjnych dokonało się na dobrą sprawę w ostatnich kilku latach. Jeszcze w latach 90. mogło się wydawać, że wiodącym sposobem hipermedialnych prezentacji sztuki będzie wykorzystywanie CD-ROM-ów. Dziś z nostalgią sięga się na przykład do wydawnictw publikowanych przez ZKM (Center for Art and Media) w Karlsruhe w serii „artintact" w latach 1994–1999. I choć wszystkie pięć magazynów poświęconych sztuce interaktywnej opublikowano w 2002 roku na DVD, to jednak oryginalne edycje zawierały także, wydane w postaci „tradycyjnej" książki, teksty poświęcone pracom umieszczonym na poszczególnych dyskach, czego nie ma w wersji DVD. Obecnie pojawiają się podobne wydawnictwa, ale łatwość, jaką oferuje sieć, mniejsze koszty, duży zasięg, czyli możliwość dotarcia do znacznej liczby potencjalnych odbiorców, sprawiają, że publikowanie takich materiałów w Internecie stało się czymś naturalnym, wydanie zaś autorskiego materiału na DVD nie jest zjawiskiem zbyt częstym. Co nie znaczy, że takie wydawnictwa się nie ukazują. Kiedy w 1997 roku otwierano w ZKM Media Museum, ukazało się kilka publikacji książkowych, które uzupełnione (choć to określenie nie zawsze pre-

cyzyjnie oddaje istotę sprawy) zostały o CD-ROM-y[18]. Było to symboliczne połączenie starego i nowego nośnika: tradycyjnej książki i wydawnictwa hipermedialnego. Dziś bardzo często zamiast korzystania z dysku znajdujemy po prostu link do strony internetowej, gdzie prezentowane są hipermedialne materiały stanowiące „ilustrację" albo przedłużenie, uzupełnienie wydawnictwa książkowego.

Ilość zjawisk artystycznych w sieci jest ogromna, poddawanie ich krytycznemu, wnikliwemu opisowi często wiąże się ze strategią heuretyczną[19] (w odróżnieniu od tradycyjnej hermeneutycznej), są to bowiem nieustanne – archimedesowe – odkrycia zupełnie nowych obszarów i fenomenów. Internet stał się niewątpliwie miejscem, gdzie można dokumentować wszelkie strategie artystyczne posługujące się mediami niestałymi, zmiennymi, efemerycznymi oraz wspomnianymi już immateriałami. Rodzi się pytanie, wedle jakiego klucza, przy użyciu jakiej metodologii można ogarnąć tak olbrzymie i stale się powiększające uniwersum zjawisk sztuki nowych mediów – zarówno tych powstających w sieci i z przeznaczeniem dla sieci, a zatem genetycznie mających naturę *online*, jak i tych, których przestrzenią pierwotnego bytowania jest środowisko *offline*, ale swoisty recykling kulturowy przedłuża ich życie właśnie w cyberprzestrzeni.

Sytuacja *dzieła sztuki w dobie cyfrowej reprodukcji*, by posłużyć się parafrazą tytułu klasycznego Benjaminowskiego tekstu dokonaną przez Christophera Matthew Wise'a[20], klasyczne problemy jego ontologicznej natury stawia w nowym świetle. W rozpatrywanej perspektywie istotniejsze wydają się zagadnienia demokratyzacji odbioru sztuki i wytwarzanie nowego obiegu dla informacji o niej. To niewątpliwie olbrzymia zasługa sieci, ale przy tym, jak utrzymuje Wise, cyfrowa reprodukcja jest zasadniczo szkodliwa dla sztuki, sieć odrywa bowiem dzieło sztuki od jej historii,

[16] Tym kwestiom poświęciłem odrębne artykuły, które mogą stanowić rodzaj „wstępu" do niniejszych rozważań. Zob.: P. Zawojski, *Wirtualna sztuka, wirtualne muzea – realne problemy*, [w:] M. Kopczyk (red.), *Muzeum sztuki: od Luwru do Bilbao*, Muzeum Śląskie, Katowice 2006. Tegoż, *„Muzea bez ścian" w dobie rewolucji cyfrowej*, [w:] *Muzeum sztuki...*, op.cit.

[17] Warto w tym miejscu polecić kompetentne i przystępne opracowanie R. Greene, *Internet Art*, Thames & Hudson, Londyn 2004.

[18] Por. H.-P. Schwarz, *Media-Art-History. Media Museum*, Prestel-Verlag, Munich, New York 1997; zob. też: *Hardware. Software. Artware. Confluence of Art and Technology. Art Practice at the ZKM Institute for Visual Media 1992–1997*, ZKM Center for Art and Media, Cantz Verlag, Ostfildern 1997.

[19] Pojęcie to pojawiło się w głośnej „teleteorii" Gregory L. Ulmera (*Teletheory: Gramatology in the Age of Video*, Routledge, Londyn, Nowy Jork 1989) i zostaje rozwinięte w kolejnej publikacji tego autora, *Heuretics: The Logic of Invention*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore 1994.

[20] C.M. Wise, *The Work of Art in the Age of Digital Reproduction*, http://hyperart.com/lib/work_of_art.html (27.06.2006).

co powoduje utratę aury i w efekcie przyczynia się do marginalizacji dzieł sztuki. Zatem zalety łatwości dostępu do samej sztuki i informacji o niej mają mniejsze znaczenie wobec faktu, że w Internecie sztuka staje się wyłącznie towarem, narzędziem wykorzystywanym do marketingu, jest podległa biznesowi[21]. Wydaje się jednak, że taka opinia jest wysoce jednostronna, w Internecie procesy komercjalizacji zachodzą podobnie jak poza nim, cyberprzestrzeń często staje się zdecydowanie alternatywną płaszczyzną prezentacji sztuki, jej upowszechniania, nie mówiąc już o net arcie, czyli właściwej sztuce internetowej, która wykorzystuje ją jako medium kreacji, a nie tylko medium służące do dystrybucji, ekspozycji oraz informacji.
Za fundamentalny problem prezentacji sztuki w sieci należy uznać kwestię metodologicznych założeń, które powinny patronować i kierować poczynaniami twórców sieciowych platform dokumentujących różnorakie działania artystyczne. Celowe w tym momencie jest odwołanie się do koncepcji metamediów, internalizowanie bowiem w obszar cyberprzestrzeni innych mediów to ponowoczesna metoda/wersja strategii opisanej niegdyś przez Marshalla McLuhana, która polegała na nieustannym „uwewnętrznianiu" starych mediów przez nowe media, a nie na prostym ich wypieraniu czy zastępowaniu. Od razu też należy zaznaczyć, iż zaproponowany przez Lva Manovicha w artykule „Awangarda jako software"[22] i rozwinięty w tekście „Understanding Meta-Media"[23] koncept metamediów stanowi dla mnie ważny punkt odniesienia, choć zapewne w kontekście prowadzonych rozważań trzeba go rozwinąć i zmodyfikować. Metamedia to także fragment szerszego zjawiska, jakim jest kryzys pojęcia medium i coraz częstsze (w nawiązaniu do rzeczywistości postdigitalnej i postsieciowej) używanie określenia postmedia. Wszystkie te terminologiczne innowacje są tylko wyrazem emancypacji i zwiększenia znaczenia nowych kategorii, takich jak chociażby software i szerzej software culture. Zapowiedź nowego etapu w historii mediów sięga swymi korzeniami lat 60. XX wieku, co wówczas opisywał McLuhan[24]. Proces ten tak przedstawia Manovich: *Olbrzymia akumulacja zapisów medialnych do tego czasu, obok przejścia od społeczeństwa industrialnego zajętego produkcją dóbr do społeczeństwa informacyjnego zajętego przetwarzaniem danych (czego nie obserwowano aż do początku lat siedemdziesiątych), powoduje zmianę reguł gry. Bardziej istotne staje się znajdowanie efektywnych i wydajnych sposobów radzenia sobie z już zebraną masą medialną niż rejestrowanie więcej albo na nowo. Nie twierdzę, że społeczeństwo już się nie interesuje „wyglądaniem na zewnątrz", problemem reprezentacji i nowych form; ale akcent został przesunięty na poszukiwanie nowych sposobów postępowania z zapisami medialnymi uzyskanymi przez już istniejące urządzenia medialne*[25].

Opracowywanie platform sieciowych gromadzących wiedzę na temat obecnej i przeszłej sztuki nowych mediów jest właśnie działalnością *stricte* metamedialną, poszukującą adekwatnych metod archiwizacji olbrzymiej ilości danych (zdigitalizowanych), które dystrybuowane są przez sieci komputerowe – w ten sposób dokonuje się permanentna dyseminacja danych. Owe dane – na co zwraca uwagę Manovich[26] – mogą być dowolnie transformowane w inną przestrzeń, przekształcane (na przykład za sprawą GUI), opracowywane za pomocą standardowych technik komputerowych, ale także za sprawą ciągle nowo powstających interfejsów. Jednocześnie na platformie sieciowej gromadzącej zbiory sztuki można dokonywać symulacji działania mediów pierwotnie funkcjonujących poza siecią.

Od idei metamedialnej działalności w ramach funkcjonowania platform artystycznych już tylko krok do konstatacji, że platformy realizują w sposób doskonały założenia bazy danych, choć być może lepiej byłoby powiedzieć znów o metabazie czy metadanych, mamy bowiem w tym wypadku do czynienia z klasycznym przykładem tworzenia danych dotyczących innych danych (a zatem praktyką *metadatingu*)[27]. Istota bazy danych polega na gromadzeniu dokumentów wedle określonego porządku i schematu, który zakłada jej otwartość i możliwość nieustannego uzupełniania o nowe rekordy nieburzące jej fundamentów, ale wpisujące się w jej logikę. Jej encyklopedyczny charakter stoi w opozycji wobec struktur narracyjnych wykorzystujących jako podstawowy sposób rekonstrukcji rzeczywistości linearne opowiadanie, które projektuje linearny odczyt. Baza-encyklopedia

[21] Tendencja do „utowarowienia" wszelkich obiektów egzystujących w sieci jest rzeczywistym problemem, tak jak postępująca komercjalizacja Internetu, co w efekcie generuje działania związane, na przykład, z inicjatywami alternatywnymi, takimi jak internet 2. Nie należy przy tym mylić tego pojęcia z terminem web 2.0, niezwykle dynamicznie rozwijającą się drugą generacją usług sieciowych opierających się w dużej mierze na filozofii jeszcze bardziej pogłębionej kolaboracji i wymianie informacji przez użytkowników sieci, odwołujących się do idei „zbiorowej mądrości", ale także powrotu do anarchicznych początków istnienia sieci. Wystarczy jednak rzucić okiem na kompetentne opracowanie poświęcone kluczowym zagadnieniom Internetu sprzed 10 lat, jakim jest książka Ester Dyson, by uświadomić sobie, w jakim tempie dokonywały się zmiany w ostatnim czasie. Zob. E. Dyson, *Wersja 2.0. Przepis na życie w epoce cyfrowej*, przeł. G. Grygiel, Prószyński i S-ka, Warszawa 1999.

[22] L. Manovich, *Awangarda jako software*, tłum. I. Kurz, „Kwartalnik Filmowy" 35-36/2001.

[23] L. Manovich, *Understanding Meta-Media*, http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=493 (26.10.2005).

[24] O przenikliwości i aktualności jego wielu koncepcji pisałem w innym miejscu. Zob. P. Zawojski, *Wokół McLuhana – po latach*, „Zeszyty Telewizyjne" 7/2005.

[25] L. Manovich, *Awangarda...*, op.cit., s. 333.

[26] Zob. L. Manovich, *Understanding...*, op.cit.

[27] Na ten temat zob. L. Manovich, *„Metadating" the Image*, [w:] J. Brouwer, A. Mulder, S. Charlton (red.), *Making Art of Datebase*, V2_Publishing/Nai Publishers, Rotterdam 2003.

(w naszym przypadku platforma sztuki w sieci) projektuje nawigację, w istocie bowiem posiada ona strukturę hipertekstową albo hipermedialną. Choć czasem próbuje się nawigowanie określić mianem hipernarracji albo narracji interaktywnej, to jednak pojęcie nawigacji wydaje się ciągle najbardziej adekwatne do takich sposobów (nielinearnych) poruszania się w środowisku bazy danych. Filozofia baz danych to nowy sposób indeksowania rzeczywistości (sztuki nowych mediów), który znakomicie nadaje się do jej krytycznej (re)prezentacji. Manovich, pisząc o bazach danych, uznaje je za nową formę symboliczną, której opozycją jest tradycyjna narracja. O ile ta pierwsza ma strukturę paradygmatyczną, jest eksplicytna, to ta druga jest porządkiem syntagmatycznym i implicytnym przy tym. Te dwie formy są *zatem naturalnymi wrogami*[28], choć być może jednym z podstawowych problemów wykorzystania nowych mediów jest właśnie sposób *łączenia bazy danych i narracji w jedną formę*[29], co udało się znakomicie w „Człowieku z kamerą" Dzigi Wiertowa – to właśnie ten film patronuje całemu przedsięwzięciu Manovicha, jest wedle autora niedościgłym wzorem dla artystów nowych mediów. Baza danych i narracja oczywiście są skazane na siebie, dochodzi do nieustannych prób przemieszczania i (re)miksowania wzajemnego ich konstytutywnych cech. *Baza danych i narracja, rywalizujące o nadanie światu znaczenia, wytwarzają niekończące się hybrydy. Trudno znaleźć encyklopedię, w której nie ma śladu narracji, i odwrotnie*[30].

Na platformach sztuki w sieci, będących bazami danych, dochodzi do podobnego ścierania się tendencji encyklopedycznych i narracyjnych – z jednej strony ich twórcy piszą (w hipermedialnym języku) historię sztuki nowych mediów, z drugiej zaś tworzą skomplikowane struktury relacyjne o otwartym charakterze, które otwierają różnorakie możliwości rozbudowywania bazy danych, system jest bowiem dynamiczny, opiera się na filozofii *plug-in*. Można też dodać, że niektóre platformy poświęcone sztuce nowych mediów to strony typu *wiki*, choć najczęściej oczywiście system autoryzacji (dodawanych danych) jest w ich przypadku starannie skonstruowany, co jest gwarantem utrzymania wysokiego standardu merytorycznego danej platformy. Ale jednocześnie to, pośrednio, nawiązanie do idei *open culture* i zapoczątkowanego przez legendarnego Richarda Matthew Stallmana (RMS) ruchu *Free Software* i swoistej alternatywnej reakcji na tę koncepcję (i organizację), jaką była idea *Open Source*. Nie wchodząc w niezwykle interesujące zagadnienia związane z tymi inicjatywami, należy zauważyć, że są one wyrazem podobnego myślenia o kulturze wieku sieci, która by mogła się rozwijać, musi odwoływać się do idei otwartości i współpracy wszystkich jej uczestników i współtwórców. Tak pojęta kola-

boracyjność, interkonektywność, *zbiorowa inteligencja* (w rozumieniu Derricka de Kerckhove'a, który szybko uznał, że używane przez niego wcześniej terminy *connected* i *collective* należy zamienić na „otwarty") to ciągle aktualne wyzwanie. Doskonale rozumie to legendarny Doug Engelbart, wciąż pracujący nad możliwościami wzbogacania *zbiorowego ilorazu inteligencji* za sprawą technologii komputerowych. I nie jest to wcale wyraz utopijnych pragnień spod znaku wczesnego „Wired" i wyznawców „Californian Ideology", którą trafnie i niezwykle krytycznie zdiagnozowali niegdyś w głośnym artykule Richard Barbrook i Andy Cameron[31], trzeźwo zauważając, iż marzenie o *cyfrowej nirwanie* długo jeszcze pozostanie tylko marzeniem.

Odchodzenie od sztuki przedmiotowej i coraz gwałtowniej postępująca wirtualizacja rzeczywistości wyeksponowała rolę różnorakich powiązań, połączeń, tranzytowości, przechodniości, co znalazło wyraz w koncepcji *estetyki relacyjnej* Nicolasa Bourriauda[32], dla którego współcześni artyści są *semionautami* wytyczającymi trajektorie pomiędzy znakami, i właśnie to „pomiędzy" jest niezwykle istotne. „Filozofia relacyjności", jeśli można tak powiedzieć, jest również istotnym czynnikiem określającym myślenie i działanie w ramach tworzenia platform internetowych służących do prezentacji sztuki nowych mediów. Chodzi przy tym o różnorakie formy relacji: te odnoszące się do powiązań pomiędzy przedstawianymi obiektami na danej platformie sieciowej umożliwiającej linkowanie i tworzenie własnej nawigacji, i te, które zachodzą pomiędzy twórcami/konstruktorami platform a ich użytkownikami, a także pomiędzy użytkownikami a zgromadzonymi obiektami. Liczy się przecież społeczny kontekst i radykalna zmiana w postrzeganiu roli instytucji dokumentujących i propagujących nowe strategie artystyczne i komunikacyjne funkcjonujące w ramach cyberkulturowego paradygmatu.

Proces ten trafnie oddaje stwierdzenie Wolfganga Ernesta, że obecnie *jesteśmy w trakcie indukowanego przez media przejścia od kultury zorientowanej na magazynowanie do kultury transmisji*[33]. Zapewne platformy sieciowe

[28] L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 342. Manovich dokonuje też autokomentarza w wywiadzie *Baza danych – Lev Manovich w rozmowie z Brett Stalbaum, Geri Witting i Inq Razumową*, tłum. E. Mikina, http://magazynsztuki.pl/stare_zasoby/archiwum/n_technologia/Manowicz.htm (20.04. 2005).

[29] L. Manovich, *Język...*, op.cit., s. 364.

[30] Ibidem, s. 352.

[31] Zob. R. Barbrook, A. Cameron, *Californian Ideology*, http://www.arpnet.it/chaos/barbrook.htm, (05.07.2006).

[32] Zob. N. Bourriaud, *Relational Aesthetics*, Les Presses du Réel, Dijon 2002.

spełniają obydwie te funkcje – ich „magazynem" są serwery, ale nade wszystko liczy się możliwość transmisji danych, wcześniej zdigitalizowanych i poddanych odpowiednim zabiegom formatowania do wymogów sieci. W naturalny sposób – o czym pisze Jens Schröter[34] – dochodzi do procesów intermedializacji, w myśl bowiem jednej z podstawowych zasad określających właściwości nowych mediów mogą one ulegać stałemu transkodowaniu, co wynika z ich numerycznej natury. Fotografie, ruchome obrazy, teksty, dźwięki – wszystkie te media mają wspólną bazę ontologiczną, jaką jest kod zerojedynkowy; ten zaś w sposób immanentny umożliwia ową transkodowalność. To wszystko każe radykalnie przeformułować myślenie o kulturowych archiwach w dobie cyfrowego przełomu. Tradycyjne instytucje, takie jak galerie czy muzea, w różnoraki sposób reagują na wyzwania kultury digitalnej, różne są też reakcje środowiska profesjonalistów zajmujących się badaniem historii sztuki najnowszej. Nie ulega jednak wątpliwości, że obowiązujący i dominujący jeszcze do niedawna model linearnego dyskursu historycznego, będący w gruncie rzeczy bazą praktyk muzealnych, dziś okazuje się nieadekwatny w stosunku do zmieniających się pod wpływem nowych technologii sposobów wspomagających ochronę i propagowanie sztuki naszych czasów. Coraz częściej zresztą prowadzi to do marginalizacji roli muzeów, z ich centralną i dominującą pozycją, w kształtowaniu opinii i budowaniu „oficjalnej" wersji historii. Hal Foster, dostrzegając skostnienie instytucji muzeum, pisał niegdyś o idei *archiwum bez muzeum*[35], które w środowisku cyberprzestrzeni staje się czymś na kształt cyfrowego *anarchivu*[36]. Foster konstatuje, że sztuka staje się obrazo-tekstem, info-pikselem, ponieważ powszechna digitalizacja różnorakich „materiałów" (faktyczna immaterializacja) wszystkie formy sztuki i tak sprowadza do monitorowego obrazu, a zatem do piksela właśnie. Wiąże się to także z długo utrzymującym się przekonaniem, do dziś zresztą popularnym w kręgach technofobów, że *„prawdziwa sztuka" związana jest wyłącznie z mediami stałymi*[37], jak ujął to w swoim „raporcie" dotyczącym sztuki wykorzystującej nowe technologie artysta i teoretyk Michael Naimark. Przy okazji warto nadmienić, że choć okres społecznej akceptacji kolejnych nowych mediów znacznie się skrócił (Naimark podaje przykład fotografii, która czekała blisko 100 lat na aprobatę ze świata sztuki, ale video art czy sztuka instalacji już tylko 10, 20), to jednak ciągle sztuka nowych mediów jest zjawiskiem elitarnym.

Tworzeniu platform sieciowych poświęconych szeroko rozumianej sztuce nowych mediów towarzyszy dyskusja historyków i teoretyków sztuki, (cyber)artystów, w której często powraca motyw integrowania w ramach sieciowych projektów funkcji, niegdyś wypełnianych przez różne instytucje.

Galeria – muzeum – biblioteka – archiwum: platformy jako bazy danych próbują łączyć zadania wyraźnie kiedyś od siebie oddzielonych instytucji. Implikowane to jest przede wszystkim naturą cybersztuki, która radykalnie odchodzi od skostniałej formuły „jednego punku widzenia" praktykowanego przez tradycyjne muzea, które wielokrotnie zajmowały się (i zajmują) swego rodzaju „muzeumifikacją" sztuki[38], co często pozbawia ją społecznego rezonansu.

---

[33] Cyt. za: J. Schröter, *Archive – Post/photographic*, http://www.mediaartnet.org/themes/photo_byte/archive_post_photographic/ (05.12.2005).

[34] Ibidem.

[35] Zob. H. Foster, *The Archive without Museum*, „October" 77/1996.

[36] Z wszystkimi, nieprzekładalnymi na język polski, odcieniami semantycznymi tego neologizmu.

[37] M. Naimark, *Truth, Beauty, Freedom and Money. Technology-Based Art and the Dynamics of Sustainbility*, A Raport For „Leonardo Journal" 2004, s. 7, www.artslab.net (15.05.2005).

[38] Zob. S. Dietz, *Museum As Database – Database As Wonder Chamber*, www.yproductions.com/writing/archives/000769.html (25.07.2006).

dr **Edmond Couchot** — w latach 1982–2000 był szefem Katedry Sztuki i Technologii Obrazu Uniwersytetu Paris 8, do dzisiaj współpracuje z Centrum Obrazu Cyfrowego i Rzeczywistości Wirtualnej na tej uczelni. Interesuje się związkami sztuk wizualnych z technologiami cyfrowymi. Opublikował ponad sto artykułów i trzy książki: *Image. De l'optique au numérique* (1988); *La Technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle* (1998); *L'art numérique* (wraz z Norbertem Hillaire, 2003–2005). Jako artysta tworzy interaktywne prace cyfrowe, brał udział w około 20 międzynarodowych wystawach.

prof. dr hab. **Ryszard W. Kluszczyński** — profesor nauk humanistycznych. Na Uniwersytecie Łódzkim kieruje Zakładem Mediów Elektronicznych w Katedrze Mediów i Kultury Audiowizualnej. Profesor w ASP w Łodzi. Zajmuje się problematyką sztuki (multi)mediów, teorią sztuki, sztuką alternatywną (awangardą) i krytyką artystyczną oraz zagadnieniami społeczeństwa informacyjnego i sieciowego, cyberkulturą. Opublikował m.in.: *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów* (Kraków 2001, wydanie 2: 2002), *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej* (Warszawa 1999, wydanie 2: Kraków 2002), *Obrazy na wolności. Studia z historii sztuk medialnych w Polsce* (Warszawa 1998), *Awangarda. Rozważania teoretyczne* (Łódź 1997), *Film – sztuka Wielkiej Awangardy* (Łódź-Warszawa 1990).

dr **Maciej Ożóg** — adiunkt w Zakładzie Mediów Elektronicznych Katedry Mediów i Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego. Od 1991 roku prowadzi muzyczny Project Spear, z którym wydał 5 płyt CD, koncertował i uczestniczył w licznych festiwalach w Polsce i zagranicą (ponad 100 koncertów), zrealizował szereg projektów filmowych oraz instalacji multimedialnych. W 1999 roku powołał do istnienia niezależną firmę fonograficzną Ignis Records, której nakładem ukazało się kilkanaście płyt artystów z Polski i ze świata (m.in. EA, Vance Orchestra, Origami Arktika, Ultra Milkmaids oraz Francisco Lopez). Od początku lat 90. XX wieku organizował liczne przedsięwzięcia artystyczne, m.in. cykl koncertów *Muzyka przełomu wieków* (1996–1997), trasy koncertowe zespołów Troum, Origami Arktika (1999/2000), koncert zespołu Coil (2002). Od 2005 roku jest kuratorem cyklu *Poza Horyzont* realizowanego w AOIA „Teatr 77" w Łodzi, w ramach którego odbyło się kilkadziesiąt prezentacji muzycznych, filmowych i performerskich. Ostatnie publikacje: *Krytyczny wymiar sztuki interaktywnej*, [w:] *Estetyka wirtualności*, red. Michał Ostrowicki, Universitas, Kraków 2005; *Nowy człowiek w nowym millenium!? Sztuka nowych mediów a awangardowa idea artystycznej i społecznej rewolucji*, [w:] *Wiek Awangardy*, red. Lilianna Bieszczad, Universitas, Kraków 2006. Artykuły popularnonaukowe publikowane w miesięczniku „Plastik".

dr **Katarzyna Prajzner** — jest adiunktem w Zakładzie Mediów Elektronicznych Katedry Mediów i Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego oraz Pracowni Intermedialnej ASP Gdańsk; interesują ją nowe media, współczesne teorie komunikowania, teoria narracji.

dr **Marcin Składanek** — jest adiunktem w Zakładzie Mediów Elektronicznych Katedry Mediów i Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego. Od 1999 brał udział w kilkudziesięciu komercyjnych projektach stron www oraz prezentacji multimedialnych. Zaintersowania naukowe: interakcja człowiek–komputer, projektowanie użytkowe, multimedia, grafika i animacja komputerowa.

dr **Ewa Wójtowicz** — dyplom w zakresie wychowania plastycznego i grafiki warsztatowej w ASP w Poznaniu w 2000, stypendystka SOCRATES-Erasmus w University of Hertfordshire w Hatfield (Wielka Brytania, 2004), stypendium Artystyczne Miasta Poznania (za krytykę i publikacje ukazujące wpływ sztuk multimedialnych i internetowych na kulturę współczesną). Doktorat *Net art jako sztuka interaktywna* przygotowywany w Instytucie Kulturoznawstwa na Wydziale Nauk Społecznych w UAM. Prowadzi wykłady na studiach dziennych, zaocznych i uzupełniających magisterskich w ASP w Poznaniu. Wybrane publikacje: „Arteon", „Art Inquiry", „Er(r)go", „Opcje", „Ha!Art", „Lampa", „This Century's Review". Wybrane wydawnictwa zbiorowe: *Wiek ekranów* (2002), *Liternet.pl* (2003), *Estetyka wirtualności* (2005), *Przestrzeń sztuki: obrazy – słowa – komentarze* (2005), *Mind The Map! History Is Not Given* (2006). Autorka książki *Net art* (2008).

dr **Piotr Zawojski** — pracuje w Zakładzie Filmoznawstwa i Wiedzy o Mediach Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach, wykładowca Wydziału Radia i Telewizji UŚ, szef działu „Film i Media" w kwartalniku „Opcje".

zeszyty artystyczne / **nr 17** / czerwiec 2008 / rok XVII

rada redakcyjna:
Izabella Gustowska
Paweł Leszkowicz
Ryszard W. Kluszczyński (redaktor numeru)
Piotr Kurka (przewodniczący)

recenzenci:
dr hab. Grzegorz Dziamski
dr hab. Roman Kubicki
dr hab. Waldemar Kuligowski

redakcja:
Marek Wasilewski

korekta:
Sylwia Kordylas-Niedziółka i Joanna Ładanaj

opracowanie edytorskie:
Stowarzyszenie Czasu Kultury

naniu, 2008

oznaniu

52 80 91

.poznan.pl

Uniwersytet Artystyczny
w Poznaniu
Biblioteka Główna
Cz 213 / Cz.317
2008

17
UNIWERSYTET ARTYSTYCZNY
w POZNANIU
BIBLIOTEKA GŁÓWNA
BGCZ007037

cena: [illegible] 00 egz.