

czcionka sydney

Krzysztof
Mazur

Podmiotowość
dzieła
sztuki
interaktywnej

Kraków

2 0 0 3

Spis treści

Wstęp	5
1. Technologia	11
2. Czy to Sztuka?	29
3. Nie tylko martwa natura	51
4. Autoreklama	65
5. Definicja.....	73
Podsumowanie	77
Bibliografia.....	81

Wstęp

Współczesny człowiek jest tworem kultury, a kultura jego nową naturą. Niemal całe życie spędzamy w otoczeniu produktów naszej kultury, niemalże cała nasza wiedza jest nam przekazywana za pośrednictwem kultury, a nie nabywamy jej w wyniku bezpośredniego doświadczenia. Dzięki najnowszej technice możemy spostrzegać świat oczami lisa lub żaby czy uszami nietoperza, zwolnione ujęcie umożliwia obserwację poszczególnych faz lutu kolibra, a przyspieszone daje sposobność przyjrzenia się podziałom komórkowym formującym żywy organizm.

Z naszą dawną naturą zerwaliśmy bezpośredni kontakt i spoglądając z perspektywy kamery na coraz to na nowo odkrywane jej tajemnice spostrzegamy, że preistoczyła się ona dla nas tylko w świat przyrody, jeden z wielu obok świata nauki, kina, polityki itp. Niewiele pozostało w nas zachowań z pierwotnej natury, które z braku pierwotnego środowiska znikły z naszych odruchów i przyzwyczajzeń.

Człowiek bazując na poprzedniej naturze powoli sam wytwarzał swoje własne otoczenie, zwyczaje, potrzeby itd. Na tych wytworach tworzył coraz to nowe wytwory i w konsekwencji stały się one jego nowym środowiskiem. Z tworu przyrody staliśmy się tworem kultury i można powiedzieć, że to we współczesnej kulturze czujemy się naturalnie. Wystarczy

zaobserwować człowieka w zetknięciu z przyrodą: jego reakcje są nienaturalne w sensie starej natury, ale zupełnie naturalne i normalne w sensie nowej natury.

Co więcej, nasza nowa natura rozumiana już jako kultura ewoluuje w tempie niewiarygodnym w odniesieniu do pierwotnej natury. Dotychczasowe produkty kultury natychmiast stają się pożywką dla powstających nowych wytworów, a konsumpcja poszczególnych produktów ma zasięg globalny. Z jednej strony te same formy napotykamy w dowolnym miejscu, w jakim się zjawimy, a z drugiej ich różnorodność przewyższa ilość form spotykanych w przyrodzie.

Artyści podobnie jak dawniej żywią się otaczającą ich rzeczywistością, transformują ciągle powstające nowe wytwory coraz to nowych technologii w dzieła sztuki. Rzeczywistość dzięki przyrodzie stopniowo zmieniała się w rzeczywistość wszechobecnej kultury, a artysta naturalnie obserwuje te zmiany. Uległo przemianie otoczenie artysty, ale ogólne zasady twórczości i jego społeczna rola w niewielkim stopniu. Pierwotnie chodziło o pewien rodzaj naśladowania natury przez starożytną naukę, rzemiosło i sztukę jako całość, jako *techne*¹, jako umiejętność wytwarzania. Z biegiem czasu nauka i bazujący na niej przemysł rozdzieliły ten ogólny kontekst zawierający pierwotnie sztukę, mimo że nauka i przemy-

¹ Termin „sztuka” [niem.] jest odpowiednikiem łac. *ars* (od którego pochodzi większość nowożytnych: wł. i hiszp. *arte*, franc. i ang. *art*), ten zaś odpowiada gr. *techne*; przymiotniki techniczny i artystyczny są tego samego pochodzenia zob. <http://em.pwn.pl/sztuka/hasla>

słowa produkcja oraz sztuka stanowią część składową kultury. Natomiast współcześnie oparta na wysokich technologiach sztuka jako rodzaj naśladowania nowej natury rozszerza swoje pole działania w pośredni sposób, likwidując ów podział, ale nie odzyskując dawnego kontekstu właściwego teraz nauce jako obiektywnej wykładni praw natury i modelu do naśladowania. Współczesny artysta często dalej imituje i naśladuje, ale już właściwie produkty kultury wykorzystując naukę, mechanikę, informatykę, masową produkcję, technologie projekcyjne, a także stereotypy wypracowane dotychczas w sztuce. Dobrze pasuje do tej roli określenie „sztukmistrz”. Jest to postać szeroko korzystająca z wiedzy o różnych dziedzinach naszej cywilizacji, dzięki temu kształtująca swoją „tajemną” wiedzę i na tej bazie tworząca własne prezentacje, z tym że jego działalność rozpatrywana jest w ramach dzisiejszego pojmowania sztuki, a nie nauki.

Obecnie wytwory techniczne są obdarzone niezwykłymi zdolnościami percepcji i stosownego reagowania. Te nowe możliwości materii nieożywionej określa się jako interaktywne czy nawet inteligentne systemy. Jednak dopiero niedawno z osiągnięć technicznych cechujących się takimi własnościami zaczęli korzystać artyści tworząc dzieła interaktywne, a są one wielkim przełomem w rozumieniu przedmiotu jako dzieła sztuki będącego zarazem autonomicznym bytem. I tak jak techniczne wytwory interaktywne wykraczają poza tradycyjnie rozumiane pojęcie przedmiotu technicznego, tak techniczne wytwory artystów wykraczają poza dotychczasowe pojęcie dzieła sztuki.

W sensie społecznym rozwój technologii interaktywnych przekształca doznawaną przez nas rzeczywistość, nasze otoczenie i nas samych. Nasza zdolność adaptacji, porządkowania owych nowości technicznych w ludzki wymiar jest jak nigdy dotąd twórcza. Jednym z takich wymiarów jest sztuka, a więc swoisty porządek estetyczny.

Aby zrozumieć nowy porządek współczesnej estetyki, trzeba zrelacjonować reakcje artystów na osiągnięcia wysokich technologii elektronicznych, zwłaszcza wobec zaistnienia fenomenu, w którym materialne wytwory są obdarzone własnością interakcji. Z drugiej strony obszar sztuki interaktywnej to pośrednio reakcja teoretyków sztuki, a więc próby charakterystyki sztuki interaktywnej w kontekście całej historii sztuki.

Prace współczesnych artystów w wyraźny sposób wyprzedzają to, co przyjęło się nazywać tradycją sztuki, zaakceptowaną estetyką, a więc oczekiwania samych odbiorców sztuki. Z tego wynika, iż wymiar sztuki jest niezwykle bliski temu, co rozumiemy jako ludzka wrażliwość, jest pierwowzorem do kształtowania przyjaznego nam, a przynajmniej możliwego do zaakceptowania otoczenia. Artystów charakteryzuje niezwykła wrażliwość na wszelkie zmiany, nieodparta potrzeba nadania im własnego porządku. Oczywiście często burzy to już zaakceptowany porządek w sztuce i wiąże się z sprzeciwem ze strony odbiorców sztuki. Wynika z tego, że już dawno został on zburzony przez zmiany w naszym otoczeniu i artystom jako nieadekwatny względem tegoż otoczenia przestał się podobać. To oni jako pierwsi intuicyjnie poszukują nowego porządku,

często wytwarzają zupełnie nowe środki wyrazu niekonwencjonalnie wykorzystując możliwości nowych technologii.

Estetykowi zaś nie pozostaje nic innego jak zadawać odpowiednie pytania i podjąć od nowa trud analizy tworzonego przez artystów porządku estetycznego, przedstawienia go w relacji do poprzedniego porządku, znalezienia filozoficznych środków jego opisu.

1. Technologia

Zjawiska

Wykorzystywanie przez artystów wysokich technologii cyfrowych i elektronicznych czujników powoduje, że ich prace nabywają nowych własności, ale czy prace wyposażone w takie technologie stając się dziełami sztuki poddają się teoretycznemu opisowi tylko w odniesieniu do cech samej technologii?

Bardzo zręcznie i obszernie kwestę zmian w dziele sztuki ujął Ryszard Kluszczyński: „Zjawiska te są charakterystyczne przez takie przede wszystkim własności, jak procesualność (w miejsce przedmiotowości), komunikacja (zamiast przedstawienia, reprezentacji), interakcja (przeciwstawna kontemplacji), nielinearność (wypierająca bądź zastępująca linearność), hipertekstualność (zastępująca tekstualność), nawigacja (przeciwstawiona lekturze), telematyczność (wchodząca w nieuchronny i poniekąd paradoksalny dialog z taktylizmem), immersyjność (poszerzająca przestrzeń kontaktu z dziełem, zastępująca dystans percepcyjny przez zaangażowanie cielesno-zmysłowe, które staje się zarazem skrajną postacią taktylizmu)”².

² Ryszard Kluszczyński, *Film — wideo — multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Instytut Kultury, Warszawa 1999, s. 199.

Niezwykle ważnym, wręcz kluczowym zagadnieniem jest rozróżnienie pojęć linearności i nielinearności. Stosowane są one w rozumowaniach zakładających stopniową zmianę sposobu komponowania dzieła sztuki. Moim zdaniem zjawiskowe przejście ze świata linearnego w nielinearny w odniesieniu do struktury technik cyfrowych odbyło się skokowo, a nie w sposób ciągły.

Baza danych

Własnością technik cyfrowych jest struktura bazy danych. Wszelkiego rodzaju informacje niezależnie od ich medialnego charakteru są przetwarzane i przenoszone na jednolity metapoziom kodów cyfrowych, a następnie rekonstruowane i odsyłane w określone medium. Dla samej struktury bazy danych informacja z pierwotnego medium nie ma wyróżnionego znaczenia, a przez to nie musi być zrekonstruowana powrotnie w tym samym medium (sam eksperymentowałem z odtwarzaniem danych obrazu jako dźwięku oraz dźwięku jako obrazu). Co bardziej, odniesienia umożliwiające odszukanie danych należą także do metapoziomu i mogą być sterowane w dowolne medium. W ten sposób technika cyfrowa jako baza danych ma w metapoziomie idealną strukturę nielinearną, a wszelkiego rodzaju rekonstrukcje przeprowadzone do świata medialnego mogą być tylko coraz bardziej linearne. Jest to sytuacja odwrotna niż w filmie, w którym taśma i narzucone jedno fizyczne kontinuum czasowe miało strukturę linearną, natomiast wszelkiego rodzaju nielinearne formy wyrazu (częściej semantyczne niż techniczne wybiegi) byłyby tylko trikiem.

Sam fakt posiadania technologii nielinearnej nie oznacza od razu pełni praktycznego wykorzystania jej środków wyrazu. Dopiero zaczynamy je odkrywać. Co więcej, mimo że naturalniejsze dla technik cyfrowych są dzieła bardziej nielinearne, to tę technikę najpierw wykorzystywano starając się adaptować linearnie skonstruowane dzieła. Można powiedzieć, że najpierw powstała technologia, a zrozumienie jej możliwości przyszło znacznie później i dlatego praktyczne rozwiązania bazujące na technikach cyfrowych są raczej odkrywane niż tworzone. Stąd trend od linearnych do nieliniarnych rozwiązań jest drogą „pod prąd” naturalnych własności bazy danych.

Podstawowym parametrem (i jednocześnie problemem technicznym zauważalnym szczególnie w internecie) takiej bazy danych jest czas dostępu do danych, przy czym tego czasu nie należy rozumieć jako związanego z samą magazynowaną informacją, ponieważ sama medialna czasowość i wszelkie inne adnotacje czasowe nie mają znaczenia dla nielinearnej struktury cyfrowej bazy danych i mogą być rekonstruowane oraz dowolnie interpretowane i przekształcane. Natomiast ten parametr określa, jak szybko statystycznie możemy wydobyć określoną informację z całej struktury danych; w zasadzie w nielinearnej strukturze mamy dowolną ilość sposobów dotarcia do informacji, ograniczoną tylko czasem oczekiwania na jej uzyskanie.

W kontakcie z bazą danych najbardziej pożądaną umiejętnością jest sprawne wyszukiwanie danych; ma ona znaczenie elementarne i sama w sobie może być najbardziej zbliżonym do nieliniarności środkiem wyrazu, nawet artystycznym. Dlatego multimedialność nie jest jedyną czy nawet konieczną włas-

nością technik cyfrowych i z powodzeniem była możliwa przy jednoczesnym użyciu technologii analogowych. Multimedialność na gruncie technik cyfrowych jest tylko jedną z ich własności.

Przy założeniu nieliniarnej struktury bazy danych w naturalny sposób dają się opisać pozostałe zjawiska.

Przede wszystkim hipertekstualność.

W przeszłości większość wiedzy można było zmagazynować we własnej pamięci; ze względu na rozległość wiedzy dziś jest to niewykonalne, dlatego korzystamy z bazy danych. Jednak aktualnie zdolnością cenniejszą od możliwości posiadania wiedzy jest umiejętność nawigacji, a więc zdolność znalezienia informacji i jej użycia, przetworzenia i przesłania we właściwe miejsce. W ten sposób zdolność posiadania wiedzy jest dalej możliwa, ale w nieco innym sensie, dlatego że baza danych staje się protezą naszej pamięci, nawet pamięci samej w sobie, takiej, która monitoruje i zapamiętuje drogę przemierzania się w niej samej.

Praktyczne posługiwanie się bazą danych wymaga potrzeby szukania potrzebnych informacji; aby robić to sprawnie, trzeba wyuczyć się umiejętności swoistej nawigacji w labiryncie danych, czy raczej oceanie danych. Ten cyfrowy ocean określa się często pojęciem hipertekstu.

Koncepcja hipertekstu sięga rodowodem jeszcze przed powstaniem technologii cyfrowych, do czasów drugiej wojny światowej i koncepcji urządzenia memex stworzonej przez Vannewę Brusha.

Pisząc o hipertekście nie wypada nie zajrzeć do internetu i skopiować znalezione tam informacje:

„hypertext lub po polsku: hipertekst – dosłownie „nad-tekst” – sytuacja powiązania tekstu przy pomocy odnośników, dowiązań, odwołań zaburzającego z jednej strony jego linearną strukturę, a z drugiej powodującego powstawanie przez to nowych znaczeń i kontekstów. Dodanie do hipertekstu innych środków przekazu: grafiki, dźwięku, obrazów video tworzy hypermedia.

Vanneva Brush w artykule „As We May Think” [„Atlantic Monthly”, lipiec 1945], opisał po raz pierwszy koncepcję hipermediów w formie urządzenia o nazwie memex. W dwadzieścia lat później (w 1965 roku) opisując swój projekt o nazwie Xanadu po raz pierwszy użył tego słowa – w książce *Literal Machines*. W 1968 Douglas Engelbart zademonstrował pierwszy komputerowy system hipertekstowy nazwany NSL/Augment. Pierwsza praca doktorska o hipertekście powstała w 1986 roku (Randy Trigg), zaś pierwsza konferencja w 1987. W 1992 roku powstała grupa alt.hypertext

James Blustein w alt.hypertext FAQ wymienia istniejące dziś systemy hypermedialne: HyperWave, Microcosm, Storyspace, WebPing, WWW, Xanadu „³.

„Struktura hipertekstowa wymaga jednak zmiany nastawienia odbiorcy. Zerwanie z linearnością tekstu zmusza do zmiany sposobu czytania i pisania. Mnogość hiperpołączeń,

³ <http://www.qdnet.pl/~Ziembor/pl.comp.www/definicje15.html>

zupełnie dowolny ich wybór, możliwość zamiast przymusu czytania wszystkiego powoduje większą aktywność odbiorcy i czyni z niego raczej użytkownika – wędrowca. Multimedialność przekazu natomiast zmienia czytelnika w widza, słuchacza i aktywnego uczestnika”⁴.

„Struktura hipertekstowa wymaga zmiany nastawienia odbiorcy. Odbiorcę komunikatów przekazywanych przez tradycyjne środki przekazu jak książki oraz mass-media cechuje bierność. Przekaz jest jednokierunkową transmisją informacji od nadawcy do odbiorcy. Internet, który stanowi główny przekaźnik hipertekstu, zakłada zaś interakcyjność i wymusza prowadzenie dialogu z hipertekstem. Dostarczony przez autora materiał hipertekstowy odbiorca poddaje selekcji motywowanej przez indywidualne potrzeby i zgodnie z regułami konstrukcyjnymi tworzy strukturę komunikatu”⁵.

Samo pojęcie jest nieco mylące, bo nie chodzi tu o tekst czy bibliotekę. Baza danych jest w stanie magazynować, przemieszczać i rekonstruować cały zakres wrażeń zmysłowych, a więc ma charakter daleko szerszy niż semantyczny. Baza danych jest jakby uniwersalnym medium, a dla niej bogactwo i odmienność naszych wrażeń zmysłowych jest jednolitą nieliniową strukturą, swoistą papką, w której fizycznie zmieszane obok siebie w postaci cyfrowych zapisów znajdują się informacje ze wszystkich możliwych mediów, które mogą, ale nie muszą być rekonstruowane w tym samym medium, co przed zamianą na cyfry.

⁴ <http://150.254.88.239/Teoret/wstep.html>

⁵ <http://150.254.88.239/Teoret/html/uzytok.htm>

Na tak rozumiane możliwości technologii cyfrowych stworzonych przez człowieka można spojrzeć z jeszcze dalszej perspektywy i zastanowić się w ogóle nad sensem tworzenia takiej technologii oraz sztuki z niej korzystającej.

W książce *Natura umysłów* Daniel C. Dennett, zastanawiając się nad nową koncepcją umysłu i wiedzy w kontekście wytworów technologii, pisze: „Nasze mózgi są nieco większe niż mózgi naszych najbliższych krewnych (choć nie większe niż mózgi niektórych delfinów i wielorybów), lecz ich wielkość prawie na pewno nie stanowi źródła naszej większej inteligencji. Podstawowym źródłem, chciałbym zasugerować, jest nasz nawyk *przenoszenia* na środowisko tylu zadań poznawczych, ile tylko możliwe – „wyładowania” naszych umysłów (tzn. naszych umysłowych przedsięwzięć i działań) do otoczenia, gdzie szereg konstruowanych przez nas peryferyjnych urządzeń jest w stanie przechować, przetworzyć i re-reprezentować sens tego, co robimy, usprawniając i ochraniając procesy transformacji *stanowiące* nasze myślenie. Ta szeroko rozpowszechniona taktyka „wyładowywania” uwalnia nas od ograniczeń naszych zwierzęcych mózgów”⁶.

Tym sposobem nasze naturalne skłonności w połączeniu z technikami cyfrowymi dają nam możliwość symulacji bardzo złożonych zjawisk, tak by zamiast je przeprowadzać we własnym umyśle, móc przeprowadzić je „na zewnątrz” sprzężając z naszymi zmysłami.

⁶ Daniel C. Dennett, *Natura umysłów*, tłum. Witold Turopolski, Wydawnictwo CIS, Warszawa 1997, s. 155.

Lecz co w sytuacji, kiedy wytwory technologii nie-
jako odrywają się od funkcji narzędzi naszych umys-
łów, a obdarzone częścią naszej wiedzy samodzielnie
realizują przypisane im cele działania, zaczynają
prowadzić z nami samodzielny dialog? Co z dziełem
sztuki obdarzonym takimi możliwościami?

Symulacja

W odniesieniu do technik cyfrowych symulacja
jest metodą wnioskowania o zachowaniu się obiektów
rzeczywistych na podstawie eksperymentów z
programem komputerowym będącym modelem
cyfrowym tych obiektów. W praktyce oznacza to
wprowadzenie do bazy danych informacji niezbęd-
nych do konstrukcji wirtualnego modelu, odpowied-
nika rzeczywistego świata, a następnie przeprowa-
dzanie eksperymentów w cyfrowym procesie obli-
czeniowym. W konsekwencji człowiek stworzył dla
siebie najdoskonalszą protezę jednej ze zdolności
swojego umysłu, jaką jest wyobraźnia, umożliwia-
jącą przewidywanie przyszłych zdarzeń w celu za-
planowania swojego zachowania.

Z biegiem lat eksperymenty symulacyjne na-
brały bardzo wyrazistej medialnej oprawy i stały się
aranżacjami tak sugestywnymi, że zaczęły oddzia-
ływać na nasze zmysły na tyle skutecznie, by kon-
kurować ze zmysłowością świata realnego. Możli-
wość zaistnienia owej zmysłowości odrywa symulację
od jej pierwotnego przeznaczenia jako modelu rze-
czywistości, zamieniając w kreację dowolnych świa-
tów bez potrzeby odnoszenia się do czegokolwiek
innego poza możliwościami percepcji naszych zmy-
słów. To jest o tyle możliwe, że wypływa z cech samej

bazy danych jako nielinernej struktury mogącej się dowolnie przekonfigurowywać, w której symulacja realnego świata jest tylko jednym z wielu wariantów, równie możliwym jak inne.

Najlepszym przykładem są możliwości gier komputerowych. Można w nich przypisać sobie cechy, których w realnym świecie się nie posiada – bycia nieśmiertelnym, komandosem, pilotem, by jednocześnie znaleźć się w dowolnym wirtualnym świecie o dowolnym czasie czy kształcie, z dowolnymi prawami nim rządzącymi i wystarczy tylko powiązać te nowe cechy w owych światach za pośrednictwem interfejsów z własną zręcznością czy możliwościami umysłowymi; wtedy to, co pierwotnie było tylko symulacją, staje się nowym elementem świata rzeczywistego.

W takim kontekście, mając do dyspozycji bazę danych jako technologię, artysta w dziele nie jest w stanie przedstawić jednolitej linearnej opowieści, ponieważ podczas odbioru zostałaby przekształcona w zupełnie inną opowieść. Dlatego już nie potrafi przekazać jednej narracji jako całości, ale może zachować sens przekazu kształtując sposób nawigacji, a więc konstruując odpowiedni interfejs.

Interfejs

Sercem każdego interfejsu są przetworniki zwane analogowo-cyfrowymi i cyfrowo-analogowymi. Kolejność słów określa kierunek komunikacji i najprościej mówiąc jest to zamiana ze świata realnego w cybernetyczny i z cybernetycznego w realny. Jest tu zawarte meta-założenie o analogowym charakte-

rze realnej rzeczywistości i cyfrowym światem bazy danych. Tak naprawdę to sygnały elektryczne o charakterze ciągłym są modulowane przez „realny świat”, a następnie odczytywane i cięte we fragmenty, tzw. próbki czasowe i przekazywane, zapamiętywane jako wartości liczbowe. Proces może przebiegać odwrotnie, a więc liczby są zamieniane na fragmenty sygnałów, a z nich rekonstruowane jest złudzenie ciągłości docierających do nas bodźców zmysłowych. Jakość takiego procesu zależy od gęstości próbek w przedziale czasowym oraz zakresu liczb do tego użytych. I tak w standardzie dźwięku to 44,100 kHz, a więc 44 tysiące i sto próbek na sekundę wykorzystując 16 bitów, a więc próbki z zakresu 65 536 poziomów, przy czym zakres ten odnosi się do ciągłego napięcia od 0 do 5 woltów. Napięcie to jest reprezentantem analogowego świata odtwarzanego w odwrotnym procesie rekonstrukcji przebiegu tego napięcia. Okazuje się, że powrót do pierwotnego świata jest niemożliwy. Świat na „wyjściu” jest tylko przybliżoną rekonstrukcją pierwowzoru, dającą złudzenie ciągłości naszego doznania.

Istnieje tutaj niezwykła możliwość daleko posuniętej manipulacji, ponieważ wejściowy świat analogowy niekoniecznie musi być rekonstruowany w odwrotnym procesie, ale może posłużyć do kontroli zupełnie innego procesu. I tak wartości liczbowe odnoszące się na wejściu do dźwięku mogą zostać na wyjściu przypisane wartościom kolorów, co oznacza efekty wizualne na wyjściu – więc podstawową cechą urządzeń zwanych interfejsami jest daleko posunięta dwukierunkowa możliwość komunikacji pomiędzy poszczególnymi osobami, co określa się pojęciem interakcji.

Oprócz komunikacji międzyludzkiej istnieje jeszcze osobliwa możliwość, jaką jest modyfikowany przez maszyny cyfrowe transfer wytwarzanych przez daną osobę bodźców, który z kolei wpływa na bodźce docierające z powrotem do tej osoby. Tym sposobem dochodzi do sprzężeń zwrotnych, które oznaczają inny rodzaj interakcji.

Trzecią możliwością jest ingerowanie we wcześniej określoną strukturę czy środowisko, choćby takie jak wirtualna rzeczywistość. Jest to dialog nie z drugą osobą ani wtórnym sobą, lecz obdarzonym pewną autonomią sztucznym światem. Co prawda status pochodzenia takich światów jest niejasny, bo jest to utrwalona w maszynie myśl autora, ale z drugiej strony istotny jest bardzo szeroki zakres swobody samej maszyny wewnątrz parametrów czy reguł zadanych przez człowieka, co oznacza losowe wybory praktycznie niepowtarzalne. W konsekwencji otrzymujemy symulację autonomicznego zachowania maszyny, a więc interakcji jako dialogu między człowiekiem a maszyną, w którym rola autora jest całkowicie zamaskowana.

Dobrym przykładem możliwości interfejsu jest praca Christa Sommerera i Laurenta Mignonneau, „Interactive Plant Growing” (1992). Dłoń dotykająca rzeczywistych roślin wywołuje w nich naturalną reakcję elektryczną, a czujniki wychytując tę reakcję stymulują przetwornik analogowo-cyfrowy. W ten sposób reakcja roślin zostaje ujęta w kod cyfrowy, a następnie służy do sterowania odrębnym procesem: wzrostem wirtualnych roślin widocznych na ekranie komputera. Z technologicznego punktu widzenia dowolne procesy przetworzone na kod cyfrowy mogą sterować dowolnymi procesami, nawet

wspomnianymi reakcjami roślin, ale nie ma koniecznego związku między reakcją roślin rzeczywistych i wirtualnych. Jednak skonstruowanie interfejsu opartego na logice sugerującej związek między tymi procesami stanowi o artystycznym sensie tego dzieła sztuki.

Mowa tu o komunikacji, a interfejs to przyrząd do komunikowania. Komunikacja w tym przypadku jest przemieszczeniem danych między maszyną a światem dla niej zewnętrznym, między dziełem a odbiorcą i nawzajem. Dzieło sztuki poprzez interfejs przekracza jednokierunkowość właściwą dla przedstawienia czy reprezentacji. Interfejs sam pokazuje i wręcz narzuca charakter komunikacji.

Uogólniając, kontakt z dziełem interaktywnym to charakterystyczne dla konkretnego interfejsu cechy przemieszczania danych jako dialogu, a więc mówimy o cechach nie wynikających z przedmiotu jako przedstawienia, ale procesualności. Taki charakter komunikacji w sztuce interaktywnej jest podstawową cechą, w której artysta zawiera swój sens dzieła, a więc może być cechą wartościującą, mówiącą o kunszcie dzieła sztuki.

Używanie interfejsu jako narzędzia w technikach cyfrowych wymusza daleko posuniętą przebudowę charakteru pojmowania wytworów technologii jako przedmiotu czy dzieła sztuki. Współczesne przedmioty charakteryzują się wyrafinowanymi cechami, powodującymi, że odczucie czasu i przestrzeni na poziomie naszej percepcji podczas kontaktu z nimi jest w zawieszeniu. Na razie językiem używanym do opisu tych cech jest rozbudowany język procesu, będący pochodną przedmiotowego, ale bardzo skomplikowanego języka nauki oraz refleksji nauk humanistycznych, które nakładają na te przedmioty cechy

relacji międzyludzkich. Stąd tam, gdzie dotąd mówiono o przedmiotowości, teraz mówi się o procesualności. Jednak nadal interaktywność jest rozumiana jako międzyludzki proces komunikacyjny, co w odniesieniu do dzieł interaktywnych wykazujących autonomiczne zachowania prowadzi do wewnętrznych sprzeczności i paradoksów. W rozbudowanej postmodernistycznej metaforze te sprzeczności i paradoksy stanowią podstawę rozumowania. W konsekwencji mowa tu o technologii już nie jako o przedmiocie służącym do dialogu, ale jeszcze nie o podmiocie dialogu. Taki język jeszcze tego nie umożliwia.

Rozumiejąc możliwości cyfrowych interfejsów, można w pełni równolegle wykorzystywać kontakt przy użyciu wszystkich naszych zmysłów, zwłaszcza dotyku, i z powodzeniem używać „wrażliwości” naszego ciała do sterowania interfejsem.

W sferze tak rozumianego kontaktu można mówić o telematyczności i immersyjności jako wirtualnej i komunikacyjnej formie taktylizmu.

Cechą charakterystyczną dla sztuki interaktywnej jest powszechne korzystanie z dotąd zaniedbywanego przy odbiorze dzieła sztuki zmysłu dotyku. Natomiast reakcją na dotyk jest komunikacyjny potok informacji, mogący być po drodze modyfikowany i dowolnie przekształcany, a który przeprowadza ten dotyk w nowy rodzaj cielesności – w cielesność wirtualną. Dotykamy i przez to doświadczamy nowych, „cielesnych” światów oddziałujących na wszystkie nasze zmysły. Z jednej strony dotykiem uzyskujemy dodatkowe protezy własnego ciała, z drugiej „dotykamy” siebie nawzajem, ale możemy także nawiązać kontakt z autonomicznymi sztucznymi światami. To właśnie dotyk umożliwia ową

zmysłową przenikalność między światami w nieograniczonej czasowo i przestrzennie, nieliniarnej cyfrowej formie cielesności, której układem krążenia jest wszelki cyfrowy przepływ informacji jako nieliniarna, telematyczna globalna sieć.

Literacko ujął to Jean Baudrillard: „Z owej dziewiczości, tego całkowitego braku sztuczności maszyn wynika ów kawalerski charakter telematycznego człowieka. Podobnie jak przed swym komputerem lub edytorem tekstu tworzy on dla siebie spektakl swego własnego mózgu bądź inteligencji, tak dzięki mimitelowi przeżywa spektakl swych urojeń i swej wirtualnej seksualności. W obydwu przypadkach rzuca z siebie swą seksualną rozkosz lub inteligencję, przenosząc ją na pośredniczącą maszynę. W istocie nie chodzi o Innego jako seksualnego lub kognitywnego partnera, tak jakby istniała możliwość przekroczenia monitora czy wejścia w lustro. To raczej sam monitor staje się momentem interfejsu. Maszyna (interaktywny monitor) przekształca proces komunikowania, związek jednego z drugim, w proces substytucji, tzn. w proces oddziaływania tego samego w to samo. Oto trik interfejsu: inny staje się praktycznie tym samym, a inność zostaje ukradkiem przepuszczona przez maszynę”⁷.

Jednocześnie immersyjność w cyfrowy świat wtapia nas w wirtualny świat zmysłów jako substytut, wręcz izolując od świata rzeczywistego. „Czwarta własność rzeczywistości wirtualnej rozwija charakterystykę relacji między dziełem, a ściśle mówiąc –

⁷ Jean Baudrillard, *Świat wideo i podmiot fraktalny*, przeł. Andrzej Gwóźdź, [w:] *Po Kinie?...*, Universitas, Kraków 1994, s. 256.

światem dzieła oraz odbiorcą. Ona chyba dostatecznie usprawiedliwia obecność w nazwie tej sztuki słowa: „rzeczywistość”. Właściwość tę określa się mianem: „zanurzenie” (*immersion*). Owo zanurzenie dotyczy zmysłów uczestniczących w percepcji rzeczywistości wirtualnej. Jako sztuka audiowizualna odwołuje się ona do zmysłu wzroku i słuchu. Odbiorca posiadający na głowie specjalne gogle lub hełm (*head mounted display*) – zarówno jedno jak i drugie jest zaopatrzone w dwa małe ekrany ciekłokrystaliczne całkowicie wypełniające pole widzenia – może dzięki nim „zanurzyć” swój wzrok w generowanym komputerowo świecie izolując się w ten sposób od bodźców wzrokowych ze świata realnego. Izolację tę pogłębiają słuchawki nie dopuszczające do percepcji innych dźwięków niż te, które należą do świata wirtualnego⁸.

* * *

Analiza podstawowych pojęć wyodrębnianych jako charakterystyczne dla sztuki interaktywnej, takich jak: nielinearność, procesualność, hipertekstualność, telematyczność, immersyjność, wskazuje na to, że ich rozumienie jest możliwe tylko w odniesieniu do technicznego opisu zasad ich funkcjonowania. Tym sposobem jawią się one raczej jako fenomeny technologii, a nie objawienia sztuki. Sztuka jest tu tylko jedną z twarzy elektronicznie interaktywnego świata, ale czy możliwe jest wyodrębnienie w dziele sztuki interaktywnej czegoś więcej ponad cechy technologii do jego stworzenia użytej?

⁸ Ryszard Kluszczyński, *Film — wideo — multimedia...*, s. 223.

Właściwie te pojęcia-zjawiska, jako nowości szczególnie zauważone w sztuce, dotyczą jednak wielu innych dziedzin korzystających z wysokich technologii. A może, wyodrębniając zmiany zachodzące we współczesnej sztuce, jednocześnie mówimy o tych samych zmianach w otaczającej nas rzeczywistości?

Jeśli w dotychczasowej analizie zastąpimy dzieło sztuki interaktywnej jakimkolwiek urządzeniem interaktywnym, choćby bankomatem, to cała dotychczasowa analiza będzie się w pełni do niego odnosić. W ten sposób pojmowane dzieło sztuki jest tożsame z technologią użytą do jego skonstruowania, a stosowaną do zupełnie innych celów. Taka analiza dzieła sztuki, doszukująca się jedynie odmienności od klasycznych dzieł, w konsekwencji okazuje się dobrą analizą zmian, jakie zaszły przy użyciu technologii cyfrowych i elektronicznych czujników w naszym otoczeniu. Krótko mówiąc, nie wskazuje na żadne kryterium, przy pomocy którego można odzielić dzieła sztuki interaktywnej od zastosowań technologii cyfrowych i elektronicznych czujników jako interaktywnych poza sztuką.

Można się zastanowić, czy jest możliwe wykazanie takich cech sztuki interaktywnej, które wyodrębniają ją od powszechnych zastosowań technologii do jej stworzenia użytej przy wspólnym dla przemysłu i sztuki funkcjonalnym korzystaniu z tej samej technologii. Można, analogicznie jak w przypadku kina, próbować wykazać istnienie pewnego wachlarza środków wyrazu charakterystycznych tylko dla tego rodzaju sztuki, będących jednak artystycznymi,

a więc mającymi znaczenie tylko w obrębie sztuki. Jednak aktualne dzieła wskazują na okres, w którym sztuka pokazuje możliwości samej technologii, najczęściej w kontekście zmian kulturowych wywołanych ową technologią. Jest jeszcze za wcześnie na to, by sztuka interaktywna dysponowała własnymi środkami wyrazu. Sytuacja przypomina raczej początki kina, kiedy to teatralne środki wyrazu mieszały się z pierwszymi efektami specjalnymi, możliwymi dzięki nowej technologii. Ale w końcu wyłoniły się właściwe dla kina środki artystyczne, środki formalne, określone zbliżeniami, montaż itd.

Ważna jest tu postawa artysty. Pragnie on powiedzieć coś o własnym doświadczeniu rzeczywistości i naturalne jest, że używa do tego budulca owej rzeczywistości, w tym przypadku technologii cyfrowych i elektronicznych czujników. Współczesny temat refleksji nie dotyczy już rzeczywistości zastanej, tylko pewnych symulacji, z uwzględnieniem realnego świata jako pretekstu do możliwych światów. Dlatego współczesne refleksje największych myślicieli są opowieściami *science fiction*. Są opowieściami o szukaniu właściwej postawy człowieka wobec zmian technologicznych. Dlatego sztuka interaktywna wytwarza, symuluje możliwe światy, w których człowiek bezpośrednio własnymi zmysłami odnajduje postawę wobec tych światów, wobec alternatyw rzeczywistości wysokich technologii.

Tym sposobem sztuka interaktywna wpisuje się w główny nurt myśli refleksyjnej o współczesnym świecie.

2. Czy to Sztuka?

Zarzuty

Przeciwnicy uznania sztuki interaktywnej za sztukę argumentują, iż jest to chwilowa moda celebrowania skomplikowanej i niezrozumiałej dla odbiorcy technologii na zasadzie prezentacji technicznych sztuczek i zainteresowania nowością. Dla nich artyści nie stawiają sobie żadnych ważnych społecznie i intelektualnie celów, są bardziej „inżynierami” niż artystami. W takim kontekście sztuka interaktywna jest często sprowadzana do poziomu komercyjnej rozrywki na podobieństwo gier komputerowych.

Problem jednak wydaje mi się poważny i jeśli wziąć pod uwagę opisywane we wcześniejszym rozdziale pojęcia, które dla teoretyków sztuki stanowią podstawę jej rozumienia, to okazuje się, że w równym stopniu charakteryzują one stosowanie technologii interaktywnych użytkowo, komercyjnie, jak i w środowisku sztuki.

Przy wyłącznie takim sposobie opisu nie ma żadnych przesłanek do oddzielenia komercyjnego zastosowania chociażby bankomatu od dzieła sztuki, chyba że odwołamy się do instytucjonalnej definicji sztuki.

Dlatego warto spróbować odpowiedzieć na zarzuty i zastanowić się nad podstawą do uznania sztuki stosującej technologie interaktywne jako przypadku artystycznej kreacji, określić status artysty oraz prześledzić, jak kształtuje się „rozumienie” takich prac przez bywalców wystaw sztuki interaktywnej.

Narodziny

Narodziny sztuki interaktywnej są odmienne od narodzin innych rodzajów sztuki.

Graficy i malarze stworzyli grafikę komputerową, a następnie korzystali z technologii 3D, która to, po adaptacji interfejsów z wojskowych symulatorów, przerodziła się w tzw. wirtualną rzeczywistość.

Coraz bardziej zaawansowane prace nad reklamą i medialnymi środkami przekazu doprowadziły do powstania prezentacji multimedialnych na CD oraz w sieci internetowej, które bazując na doświadczeniach z gier komputerowych stopniowo uzyskały indywidualną możliwość wyboru przebiegu multimedialnego pokazu. Także muzycy, np. grupy The Residents i U2, Peter Gabriel, David Bowie czy Mike Oldfield zdecydowali się na eksperymentalne projekty zmierzające do zaangażowania odbiorców we współtworzenie muzyki sprzężonej z fantazyjną oprawą wizualną.

Eksperymenty instalatorów zmierzały do konstruowania przestrzeni jako wrażliwego na czyjaś obecność interfejsu. Praca Lynn Hershman „Room of One’s Own” (1993) jest złożoną instalacją, której głównym interfejsem jest układ śledzący ruch gałki ocznej

podglądacza patrzącego do wnętrza skrzyneczki z aranżowaną w niej sypialnią. W konsekwencji spojrzenia na łóżko czy stół zostaje odtworzona tak skojarzona sekwencja filmowa.

Natomiast performerzy niejako oddali samych siebie i własne ciało dosłownie pod kontrolę publiczności. Stelarc w cyklu „The Third Hand” prezentował działanie elektronicznej trzeciej ręki przyłączonej do swojego ciała.

Twórcy Audioart poprzez swoje osobliwe instrumenty zaczęli zapraszać słuchaczy do współtworzenia muzyki i jednoczesnej wizualizacji dźwięku. Przykładem może być praca Toshio Iwai „Piano as an Image Media” (1995). Przy pomocy interfejsu można wygrywać proste melodie, które nabierają wspaniałej, wirtualnej, kolorowej oprawy w formie przestrzennej projekcji, a także materialnego wymiaru poprzez zgrabne wkomponowanie w całość projektu prawdziwego fortepianu.

Można wysnuć wniosek, że sztuka interaktywna w obecnym kształcie była wynikiem niezależnych doświadczeń artystów z wielu dziedzin sztuki, skierowanych na eksperymentowanie z technologią cyfrową i elektronicznych czujników jako poszerzenia ich dotychczasowych środków wyrazu. Artyści eksperymentowali zazwyczaj niezależnie od siebie, początkowo nawet nieświadomi interaktywnego charakteru swoich prac. Nie byli związani żadnym manifestem, programem czy choćby ogólnie zarysowanymi założeniami kreującymi kierunek w sztuce, nie byli zrzeszeni w żadnych grupach artystycznych poj-

mujących interaktywność dzieła jako sztukę. Skłania to do przyjęcia interaktywności (przynajmniej w genezie jej istnienia w obszarze sztuki) jako nowego, bardzo uniwersalnego środka wyrazu.

Wiele wskazuje na to, że ta własność interaktywności zawarta była potencjalnie w samej technologii i stopniowo ujawniała się w wielu odmianach sztuki, w których technologia cyfrowa i elektronicznych czujników została użyta⁹.

Warto jednak wspomnieć o sytuacji odwrotnej, o znaczącym wpływie sztuki na rozwój technologii; artysta Jaron Lanier, twórca określenia wirtualna rzeczywistość (*virtual reality*), był jednocześnie wynalazcą wirtualnych rękawic (*data glove*), które są aktualnie nieodłącznym elementem zestawu wirtualnego. W dziedzinie elektroniki naukowcy działają na styku nauki i sztuki, prezentują swoje wynalazki jako kreacje artystyczne i korzystają z pomocy artystów. Często praktyką jest zatrudnianie przez artystów do realizacji dzieł interaktywnych fachowców z dziedziny cybernetyki i informatyki.

Aktualnie światy nauki, sztuki i przemysłu bardzo mocno się przenikają i często najnowsze produkty oparte na najnowocześniejszych technologiach są najpierw prezentowane publiczności w kontekście artystycznym. Wydaje się, że sztuce przypadła rola przewodnika przeprowadzającego najnowsze technologiczne osiągnięcia w ludzki wymiar.

⁹ W dalszej części, zamiast określeń technologia cyfrowa i elektronicznych czujników, będę używał określenia „technologia interaktywna”.

Czy to jest sztuka?

Trzeba postawić zasadnicze pytanie: czy prace twórców korzystających z technologii interaktywnych zasługują na miano sztuki, czy wystarczy tylko, że są powoływane do życia przez artystów albo że wynalazcy stylizują je w obszar sztuki?

Cechą charakterystyczną sztuki interaktywnej jest silny, wręcz naśladowczy związek z powszechnie stosowaną technologią, przejawiającą się w sporej ilości urządzeń interaktywnych w naszym post-industrialnym środowisku. Takie urządzenia są najczęściej dyskretnie ukryte i serwowane w modnych i użytkowych kształtach, ale paradoksalnie takie wystylizowane kształty skrywają jednocześnie ich prawdziwą naturę. A istnieją one od bardzo dawna, poczynając od prymitywnych termostatów w żelazkach czy automatycznie rozsuwanych drzwi, poprzez wszelkiego rodzaju systemy alarmowe, inteligentne programatory w domach, interfejsy w sprzęcie domowym, piloty tv, bankomaty itd., a kończąc na elektronicznym piesku Aibo.

Jednak interaktywność znana z naszego otoczenia dość późno znalazła swe odbicie w sztuce jako świadomie wykorzystywany środek wyrazu. Można powiedzieć, że dopiero wtedy, gdy powszechność stosowania urządzeń interaktywnych – mimo „dyskrecji” ich kształtów – stała się nieznośnie dokuczliwa. Stąd przesłanka do wniosku, że sztuka interaktywna jest odwzorowaniem form obdarzonych interaktywnością wziętych z otaczającej nas industrialnej rzeczywistości i skłania się bardziej do świa-

ta nauki i związków z prezentacjami osiągnięć technologii niż powszechnie panujących awangardowych tradycji.

Ze względu na podstawowe znaczenie związku sztuki interaktywnej ze współczesną rzeczywistością rozumianą jako jej pierwowzór warto zastanowić się nad interpretacją sztuki interaktywnej uzasadnianej w pojęciu *mimesis*. W tym kontekście skorzystam z interpretacji Henryka Podbielskiego konfrontującej rozumienie tego pojęcia przez Platona i Arystotelesa, zawartej we wstępie do wydania *Poetyki* Arystotelesa z 1983 r.

„Przyjmuje się na ogół, że dla Platona *mimesis* znaczyło przede wszystkim tyle, co „kopiowanie, tworzenie lustrzanego odbicia rzeczywistości”. Oczywiście niełatwo pogodzić takie rozumienie tego terminu z wieloma wywodami Arystotelesa o poezji jako sztuce mimetycznej. Przeczą temu chociażby jego słowa, w których mówi, że poeta naśladuje rzeczywistość nie tylko taką, jaką ona jest, ale również taką, jaką być powinna, lub taką, o której się mówi, że jest (1460b10). Co więcej, dowiadujemy się z *Poetyki*, że artysta za pośrednictwem sztuki mimetycznej może przedstawić rzeczywistość, która nie znajduje paraleli w realnie istniejącym świecie, a nawet jej istnienie w jego kategoriach jest niemożliwe. Odpierając tego rodzaju zarzut stawiany sztuce, Arystoteles stwierdza bowiem: „Ze względu na efekt artystyczny lepiej jest przecież przedstawić rzecz wiarygodną, chociaż niemożliwą, niż możliwą, lecz nie trafiającą do przekonania” (1461b10). Jak widzimy, prawdopodobieństwo, podyktowane wzglę-

dami sztuki, jest w tym przypadku zasadą nadrzędną, ważniejszą niż realne istnienie przedstawionej w dziele artystycznym rzeczywistości”¹⁰.

Wzorując się na Arystotelesie można pokusić się o skonstruowanie modelu adekwatnego w odniesieniu do sztuki interaktywnej.

Punktem wyjścia jest rzeczywistość świata w naszym otoczeniu, którego częścią są powszechnie stosowane wytwory wysokich technologii w formie interfejsów wszelkiego kształtu i zastosowania. Powszechnie znane są zasady ich obsługi i pobieżnie utrwalona wiedza o ich działaniu. Funkcjonują one zgodnie z ich praktycznym przeznaczeniem. W taki sam sposób tak dla ogółu, jak i dla artysty stanowią one fragment doświadczanej rzeczywistości. Jednak wrażliwość artysty znajduje dla nich nieco inne zastosowania; artysta pragnie organizować własne doświadczenie rzeczywistości w odmienny, można powiedzieć, estetyczny porządek. Tworząc sztukę, syntetyzuje on doświadczenie, ujmuje istotniejsze cechy rzeczywistości w prostsze, bardziej uniwersalne w odniesieniu do naszej psychiki formy. Dlatego tak stworzone dzieło sztuki mówi o rzeczywistości w porządku bardziej zrozumiałym, możliwym do zaakceptowania, łączącym logiczne sprzeczności, piękniejszym od porządku doświadczania rzeczywistości poprzez bezpośredni kontakt ze światem technologicznych wytworów.

¹⁰ Arystoteles, *Poetyka*, przeł. Henryk Podbielski, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław, Oddział w Krakowie 1983, s. XLVIII.

Podstawowym czynnikiem wiążącym artystę z odbiorcą dzieła sztuki jest prawdopodobieństwo ujęcia artystycznego odnoszące się do realnego świata wspólnie doświadczanego przez artystę i odbiorcę. Tylko dzięki temu możliwe jest zrozumienie kontekstu nadającego sens takiej sztuce.

Można powiedzieć, że w kontakcie z dziełem sztuki następuje swoiste rozpoznawanie rzeczywistości dające przyjemność. „Warto w tym miejscu przypomnieć, że w rozdziale IV, mówiąc o *mimesis* jako naturalnej przyczynie twórczości poetyckiej związanej z wrodzonym człowiekowi instynktem do „naśladowania”, Arystoteles podkreśla równocześnie związane z tym naśladowaniem walory poznawcze: „człowiek [...] przez naśladowanie zdobywa podstawy swojej wiedzy, a dzieła sztuk naśladowczych sprawiają mu prawdziwą przyjemność” (1448b15-16)¹¹.

Rozpoznajemy podobieństwo swojego doświadczenia ze światem zawartym w dziele sztuki, a przez to z doświadczeniem artysty. Dlatego jedno ujęcie estetyczne, to właściwe ujęcie doświadczenia artysty staje się „podobne” do nieskończonej liczby doświadczeń ludzkich poprzez umiejętne połączenie ich wspólnych cech.

W ten sposób *mimesis* jako rezonans między wysoką technologią jako zastaną rzeczywistością a artystą rozszerza się na osoby mające kontakt z takim dziełem. W tym momencie można mówić o swoistym kontekście właściwym dla konkretnego dzieła sztuki.

¹¹ Arystoteles, *Poetyka*, s. LVIII.

W konsekwencji „odtworząc przedmioty, jednocześnie je interpretujemy i oznaczamy, nadajemy im sensy humanistyczne, uniwersalizujemy to, co chwilowe, zmienne, anegdotyczne. Sprawa się jeszcze bardziej komplikuje w przypadku *mimesis* opartej na prawdopodobieństwie i fikcji.

Owe „sensy humanistyczne” wiążą się zawsze z wpisaniem naśladowanej rzeczywistości w obręb kultury przedmiotu naśladowanego¹².

Mając na uwadze taką interpretację, można łatwo odróżnić komercyjny wytwór technologii interaktywnych, jak wspomniany wcześniej bankomat, od dzieła sztuki interaktywnej. Dzieło sztuki interaktywnej jest ujęciem rzeczywistości technologii interaktywnych w mimetyczny kontekst oderwany od tej rzeczywistości.

Sztuka interaktywna jest zatem Sztuką.

Kto tworzy dzieło sztuki?

Mimo że od dawna świadomie stosowane poszerzanie doświadczenia artystycznego o nowy środek wyrazu, istniejący jako własność otaczających nas wytworów technologii, świadczy o silnie mimetycznym sposobie widzenia rzeczywistości, to w przypadku sztuki interaktywnej mamy po raz pierwszy do czynienia z własnościami twórczości wykraczającymi poza opis dzieła sztuki jako przedmiotu, tak że tradycyjna rola twórcy dzieła i jego odbiorcy może

¹² Zofia Mitosek, *Mimesis*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1997, s. 120–121.

zostać podważona. Mamy dzieło sztuki, mamy artystę, ale po raz pierwszy w historii sztuki pada paradoksalne pytanie: kto jest jego twórcą?

We współczesnej teorii sztuki można mówić o dwóch ścierających się, ale jednocześnie częściowo przenikających podejściach teoretycznych do sztuki interaktywnej.

Pierwszy punkt widzenia skupia teoretyków pragnących tylko dostosować awangardowe koncepcje sztuki do twórczości korzystającej z technologii interaktywnych. Charakterystyczna jest tu silnie dominująca rola artysty – autora jako dosłownie wskazującego, co jest dziełem sztuki, albo w pełni kontrolującego kontekst dzieła sztuki i wyznaczającego jego jedyną interpretację. W tym ujęciu interakcja z dziełem jest nadal kontaktem z artystą i jego rozumieniem dzieła (tyle że zapośredniczonym), a odbiorca jest skazany wyłącznie na próbę zrozumienia ekspresji artysty. Dzieło sztuki jest nadal przedstawieniem, lecz teraz rozumianym jako przedstawienie dialogu artysta – odbiorca. Tak myślący teoretycy argumentują, że artysta tworzący dzieło sztuki ciągle nim steruje, ciągle ma je w pełni pod kontrolą, tylko pośrednio, za pomocą oprogramowania, które jest realizowane bez bezpośredniego udziału artysty.

Drugie podejście posługuje się metaforycznym opisem wielopoziomowych zależności komunikacyjnych, raczej nie dzieła sztuki jako przedstawienia, ale sytuacji wzajemnych sprzężeń artysty, artefaktu i odbiorcy jako dzieła sztuki. W tej interpretacji artysta jedynie inicjuje kontekst dzieła sztuki, konstru-

ując dzieło, a osoby wchodzące w interakcje z takim dziełem tworzą sytuację rozumianą jako dzieło sztuki – a więc dzieło sztuki jako dzieło otwarte i każda interakcja tworzy nową niepowtarzalną sytuację. Piotr Zawojski w swojej pracy doktorskiej pisze: „Metaforyczna w gruncie rzeczy koncepcja „śmierć autora”, którą przedstawił pod koniec lat sześćdziesiątych Roland Barthes, dopiero w sztuce telematycznej, a zwłaszcza w sztuce wykorzystującej internet jako medium i przestrzeń, w której żyją obiekty artystyczne (bądź paraartystyczne) – nabiera istotnego znaczenia. Ale kategoryczne twierdzenie, iż autor „zniknął”, jest dużym uproszczeniem. Chodzi raczej o sytuację, w jakiej modernistyczny prymat autora nad odbiorcą zostaje zanegowany, zwłaszcza zaś w przypadku obiektów interaktywnych. Ich zasadą konstytutywną jest przekonanie twórców, iż dzieło nie istnieje bez odbiorcy, a właściwie, precyzyjniej rzecz określając, bez odbioru. Można nawet powiedzieć o utożsamieniu dzieła z odbiorem”¹³.

Takie komunikacyjne zależności w swej złożoności wydają się możliwe do uchwycenia tylko za pośrednictwem postmodernistycznych metafor. Dlatego bardzo liczna rzesza teoretyków sztuki sądzi, że istnieje związek między powstałą znacznie wcześniej filozofią dekonstrukcji Derridy a sztuką interaktywną jako konsekwencją komunikacyjnej metamorfozy świata; szczególnie do nielinearnej struktury hipertekstu odnoszone są pojęcia takie jak dekonstrukcja i różnica, zwracające uwagę na możliwość

¹³ Piotr Zawojski, *Elektroniczne obrazowiaty. Między sztuką a technologią*, Wydawnictwo Szumacher, Kielce 2000, s. 92–93.

swobodnej interpretacji czy manipulacji informacją w postaci cyfrowej. Obrazowe metafory Gillesa Deleuza, jak kłaczka i nomada, są przywoływane w rozważaniach nad siecią internetową i tzw. nawigacją w internecie. Na uwagę zasługuje zwłaszcza zjawisko *simulacrum*¹⁴ Jeana Baudrillarda, będące nowym sposobem istnienia jako iluzyjny, fikcyjny obraz świata mediów. *Simulacrum* stanowi ciekawą humanistyczną alternatywę dla naukowego pojęcia wirtualnej rzeczywistości.

Poglądy postmodernistów charakteryzują się kontekstem społecznym i socjologicznym w refleksji nad światem mediów i estetyki tzw. multimediów, mówią bardziej o psychologicznej kondycji społecznej w komunikacyjnym labiryncie połączeń niż o ludzkiej pasji poznawczej i potrzebie przekształcania otoczenia. Natomiast prace artystów interaktywnych często mają charakter osobisty, bez społecznych ambicji, co zazwyczaj im się wytyka, wiążąc z kontemplacją samej tylko technologii. O takiej twórczości pisze Ryszard Kluszczyński: „Dzieło sztuki pojmowane wyłącznie jako gest jego autora minimalizuje znaczenie wszystkich innych wymiarów sytuacji artystycznych, odsuwa na dalszy plan intersubiektywny sens, lekceważy aspekty społeczne i historyczne odniesienia. Nie oczekuje zrozumienia. Nie zaprasza też nikogo do współpracy. Nie widzi nikogo i do nikogo w szczególności się nie zwraca”¹⁵.

¹⁴ Jean Baudrillard, *Precesja symulaków*, przeł. Tadeusz Komedant, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, pod red. R. Nycza, Wydawnictwo Baran i Suszczyński, Kraków 1996.

¹⁵ Ryszard Kluszczyński, *Spoleczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Rabid, Kraków 2001, s. 122.

Z drugiej strony, sposób myślenia postmodernistycznego częściowo ukształtował się na podobieństwo zmysłu estetycznego artystów. Można powiedzieć, że postmoderniści uprawiając sztukę estetycznego myślenia stanowią dla samej sztuki rodzaj konkurencji w komentowaniu rzeczywistości, a nie dają podstawę do tworzenia modelu interaktywnego dzieła sztuki.

Jednak ze względu na złożoność materii dzieła interaktywnego metaforyczny skrót znacznie bardziej przemawia do wyobraźni niż informatyczne opisy działania programów i cybernetyczne schematy interfejsów.

Metafory postmodernistyczne są odnoszone do pojęć technicznych związanych z elektroniczną technologią, takich jak: hipertekst, fraktal, symulacja, telewizja, video, tworząc swoisty koktajl. W konsekwencji powstają nowe tak skojarzone zwroty: simulakrum, teleobecność czy telerzeczywistość¹⁶. Mimo pewnej nutki naiwności wydaje mi się, że postmoderniści znacznie szerzej i pełniej, a przede wszystkim bardziej zrozumiale opisują zjawisko interaktywności wychodząc poza przedstawieniowe pojmowanie dzieła sztuki. Dostrzegają powiązanie między industrialnymi zmianami w naszym otoczeniu a twórczością medialną i interaktywną. W ich rozumieniu dzieło sztuki interaktywnej jest nigdy nie dokończonym komunikacyjnym tworem składającym się z elementów o równie ważnym znaczeniu. Dzieło sztuki ma charakter zjawiska, sytuacji powstającej w szcze-

¹⁶ Paul Virillo, *Światło pośrednie*, przeł. Iwona Ostaszewska, [w:] *Po Kinie?...*, s. 291.

gólnym momencie tworzenia wzajemnego aktu komunikacyjnego, interakcji wolnej od znaczeń zarówno w treści informacji, jak i w znaczeniu roli poszczególnych elementów.

Wbrew pluralistycznym preferencjom postmodernistów wydaje mi się, że wymogiem takiego modelu jest jednak nadanie głównej roli interakcji odbiorcy. Ryszard Kluszczyński pisze: „Kiedy [...] więź artysty i znaczenia dzieła ulegnie rozluźnieniu, to staje się ono w większym stopniu wytworem aktywnego odbioru. Staje się produktem inferencji. Komunikacyjny gest artystyczny jest przetwarzany przez odbiorcę w sposób jemu/jej właściwy, w kontekście jego/jej uprzednich doświadczeń, posiadanej wiedzy, preferencji, wrażliwości. Jeśli owa transformacja odbywa się w ramach samego utworu, w zgodzie z jego domniemanym horyzontem (jeśli oczywiście potrafimy ten horyzont określić, jeśli jest to w ogóle możliwe), to możemy – w dalszym ciągu za Eco – uznać ów odbiór za ciągle jeszcze podporządkowany intencji dzieła. Kiedy jednak rama ta zostanie w interpretacyjnym odbiorze dzieła przekroczona, to prymat uzyskuje intencja odbiorcy (Richard Rorty utrzymuje, że dzieje się tak zawsze; zob. Eco, 1996). Wówczas komunikacyjny gest artysty zbliża się ku trzeciej z form gestu, które są tu przedmiotem naszej uwagi – ku partycypującemu gestowi widza [...]. Odbiorca/interaktor poprzez swoje twórcze działanie – gest partycypacji – aktywizuje wirtualny projekt artysty bądź czyni kreacyjny z zaproponowanego mu artefaktu – instrumentu. Powstająca w ten sposób sztuka interaktywna buduje

nowe środowisko doświadczeń i refleksji, środowisko, w którym zmienia się sposób postrzegania rozważanego uprzednio gestu komunikowania; także w nim zostaje odkryty, uwypuklony (bądź nadany) charakter partycypacyjny. Odrzuca się wówczas model komunikowania pojmowanego jako transmisja znaczeń (gest semantyczny), proponując w zamian wizję komunikowania pojmowanego właśnie jako interakcja, jako negocjacja znaczeń¹⁷.

W takim modelu całą materialną konstrukcję dzieła interaktywnego wydziela się warunkowo z dzieła sztuki jako nie będącą jeszcze dziełem sztuki, wprowadzając dodatkowe określenie artefaktu. Dopiero spełnienie warunku interakcji człowieka z artefaktem stwarza sytuację jako dzieło sztuki. Ogólnie mówiąc, jest to przejście z modernistycznej skrajności znaczenia tego, co „mówi” artysta, w postmodernistyczną skrajność głównej roli przyznanej odbiorcy.

Ale co w sytuacji, kiedy dzieło sztuki prowadzi dialog samo ze sobą, a człowiek może być albo obserwatorem interaktywnych zachowań albo ich uczestnikiem, jak to ma miejsce w dziełach opartych na symulacji sztucznego życia? W takiej sytuacji ingerencja ludzka w zasadniczy sposób nie zmienia kontekstu dzieła sztuki. Z punktu „widzenia” owego dzieła sztuki interakcja z człowiekiem jest tylko dodatkowym czynnikiem środowiskowym niekoniecznym do istnienia symulacji, nawet jako dzieło sztuki interaktywnej. Być może właściwszą znowu stanie się tradycyjna skrajność, w której nie artysta, nie

¹⁷ Ryszard Kluszczyński, *Spółczesność informacyjna...*, s. 123.

odbiorca, ale samo dzieło sztuki jako najważniejsze „mówi samo za siebie”.

Okazuje się, że nawet metaforyczny skrót w kontekście komunikacji może być niewystarczający, a zjawiskowe traktowanie dzieł interaktywnych zatrzymuje się na pytaniu: czy materialne dzieło obdarzone interaktywną ekspresją jest jeszcze zwykłym przedmiotem, czy czymś więcej?

Ontologia

Wydaje mi się, że o sztuce interaktywnej będzie się mówić nadal niezbyt trafnie bez ustalenia na nowo statusu ontologicznego interaktywnych wytworów technologii w ogóle.

Główny problem polega na tym, że technologiczna złożoność tworów interaktywnych jest tak wielka, iż zestawiane razem nakładają się na siebie sprzecznie różne poziomy i sposoby opisu z wielu dziedzin technicznych, co w konsekwencji dezorientuje teoretyków sztuki.

Warto najpierw odnieść się ogólnie do sposobów opisu (niezależnie od tego czy mamy do czynienia z dziełem sztuki, czy tworem użytkowym), tak aby móc dowiedzieć się, na jakiej bazie można skonstruować teorię dzieła sztuki interaktywnego. W książce *Natura umysłów* Daniel C. Dennett bardzo obrazowo zreferował podstawowe sposoby opisu w kontekście wzrastającej złożoności struktury¹⁸.

¹⁸ Zob. Daniel C. Dennett, *Natura umysłów*, s. 40–45.

Postaram się odnieść jego rozważania do zagadnienia sztuki interaktywnej.

Pierwszy i najbardziej precyzyjny sposób opisu stosuje się do własności fizycznych rozumianych na zasadzie przewidywań i wniosków z praw fizyki – a więc ciężaru, twardości, koloru, kształtu, potencjału elektrycznego, oporu, polaryzacji, energii itp. Z takim nastawieniem można bez problemu stworzyć teorię klasycznej rzeźby zajmując się proporcjami, pięknem układu materii itp. Lecz w praktyce opis technologii cyfrowej, choć możliwy jako bardzo elementarny opis cybernetyczny, jest tak skomplikowany i złożony, że przekracza możliwości intelektualne pojedynczego człowieka; stąd tworzenie takiej technologii to cząstkowa praca naukowców z wielu dziedzin. A skoro taki opis w świecie nauki jest kłopotliwy, to czy jest w ogóle możliwy w teorii sztuki?

Tutaj można śmiało wysnuć wniosek, iż fizyczny, a na gruncie sztuki przedstawieniowy sposób opisu jest w praktyce niewykonalny i poprzez swoją złożoność pomija istotne własności sztuki interaktywnej.

Istnieje bardziej praktyczny dla złożonej struktury sposób opisu: jest to podejście konstrukcyjne, opisujące jedynie sposób działania. Tutaj to, co jest poziomem fizycznym, określa się skrótowo, jako jakąś konstrukcję, która po wciśnięciu tego czy owego guzika wytworzy taki czy inny efekt. Przy takim sposobie myślenia informatyk wykorzystuje gotowe polecenia dające konkretny efekt i poruszając się wyłącznie w swojej dziedzinie wiedzy posiada kontrolę nad zamysłem swojej pracy. Przy takim

opisie istotne jest zachowanie (może już zdeformowanego, ale bardziej przystępnego) rozumienia złożoności działania i oddziaływania na człowieka i jego otoczenie interaktywnych technologii.

Aktualnie w teorii sztuki skoncentrowano się na aspekcie komunikacyjnym, który jest – właśnie ze względu na złożoność procesu wymiany informacji – opisywany językiem konstrukcyjnym skrótów myślowych. Takimi skrótami są wcześniej omawiane zjawiska: procesualność, nielinearność, hipertekstualność, telematyczność i immersyjność. Oczywiście te pojęcia powinny wynikać z poziomu fizycznego, jednak fizykalna wiedza często nie jest wykorzystywana w teorii sztuki i jej rozumienie jest zastępowane właśnie metaforami postmodernistycznymi. A więc mamy pojęcia sugerujące fizykalny poziom, ale tłumaczone paradoksalnie na jeszcze bardziej od naukowo-konstrukcyjnego uproszczony sposób rozumowania postmodernistów. Taki styl myślenia „obok” nauki w odniesieniu do technologii interaktywnych jest jednak odmianą podejścia konstrukcyjnego, z tym że nie związanego z poziomem opisu fizykalnego.

W tym kontekście główne problemy teoretyków wynikają ze złożoności technologii użytych do tworzenia sztuki interaktywnej. Z drugiej strony, taka sztuka jest jeszcze w początkowej fazie rozwoju, a niektóre prace są często „prototypami” w sztuce. Dopóki w sztuce interaktywnej nie wyłonią się powszechniej stosowane formalne środki wyrazu (o ile to jest możliwe), to wszystkie modele teoretyczne będą tylko tymczasowymi koncepcjami. Lec z uwagi

na to, że sztuka interaktywna wpisuje się w uniwersalny model *mimesis*, jest ona sztuką. Z drugiej strony, *mimesis* dotyczy jakby warstwy zewnętrznej, w tym wypadku ogólnie skojarzonej z używaniem technologii interaktywnych w naszym otoczeniu. Natomiast sens konkretnych prac stanowi świat ujęty w rządzony własnymi prawami głębszy kontekst, którego nie oddadzą ogólne ramy estetyki i który wymyka się w szczególności teorii sztuki. Na teorii *mimesis* nie należy poprzestawać i próbować wyodrębnić cechy właściwe tylko dla sztuki interaktywnej. Ciągłe dzieła interaktywne wiązane są przez teoretyków, ale też i samych artystów, z dotychczasowymi odmianami sztuki, w których interaktywność jest tylko dodatkowym środkiem wyrazu, za mało jest jeszcze prac przede wszystkim interaktywnych, by mówić o czystej odmianie sztuki interaktywnej.

* * *

W obszarze rozważań teoretycznych nad sztuką interaktywną najczęściej wskazuje się na współwystępowanie cech odnoszących się do paradygmatu modernistycznego i postmodernistycznego. Przedstawieniowy opis dzieła sztuki może być nadal używany, ale wymaga sporej wiedzy, a to ze względu na wymagany związek z poziomem fizykalnym, tłumaczącym „niewidzialną” kontrolę artysty nad dziełem, natomiast złożoność dzieła interaktywnego w komunikacyjnym modelu jest znacznie bardziej przystępnie i zrozumiale uwidoczniła jako zjawisko, jako warunkowa sytuacja zaistnienia dzieła sztuki tylko w kontakcie z człowiekiem, zwanym interaktorem.

Teoretycy sztuki przede wszystkim wskazują na zmiany w naszym otoczeniu powodowane powszechnym stosowaniem przedmiotów multimedialnych i interaktywnych. Są to zmiany wywołane przez niezwykle własności elektronicznych wytworów. Jednak, jak pisze Andrzej Gwóźdź: „Przekaźniki audiowizualne stanowią przedmiot zainteresowań teoretyków komunikowania, w takim stopniu, w jakim pozwalają zrozumieć instytucjonalny wymiar procesów komunikowania, ich systemowo-organizacyjne aspekty, społeczne implikacje oraz propagandowe skutki wytwarzania i funkcjonowania przekazów”¹⁹.

A może jest to błędne założenie, może w samych własnościach elektronicznych przedmiotów, a nie w skutkach społecznych ich funkcjonowania należy szukać nowego sposobu ich istnienia? Może bezpośrednio w wykładni nauk ścisłych (dzięki której powstała technologia interaktywna) da się sformułować model dzieła sztuki interaktywnej lepiej tłumaczący jego nowe własności?

Gra toczy się o nowy status ontologiczny przedmiotu interaktywnego, a w konsekwencji także interaktywnego dzieła sztuki. Być może jest to zadanie przekraczające kompetencje teoretyków sztuki, a wtedy jest to wyzwanie dla filozofów – estetyków.

Sztuka interaktywna jest co najmniej przypadkiem sztuki rozumianej jako *mimesis*, jest sztuką tworzenia świata odnoszącego się do zmian technologicznych w naszym otoczeniu; świata sztucznego, plastycznie przetworzonego, ale w odpowiednim kon-

¹⁹ Andrzej Gwóźdź, *Kino i przekaźniki elektroniczne w perspektywie teorii mediów*, [w:] *Po Kinie?...*, s. 10.

tekście prawdopodobnego, co oznacza zrozumiałego. Ludzka psychika z trudnością znosi zmiany w otoczeniu, a taka sztuka jest pastylką dostosowującą wrażliwość człowieka do zmian w jego środowisku. Pozwala naszej psychice znaleźć dla siebie miejsce w świecie, z którego przesytu i złożoności materii nie wszystko potrafimy pojąć i pomaga nam zrozumieć zmiany w sposobie istnienia przedmiotów będących naszym wytworem.

Granicą rozważań nad przedmiotami interaktywnymi jest w konsekwencji stosunek do mitu o stworzeniu sztucznej inteligencji. Stanowi on zarazem granicę zainteresowań teoretyków, zwłaszcza o orientacji postmodernistycznej, i wyznacza zakres stosowania ich metafor. Gillian Skirrow pisze: „Struktura technologiczna nie jest dziś tak ważna dla popularnej wyobraźni, jak niegdyś rzucające się w oczy stare mechanizmy. Niezbyt już bawi rozłączanie zamkniętych obwodów; uwaga skupia się bardziej na procesie współdziałania z maszyną niż na rozumieniu zasad jej pracy. Poza tym wszystkim kryje się jednak przerażający fakt, iż sztuczna inteligencja maszyny pozostaje nie do pojęcia dla współdziałających z nią ludzi, bez związku z rzeczywistością człowieka, a zatem – na przekór wszelkim intencjom i zamiarom – nie podlega kontroli”²⁰.

Jak na razie, wobec problemu sztucznej inteligencji paradygmat postmodernistyczny wyraża tylko swój lęk. Czy aby na pewno „intencja” bywalców wystaw sztuki interaktywnej jest taka płochliwa?

²⁰ Gillian Skirrow, *Piekielna wizja: analiza gier video*, przeł. Andrzej Kołodyński, [w:] *Po Kinie?...*, s. 275.

3. Nie tylko martwa natura

W stronę sztucznej inteligencji

O ile wiele dzieł interaktywnych o multimedialnym charakterze przesytu daje się dobrze zrelacjonować w postmodernistycznym języku (również sami artyści nierzadko tworzą pod wpływem postmodernistycznej filozofii), to istnieją dzieła interaktywne, których interpretacja postmodernistyczna może wręcz uniemożliwiać zrozumienie kontekstu, w jakim zostały stworzone. Mowa tu o dziełach odwołujących się bezpośrednio do naukowych teorii, do symulacji sztucznego życia, konstrukcji cybernetycznych automatów, złożonych detektorów itp. Artyści tworzący te prace są osobowościami o bardziej naukowym niż humanistycznym temperamencie. Włączyli się oni w praktyczną realizację mającego już długą historię mitu o stworzeniu sztucznej inteligencji. W ramach tradycji sztuki jest to bardzo wymowne, zważywszy na to, że ożywienie własnego dzieła jest dla artysty niedoścignionym ideałem spełnienia, wyrażonym po raz pierwszy w micie o Pigmalionie. Ale co z dziełem sztuki, kiedy mit doczeka się realnego spełnienia?

W tym duchu do interpretacji teoretycznej niektórych dzieł interaktywnych lepiej jest zastosować jeszcze inny sposób opisu.

Kto jest dziełem sztuki?

Model: artysta, artefakt i odbiorca (czy raczej interaktor) jako jedność dzieła sztuki może okazać się nadal zbyt złożony i nieprzystępny dla samego odbiorcy sztuki, któremu trudno zrozumieć, że sam jest częścią dzieła. Natomiast w praktyce odbiorcy przekraczają swoje kompetencje dokonując niezwykłego uproszczenia w rozumieniu dzieła sztuki, czego wyrazem jest język, jakiego spontanicznie używają osoby przychodzące na pokazy sztuki interaktywnej. Odnośnie dzieł sztuki interaktywnej można usłyszeć: on, ona, ono widzi mnie, słyszy, idzie za mną, lubi mnie, bawi się ze mną, gra ze mną, walczy, rozmawia, płacze z mojego powodu, cieszy się, smuci, rozwija się, rozmnaża, chce jeść, chce światła, jest miłe, złości się, czy nawet: ono myśli, jest inteligentne itp. Mamy tu przykłady określeń do tej pory nie używanych w stosunku do dzieł sztuki – czyżby dzieło sztuki wymagało nowego sposobu opisu?

Odbiorcy w kontakcie z niektórymi dziełami sztuki interaktywnej odnoszą się do nich jak do tworców posiadających własny punkt widzenia czy nawet „myślenia”. Prowadzą z tymi dziełami dialog jednocześnie personifikując je lub traktują analogicznie do kontaktu ze zwierzętami. Jako uczestnicy dialogu odruchowo zakładają, że są przez takie dzieła wyczuwani, widziani, słyszani, ponieważ te odnoszą się do ich własnych percepcji i emocji. W takich warunkach człowiek z łatwością jest w stanie sobie wyobrazić, hipotetycznie założyć, czy wczuć się w formę postrzegania siebie samego z punktu widzenia takiego dzieła.

Tego typu reakcje bywalców wystaw lepiej zrozumieć odwołując się do jeszcze jednego, oprócz fizycznego i konstrukcyjnego, sposobu opisu, do opisu odnoszącego się do nastawienia intencjonalnego. Jest on wybierany, by dokonać bardzo mocnych uproszczeń, czasami koniecznych do zrozumienia jak najszerszej własności niektórych złożonych struktur.

Intencjonalność to ukierunkowanie się na coś, odniesienie się do czegoś i skierowanie się ku czemuś. Jest rozumiana jako własność przeżyć psychicznych polegających na identyfikowaniu przedmiotów zewnętrznych wobec ludzkiego umysłu poprzez dążenie ku nim lub ich odczuwanie²¹.

W naszym przypadku chodzi o możliwość, w której odbiorca dzieła zechce założyć celowość działania jakiegoś przedmiotu, zawierając ją jednocześnie w samym przedmiocie. Jest to oczywiście założenie hipotetyczne, ponieważ tylko nasze myśli posiadają właściwą intencjonalność i tylko my możemy obdarzyć nią jako wtórną inne byty. Często czynimy to odruchowo, o ile przedmiot jest zdolny podtrzymywać nasz dialog z nim, a przez co najprostsze wyjaśnienie takiej zdolności przedmiotu zawiera się w kategoriach kontaktów międzyludzkich – stąd skłonność do personifikacji takich przedmiotów.

Kim jest dzieło sztuki?

Aby nastawienie intencjonalne mogło być użyteczne, trzeba sformułować prawdziwie przełomowe

²¹ *Mała encyklopedia filozofii*, p. red. S. Jedynaka, Oficyna Wydawnicza „Branta”, Bydgoszcz 1996, s. 222.

założenie, by potraktować przedmiot opisu jako podmiot, a więc dzieło sztuki jako podmiot. „Podstawową strategią nastawienia intencjonalnego jest traktowanie danego bytu jako podmiotu w celu przewidzenia – a więc, w pewnym sensie, wyjaśnienia – jego działań czy posunięć”²².

O ile traktowanie zwierząt czy roślin jako podmiotów w naszych czasach może nie wzbudzać kontrowersji, to w przypadku takiego traktowania struktur złożonych z materii niebiologicznej, jakimi są także dzieła sztuki interaktywnej, wymaga wyjaśnienia.

Precedensu na gruncie filozofii w uznaniu wytworów technicznych jako podmiotu intencjonalnego można się doszukać w nurcie filozoficznym tzw. nauk kognitywnych, który zakłada istnienie „umysłu” w interakcji ze środowiskiem, wynikające z samej struktury materii.

Daniel C. Dennett pisze: „Odróżniamy zdecydowanie te standardowe systemy od naszych umysłów, a jednak, co ciekawe, im bliżej przyglądamy się szczegółom ich funkcjonowania, tym bardziej wydają się one przypominać umysł! Miniaturowe przełączniki przypominają prymitywne organizmy zmysłowe, a efekty, jakie powstają, gdy się je włączy lub wyłączy, podobne są do działań interaktywnych. Jak to możliwe? Bo są to efekty systemów regulowanych *informacyjnie* i nastawionych na *cel*. Jest tak *jakby* te komórki i zbiorowiska komórek były małutkimi, prostymi *podmiotami*, wyspecjalizowanymi urzędnikami, racjonalnie realizującymi swoje

²² Daniel C. Dennett, *Natura umysłów*, s. 40.

obsesyjne zadania w sposób, który dyktuje im ich percepcja sytuacji. Świat roi się od takich bytów, o rozmiarach od molekularnych do kontynentalnych; są nimi nie tylko obiekty „naturalne”, takie jak rośliny, zwierzęta i ich części (i części tych części), lecz także wytwory człowieka. Termostaty są dobrze znanym przykładem takich prostych pseudo-podmiotów.

Wszystkie te systemy, od najprostszych do najbardziej skomplikowanych, nazywam *systemami intencjonalnymi*, a perspektywę, z której można zobaczyć ich podmiotowość (pseudo- lub autentyczną), *nastawieniem intencjonalnym*²³.

W naszych czasach pojęcie intencjonalności nabiera zupełnie nowego wymiaru, naukowcy zajmujący się organizmami żywymi odkrywają coraz to bardziej proste, a jednak autonomiczne układy realizujące własne „potrzeby”. Aby określać je jako podmioty intencjonalne, można znaleźć argumenty wykraczające poza naszą zdolność do metaforycznego przenoszenia na nie naszej intencjonalności. Wnioski z badań naukowych coraz częściej sugerują nasze podobieństwo do organizmów żywych nie na poziomie skutków zachowania, ale na poziomie przyczyny określonego zachowania poprzez zawieranie w sobie przez te organizmy określonych zdolności nakierowania na cele w środowisku zewnętrznym i późniejszą ich realizację. Jak do tej pory złożoność i podobieństwo do naszego zachowania jakiegoś

²³ Daniel C. Dennett, *Natura umysłów*, s. 39.

bytu skłaniało nas do uproszczeń poprzez personifikację i nadanie cech ludzkich takiemu bytowi poprzez nasze nastawienie intencjonalne. Lecz gruntowne naukowe prace na poziomie opisu fizykalnego wskazują na struktury, w których można przypuszczać istnienie nastawień intencjonalnych odmiennych od naszych intencji.

Pozostaje otwarte pytanie, kto takie nastawienia intencjonalne w żywych organizmach umieścić, skoro istniały przed naszym stworzeniem i przeżyłością przekraczają naszą wyobraźnię.

Żyjemy w jeszcze bardziej ciekawych czasach, czasach, w których nasze intencje nie pozostają tylko w sferze naszych myśli, ale potrafimy je umieszczać w sztucznych strukturach, które potrafią je realizować bez naszego udziału. Mowa tu o strukturach elektronicznych zdolnych do przyjęcia i realizacji oprogramowania będącego zapisem intencji twórcy. Najnowsze sztuczne twory dorównują złożonością prostym organizmom żywym i tak jak one mogą dysponować nastawieniem intencjonalnym, lecz jedynie wtórnym, ponieważ wiadomo, skąd ono pochodzi i kto je tam umieścić. Co prawda można je uznać za podmioty, ale ze wskazaniem na ich twórcę; łatwo jednak wyobrazić sobie sytuację w przyszłości, gdy ktoś napisze tak zaawansowany program dla tak zaawansowanej struktury, że autor nie będzie w stanie przewidzieć realizowanych przez taki twór intencji.

Będzie to realizacja mitu o stworzeniu sztucznej inteligencji. Niewykluczone, że tym kimś będzie artysta i tym kimś będzie też dzieło sztuki.

Dzieło sztuki zdolne do dialogu?

Aktualnie wśród naukowców i filozofów trwa dyskusja nad warunkami, jakie powinna spełniać struktura zdolna do posiadania własnego nastawienia intencjonalnego. Pojawiają się także błyskotliwe krytyki podważające sens takich rozważań, jak eksperyment tzw. chińskiego pokoju²⁴. Chodzi o nową klasę bytów, którą nie do końca można potraktować jak pegaza, której „zachowanie” przekracza iluzję komunikacyjnego istnienia. Jest to klasa bytów odrębnych od naszego istnienia, ale zawierająca w sobie sztucznie wmontowane i oderwane od naszych umysłów nasze intencje. Należy dodać, że niektórzy wizjonerzy dostrzegają dla tej klasy bytów możliwość awansu w stronę „ludzkiego monopolu świadomości istnienia”.

Obecnie dopuszczalne jest traktowanie wytworu technologii interaktywnych jako pseudopodmiotu, a co za tym idzie dzieła sztuki interaktywnej jako takiego podmiotu. Wydaje się to całkiem naturalnym założeniem, biorąc dodatkowo pod uwagę nie tylko intencję autora, ale intencje bywalców pokazów sztuki interaktywnej nawiązujących z takim dziełem kontakt.

Chyba najbardziej sugestywne, jeśli chodzi o dzieła sztuki, które mogą być traktowane jako podmioty, są prace zainspirowane symulacjami sztucznego życia.

²⁴ Zob. John R. Searle, *Umysł, mózg i nauka*, przeł. Jerzy Bobryk, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1995, s. 28–29.

Bardzo dobrym przykładem jest kolejna praca Christa Sommerera i Laurenta Mignonneau, „A-Volve” (1993–94). Podejmuje ona temat kreowania sztucznego życia w formie interfejsu umożliwiającego tworzenie wirtualnych żyjątek z uwzględnieniem praw ewolucji: w basenie pływają stworzenia generowane przez komputer i rzutowane na taflę wody. Są one autonomiczne, żyją realizując własne potrzeby w otoczeniu sugerującym środowisko wodne, potrafią nawet rozmnażać się i mutować w nowe formy dziedzicząc tak nabyte cechy. Obserwator ma możliwość interaktywnej ingerencji w rozwój żyjątek w taki sposób, że dotykając ich modyfikuje ich kształt sterując dalszym rozwojem. Praca oddaje przeświadczenie o możliwości genetycznej kontroli nad wirtualnymi stworzeniami, które bez naszej ingerencji rozwijają się quasi-naturalnie. Ta instalacja miała swoją kontynuację w internecie, dzięki czemu wirtualni „genetycy” mieli możliwość przesyłania i kolarstwa wyhodowanych przez siebie stworzeń.

Jeśli zestawimy możliwe cechy, które posiada dzieło sztuki, to pomysł równorzędnego dialogu między człowiekiem a dziełem sztuki nasuwa się ludzkiej wyobraźni sam, jako strategia intuicyjnie wybierana przez bywalców wystaw sztuki interaktywnej. Dzieło sztuki posiada detektory: obrazu, dźwięku, dotyku, a nawet zapachu, a dane pobrane z nich jest w stanie zapamiętywać i przetwarzać. Następnie może poinformować nas o posiadaniu owych mniej lub bardziej przetworzonych danych pokazując nam obraz, wysyłając dźwięk, przemieszczając się, zmieniając wygląd, a nawet wypowiadając zdania adekwatne do własnych percepcji. Takie zachowanie mo-

żemy interpretować (czy też możemy ulegać złudzeniu) tak, że jesteśmy postrzegani i stosownie do naszego zachowania „traktowani”.

Interakcja może mieć bardziej wyrafinowany charakter. Od dawna wiadomo, że maszyny liczące świetnie rozwiązują złożone zadania, choć w ściśle określonym zakresie, czego przykładem jest zwłaszcza gra w szachy. Ale wystarczy maszynę liczącą odpowiednio przyodziać, wyposażyć w odpowiedni interfejs i umieścić w obszarze sztuki, aby wyobrażenie maszyny liczącej i przepływających elektronów nabrało ludzkiej perspektywy. Wtedy maszyna jest odbierana jako partner w grze, a w szerszym od gry kontekście jako partner w dialogu.

Interaktywne własności technologicznych bytów są wynikiem rozwoju nauki i ujawniają się we wszystkich zastosowaniach technologii interaktywnych. Obszar sztuki jest szczególnym przypadkiem użycia technologii interaktywnych, rozumianym jako *mimesis*²⁵, co nie zmienia istoty działania takiego bytu. Dzieło sztuki jest także wytworem wysokich elektronicznych technologii i wynikiem rozwoju nauki. Artysta, gdy świadomie tworzy sztukę interaktywną, staje się inżynierem w stosowaniu tych technologii, ale można go nazywać sztukmistrzem, o ile zaakceptuje się ściślejszy związek sztuki i nauki.

Jednak, zwłaszcza w obszarze sztuki, możliwa jest większa swoboda w stosowaniu opisu intencjonalnego, a złożone opisy procesów przekazywania i przekształcania informacji nie są tak ważne i mogą

²⁵ *Mimesis* rozumiane jest tu jako forma odnoszenia się do istnienia bytów interaktywnych we współczesnej, szeroko pojętej kulturze.

zostać zastąpione cechami właściwymi dla dialogu między dwoma podmiotami. Ważniejsze stają się „cechy charakteru” zarówno dzieła interaktywnego, jak i człowieka. Oczywiście dialog człowieka z dziełem sztuki nie musi ograniczać się do obszaru sztuki, ale także do rzeczywistości poza wystawą, usianej tworamami o nastawieniu intencjonalnym. Właśnie na wystawach można poczuć mimetyczną więź między sztuką a rzeczywistością, zastanowić się czy nie zacząć nieco inaczej „traktować” swojego alarmu samochodowego.

Punkty za dialog!

W dziele sztuki ważny jest aspekt formalny, cechy, za jakie cenimy bardziej jedno dzieło od drugiego. Wydaje mi się, że głównym kryterium świadczącym o wartości pracy jako dzieła sztuki interaktywnej może być ocena charakteru dialogu prowadzonego z dziełem sztuki jako podmiotem.

Jednak dzieł sztuki interaktywnej jest jeszcze niewiele i trudno jest stworzyć teorię pozwalającą oceniać wartość poszczególnych prac jednocześnie porównując je ze sobą.

Ale jeśli przyjmie się charakter dialogu za główną własność dzieła sztuki mogącą podlegać ocenie, to można spróbować określić warunki umożliwiające taki dialog i wspólne, dające się określić kryteria.

Aby można było mówić o równorzędnym dialogu, w wyobraźni człowieka musi przedstawić się dzieło sztuki jako podmiot posiadający własne preferen-

cje, potrzeby, nawet zaskakujące i odmienne od ludzkich. Człowiek ma możliwość wejścia w obręb środowiska takiej pracy i stać się jego elementem. Można powiedzieć, że dialog odbywa się na warunkach określonych przez możliwości interakcji takiej pracy z uwzględnieniem środowiska, w którym obowiązują określone prawa. Dlatego nie tylko własności dzieła sztuki jako podmiotu, ale także cech środowiska świadczą o kunszcie dzieła sztuki. W takich warunkach człowiek w wyobraźni wyodrębnia partnera do dialogu i oczekuje, że sam zostaje przez niego wybrany jako podmiot wyodrębniony z określonego środowiska.

Dialog z dziełem sztuki interaktywnej jako podmiotem nie musi być wzajemną wymianą informacji o zabarwieniu semantycznym, jest za to wzajemną wymianą bodźców, przejawem obustronnych zachowań, nagłych emocji, wspólnej zabawy, rywalizacją między sobą, okazaniem agresji czy wykazaniem się dowcipem. Ewentualny kontemplacyjny odbiór jest raczej możliwy po ustaniu dialogu i wyjściu poza środowisko takiego dzieła, dopiero w „rozmowie” z samym sobą.

Jednak kiedy trzeba wskazać konkretne kryteria, w ramach których możliwa byłaby ocena charakteru dialogu, to jestem w sporym kłopotcie. Jedynym moim precedensem w ocenie charakteru dialogu ze sztucznym wytworem technologii są rankingi oceniające gry komputerowe. Zazwyczaj końcowa ocena złożona jest z ocen za poszczególne kategorie.

Przykładowo:

9 pkt. za tzw. klimat,

7 pkt. za akcję,

5 pkt. za realistykę,

6 pkt. za agresję lub humor;

ogólna ocena 7 pkt.

* * *

Prace interaktywne jako „podmioty” są tak technologicznie skonstruowane, że można powiedzieć, iż oczekują na interakcje. Są obdarzone aparaturą własnej percepcji i własnej ekspresji, często własną bazą danych. Lecz co najważniejsze, są tak skonstruowane, by ich ekspresja ujawniała się tylko w pewnych określonych sytuacjach percepcji. Mają wmontowane nastawienie intencjonalne, a więc są na coś ukierunkowane.

Jest możliwe traktowanie dzieła sztuki interaktywnej tak, jakby posiadało ono własną podmiotowość w sensie intencjonalnym. Na razie jest to nasze ludzkie założenie w celu bardziej uproszczonego opisu kontaktu z dziełem. W praktyce aby zrozumieć takie prace trzeba w wyobraźni założyć, że posiadają one własną wrażliwość, czucie, postrzeganie, a nawet jakąś inteligencję, oraz wziąć pod uwagę cały wachlarz ekspresji – w ruchu, w obrazie, w dźwięku, w mowie itd. Oczywiście można się spierać, czy tak uproszczony sposób opisu oddaje faktyczną strukturę pracy, czy traktowanie dzieła jako podmiotu nie jest zbyt dużym przekłamaniami w sensie dzieła sztuki jako przedmiotu.

Jednak tylko przy założeniu obustronnej podmiotowości jest możliwe prowadzenie dialogu między pracą interaktywną a człowiekiem i w konsekwencji oddanie sensu przekazu artysty. Daje to możliwość przebiegu interakcji rozumianej w wymiarze interakcji międzyludzkiej, a przynajmniej oddawanej w takim języku.

4. Autoreklama

W celu skonfrontowania ze sobą różnych metod opisu odnoszących się do dzieła sztuki interaktywnej można spróbować na kilka sposobów opisać jedną pracę interaktywną. Jako przykładu użyję własnej pracy interaktywnej „Nomadowie”²⁶.

Praca powołuje się na wyjątkowy przykład struktury, która mimo swej niezwyklej prostoty w budowie (fototaksja²⁷) zarówno jako materia żywa jak i sztuczna wykazuje niezwykle celowe zachowanie. Wyposażenie przedmiotu w taką strukturę powoduje, iż jego zachowanie jest na tyle sugestywne, że może zostać on uznany za podmiot o nastawieniu intencjonalnym. Jednocześnie realizacja techniczna tej pracy interaktywnej jest na tyle prosta, że możliwe jest skonfrontowanie ze sobą różnych sposobów opisu.

²⁶ Krzysztof Mazur, Instalacja interaktywna „Nomadowie”, Festiwal Sztuk Medialnych Reset, ASP w Krakowie, listopad 2002.

²⁷ Fototaksja [gr.] – jedna z taksji, reakcja ruchowa organizmów na kierunkowy bodziec świetlny, zob. http://encyklopedia.pwn.pl/22534_1.html

Konstrukcja

W autorskim uzasadnieniu do powstania mojej instalacji interaktywnej zbliżyłem się do opisu o charakterze konstrukcyjnym i napisałem:

„Praca interaktywna „Nomadowie” to kilkumetrowa przestrzeń z silnym, zmieniającym się oświetleniem, w której przemieszczają się trzy kwiatki.

Napęd każdego kwiatka to cztery baterie słoneczne, kilka kabelków, dwa silniczki z przekładniami zębatkowymi i kółeczkami.

Inspiracją do stworzenia tej pracy były niezwykle własności zjawiska fototaksji występujące w przyrodzie. Dzięki zastosowaniu baterii słonecznych możliwe jest skonstruowanie technicznego odpowiednika tego zjawiska. Ogniwo słoneczne jest przykładem wytworu wysokiej technologii używanym w zasilaczach prądu, ale w tej pracy oprócz ogniwa zasilającego umożliwiającego przemieszczanie się pełni jednocześnie inną funkcję, jest czujnikiem, „receptorem” nakierowującym kwiatki w stronę źródła światła.

Niemal od czasu wynalezienia ogniw słonecznych konstruowano elektroniczne stworzonka symulujące zjawisko fototaksji; można się na nie natknąć przemierzając okolice doliny krzemowej w Kalifornii.

W tej pracy nie chodziło jednak o przeprowadzenie symulacji naukowej, lecz wprowadzenie przedmiotu symulacji do samej symulacji. W tym momencie mamy swoistą równoległość zdarzenia, ponieważ organizm żywy i jego elektroniczna symulacja tworzą

jedną całość posługującą się tą samą metodą odnajdywania źródła światła. Ta jedność zasilana jest w dodatku przez to samo źródło energii. Tak rośliny, jak i technologiczna symulacja potrzebowały jednocześnie do funkcjonowania odpowiedniej ilości światła. Taki zabieg, jak wprowadzenie przedmiotu symulacji do samej symulacji, jest kompletnie nieprzydatny z naukowego punktu widzenia.

Sens tej instalacji to dostosowanie rytmu świata roślin do rytmu świata ludzkiej percepcji. Aby to osiągnąć, nie wystarczy według mnie tylko przyspieszenie w czasie zdjęć procesu fototaksji roślin, jak w edukacyjnych filmach poklatkowych. Dlatego postanowiłem nieco rozszerzyć prawa natury, obdarzając rośliny nowymi cechami, bardziej przystającymi do nawyków i możliwości percepcyjnych postrzegania świata przez człowieka. Moje kwiatki zyskały możliwość przemieszczania się i wydawania dźwięku. Dzięki bateriom słonecznym szybciej niż w naturze odnajdywały źródło światła jednocześnie podążając ku niemu.

W tej pracy interakcja człowieka ma charakter negatywnego oddziaływania z punktu widzenia samej instalacji. Bez ingerencji człowieka powstaje zamknięte środowisko, natomiast wkroczenie człowieka zaburza i zmusza rośliny do odpowiedniej reakcji. Kwiatki po przysłonięciu źródła światła zatrzymują się albo omijają przeszkodę, jednocześnie brak światła sygnalizując piszczącym dźwiękiem.

W refleksji nad pracą chodziło też o ukazanie niezwykle prostego mechanizmu wskazującego na przenikalność granicy między materią ożywioną a nie-

ożywioną, co jest ostatnimi laty tematem gorących dyskusji w kręgach naukowych i intelektualnych związanych z zagadnieniem sztucznej inteligencji.”

Fizyka

W wypadku opisu na poziomie fizykalnym tekst mógłby mieć następujące brzmienie:

Praca składa się z elementów:

Trzy pojazdy, każdy złożony jest z następujących części:

- Baterie słoneczne – cztery panele po 10 ogniw dające na każdym panelu napięcie około 4,5 V i natężenie 200 mA, o wymiarach 10 x 10, tworzące czworobok.
- Przewody elektryczne z izolacją o średnicy 1 mm, długości 40 cm, rozdzielone na dwa niezależne obwody.
- Dwa silniczki – 4,8 V.
- Dwie przekładnie mechaniczne – redukują obroty silnika nadając pojazdowi odpowiednio mniejszą prędkość, jednocześnie zwiększając udźwig pojazdu przełożony na większą drogę, co daje 180 stopni obrotu na sekundę i 2,8 kg · cm.
- Dwa kółka o średnicy 2,5 cm i grubości 1 cm.
- Plastikowe zamocowanie dla ogniw słonecznych i przekładni w kształcie cylindra o średnicy 16 cm i wysokości 3 cm.

Na każdym pojeździe w pojemniku z ziemią został zasadzony bratek. [Opis funkcjonowania fototaksji u kwiatków pominę].

Każdy pojazd jest wyposażony dodatkowo w niezależny układ fotokomórki złożonej z baterii 1,5 V, fotorezystora, tranzystora zamontowanego w układzie odwracania polaryzacji i generatora dźwięku z głośnikiem piezoelektrycznym.

Masa całkowita pojazdu ok. 0,7 kg.

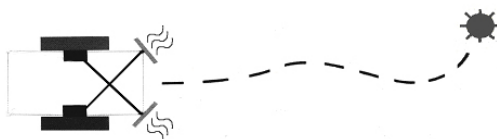
W oświetleniu zastosowano:

- dwa halogeny żarnikowe 1500 W i jeden 500 W,
- układ przełączający oświetlenie z zegarem wyznaczającym czas i dwoma stycznikami wytrzymującymi natężenie 30 A.

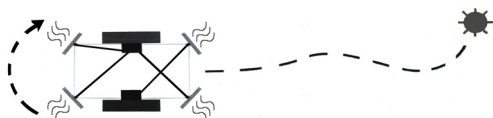
Po włączeniu zasilania jeden z układów halogenów emituje wiązkę fotonów o promieniu 60 stopni. Fotony docierające do ogniw słonecznych generują przepływ dziura – elektron, co powoduje wytworzenie prądu elektrycznego zdolnego do wzbudzenia cewek silniczka i wywołania ruchu obrotowego wirnika na tyle silnego, by uciągnąć zębatki przekładni i poruszyć cały pojazd.

Do skonstruowania pojazdu wykorzystałem schemat budowy maszyny Braitenberga, nieco go modyfikując.

Ideowy schemat maszyny Braitenberga:



z moimi modyfikacjami:



W maszynie Braitenberga jeśli lewa bateria słoneczna pojazdu dostanie odpowiednią ilość światła, uruchomi silnik po prawej stronie pojazdu powodując obrót pojazdu w lewo i analogicznie, prawa bateria i lewy silnik powodują obrót pojazdu w prawo.

Wypadkowa takiej pracy silniczków wymusza przemieszczanie się całego pojazdu w kierunku źródła światła.

W mojej modyfikacji zastosowałem jeszcze dwie baterie słoneczne z tylnej lewej i prawej strony pojazdu podłączone do lewego silniczka. Jeśli światło pada na tył pojazdu, baterie uruchomią lewy silnik powodując obrót pojazdu w prawo do czasu aż zostanie oświetlona prawa przednia bateria. W takim układzie pojazd prędzej czy później przemieści się w kierunku światła padającego z dowolnego kierunku, oprócz kierunku centralnie z góry.

Układ jest w stanie ustawić się do światła średnio w ciągu 30 sekund, natomiast żywym kwiatom zajmuje to ponad 10 minut.

Dzięki zastosowaniu sztucznej protezy wspomagającej kwiaty w mojej pracy możliwości roślin zostały rozszerzone o zdolność przemieszczania się po terenie wraz z korzeniami i szybszego ustawia-

nia się w kierunku padania fotonów. Taka szybkość przemieszczania się pojazdu jest łatwo postrzegana przez człowieka, natomiast ruch kwiatka ku światłu bez takiej protezy umyka jego uwadze.

Podczas przemieszczania się pojazdów zdarzało się, że trzy pojazdy z kwiatkami najeżdżały na siebie albo przysłaniały sobie wzajemnie wiązkę światła, co powoduje ich odchylenia od kierunku na źródło światła.

W zdarzeniu, gdy człowiek zasłonił wiązkę fotonów nogą, pojazd wiozący kwiat zatrzymał się. W innym zdarzeniu noga nie zasłoniła dokładnie jednego z paneli, dlatego pojazd ominął ją i pojechał dalej w kierunku źródła światła.

W tych zdarzeniach został zasłonięty fotorezystor, co zwiększyło opór na jego stykach i zmniejszyło napięcie, ale dzięki temu zastosowany tranzystor zwiększył przepływ prądu przez generator dźwięku z głośniczkiem piezoelektrycznym i został wygenerowany dźwięk o wysokiej częstotliwości w odniesieniu do zakresu słyszalności ludzkiego ucha.

W metaforze postmodernistycznej

Kwiatki, jak nowocześni nomadowie, realizując swe miłosne pragnienia, w uścisku ze swymi protezami wreszcie mogą zbliżyć się do światła. Ale światło jak przedmiot pożądania umyka im, a one raz po raz wędrują bez końca zagęszczając labirynt swych poprzednich śladów.

Symulacja z pragnieniem drogi to kwintesencja nowego ruchu, ruchu do przodu, a jednocześnie do

tyłu i w bok. Lecz nadchodzi moment opowieści, agresywny, wydłużający się ciemną plamą, wyznaczający nowe sensory. To moment ingerencji człowieka w świat niekończącej się wędrówki, jest sytuacją katastrofy, apokalipsą harmonijnego, monotonnego sposobu życia. Wyraz bólu i rozpacz roznosi się piskliwym tonem. Jednak nowy chaos po chwili zostaje zapomniany. Wyznaczone nowe granice światła i cienia uszczuplają terytorium, nieskończony labirynt wędrówki. Apokalipsa przeminęła, a wędrówka toczy się dalej.

W opisie intencjonalnym

W środowisku światła wyznaczonym granicami cienia:

Kwiatki pragnąc się pożywić, podążają najszybciej jak mogą w kierunku źródła światła, jednocześnie rozpychając się między sobą. Jednak my nierozważnie manifestujemy swą obecność rzucając cień. Kolorowe bratki dzięki oderwaniu od zasad, jakie je obowiązują w przyrodzie, a w symbiozie z elektronicznym tworem, okazują nam, intruzom, swoją nieprzychylność. Po naszym wkroczeniu w obszar ich świata wyklócają się z nami o drogę do życia.

* * *

Jak da się zauważyć, bardzo wiele może zależeć od samego sposobu opisu przyjętego przez autora. W dużej mierze poszczególne nurty w teorii sztuki wybierają sobie jeden ze sposobów opisu jako środek wyrazu.

5. Definicja

Aby móc ogólnie scharakteryzować sztukę interaktywną, warto najpierw określić technologię definiującą jej dzieła.

Sztuka interaktywna jest sztuką wykorzystującą wyłącznie tzw. wysokie technologie oparte na układach półprzewodnikowych. W szczególności mam tu na myśli wykorzystanie technologii cyfrowych, wszelkiego rodzaju czujników jako układów „wejścia” oraz urządzeń projekcyjnych czy stymulacyjnych jako układów „wyjścia”.

Nie powinno się określać terminem „sztuka interaktywna” dzieł wykorzystujących technologie z poprzednich epok. Choć wydaje się możliwe stworzenie prac interaktywnych opartych na technologii lampowej czy nawet układach mechanicznych, to jednak niczego poza efektem stylizacyjnym takie prace nie wniosą ponad to, co przy użyciu technologii półprzewodnikowej jest możliwe. Bez zawężenia do określonej materii własności dzieła sztuki może dojść do wielu nadużyć i niektórzy twórcy mogą określać swoje dzieła jako interaktywne, choćby to były tylko obrazy olejne zawieszane tradycyjnie na ścianie w galerii, z tym że przyzwolono je dotykać.

Technologiami definiującymi dzieła interaktywne są technologie oparte na układach półprzewodniko-

wych, które można określać jako technologie interaktywne.

Dotychczas przyjęta definicja mówi, że dzieło interaktywne ujawnia swe własności w procesie aktywnego zachowania użytkownika.

Jednak taka definicja nie uwzględnia bardzo istotnej własności technologii interaktywnych, jaką jest możliwość symulowania przez program komputerowy zachowania człowieka w sytuacji, kiedy nie podejmuje on aktywności. Dobrym przykładem są gry komputerowe – aby zachęcić do zabawy, program generuje przeciwnika sam dla siebie, dzięki temu zostają zaprezentowane reguły i możliwości konkretnej gry, zanim sami przystąpimy do udziału w niej. Z takiego przykładu wynika, że możliwe jest poznanie własności dzieła sztuki interaktywnej pozostając tylko obserwatorem, o ile artysta wykorzysta taką techniczną możliwość.

Dzieło sztuki może być dziełem interaktywnym nawet bez czynnego udziału użytkownika. Człowiek nie musi uczestniczyć w dialogu i może ten dialog tylko obserwować bądź kontemplować, ważne jest, że potrafi wyodrębnić podmioty prowadzonego dialogu. Może to być zapośredniczony przez technologie dialog człowieka z samym sobą czy dialog kilku osób za pośrednictwem artefaktu jako interfejsu, ale możliwe jest, by dzieło sztuki było już jako artefakt podmiotem prowadzącym dialog, a nie będącym człowiekiem.

Bardziej ogólna jest definicja w brzmieniu:

Dzieło sztuki interaktywnej jest to dzieło wykorzystujące technologie interaktywne, w którym da się wyodrębnić podmiot prowadzący dialog.

W tej definicji koncepcje przedstawieniowe i modernistyczne uznawałyby za podmiot artystę jako „konstruktora” dzieła, które spełnia tylko funkcję pośrednika w prowadzeniu dialogu z adresatem tego dzieła.

W modelu komunikacyjnym interaktor, modyfikując dzieło, uświadamia sobie swoją podmiotowość jako dzieło sztuki.

W opisie intencjonalnym bywalec wystawy może identyfikować samo dzieło sztuki jako odrębny od niego samodzielny podmiot, z którym prowadzi się dialog.

Oczywiście, mimo wspólnego brzmienia tej definicji dla każdego przedstawionego tu podejścia jej sens byłby inny. Wydaje mi się jednak, że pojęcia dialogu oraz podmiotu są kluczowe w rozumieniu dzieła sztuki interaktywnej dla każdej metody z osobna.

Sztuka interaktywna nie powstałaby, gdyby nie osiągnięcia nauk ścisłych i bazujące na ich wynikach bardzo zaawansowane technicznie wynalazki. W myśl tych nauk nie skonstruowano jeszcze urządzenia posiadającego sztuczną inteligencję, dlatego uznanie urządzenia interaktywnego za podmiot stanowi kwestię dyskusyjną.

Jednak obszar sztuki to nie tylko komentowanie zastanej rzeczywistości, ale także świat wyobraźni i fantazji, przekraczanie granic niemożliwego. Poprzez sztukę, można przedstawiać taki świat, jaki przewidujemy że będzie w przyszłości. A skoro przyszłość jest kwestą prawdopodobieństwa zdarzeń w naszej wyobraźni, zatem artysta może uczynić to, czego nie przystoi naukowcowi i konstruując urządzenie interaktywne może nieco oszukać odbiorców tworząc iluzję dialogu z żywym i inteligentnym organizmem. Okazuje się, że w kontakcie z takim dziełem sztuki nikt nie czuje się oszukany, rozumiejąc głębszy sens takiego zabiegu.

W przeciwieństwie do nauk ścisłych sztuka nie rości sobie prawa do bycia obiektywną wykładnią prawdy o naszym świecie, dlatego można uznać dzieło sztuki nie będące organizmem żywym za samodzielny podmiot ze względu na to, że tak traktują go bywalcy wystaw sztuki interaktywnej.

Zaproponowana definicja dzieła sztuki interaktywnej mówi przede wszystkim o dialogu, lecz wyklucza bezpośredni dialog międzyludzki. Dzieło sztuki interaktywnej jest dialogiem międzyludzkim przeprowadzanym przy użyciu technologii interaktywnych.

Jednocześnie taka definicja nie wyklucza sytuacji równorzędnego dialogu między autonomicznym dziełem sztuki interaktywnej a człowiekiem czy nawet między podmiotami jako wytworami technologii interaktywnej bez udziału człowieka.

Podsumowanie

Rozwój wysokich technologii elektronicznych, a zwłaszcza układów cyfrowych, spowodował gwałtowne pojawienie się w ludzkim otoczeniu niezliczonej ilości urządzeń wyposażonych w interaktywne interfejsy. Możliwości, jakie ujawniały się w trakcie korzystania z tej technologii, sugerowały rozwiązania o nielinernej budowie. Bariera dla nas są nawyki nabyte podczas korzystania z urządzeń poprzedniej, analogowej, linearnej generacji. Można powiedzieć, że sporo czasu minęło od chwili, kiedy stworzyliśmy strukturę taką jak baza danych i której istota ma całkowicie nieliniarny charakter, a jesteśmy nadal na etapie dopasowywania naszej wyobraźni w kreowaniu przy jej pomocy naszej rzeczywistości.

Zmiany w naszym otoczeniu spowodowały zmiany w standardach myślenia, które odbiły się echem w świecie nauk humanistycznych, w filozofii, socjologii, psychologii. Dotychczasowe teorie zaczęto modernizować, modyfikując do roli pojęć terminów używanych w opisach technicznych. Nowe teorie budują się bezpośrednio na opisie nieliniarnych struktur i też korzystają z technicznych określeń. Wyzwaniem są nowe sposoby istnienia cechujące technologiczne wytwory, jakimi są interaktywne urządzenia.

Na powstanie nowych form posiadających niezwykle własności zareagowali także artyści i podobnie jak myśliciele próbowali traktować urządzenia interaktywne jako dodatkowe narzędzia w ramach istniejących nurtów w sztuce. Jednak z czasem zaczęły powstawać dzieła bazujące zamysłem na nielinernej naturze urządzeń interaktywnych.

Sztuka interaktywna jest przede wszystkim bezpośrednim odniesieniem do naszych nowych doświadczeń w kontakcie z otoczeniem, dlatego spełnia warunki uznające ją za sztukę rozumianą jako *mimesis*.

Ale *mimesis* to tylko ogólna zasada wskazująca na to, że sztuka interaktywna jest faktycznie sztuką. Co więc ze strukturą takiego dzieła, ze specyfiką kontaktu z nim?

Sztuka interaktywna jest pochodną od zastosowań technologii interaktywnych, lecz rozumianą nie jako skutek wykorzystania nowego narzędzia, ale mając na względzie sposób istnienia przedmiotów interaktywnych.

Przełomem w historii sztuki jest traktowanie dzieła sztuki interaktywnej jako podmiotu intencjonalnego. Opis intencjonalny jest najbardziej naturalnym sposobem oddającym specyfikę kontaktu z wytworem interaktywnym i interaktywnym dziełem sztuki. Złożone cechy kontaktu z dziełem interaktywnym bardzo przypominają złożoność dialogu międzyludzkiego, co sugerują bywalcy wystaw interaktywnych, dlatego uważam, że własności formalnych dzieł interaktywnych należy doszukiwać się we własnościach dialogu podmiotu z podmiotem.

Wydaje mi się, że taki opis powinien zostać dopuszczony w estetyce – na razie przy założeniu nastawienia intencjonalnego jako personifikacji dzieła sztuki.

Bibliografia

1. Andrzej Gwóźdź, *Kino i przekazniki elektroniczne w perspektywie teorii mediów*, [w:] *Po Kinie?...*, Universitas, Kraków 1994.
2. Arystoteles, *Poetyka*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław, Oddział w Krakowie 1983.
3. Daniel C. Dennett, *Natura umysłów*, Wydawnictwo CIS, Warszawa 1997.
4. Gillian Skirrow, *Piekielna wizja: analiza gier video*, [w:] *Po Kinie?...*, Universitas, Kraków 1994.
5. <http://150.254.88.239/Teoret/wstep.html>
6. <http://150.254.88.239/Teoret/html/uzytk.htm>
7. <http://em.pwn.pl/sztuka/hasla>
8. http://encyklopedia.pwn.pl/22534_1.html
9. <http://www.qdnet.pl/~Ziembor/pl.comp.www/definicje15.html>
10. Jean Baudrillard, *Świat wideo i podmiot fraktalny*, [w:] *Po Kinie?...*, Universitas, Kraków 1994.
11. Jean Baudrillard, *Precesja symulaków*, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, p. red. R. Nycza, Wydawnictwo Baran i Suszczyński, Kraków 1996.
12. John R. Searle, *Umysł, mózg i nauka*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1995.
13. Paul Virillo, *Światło pośrednie*, [w:] *Po Kinie?...*, Universitas, Kraków 1994.
14. Piotr Zawojski, *Elektroniczne obrazowości. Między sztuką a technologią*, Wydawnictwo Szumacher, Kielce 2000.
15. Ryszard Kluszczyński, *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Instytut Kultury, Warszawa 1999.
16. Ryszard Kluszczyński, *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Rabid, Kraków 2001.
17. Stanisław Jedynek, *Mała encyklopedia filozofii*, Oficyna Wydawnicza „Branta”, Bydgoszcz 1996.
18. Zofia Mitosek, *Mimesis*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1997.