

<sup>1</sup> **I Am Sitting in a Room** (1969) Alvin Lucier <sup>2</sup> **Senster** (1970) Edward Ihnatowicz <sup>3</sup> **AARON** (1973) Harold Cohen  
<sup>4</sup> **Reflecting Pool** (1979) Bill Viola <sup>5</sup> **La Plissure du Texte: a Planetary Fairytale** (1983) Roy Ascott <sup>6</sup> **Lorna** (1983–1984) Lynn Hershman Leeson <sup>7</sup> **Family of Robot** (1986) Nam June Paik <sup>8</sup> **Electronic Civil Disobedience** (1994) Critical Art Ensemble <sup>9</sup> **The World's First Collaborative Sentence** (1994) Douglas Davis <sup>10</sup> **A-Volve** (1994) Christa Sommerer, Laurent Mignonneau <sup>11</sup> **www.wwwww. jodi.org** (1995) Jodi <sup>12</sup> **Beyond Pages** (1995) Masaki Fujihata <sup>13</sup> **conFIGURING the CAVE** (1996) Jeffrey Shaw <sup>14</sup> **Immemory** (1997) Chris Marker <sup>15</sup> **OneTrees** (1998–) Natalie Jeremijenko <sup>16</sup> **n-cha(n)t** (2001) David Rokeby <sup>17</sup> **Listening Post** (2001) Mark Hansen, Ben Rubin <sup>18</sup> **Can You See Me Now?** (2001) Blast Theory <sup>19</sup> **Electrical Walks** (2004) Christina Kubisch <sup>20</sup> **Ear on Arm** (2006) Stelarc <sup>21</sup> **Natural History of the Enigma** (2003–2008) Eduardo Kac <sup>22</sup> **Reenactments** (2007–2010) Eva i Franco Mattes <sup>23</sup> **Taroko Gorge** (2009) Nick Montfort <sup>24</sup> **May The Horse Live in Me** (2011) Art Orienté Objet <sup>25</sup> **Journey** (2012) Jenova Chen

# Spis treści

3	<b><u>Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów. Wprowadzenie</u></b>	Piotr Zawojski
15	<b><u>I Am Sitting in a Room</u></b> Alvin Lucier	Tomasz Misiak
22	<b><u>Senster</u></b> Edward Ihnatowicz	Radosław Bomba
29	<b><u>AARON</u></b> Harold Cohen	Marcin Składanek
36	<b><u>Reflecting Pool</u></b> Bill Viola	Andrzej Pitrus
43	<b><u>La Plissure du Texte: a Planetary Fairytale</u></b> Roy Ascott	Agnieszka Jelewska
50	<b><u>Lorna</u></b> Lynn Hershman Leeson	Małgorzata Jankowska
56	<b><u>Family of Robot</u></b> Nam June Paik	Joanna Walewska
64	<b><u>Electronic Civil Disobedience</u></b> Critical Art Ensemble	Małgorzata Dancewicz
71	<b><u>The World's First Collaborative Sentence</u></b> Douglas Davis	Ewa Wójtowicz
78	<b><u>A-Volve</u></b> Christa Sommerer, Laurent Mignonneau	Piotr Zawojski
84	<b><u>wwwwwwwww.jodi.org</u></b> Jodi	Piotr Celiński
91	<b><u>Beyond Pages</u></b> Masaki Fujihata	Sidey Myoo
98	<b><u>conFIGURING the CAVE</u></b> Jeffrey Shaw	Antoni Porczak
105	<b><u>Immemory</u></b> Chris Marker	Barbara Kita
112	<b><u>OneTrees</u></b> Natalie Jeremijenko	Maciej Ożóg
119	<b><u>n-cha(n)t</u></b> David Rokeby	Roman Bromboszcz
126	<b><u>Listening Post</u></b> Mark Hansen, Ben Rubin	Monika Górską-Olesińska
132	<b><u>Can You See Me Now?</u></b> Blast Theory	Ryszard W. Kluszczyński
139	<b><u>Electrical Walks</u></b> Christina Kubisch	Anna Nacher
145	<b><u>Ear on Arm</u></b> Stelarc	Wojciech Sitek
152	<b><u>Natural History of the Enigma</u></b> Eduardo Kac	Monika Bakke
160	<b><u>Reenactments</u></b> Eva i Franco Mattes	Dagmara Rode
166	<b><u>Taroko Gorge</u></b> Nick Montfort	Piotr Marecki
174	<b><u>May The Horse Live in Me</u></b> Art Orienté Objet	Aleksandra Hirszfelf
181	<b><u>Journey</u></b> Jenova Chen	Bartosz Kłoda-Staniecko

**Klasyczne dzieła sztuki**  
**nowych mediów.**

**Wprowadzenie**

*Sztuka nowych mediów przypomina  
mitologicznego Feniksa: wszyscy wiedzą, że  
istnieje, ale nikt nie wie, gdzie się znajduje\*.*

[\*] Domenico Quaranta, *Beyond New Media Art*,  
LINK Edition, Brescia 2013, s. 31.

Źródłem tego projektu – celowo używam określenia, w którym drzemie potencjał otwartości, waloryzuje ono myślenie o niedomknięciu, podkreśla procesualność i zaprasza do kontynuacji – mogę poszukiwać w kilku inspirujących mnie okolicznościach dotyczących sztuki nowych mediów i mediów w ogóle.

\*\*\*

Po pierwsze, chciałbym wspomnieć o moich filmoznawczych i krytyczno-filmowych doświadczeniach oraz praktyce, co prawda dziś już nieco zarzuconej, ale niewątpliwie mającej wpływ na kształtowanie się postawy badawczej a także stanowiącej rodzaj punktu wyjścia i kontekstu dla badań w zakresie nowych mediów, sztuki nowych mediów i cyberkultury. W obszarze wiedzy o filmie zestawienia najważniejszych, najbardziej znaczących, wpływowych, klasycznych dzieł filmowych funkcjonują od lat, prawdopodobnie pierwszym i do dziś jednym z najbardziej znaczących plebiscytów jest organizowany przez British Film Institute, a ściślej rzecz ujmując przez wydawane przez Instytut czasopismo „Sight and Sound”.

Od 1952 roku co dziesięć lat krytycy, filmoznawcy i kiniarze wybierają dziesiątkę filmów wszechczasów. Dodam tylko, że ostatnia edycja tego konkursu w roku 2012 przyniosła po półwieczu zmianę lidera tego zestawienia: *Obywatel Kane* (1941) Orsona Wellesa został zdetronizowany przez *Zawrót głowy* (1958) Alfreda Hitchcocka. To ciekawe, że środowisko ludzi związanych z filmem i kinem mniej więcej po półwieczu funkcjonowania nowego medium oraz nowej sztuki zdecydowało się na taką formę podsumowania dokonań twórców kina, wcielając w życie pomysł swego rodzaju usankcjonowania ciągle jeszcze młodej dyscypliny artystycznej, chociaż już mogącej się pochwalić wybitnymi osiągnięciami, które określić można było mianem klasycznych, kanonicznych, przełomowych, najbardziej wpływowych, takich, które decydowały o rozwoju sztuki filmowej, kina jako instytucji, a przede wszystkim języka filmowego jako autonomicznego medium, środka wypowiedzi artystycznej. Za chwilę jeszcze do tego powrócę, tu tylko sugeruję pewną analogię:

prezentowana w tej książce propozycja zestawienia dzieł klasycznych w obszarze sztuki nowych mediów powstała także mniej więcej pół wieku od narodzin sztuki nowych mediów.

Tego typu zestawienia często mają wyłącznie walor swego rodzaju „zabawy” krytycznej i historycznej, jednak można je potraktować także jako rodzaj weryfikacji ciągle zmieniającego się kanonu, klasyki podlegającej nieustannej ewaluacji dokonywanej przez odbiorców sztuki oraz środowisko fachowców: krytyków, teoretyków oraz historyków. Kryteria rządzące ich wyborami są najczęściej płynne, zmienne, podlegają rozmaitym fluktuacjom, ale u ich genezy leży niebanalne pytanie o to, co po latach można uznać za pewną miarę wartości, a także punkt odniesienia dla kolejnych pokoleń (zarówno artystów, jak i widzów) wkraczających w świat sztuki. Kiedy spoglądamy na kino i film z takiej perspektywy, to pomimo nieustannych korekt wynikających z założenia, że każde pokolenie powinno pisać własną historię sztuki filmowej, lista dzieł kanonicznych, rodzaj lektury obowiązkowej dla kinomanów, wydaje się być stabilna, czego dowodzi chociażby wspomniana lista Top Ten „Sight and Sound” i raczej niezbyt wielkie przesunięcia w jej obrębie. Czy podobne prawidłowości występują w obszarze sztuki nowych mediów? Warto się nad tym zastanowić, by to jednak uczynić, trzeba zrobić pierwszy krok – próbę stworzenia takiego kanonu. Niniejsza publikacja jest taką próbą – niewątpliwie pionierską w Polsce, ale też w literaturze światowej nie znajduję podobnego wydawnictwa oraz inicjatywy zmierzającej ku stworzeniu przemyślanej listy dzieł nowomediálních, które można uznać za klasyczne.

\*\*\*

Po drugie, moje własne odejście od regularnego zajmowania się problematyką współczesnej kinematografii i wejście w świat nowych mediów (charakterystyczne zresztą dla wielu filmoznawców porzucających swoją pierwotną profesję i/albo zajmujących się obecnie nowymi technologiami medialnymi) powodowało niejednokrotnie przenoszenie pewnych matryc myślowych i teoretycznych na grunt nowej dyscypliny. Nazwijmy ją bardzo ogólnie wiedzą o nowych mediach, choć można byłoby użyć innych określeń, takich jak mediologia czy medioznawstwo.

Jedną z takich matryc może być poszukiwanie utrwalonego w porządku historycznym kanonu, który należałoby uznać za efekt negocjacyjnej praktyki ustalania tego, co w nieustannym i dynamicznym procesie wyłaniania się ciągle nowych zjawisk w obszarze sztuki nowych mediów mimo wszystko można uznać za rodzaj fundamentu czy też bazowego zestawu, zmiennego wprawdzie, ale pozwalającego jednak na wytyczenie pewnych punktów stałych. Takich, które mogą stanowić rodzaj busol wyznaczających kierunki opisu i interpretacji świata sztuki nowych mediów.

\*\*\*

Po trzecie, kiedy sam zacząłem tworzyć listę dzieł dla mnie ważnych, takich o których ciągle pamiętam, do których wracam, które traktuję jako kamienie milowe w rozwoju sztuki nowych mediów, uświadomiłem sobie, że z chęcią skonfrontowałbym swoje wybory z moimi przyjaciółmi, kolegami, znajomymi badaczami, którzy albo potwierdzą, albo w zdecydowany sposób zweryfikują moje wybory. Tak powstała lista autorów tej książki: to mój subiektywny wybór, efekt znajomości środowiska polskich badaczy nowych mediów, w szczególności zaś tych, których interesuje sztuka nowomediálna. Chciałem, by ta publikacja stała się rodzajem listy obecności, swoistą mapą prezentującą – choćby w niedoskonały i niepełny sposób, bo do kompletności jej daleko – tę ciągle niezbyt liczną, ale stale się powiększającą grupę badaczy zainteresowanych sztuką nowych mediów. Zbiór nie rości sobie pretensji do całościowego spojrzenia na polskie środowisko autorów piszących o sztuce mediów, mam jednak nadzieję, że jest reprezentatywny. Dla niektórych autorów ta problematyka jest podstawowym polem badawczym, krytycznym, naukowym, dla innych jednym z wielu podejmowanych zagadnień. Reprezentują oni różne pokolenia, ośrodki naukowe, preferencje, dyscypliny czy raczej subdyscypliny w ramach szeroko rozumianej wiedzy o mediach, niewątpliwie jednak łączy ich autentyczna pasja poznawcza i – za co jestem Im wdzięczny – chęć zmierzenia się z niełatwym zadaniem wybrania tego jednego dzieła, które postanowili przedstawić i włączyć do zestawu dzieł klasycznych.

\*\*\*

Po czwarte, myślałem też o tym, co można, a raczej należy zaliczyć do zestawu dzieł klasycznych, co w oczywisty sposób narzuca też pytania o to, czym w ogóle w sztuce jest zjawisko „klasyki” i „klasyczności”. Implikuje to kolejne pytanie – o kanon i jak ma się ten termin do pojęcia „klasyka”. W wymownie zatytułowanym artykule *The Classics Are Not the Canon*<sup>1</sup> Roger Lundin zauważa, że w języku angielskim rzeczownik „kanon” odnosi się do grupy dzieł, podczas gdy rzeczownik „klasyka” stosowany jest do poszczególnych prac. Kanony zatem (Lundinowi chodzi o kanony literackie) z natury się wykluczają, natomiast liczba dzieł klasycznych jest potencjalnie nieograniczona, dlatego pojęcie to można uznać za bardziej otwarte i elastyczne niż kanon. Choć rozważania te nie dotyczą interesującego mnie tutaj świata sztuki mediów, zasadniczo należy się zgodzić z tego typu rozumowaniem. Dlatego też w tytule tego projektu pojawiają się „klasyczne dzieła” sztuki nowych mediów, jednocześnie należy podkreślić, że ta formuła jest bardzo ryzykowna, może nawet wątpliwa, zwłaszcza kiedy mówimy o pracach powstałych raptem kilkanaście, bądź kilka lat temu. Mam tego świadomość, ale pomimo, być może, pewnej problematyczności używania kategorii „klasyka” w odniesieniu do prac z obszaru sztuki nowych (no właśnie!) mediów uznałem, że odchodząc nieco od teoretycznej czy też metodologicznej ortodoksji, można posłużyć się tym określeniem w znaczeniu bardziej potocznym, choć jednocześnie kojarzącym się z zestawem dzieł o niepodważalnej i nieprzemijającej wartości.

\*\*\*

Kiedy już koncepcja książki w zarysie była sformułowana, należało przejść do konkretyzacji całego przedsięwzięcia polegającego na autorskim wyborze dzieł najbardziej znaczących, przełomowych, wpływowych, emblematycznych, powracających w rozmaitych opracowaniach dotyczących sztuki mediów, ale też takich, które z różnych powodów były pomijane, marginalizowane, traktowane jako dzieła mniej ważne, bądź istotne tylko w określonym momencie rozwoju pewnego rodzaju działań

[1] Roger Lundin, *The Classics Are Not the Canon*, [w:] Louise Cowan, Os Guinness (red.), *Invitation to the Classics*, Baker House Company, Grand Rapids, Michigan 1998, s. 25–33.

nowomediálnych. Stworzenie „złotej setki” takich prac z powodów oczywistych wydało się bardzo problematyczne, zatem poprosiłem dwudziestu pięciu autorów o wybranie jednego, według nich najważniejszego dzieła, które powinno znaleźć się w takim zestawieniu. Każdy z autorów został zobowiązany do wytypowania dodatkowych trzech prac, które po zliczeniu miałyby stanowić ową setkę dzieł polecanych przez autorów, zakładając że nie będzie zbyt wielkiej liczby powtarzanych propozycji. Tak się zresztą stało i poza kilkoma artystami, takimi jak Stelarc, Eduardo Kac, Jeffrey Shaw, Tissue Culture & Art Project, Olia Lialina, David Rokeby oraz tymi przypadkami, kiedy autorzy tekstów zdecydowali się polecić dzieła tylko tego artysty, którego pracę przedstawiali (tak stało się w przypadku dzieł Billa Violi i Christiny Kubisch), większość propozycji „lektury dodatkowej” obejmuje dzieła wielu innych twórców. Tylko jedna praca pojawiła się dwukrotnie w wyborach autorów proponujących dodatkowe prace – to dzieło Lialiny *My Boyfriend Came Back From the War*. Tym sposobem wraz z podstawowymi 25 klasycznymi dziełami prezentowanymi w krótkich tekstach oraz 75 pracami polecanymi (niektóre tytuły się powtarzają) sformułowana została lista około 100 prac, które można potraktować jako obowiązkowy zestaw dla wszystkich tych, którzy interesują się sztuką nowych mediów, ale także dla tych, dla których to obszar dotychczas właściwie nieznan.

W zestawie omawianych prac znalazły się dzieła twórców, których można zaliczyć do grona niezbyt przecież licznej grupy klasyków sztuki mediów, to wspomniani już Stelarc, Kac, Shaw, Rokeby, ale też Alvin Lucier, Edward Ihnatowicz, Harold Cohen, Bill Viola, Roy Ascott, Lynn Hershman Leeson, Nam June Paik, Critical Art Ensemble, Douglas Davis, Christa Sommerer i Laurent Mignonneau, Masaki Fujihata. W książce znalazły się też omówienia prac artystów zapewne nieco mniej znanych i słabiej utytułowanych. Jeśli jednak zestaw wszystkich proponowanych dzieł rozpięty jest pomiędzy klasycznością a kanonicznością, to te wybory można uznać także za próbę stworzenia listy, która jest wynikiem naszych (jako autorów) indywidualnych preferencji uwzględniających jednakże świadomość historycznego rozwoju i zmienności form sztuki nowych mediów.



\*\*\*

W ten sposób tworzyła się koncepcja książki, którą Państwo trzymacie w rękach, ale jednocześnie od początku myślałem też o możliwości stworzenia projektu sieciowego, który byłby hipermedialną wersją tej tradycyjnie wydanej publikacji, być może czytanie ją właśnie w tej postaci. Książka jako materialny artefakt, dla wielu dziś odchodzący fenomen czasów predigitalnych, ciągle jest ważnym elementem kultury słowa i mediów w czasach elektronicznej piśmienności. Dlatego od początku planowałem różne formy obecności tego wydawnictwa w przestrzeni publicznej: od tradycyjnej książki, przez PDF zamieszczony w Sieci, wersję e-bookową, aż do hipermedialnego projektu sieciowego. Dlatego też używam określenia projekt, bowiem zarówno spis treści, chociaż skończony, tak jak wersja papierowa jest skończonym dziełem – odsyła do wersji sieciowej, ta zaś jest formą hipermedialnego induktora służącego do indywidualnego czytania zawartości tej książki, ale też stanowi rodzaj zaproszenia czytelników do aktywnej, rizomatycznej nawigacji w świecie sztuki nowych mediów prezentowanej w Sieci. Książka ma zatem pełnić rolę inicjującą, z wszelkimi cechami dobrze zaprojektowanego przewodnika, który podpowiada, wskazuje, inicjuje własne poszukiwania czytelników gotowych na pewien wysiłek nie tylko lekturowy, ale i kompozycyjny oraz formotwórczy. Plan wędrówki nie został tutaj precyzyjnie rozpisany. Książka może być czytana linearnie, bowiem kolejne dzieła zostały uszeregowane w porządku chronologicznym, ale może być też czytana w dowolnej kolejności, chociażby w układzie przypisanym każdej pracy słów kluczowych, które odnoszą się do rodzajowych i gatunkowych specyfikacji danego dzieła nowomiedialnego.

\*\*\*

Art world w stosunkowo ograniczony sposób implementuje dzieła sztuki nowych mediów w swoją przestrzeń – galeryjną, muzealną oraz wystawienniczą. Mogłem się o tym przekonać podczas kolejnej wizyty na weekendowym Biennale sztuki w roku 2015, podobne refleksje nachodziły mnie zresztą na poprzednich edycjach jednej z najważniejszych prezentacji

światowej sztuki współczesnej. W Wenecji bywam regularnie między innymi z tego powodu – by zajmując się nowymi technologiami i nowymi mediami nie popaść w rodzaj skrzywienia zawodowego i przekonania, że w epoce nowych mediów cyfrowych, które zdominowały naszą rzeczywistość, nie tylko w obszarze komunikacyjnym, ale też rozrywkowym, społecznym, także sztuka nowych mediów jest wiodącym nurtem całościowo traktowanego świata sztuki.

Tak mogłoby się wydawać, odwiedzając na przykład Ars Electronica, odbywający się w austriackim Linzu od roku 1979 festiwal sztuki, technologii i społeczeństwa. Wystarczy jednak tylko zajrzeć na Giardini i do Arsenалу w Wenecji, by uświadomić sobie, że nowe media to ciągle tylko mała część współczesnej sztuki, rodzaj niszy, w której powstają dzieła wybitne, to prawda, ale funkcjonujące często na marginesie głównych nurtów sztuki artystycznego mainstreamu.

\*\*\*

Prezentowana publikacja ukazuje się w momencie, w którym samo pojęcie sztuki nowych mediów okazuje się być problematyczne. Nie zamierzam w tym miejscu przedstawiać rozbudowanej definicji tego zjawiska, bowiem swego rodzaju zakreśleniem pola dla takich działań są prezentowane tu dzieła reprezentujące bardzo różnorodne formy, strategie oraz estetyki, jakimi posługują się artyści nowych mediów. Odwołując się do pewnej analogii, można byłoby skonstruować rodzaj „dynamicznego socjogramu”, którym posłużył się niegdyś Dick Higgins w swojej *Intermedia Chart*<sup>2</sup>. „Wykres sztuki nowych mediów” obejmowałby bardzo różne rodzaje twórczości, które zbieram w tym miejscu na podstawie charakterystyki kolejnych dzieł prezentowanych w tej książce przez jej autorów. Są to: sztuka cybernetyczna, sztuka robotyczna, sound art, sztuka generatywna, interaktywny wideodysk, video art, sztuka telematyczna, net art, sztuka interaktywna, rzeźba wideo, wirtualny aktywizm, interaktywne środowisko w czasie rzeczywistym, Artificial Life (AL), Artificial Intelligence (AI), sztuka interfejsu, software art, haktywizm, rzeczywistość wirtualna, środowisko responsywne, CAVE art,

[2] Zob. Dick Higgins, *Intermedia*, „Leonardo” 2001, vol. 34, nr 1.

CD-ROM art, sztuka multimedialna, bio art, sztuka transgeniczna, sztuka lokacyjna, sztuka Mixed Reality, performans, walking based-art, sztuka biotechnologiczna, performans w Second Life, literatura open-source, body art, gra wideo, artystyczny aktywizm społeczny, sztuka immersyjna. To rzecz jasna lista niepełna, ale można ją potraktować jako zestaw prezentujący olbrzymią różnorodność charakteryzującą działania artystów nowych mediów. Taka też była moja intencja, by przybliżyć w formie przypominającej encyklopedyczne opracowanie możliwie jak najszersze spektrum wybitnych dzieł, które są reprezentatywne dla wiodących kierunków w sztuce wykorzystującej nowe technologie i nowe media.

Można zgodzić się z Markiem Tribe i Reeną Jana<sup>3</sup>, którzy określają sztukę nowych mediów jako rodzaj ruchu artystycznego, trudno jednak zaakceptować ich przekonanie, że rozwija się ona pod koniec dwudziestego stulecia, szczególnie zaś wraz z powstaniem Internetu i net artu. Lata 90. to okres, kiedy samo określenie sztuka nowych mediów wchodzi do języka krytyki, stając się powszechnie używanym pojęciem, natomiast początków samego ruchu należałoby szukać zdecydowanie wcześniej. Początki sztuki cybernetycznej, prace Nicolasa Schöffera i teoretyczne podwaliny dla sztuki mediów formułowane przez Abrahama Molesa z końca lat 50. ubiegłego stulecia – to rodzaj antycypacji zjawisk, które dynamicznie zaczęły rozwijać się w połowie kolejnej dekady. Działania Nam June Paika, Roya Ascotta, Edwarda Ihnatowicza, E.A.T. (*Experiments In Art and Technology*, 1967), kuratorskie inicjatywy Jasi Reichardt (*Cybernetic Serendipity*, 1968), wystawa *Software – Information Technology: Its New Meaning for Art* (1970) zorganizowana przez Jacka Burnhama – to załączki zjawiska, które prezentowane jest w książce na przykładzie dzieł klasycznych.

\*\*\*

Sztuka nowych mediów definiowana była na wiele sposobów, używano i używa się także innych, niejako konkurencyjnych pojęć, takich jak sztuka elektroniczna, sztuka komputerowa, sztuka multimedialna, sztuka technologiczna, sztuka mediów technicznych, sztuka cyfrowa, cybersztuka<sup>4</sup>. Wbrew temu co sądzi Domenico Quaranta, nie wydaje się

[3] Mark Tribe, Reena Jana, *New Media Art*, Taschen, Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tokyo 2006.

zasadne, by zrezygnować z określenia sztuka nowych mediów, zwłaszcza że w możliwie najbardziej właściwy sposób obejmuje ono ten obszar współczesnych praktyk artystycznych, które wykorzystują nowo powstające technologie medialne jako specyficzne narzędzia kreacji. Nie chodzi przy tym wyłącznie o nowe technologie i efekty ich zastosowań, ale także o radykalne zmiany zachowań odbiorczych oraz sytuacji komunikacyjnej. Nowe media sztuki obecnie przybierają postać hybryd medialnych, najczęściej są to projekty, których czystość gatunkowa, bądź też rodzajowa jest konsekwentnie zacierana przez artystów świadomie czerpiących z możliwości konwergencyjnego, intermedialnego i transmedialnego przekraczania granic pomiędzy poszczególnymi mediami sztuki. Mediów rozumianych zarówno jako szczególne wehikuly artystycznej wypowiedzi, jak i mediów jako technicznych środków kształtowania dzieł artystycznych oraz mediów jako środków przekazu. Sztuka nowych mediów, wykorzystując nowe technologie (kreacji i komunikacji z odbiorcami, dziś coraz częściej aktywnymi współtwórcami) poszukuje nowych form ekspresji artystycznej w ramach kultury eksperymentalnej (sama jest w istocie kulturą eksperymentu), nie rezygnuje przy tym z pracy konceptualnej zwłaszcza w odniesieniu do diagnoz dotyczących współczesnego społeczeństwa i współczesnej kultury.

\*\*\*

Paradoksem, a może właśnie czymś pożądanym czy też koniecznym, jest próba stworzenia kanonu dzieł nowomediálních w czasie, kiedy coraz częściej słyszymy, iż weszliśmy w okres postdigitalny czy postmedialny. Już w roku 2005 kuratorzy Steve Dietz i Sarah Cook zorganizowali w Walter Phillips Gallery działającej w Banff Centre (Kanada) wystawę zatytułowaną *The Art Formerly Know as New Media*<sup>5</sup>, co miałyby sugerować, że oto jesteśmy (byliśmy już wtedy) świadkami schyłku sztuki nowych mediów. Domenico Quaranta konsekwentnie kwestionuje zasadność posługiwania się tą kategorią w książce zatytułowanej *Beyond New Media Art*, z której zaczerpnąłem motto do niniejszego

[4] Proponuję lekturę odnoszących się do tego problemu dwóch artykułów Ryszarda W. Kluszczyńskiego, *Między autonomią a hybrydycznością. Wprowadzenie do sztuki nowych mediów*, „Kwartalnik Filmowy” 2013, nr 82, s. 156–166; idem: *Paradygmat sztuki nowych mediów*, „Kwartalnik Filmowy” 2014, nr 85, s. 194–205.

[5] <http://www.banffcentre.ca/wpg/exhibitions/2005/formerly>, (dostęp: 15.09.2015).

wprowadzenia, w innym miejscu jednak przewrotnie stwierdza: „Sztuka Nowych Mediów umarła! Niech żyje Sztuka Nowych Mediów”<sup>6</sup>.

Tego typu rozważania wpisują się w ogólniejsze tendencje rozpatrywania naszej rzeczywistości jako okresu „po mediach”, czy też zapoczątkowanej jeszcze w latach 90. ubiegłego stulecia przez Félixa Guattariego<sup>7</sup> refleksji dotyczącej postmediów, rozwijanej w późniejszym okresie przez takich teoretyków jak Peter Weibel, Howard Slater, Rosalind Krauss, Lev Manovich, Andreas Broeckmann a na polskim gruncie przez Piotra Celińskiego. Bez względu na to, czy akceptujemy przekonanie o formowaniu się społeczeństwa postmedialnego, postsieciowego, postcyfrowego, czy też nie, nie ulega wątpliwości, że jesteśmy zmuszeni do ponownego przemyślenia wielu podstawowych kwestii związanych z kategorią medium i mediów, a w konsekwencji także do określenia sytuacji współczesnej sztuki nowych mediów. Według mnie ich najważniejszą dziś cechą jest dominacja w cyberkulturze hybryd, procesów hybrydyzacyjnych i hybrydyczności jako podstawowych kwantyfikatorów zjawisk z obszaru nowych mediów i sztuki nowych mediów.

\*\*\*

Rozmyślanie o tym, co nastąpiło(uje) po epoce mediów, przybiera dziś rozmaite formy. Sarah Kember i Joanna Zylinska<sup>8</sup> rozpatrują „życie po mediach” w kategoriach „mediacji jako istotnego procesu” determinującego naszą rzeczywistość. Siegfried Zielinski<sup>9</sup> – pisząc o tym, że teoria i krytyka mediów miała od zawsze problemy z kategorią nowości – zapewne w przewrotny sposób uzasadnia swoje zainteresowania an-archeologią mediów jako sposobem na poszukiwanie osobliwości z historii rozwoju form „technicznie zapośredniczonego słuchania i widzenia”<sup>10</sup>. Opisywanie dnia dzisiejszego w kategoriach fundamentalnej zmiany dokonującej się na naszych oczach można uznać za efektowaną retorykę badaczy, teoretyków, krytyków (sztuki) mediów. Nie ulega jednak

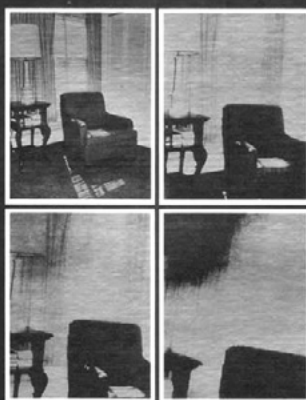
- [6] Domenico Quaranta, *Don't Say New Media!* [w:] idem: *In Your Coputer*, LINK Editions, Brescia 2011, s. 89.
- [7] Zob. Félix Guattari, *Towards a Post-Media Era*, [w:] Clemens Aprich, Josephine Berry Slater, Anthony Iles, Oliver Lerone Schultz (red.), *Provocative Alloys. A Post-Media Anthology*, Post-Media Lab, Mute Books, Lüneburg 2013, s. 26–27.
- [8] Zob. Sarah Kember, Joanna Zylinska, *Life After New Media. Mediation As a Vital Process*, MIT Press, Cambridge MA, London 2012.
- [9] Siegfried Zielinski, *[... After the Media]. News from Slow-Fading Twentieth Century*, Univocal, Minneapolis 2013.
- [10] Zob. Siegfried Zielinski, *Archeologia mediów. O głębokim czasie technicznie zapośredniczonego słuchania i widzenia*, przeł. Krystyna Krzemieniowa, Oficyna Naukowa, Warszawa 2012.

wątpliwości, że to dobry moment na sporządzenie swego rodzaju bilansu dotychczasowych osiągnięć sztuki nowych mediów. Mam też nadzieję, że prezentowane wydawnictwo oraz jego sieciowa wersja, która znajdzie się na stronie internetowej Medialabu Katowice, eksperymentalnego projektu działającego w ramach Instytucji Kultury Katowice – Miasto Ogrodów, wydawcy tej publikacji – może stać się rodzajem pożytecznego przewodnika zarówno dla tych, którzy interesują się najnowszymi fenomenami sztuki wykorzystującej nowe technologie, ale także dla tych, którzy w wielości propozycji artystycznych, twórców, dzieł poszukują pewnego drogowskazu i podpowiedzi, co należałoby zobaczyć i poznać, o czym należy koniecznie wiedzieć, wkraczając w świat sztuki nowych mediów. Być może za jakiś czas warto byłoby do tego projektu powrócić, zrewidować go, bądź rozbudować, zweryfikować lub potwierdzić nasze, jako autorów, wybory. Tymczasem zapraszam do lektury *Klasycznych dzieł sztuki nowych mediów*.

<sup>1</sup> I Am Sitting in a Room (1969) Alvin Lucier

Tomasz Misiak

I AM SITTING IN A ROOM



ALVIN LUCIER

Utwór Alvina Luciera *I Am Sitting in a Room* skomponowany został w 1969 roku. Z naszej perspektywy jest to utwór „stary”. Od jego instytucjonalnej premiery w nowojorskim Muzeum Guggenheima upłynęło 45 lat. Dużo, zwłaszcza w kontekście szybkich i wciąż postępujących przemian technologicznych. Czy zatem można w tym przypadku mówić o „klasycznym dziele sztuki nowych mediów”? Alvin Lucier jest zaliczany do czołówki współczesnych kompozytorów, a jego prace znalazły już miejsce w encyklopediach poświęconych szeroko pojętej muzyce współczesnej. *I Am Sitting in a Room* jest utworem muzycznym zarejestrowanym na płycie<sup>1</sup>. To kolejna wątpliwość związana z umieszczeniem tej propozycji w ramach sztuki nowych mediów, która ma już przecież swoją własną, odrębną tradycję. Prace Luciera dalekie są jednak od oczywistości, wyraźnie podają w wątpliwość granice gatunkowe w obrębie sztuki, a także posługują się wybranymi mediami w sposób wykraczający poza przewidziane dla nich, zaprogramowane użycie. „Starość” mediów i muzyczność dzieła nie są zatem przeszkodami nie do pokonania w próbie wyznaczenia roli oraz miejsca *I Am Sitting in a Room* w pantonie prac, które wyznaczyły nowe sposoby myślenia o sztuce. Myślenia dokonującego się przez pryzmat możliwości mediów elektronicznych.

Zacznijmy od przybliżenia samego utworu. Tytułowy pokój to pomieszczenie w domu artysty przy 454 High Street w Middletown w stanie Connecticut<sup>2</sup>. Do zrealizowania zamiaru kompozytora potrzebne były dwa magnetofony szpulowe, mikrofon, wzmacniacz i głośniki. Lucier nagrywa na taśmę siebie samego, wypowiadającego następujące słowa: „Siedzę w pokoju, innym niż ten, w którym się znajdujecie. Mówiąc, nagrywam dźwięk własnego głosu i będę odtwarzał to nagranie, dopóki rezonujące częstotliwości pomieszczenia nie zostaną wzmocnione do takiego stopnia, iż wszelka powierzchowność mojej mowy, może poza jej rytmem, zostanie utracona. Usłyszycie zatem naturalne częstotliwości rezonującego pomieszczenia, które zostaną wyartykułowane przez mowę. Postrzegam to działanie nie jako demonstrację fizycznego faktu, ale sposób na uwolnienie nieregularności, które zawarte mogą być w mojej mowie”<sup>3</sup>. Następnie nagranie jest odtwarzane i jednocześnie ponownie nagrywane na drugi magnetofon. To nagranie także zostaje

[1] Lovely Music 1990 (LCD 1013, CD).

[2] Zob. Marcin Borchardt, *Awangarda muzyki końca XX wieku. Przewodnik dla początkujących*, t. 1, Wydawnictwo w Podwórkcu, Gdańsk 2014, s. 307.

[3] Alvin Lucier, *I Am Sitting in a Room*, [w:] idem: *Reflections, Interview, Scores, Writings 1965–1994*, Musik Texte, Köln 1995, s. 312. Cyt. za: Michał Libera, *Doskonale zwyczajna rzeczywistość. Socjologia, geografia albo metafizyka muzyki*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2012, s. 126.



odtworzone poprzez głośniki oraz ponownie zarejestrowane przez mikrofon ustawiony w pokoju... Proces powtórzony zostaje 32 razy. Każde kolejne nagranie jest mniej czytelne, aż staje się falą dźwiękową pozbawioną początkowego znaczenia związanego z treścią mowy. Tyle, jeśli chodzi o sam utwór. *I Am Sitting in a Room* został jednak pomyślany nie tylko jako nagranie. Warto przypomnieć, że częścią nowojorskiej premiery utworu był także cykl fotografii wykonanych przez ówczesną żonę kompozytora Mary Lucier. Fotografie przedstawiały fragment pokoju, w którym realizowano nagranie. Wykonane zostały z wykorzystaniem tego samego pomysłu uwydatniającego możliwości sprzężenia zwrotnego. Każde kolejne zdjęcie było ponownie fotografowane, a proces ten powtórzono 32 razy.

„Każda przestrzeń ma własną melodię ukrytą w niej do momentu, aż stanie się słyszalna”<sup>4</sup> – to fenomen, który Lucier tropi w wielu swoich pracach. Co zrobić, by tę melodię wydobyć? *I Am Sitting in a Room* pokazuje to w przewrotny sposób. Każdy element tego utworu jest częścią rozbudowanej struktury. Jeden element wpływa na inny, wydobywając z niego możliwości, które nie ujawniłyby się w izolacji. Mamy do czynienia nie tylko z samonapędzającym się mechanizmem, nie tylko z efektem sprzężenia zwrotnego w obrębie wykorzystywanych mediów, ale przede wszystkim z nową sytuacją komunikacyjną, w której wszystko zostaje zapośredniczone, wszystko staje się medium albo odkrywa swój medialny charakter. Włącznie z samą przestrzenią, która, wydawać by się mogło, miała być tylko „neutralnym miejscem” prezentacji. Eksperyment Luciera trafia w samo sedno klasycznej sentencji Marshalla McLuhana: *medium is the message*. Zarówno w tym sensie, że pokazuje jak jedno medium wpływa na inne oraz przez wskazanie, jak pod wpływem mediów zmienia się przestrzeń ich funkcjonowania. Oderwana od podmiotu mowa zostaje zawarta w nagraniu, które ulega przekształceniu przez przestrzeń, która przekształca mowę. Dodajmy, że Alvin Lucier się jąkał. W tym przypadku wytworzona przez artystę struktura medialna pozwala na zamazanie niedoskonałości mowy albo, jak chce sam kompozytor, na „uwolnienie nieregularności” w niej zawartych. W tym sensie eksperyment Luciera trafia także w drugie dno słynnej McLuhanowskiej tezy sugerując, że *medium is the message*.

[4] William Duckworth, *20/20: 20 New Sounds of the 20 Century*, New York 1999, s. 121. Cyt. za: Marcin Borchardt, *Awangarda muzyki...*, s. 310.

Na pozór prosta praca Luciera zawiera w sobie potencjał krytycznego namysłu oddziałującego w sferze psycho-społecznych przeobrażeń kultury zdominowanej przez technologię. W tym kontekście, odnosząc się do metafory zaproponowanej niegdyś przez Derricka de Kerckhove'a, można określić sztukę Luciera jako „wulkaniczną”. „Moja *wulkaniczna* metafora dotycząca sztuki jest oparta na pomysle Junga, zgodnie z którym sztuka, jako produkt zbiorowej nieświadomości, wypływa na powierzchnię, kiedy skorupa jest zbyt słaba, aby móc podtrzymać *status quo*”<sup>5</sup> – zauważa de Kerckhove. Artysta eksperymentujący z nowymi mediami, pokazujący ich nieznanne, niekomercyjne sposoby użycia, zadaje pytania, które pozwalają na zrozumienie przemian kulturowych dokonujących się pod wpływem nowych technik i technologii telekomunikacyjnych. „Kim jesteśmy? Co z nami robią te maszyny? Jak odzwierciedlają nas samych? W jaki sposób zmieniają nasze wyobrażenia o tym, czym nadal myślimy, że jesteśmy? Pierwsze wnioski z postawienia takich fundamentalnych pytań napotykać na twarde opór zarówno establishmentu świata sztuki, jak i przeciętnych ludzi chadzących do muzeów”<sup>6</sup>.

W tak zarysowanej perspektywie *I Am Sitting in a Room* potraktować można jako swoistą grę z wieloma tradycyjnymi sposobami myślenia o sztuce, technologii i kulturze oraz ich wzajemnych relacjach. *Siedzę w pokoju innym, niż ten, w którym się znajdujecie* – to konstatacja, która dobitnie podkreśla proces technologicznego zapośredniczenia. Nie stara się go wymazać, co jest częstym zabiegiem mediów wykorzystywanych dla celów komercyjnych. Uwypuklając go, przestrzega raczej przed nadmiernym optymizmem wpisanym w każde nowe możliwości technologiczne. Z drugiej zaś strony, każdy z nas znajduje się w jakimś pokoju, w którym korzysta z podobnych mediów. Od nas zatem zależy, zdaje się podpowiadać Lucier, czy będziemy biernymi odbiorcami czy też zechcemy wejść w twórczą interakcję z dostępnymi mediami – nie pozwalają nam one co prawda na dosłowne opuszczenie pokoju, w którym się znajdujemy, bo przecież każde nowe medium, każda nowa forma zapośredniczenia to nowy pokój, do którego wchodzimy, niemniej jednak pozwalają nam wypowiadać się we własnym imieniu. Wypowiadanie się we własnym imieniu nie jest już, w kulturze zdeterminowanej technologicznie, czymś naturalnym. Wymaga krytycznego

[5] Derrick de Kerckhove, *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, tłum. Witold Sikorski i Piotr Nowakowski, MIKOM, Warszawa 2001, s. 169.

[6] Ibidem, s. 170.

namysłu oraz dystansu, a przede wszystkim rozpoznania różnic oddzielających moją własną mowę od „mowy mediów”. W tej perspektywie utwór Luciera wpisuje się także w zaproponowaną przez Dietera Merscha perspektywę „negatywnej teorii mediów”, w ramach której „pojęcie mediów waha się między *a priori* języka i *a priori* techniki, które w końcu, za sprawą językowego modelowania techniki i technicznego modelowania języka, przeszły w siebie nawzajem, znajdując swoje dopełnienie w medium komputera”<sup>7</sup>. Być może zatem Lucier, choć używa mediów analogowych, antycypuje pewne przemiany charakterystyczne dla mediów cyfrowych?

Takie przypuszczenie potwierdza też strukturalna budowa utworu. W rzeczywistości mamy przecież do czynienia z 32 odrębnymi nagraniami, które są modelowane przy pomocy magnetofonów. Jednocześnie wszystkie te elementy odrębne i samoistne są zarazem jedynie stadiami pośrednimi, ukazującymi określony proces i prowadzącymi do określonego skutku. Skutku, dodajmy, umownego. Mamy tutaj bowiem do czynienia ze strukturą otwartą, charakterystyczną dla wielu prac z kręgu „sztuki generatywnej”. Utwór Luciera mógłby przecież trwać w nieskończoność, odtwarzając i ponownie rejestrując każde kolejne nagranie. 32 nagrania, z których składa się to dzieło, przypominają elementy jakiegoś nowego, właśnie tworzonego języka. Jest to jednak język innego rodzaju niż ten, którym posługujemy się na co dzień. O ile język oparty na alfabecie można nazwać językiem addytywnym, to język stworzony przez kompozytora jest subtraktywny. Jest wynikiem nie dodawania do siebie poszczególnych elementów, ale raczej ich mieszania, co w konsekwencji prowadzi do pojawiania się nowych właściwości nagrania poprzez zacieranie, odejmowanie innych jego właściwości. Cały czas zatem pozostajemy w kręgu doświadczeń analogowych, ale równocześnie dostrzegamy możliwości wykraczające już poza ich zakres, jak chociażby, zapowiadane tutaj niejako, automatyzacja czy modularność. Można to dostrzec także w takich pracach Luciera jak *Music for Solo Performer* (1965) – w którym wykorzystano zjawisko *biofeedbacku* przy współudziale badań przeprowadzonych przez przyjaciela kompozytora, fizyka Edmunda M. Dewana; *Vespers* (1969) – z wykorzystaniem dźwięków wygenerowanych przy użyciu sonaru w procesie echolokacji budynku; czy *Chambers* (1968) – w którym głównym „instrumentem”

[7] Dieter Mersch, *Teorie mediów*, przeł. Ewa Krauss, Sic!, Warszawa 2010, s. 217.

były przestrzenie w mikro i makro skali pokazujące, że jeśli chcielibyśmy odnaleźć jakąś wyraźną „intencję kompozytorską”, to należy jej poszukiwać poza samymi utworami. Za główną intencję twórczych realizacji Alvina Luciera można uznać próbę rozszarpienia granic istniejących w sztuce oraz zbieranie ich odłamków w celu pokazania, jak sztuka za pośrednictwem mediów łączy się z nauką w celu lepszego objaśnienia świata, w którym żyjemy.

Odkrywane przez tego artystę możliwości mediów, sposoby zapośredniczenia oraz interakcji, pozwoliły na zerwanie z intencjonalnością, która ograniczała kompozytorskie decyzje do zapisu nutowego będącego przez stulecia gwarantem spójności kompozycji muzycznej. Związane z automatyzacją wymazywanie intencjonalności<sup>8</sup> obecne jest także w wielu innych propozycjach artysty<sup>9</sup>.

[8] Ibidem, s. 97.

[9] Zob. np: *Music for Solo Performer* (1965), *Chambers* (1968) czy *Vespers* (1969).

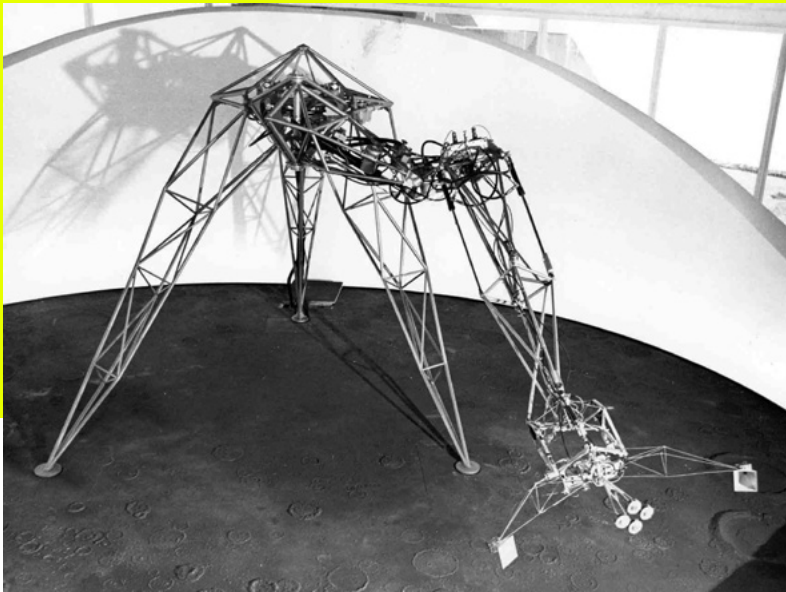
## Bibliografia

1. Borchardt, Marcin, *Awangarda muzyki końca XX wieku. Przewodnik dla początkujących*, t. 1, Wydawnictwo w Podwórku, Gdańsk 2014.
2. Libera, Michał, *Doskonale zwyczajna rzeczywistość. Socjologia, geografia albo metafizyka muzyki*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2012.
3. Duckworth, William, *20/20: 20 New Sounds of the 20 Century*, Cengage Learning, New York 1999.
4. Kerckhove de, Derrick, *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, przeł. Witold Sikorski i Piotr Nowakowski, MIKOM, Warszawa 2001.
5. Mersch, Dieter, *Teorie mediów*, przeł. Ewa Krauss, Sic!, Warszawa 2010.
6. Manovich, Lev, *Język nowych mediów*, przeł. Piotr Cypriański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
7. Cox, Christoph, Warner, Daniel (red.), *Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej*, tłum. różni, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2010.

## Inne dzieła polecane przez autora tekstu

- ⇒ Marek Chołoniewski **Global Mix** <sup>(1998)</sup>
- ⇒ Atau Tanaka i Kaspar T. Toeplitz **Globalstring** <sup>(2001)</sup>
- ⇒ Atau Tanaka **Net\_Dérive** <sup>(2006)</sup>

(1970) Edward Ihnatowicz



Ruchome maszyny od zawsze wzbudzały fascynację i stanowiły pożywkę zarówno dla rozważań filozoficznych jak i działań artystycznych. Wyraźne ślady zainteresowania mechanicznymi automatami widoczne są w historii filozofii. Refleksja ta była szczególnie istotna dla filozofii mechanistycznej i rozwijanej na jej gruncie koncepcji postrzegania natury przez pryzmat mechaniki i jej praw. Rozważania na temat ruchomych automatów odnaleźć można w *Traktacie o metodzie* Kartezjusza<sup>1</sup>. Ten mechanistyczny paradygmat wkroczył na nowe tory w XIX wieku, kiedy Charles Babbage i Ada Lovelace opracowali projekt maszyny analitycznej. Koncepcja ta pokazała, że maszyna nie tylko może upodobnić się do człowieka, kopiując jego mechaniczne ruchy, ale jest także urządzeniem abstrakcyjnym, potrafiącym naśladować funkcje logiczne<sup>2</sup>. Inspiracje te przyczyniają się w późniejszych latach do rozwoju idei dotyczących inteligentnych maszyn zdolnych do reprodukcji i doskonalenia swoich funkcji, tak jak ma to miejsce w procesie ewolucji biologicznej<sup>3</sup>. Myśl tę odnaleźć można także w artystycznych koncepcjach Edwarda Ihnatowicza. Artysta interesował się robotem nie tylko jako imitacją człowieka lub zwierzęcia. Najbardziej pociągającym dla niego zjawiskiem były relacje powstające w sztucznym środowisku, a także rola percepcji w pojawianiu się i rozwoju inteligencji<sup>4</sup>.

Edward Ihnatowicz urodził się w Polsce w 1926 roku. Po wybuchu II wojny światowej artysta wyemigrował z kraju, aby w 1943 roku przedostać się do Wielkiej Brytanii. W latach 1945–1949 podjął naukę w Ruskin School of Art w Oxfordzie. W tym czasie zainteresował się również elektroniką, samodzielnie zbudował oscyloskop, wykorzystując części pozyskane ze starego radaru<sup>5</sup>. Dość wcześnie jego zainteresowanie skierowało się w stronę filmu. Przykładem jest zrealizowany przez artystę utwór przedstawiający rejestrację lotu gołębia, odtwarzanego następnie wielokrotnie w zwolnionym tempie z drobiazgową analizą ruchów ptaka<sup>6</sup>.

[1] Ingeborg Reichle, *Art in the Age of Technoscience. Genetic Engineering, Robotics, and Artificial Life in Contemporary Art*, Springer, Wien 2009, s. 147.

[2] Ibidem, s. 149–150.

[3] Ibidem, s. 151.

[4] Edward Ihnatowicz, *Towards a Thinking Machine*, [w:] Ruth Leavitt (red.), *Artist and Computer*, Creative Computing Press Morristown, New Jersey, New York 1976, s. 32–34.

[5] Aleksandar Zivanovic, *SAM, The Senster and the Bandit: Early Cybernetic Sculptures by Edward Ihnatowicz*, [w:] *Proceedings of the Symposium on Robotics, Mechatronics and Animatronics in the Creative and Entertainment Industries and Arts*, The Society for the Study of Artificial Intelligence and the Simulation of Behaviour, Hatfield 2005, s. 1.

[6] Aleksandar Zivanovic, *The Development of a Cybernetic Sculptor: Edward Ihnatowicz and The Senster*, [w:] *Proceedings of the 5th conference on Creativity & Cognition*, ACM New York, New York 2005, s. 102.

W 1962 roku artysta zerwał z dotychczas prowadzonym życiem. Rzucił pracę, zamieszkał w garażu i całkowicie poświęcił się swojej artystycznej pasji. W tym okresie niezwykle zainteresowanie Ihnatowicza budziły części samochodów i ich estetyka podyktowana logiką wykonywanych funkcji. Twórca wykorzystywał je początkowo w swoich nieruchomych, abstrakcyjnych rzeźbach i instalacjach<sup>7</sup>.

Centralnymi zagadnieniami, wokół których koncentrowały się późniejsze działania Ihnatowicza, były interakcje danego urządzenia ze środowiskiem oraz ich konsekwencje postrzegane w kategoriach ewolucyjnych<sup>8</sup>. Myśl tę artysta próbował wcielić w życie w projekcie pierwszej interaktywnej rzeźby o nazwie SAM (skrót od ang. *Sound Activated Mobile*). Stworzona w 1968 roku na wystawę *Cybernetic Serendipity* rzeźba przypominała kilkudziesięciocentymetrowy kwiat. Jego górna część składała się z czterech połączonych ze sobą „płatków” wykonanych z tworzywa sztucznego, natomiast w środku ulokowane były mikrofony. „Kwiat” umieszczony został na mechanicznej łożdźce, która w istocie była poruszającym się mechanizmem. SAM za pomocą mikrofonów wyłapywał dźwięki z otoczenia, a odpowiednio sprzężony system hydrauliczny obracał „kwiat” w stronę emitowanego źródła dźwięku. W trakcie wystawy wielu odbiorców spędzało dużo czasu, starając się emitować dźwięki, które zainteresowałyby „ruchomy kwiat” i wywołały mechaniczną reakcję SAMa<sup>9</sup>.

Pewne pomysły i rozwiązania, które pojawiły się w niewielkim SAMie, zostały wykorzystane także w najważniejszym projekcie Edwarda Ihnatowicza – Sensterze. Artysta, ku swojemu zaskoczeniu, zauważył, że chociaż sam nie inspirował się świadomie naturą, stworzona przez niego mechaniczna łożdźka SAMa przypomina kręgosłup. Odkrycie to rozwinęło u Ihnatowicza zainteresowanie naturą, jej kształtami i mechaniką. Dużo uwagi artysta poświęcił analizom konstrukcji szczypiciec homara, która jest wprawdzie relatywnie prosta, ale pozwala jednak na szeroki wachlarz skomplikowanych ruchów. Bazując na tym odkryciu, artysta stworzył szkic robota i wykonał jego miniaturowy model<sup>10</sup>. Tak narodził się pomysł na nową rzeźbę, zrealizowaną wkrótce dzięki firmie Philips.

[7] Edward Ihnatowicz, *Towards...*, s. 32–34.

[8] Edward Ihnatowicz, *The Relevance of Manipulation to the Process of Perception*, „The Institute of Mathematics and its Applications” 1977, nr 5, s. 133–135.

[9] Jasia Reichardt, *Art at Large*, „New Scientist” 1972, vol. 54, nr 794, s. 272.

[10] Aleksandar Zivanovic, *The Development...*, s. 103–104.



W 1966 roku firma Philips zbudowała nowoczesny pawilon wystawowy Evoluon w Eindhoven, z myślą o stałych ekspozycjach naukowych. Dzięki przyjacielowi Ihnatowicz zapoznał się z Jamesem Gardnerem, pracownikiem Evoluon odpowiedzialnym za projektowanie wystaw. Spotkanie to zainspirowało Gardnera do stworzenia wystawy, której centralny punkt stanowiłby wielki robot zaprojektowany przez Ihnatowicza<sup>11</sup>.

Praca nad Sensterem była ogromnym wyzwaniem technologicznym. Ihnatowicz pracował nad projektem przez dwa lata. Senster swoim wyglądem przypominał fragment szczypców homara, swego rodzaju ruchome ramię usytuowane poziomo na dwóch nieruchomych odnóżach. Metalowy szkielet urządzenia składał się z połączonych ze sobą rurek o różnej długości. Ruchome ramię Senstera było szersze u podstaw i zwężało się ku „głowie” wyposażonej w wystające pręty z czujnikami. Wrażenie musiały robić już same rozmiary robota, którego długość wynosiła 5 metrów, a wysokość sięgała 2,4 metra. Ogółem robot zajmował około 28 metrów sześciennych.

Senster był jednym z pierwszych robotów w pełni sterowanych za pomocą komputera i oprogramowania. Firma Philips udostępniła Ihnatowiczowi produkowany przez siebie komputer Philips P9201 zaopatrzony w 8 kilobajtową pamięć. Urządzenie obsługiwane było za pomocą papierowej perforowanej taśmy. Do tej pory zachowały się zapisy programów obsługujących Senstera<sup>12</sup>.

Senster posiadał 6 ruchomych przegubów w ramieniu i 2 przeguby zamontowane na samym szczycie urządzenia w „głowie”. Całość była wspomagana za pomocą maszynowni hydraulicznej usytuowanej w piwnicy pod cybernetyczną rzeźbą. Podobnie jak w przypadku SAMa Senster miał zainstalowane na „głowie” mikrofony, które zbierały dźwięki z otoczenia, ale funkcja ta była już ulepszona dzięki oprogramowaniu, które w czasie rzeczywistym porównywało próbki dźwięków i odpowiednio do ich natężenia sterowało działaniami robota. Dodatkowo siłowniki zainstalowane na „głowie” robota i sterowane za pomocą komputera obracały ten element maszyny w stronę źródła dźwięku. Mechanizm działał w ten sposób, że pozostała część urządzenia

[11] Ibidem, s. 104.

[12] Aleksandar Zivanovic, *The Development...*, s. 105.

nie poruszała się. Uzyskany efekt bardzo przypominał reakcje zwierząt obracających głowę.

Szybkość ruchów wykonywanych przez Senstera była proporcjonalna do natężenia źródła dźwięku, co pozwalało na zaprogramowanie różnorodnych reakcji robota. Kiedy dźwięk zarejestrowany z otoczenia pozostawał przez pewien czas stały, Senster stopniowo podążał za nim całym swoim ciałem. Głośne dźwięki powodowały, że robot stawał się „onieśmielony” – w takich sytuacjach podnosił się pionowo do góry i zamierał w tej pozycji do momentu, aż nieprzyjemny dźwięk ustawał<sup>13</sup>. Oprócz mikrofonów, które dostarczały informacji dźwiękowej, „głowa” Senstera wyposażona była w dwa radary Doppelra, dzięki czemu robot rejestrował ruchy publiczności i reagował na nie. W ten sposób akustyka sali oraz nieprzewidziane zachowania publiczności skutkowały szeregiem złożonych zachowań Senstera<sup>14</sup>.

Senster stał się materializacją idei połączenia nauki i sztuki. Doskonałym terminem określającym ten mariaż jest kategoria syntopii, którą wprowadził do badań nad cyberkulturą Piotr Zawojski<sup>15</sup>. Edward Ihnatowicz starał się w swoich dziełach i pismach podkreślać znaczenie relacji sztuki i nauki, ukazując potencjał twórczy pogranicza obu praktyk społecznych. Niemniej jednak istotniejsza dla niego była praktyka artystyczna. Pod koniec życia artysta stwierdził: „Istnieje wspólny cel lub sens pracy artysty i naukowca: obaj zainteresowani są odkrywaniem, czym jest rzeczywistość, życie, prawda, ale wykorzystują oni inne kryteria, aby usatysfakcjonować siebie”<sup>16</sup>. Za istotny walor pracy artystycznej Ihnatowicz uznawał jej materialność. Naukowiec pracuje na abstrakcyjnych modelach, natomiast artysta tworzy konkretne rozwiązania i wciela je w fizyczną rzeczywistość<sup>17</sup>.

Senster bez wątpienia był najistotniejszym dziełem Ihnatowicza. Projekt ten w innowacyjny sposób wpisuje się jednocześnie w kilka różnych nurtów sztuki nowych mediów, tworząc podwaliny nowego gatunku: sztuki robotycznej<sup>18</sup>. Pomimo znaczenia Senstera do naszych czasów nie przetrwało zbyt wiele materiałów na temat tego dzieła.

[13] Ibidem, s. 104–105.

[14] Ibidem, s. 105.

[15] Piotr Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Poltext, Warszawa 2010.

[16] Brian Reffin Smith, *Soft Computing: Art and Design*, Wokingham, Addison-Wesley 1984, s. 147–155.

[17] Joanna Walewska, *Relationship of Art and Technology: Edward Ihnatowicz's Philosophical Investigation on the Problem of Perception*, [w:] Sean Cubitt, Paul Thomas (red.), *Relive: Media Art Histories*, MIT Press, Cambridge MA, London 2013.

[18] Eduardo Kac, *Foundation and Development...*

W 1974 roku robot został zdemontowany, części elektroniczne rozdano miejscowym entuzjastom elektroniki. Zachowało się jedynie kilka zdjęć, filmów oraz metalowy szkielet projektu, który znajduje się obecnie przed siedzibą jednej z korporacji, niestety bez żadnych specjalnych zabezpieczeń.

## Bibliografia

1. Ihnatowicz, Edward, *The Relevance of Manipulation to the Process of Perception*, „The Institute of Mathematics and its Applications” 1977, nr 5.
2. Ihnatowicz, Edward, *Towards a Thinking Machine*, [w:] Ruth Leavitt (red.), *Artist and Computer*, Creative Computing Press Morristown, New Jersey, New York 1976.
3. Reichle, Ingeborg, *Art in the Age of Technoscience. Genetic Engineering, Robotics, and Artificial Life in Contemporary Art*, Springer, Wien 2009.
4. Reichardt, Jasia, *Art at Large*, „New Scientist” 1972, vol. 54, nr 794.
5. Smith, Brian Reffin, *Soft Computing: Art and Design*, Wokingham, Addison-Wesley 1984.
6. Walewska, Joanna, *Relationship of Art and Technology: Edward Ihnatowicz's Philosophical Investigation on the Problem of Perception*, [w:] Sean Cubitt, Paul Thomas (red.), *Relive: Media Art Histories*, MIT Press, Cambridge MA, London 2013.
7. Zawojcki, Piotr, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Poltext, Warszawa 2010.
8. Zivanovic, Aleksandar, SAM, *The Senster and the Bandit: Early Cybernetic Sculptures by Edward Ihnatowicz*, [w:] *Proceedings of the Symposium on Robotics, Mechatronics and Animatronics in the Creative and Entertainment Industries and Arts*, The Society for the Study of Artificial Intelligence and the Simulation of Behaviour, Hatfield 2005.
9. Zivanovic, Aleksandar, *The Development of a Cybernetic Sculptor: Edward Ihnatowicz and The Senster*, [w:] *Proceedings of the 5th Conference on Creativity & Cognition*, ACM New York, New York 2005.

## Inne dzieła polecane przez autora tekstu

- ⇒ Myron Krueger **Videoplace** <sup>(1974)</sup>
- ⇒ Stelarc **Split Body: Voltage in/Voltage out** <sup>(1995)</sup>
- ⇒ Blast Theory **Can You See Me Now?** <sup>(2001)</sup>

<sup>3</sup> **AARON** (1973) Harold Cohen

Marcin Składanek



Projektowi AARON Harolda Cohena trudno odmówić miejsca wśród klasycznych dzieł sztuki nowych mediów. Jednak jego pozycja w tym gronie jest szczególna. Na podkreślenie zasługuje zarówno wyjątkowość oraz pionierski charakter przedsięwzięcia, jak i pewna osobliwość, która sytuowała jego prace niemal zawsze na marginesie dominujących trendów i najistotniejszych polemik toczonych na gruncie sztuki.

Niejednoznaczność dotyczy już podstawowego wymiaru projektu: nie mamy tu do czynienia z określonym i wpadającym w dany kontekst społeczno-historyczny artefaktem, ale z automatycznym i wykazującym się pewną autonomią systemem rysującym (później także kolorującym), sukcesywnie rozwijanym przez Cohena przez ponad cztery dekady. Kolejne wersje programu różniły się od siebie dość istotnie, odmiennie oceniana była ich wartość estetyczna. Jednak zawsze muszą być one postrzegane jako suma stanowiąca integralny projekt, jako realizacje tego samego zamierzenia artystycznego i badawczego.

Tym co wyróżnia AARONA, a co jednocześnie wydaje się być koniecznym (choć niewystarczającym) warunkiem uznania go za dzieło klasyczne, jest jego powszechna rozpoznawalność. Również i tu można dostrzec pewną dwuznaczność. Niewiele znajdziemy w historii sztuki cyfrowej prac, które wystawiane byłyby tak często i w tak wielu prestiżowych miejscach<sup>1</sup>. AARON jest bodaj pierwszym dziełem sztuki komputerowej, które zdobyło szeroki publiczny rozgłos, stając się tematem licznych debat i publikacji. Na początku lat 70. widok mechanicznego ramienia skrupulatnie wykreślającego wizualne formy, z których stopniowo wyłania się abstrakcyjna kompozycja, musiał robić wrażenie na widzach odwiedzających pierwsze publiczne prezentacje projektu w Stanach Zjednoczonych i Europie. Ale tak wtedy, jak i wielokrotnie później, recepcja AARONA była dość powierzchowna, często zredukowana do owego spektaklu (zmusiło to w końcu Cohena do zaniechania publicznych pokazów i wystawienia jedynie rysunków będących efektem pracy systemu) oraz publicystycznie intrygującego pytania o przyszłość sztuki i zagrożenia dla ludzkiej kreatywności, jeśli zadania artyści przejmą „bezduszne” komputery.

[1] Lista ta obejmuje między innymi: Tate Gallery w Londynie, documenta-6 w Kassel, San Francisco Museum of Modern Art, Stedelijk Museum w Amsterdamie, Brooklyn Museum w Nowym Jorku, IBM Gallery w Nowym Jorku, Science Museum w Bostonie. Pełen wykaz na stronie <http://aaronhome.com/aaron/biography/index.html>, (dostęp: 8.09.2015).

Podobnego rodzaju ambiwalencja dotyka również tak istotnego dla historycznej oceny dzieła sztuki wymiaru, jakim jest wpływ konkretnego wytworu na późniejsze poszukiwania artystyczne i badawcze. AARON stanowi pierwszą intencjonalną i kompleksowo podjętą próbę wykorzystania badań nad sztuczną inteligencją (*artificial intelligence*) do tworzenia sztuki, a tym samym inicjuje nowy obszar praktyk artystycznych, zarazem przenosząc do nich instrumentarium najnowszych osiągnięć naukowych. Jednak z wielu powodów – wśród których stopień złożoności wyzwania podjętego przez Cohena wcale nie jest najważniejszym, a których w tym miejscu nie sposób poddać dokładniejszej analizie – nie znalazł on wielu naśladowców. Najlepszym tego potwierdzeniem jest to, iż AARON do dzisiaj pozostaje najsłynniejszym przykładem cyfrowego artysty. W szerszym kontekście sztuki generatywnej<sup>2</sup> historia AARONA daje nadzieję na bardziej intensywne eksploracje zmierzające w kierunku, który wyznaczył Harold Cohen. Strategie algorytmicznego generowania obrazów, animacji, systemów interakcji, form przestrzennych i muzyki spotykają się obecnie z coraz większym zainteresowaniem, choć – jak sugeruje Jon McCormack<sup>3</sup> – niezmiennie bardzo rzadko staje się ono udziałem artystycznego mainstreamu.

Do listy pionierskich osiągnięć Cohena należy dopisać jego udział w ufundowaniu badań nad obliczeniową kreatywnością (*computational creativity*). Nie da się przecenić wpływu, jaki wywarł on na kształtowanie się myślenia o procesie twórczym jako o procesie uniwersalnym (tzn. nie wyłącznie przynależnym ludziom), którego formalne uwarunkowania mogą być modelowane za pomocą komputera. Wkład ten, obok prac nad samym AARONEM, obejmuje także szereg towarzyszących im publikacji, począwszy od *Parallel to Perception: Some Notes on the Problem of Machine-Generated Art*<sup>4</sup>, znanego tekstu ustanawiającego zakres i charakter owych prac na kolejne dekady. Ponownie jednak oddziaływanie Cohena na rozwój obliczeniowej kreatywności i estetyki musi zostać opatrzone pewnym zastrzeżeniem. AARON wykorzystuje, wyjściową dla badań nad sztuczną inteligencją, metodologię odgórną (*top-bottom*)<sup>5</sup>, w ramach której działania systemu zdefiniowane są przez

- [2] Por. Philip Galanter, *What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory*, [w:] Celestino Soddu (red.), *Proceedings of the Sixth International Conference, Exhibition and Performances on Generative Art and Design*, Milan 2003, s. 3.
- [3] Jon McCormack, *Art and the Mirror of Nature*, „Digital Creativity” 2003, vol. 14, nr 1, s. 5.
- [4] Harold Cohen, *Parallel to Perception: Some Notes on the Problem of Machine-Generated Art*, „Computer Studies” 1973, IV-3/4.
- [5] Metoda ta często opatrywana jest skrótem GOF AI (*Good Old-Fashioned Artificial Intelligence*).

rozbudowany, precyzyjnie zaprojektowany, hierarchiczny model określonej rzeczywistości czy procesu. Model ten pozwala systemowi interpretować stany, w których się znajduje, reagować na zmiennie uwarunkowania zewnętrzne podług jednoznacznie zapisanych reguł. AARON – nawet w swych najnowszych wersjach, w których jest w stanie „monitorować” proces tworzenia, dostosowując kolejne decyzje do wcześniej podjętych – jest programem bazującym przede wszystkim na procedurach heurystycznych, pozwalających mu krok po kroku i w oparciu o wewnętrzne reprezentacje (np. w wersji rysującej postaci akrobatów będzie nią schemat ciała człowieka oraz zarys poszczególnych jego części) wybierać i modyfikować konkretne formy, ich pozycję czy barwy. Jednak zakres tych wyborów musiał zostać wcześniej skonstruowany przez samego Cohena. Innymi słowy, AARON jest takim artystą, jakim nauczył go być Cohen. Artystyczny styl AARONA jest stylem jego programisty, który otwarcie przyznawał, iż program odzwierciedla jego własny proces tworzenia i jego wyobrażenie o sztuce. Cohen podkreślał także, iż AARONA nie można uznać za program kreatywny, w tym samym sensie w jakim ten predykat odnosi się do niego samego<sup>6</sup>. Dla badaczy obliczeniowej kreatywności tak zindywidualizowane podejście musiało stać się zaledwie punktem wyjścia w poszukiwaniu rozwiązań bardziej dynamicznych, ewolucyjnych i otwartych na logikę oddolną (*bottom-top*). Rozwiązań, które dzięki zastosowaniu złożonych metodologii koneksjonistycznych, rozproszonych sieci neuronalnych czy algorytmów genetycznych, byłyby zdolne do odnalezienia „na własną rękę” nowego, oryginalnego stylu czy formy wizualnej. Cohen zdawał sobie sprawę z tego, iż konsekwencją jego projektu jest tego typu posthumanistyczna orientacja. Mimo iż stale podejmował demistyfikatorską grę z tradycyjnymi wyobrażeniami o sztuce jako domenie wyłącznie „ludzkiego geniuszu”, Cohen nigdy nie przekroczył tej cienkiej granicy, za którą artysta staje się zbędny.

Paradoksalnie, z perspektywy właściwej współczesnemu paradygmatowi obliczeniowej kreatywności, w której AARON może być postrzegany jako zaledwie symulator Cohena, widać wyraźnie wartość autora, również niezmienną jak jego miejsce w historii sztuki komputerowej. Jest

[6] Harold Cohen, *Coloring Without Seeing: A Problem in Machine Creativity*, <http://aaron-shome.com/aaron/publications/colouring-withoutseeing.pdf>, (dostęp: 8.09.2015).



nią wyjątkowa relacja łącząca artystę z systemem, który za względu na swoje zaawansowanie technologiczne i oferowane możliwości, przestaje być wyłącznie narzędziem tworzenia, a staje się partnerem twórczego współdziałania. AARON jest doskonałym świadectwem stałego napięcia pomiędzy kontrolą i autonomią, które dla sztuki technologicznej ma znaczenie trwałe, a dla sztuki generatywnej przyjmuje charakter niemal definicyjny. W przypadku Harolda Cohena i jego „dzieła życia” nabrało ono dodatkowego i niemal osobistego wymiaru. Odnosząc się do ostatniej wersji AARONA z 2006 roku, Cohen uznał go za „światowej klasy” kolorystę, dodając, iż on sam jako kolorysta zaledwie „pierwszej klasy” „nigdy nie odważyłby się wykorzystywać takich kolorów”<sup>7</sup>.

Świadomość tego, iż maszyna obliczeniowa może stać się czymś więcej niż funkcjonalnym narzędziem tworzenia form wizualnych, towarzyszyła Cohenowi od samego początku. Należał on do nielicznego grona artystów-programistów początków lat 70. (jak na przykład Manfred Mohr czy Vera Molnar), którzy nie tylko rozpoznali potencjał algorytmicznego generowania obrazów (wcześniej stało się to udziałem przede wszystkim naukowców i inżynierów, takich jak Frieder Nake, Georg Nees, A. Michael Noll, Kenneth Knowlton), ale także potrafili odnaleźć nowe formy artystycznego wyrazu wynikające z możliwości zaprogramowania proceduralnego mechanizmu. Również w tym gronie pozycja Cohena była szczególnie – na przełomie lat 60. i 70. był on już uznanym artystą, reprezentującym brytyjskie malarstwo abstrakcyjnego ekspresjonizmu na wielu międzynarodowych wystawach. Decyzja zwrócenia się w stronę technologii cyfrowych wiązała się z wysiłkiem (konieczność nauki języka programowania – najpierw był to język C, potem Lisp), zmianą naturalnego dla niego otoczenia (podjęcie współpracy z Edwardem Feigenbaumem z Artificial Intelligence Lab na Stanford University)<sup>8</sup>, a także pewnym ryzykiem (jeszcze na początku lat 70. komputery były dość powszechnie postrzegane jako manifestacja scjentyzmu i korporacjonizmu, a sztuka komputerowa spotykała się z powszechnym odrzuceniem przez krytykę i instytucje sztuki)<sup>9</sup>. Decyzja ta przede wszystkim była konsekwencją wcześniejszego i ugruntowanego doświadczenia

[7] Margaret A. Boden, Ernest A. Edmonds, *What is Generative Art?*, <http://research.it.uts.edu.au/creative/eae/intart/pdfs/generative-art.pdf>, (dostęp: 8.09.2015).

[8] Pamela McCorduck, *Aaron's Code: Meta-art, Artificial Intelligence, and the Work of Harold Cohen*, W.H. Freeman, New York 1991, s. 73–78.

[9] Por. Grant D. Taylor, *When the Machine Made Art: The Troubled History of Computer Art*, Bloomsbury Academic, New York, London 2014.

artysty, który nieustannie poddawał wnikliwej i zdyscyplinowanej racjonalizacji własną praktykę twórczą. Technologia komputerowa, która zafascynowała Cohena zarówno jako źródło reprezentacji, jak i narzędzie symulacji określonych działań, stała się dla niego znakomitym mechanizmem eksterioryzacji iteracyjnego procesu decyzyjnego stanowiącego istotę jego pracy twórczej, zarazem czyniąc ów proces eksperymentalnym polem transformacji i rozszerzenia.

## Bibliografia

1. Cohen, Harold, *Coloring Without Seeing: A problem in Machine Creativity*, <http://aaronshome.com/aaron/publications/colouringwithoutseeing.pdf>, (dostęp: 8.09.2015).
2. Cohen, Harold, *Parallel to Perception: Some Notes on the Problem of Machine-Generated Art*, „Computer Studies” 1973, IV-3/4.
3. Cohen, Harold, *The Further Exploits of AARON, Painter*, [w:] Stefano Franchi, Güven Franchi (red.), *Constructions of the Mind: Artificial Intelligence and the Humanities*, Special Edition of Stanford Humanities Review, 1995, t. 4 nr 2; też: <http://web.stanford.edu/group/SHR/4-2/text/cohen.html>, (dostęp: 8.09.2015).
4. Galanter, Philip, *What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory*, [w:] Celestino Soddu (red.), *Proceedings of the Sixth International Conference, Exhibition and Performances on Generative Art and Design*, Milan 2003.
5. Boden, Margaret A., Edmonds, Ernest A., *What is Generative Art?*, <http://research.it.uts.edu.au/creative/eae/intart/pdfs/generative-art.pdf>, (dostęp: 8.09.2015).
6. McCorduck, Pamela, *Aaron's Code: Meta-art, Artificial Intelligence, and the Work of Harold Cohen*, W.H. Freeman, New York 1991.
7. McCormack, Jon, d'Inverno, Mark, (red.), *Computers and Creativity*, Springer, Berlin 2012.
8. Taylor, Grant D., *When the Machine Made Art: The Troubled History of Computer Art*, Bloomsbury Academic, New York, London 2014.

## Inne dzieła polecane przez autora tekstu

- ⇒ Manfred Mohr **Cubic Limit** <sup>(1973-78)</sup>
- ⇒ Karl Sims **Evolved Virtual Creatures** <sup>(1994)</sup>
- ⇒ Aaron Koblin **The Flight Patterns** <sup>(2005)</sup>

**4 Reflecting Pool** (1979) Bill Viola

Andrzej Pitrus



video art, single channel video

*The Reflecting Pool* (1977–1979) jest z całą pewnością jedną z najlepiej rozpoznawalnych prac światowej sztuki wideo. Była ona wielokrotnie eksponowana w ramach wystaw zbiorowych, a sam artysta umieszczał ją w programie najważniejszych prezentacji indywidualnych, często także tych, które skupiały się na realizacjach najnowszych. Trwające około siedmiu minut wideo może dziś, w dobie techniki *ultra high definition*, wydawać się niedoskonałe pod względem technicznym, ale jako propozycja wywodząca się z obszaru sztuki konceptualnej, lecz jednocześnie dalece poza tę sferę wykraczająca, nadal zaskakuje świeżością i bogactwem znaczeń, a co za tym idzie możliwych odczytań.

Tytuł dzieła nawiązuje do architektury. „Reflecting pool” to rodzaj dekoracyjnego basenu wywodzącego się z tradycji tak zwanych perskich ogrodów, budowanych być może nawet sześć tysięcy lat temu. Dziś najważniejszym zabytkiem posiadającym taki basen jest zbudowany w połowie XVII w. pałac Taj Mahal zlokalizowany w okolicy miasta Agra. Model ten wykorzystuje się także w projektach współczesnych, np. przed waszyngtońskim Lincoln Memorial (lata 20. XX w.) czy w słynnym Palácio do Planalto – zbudowanym w Brazylii przez Oscara Niemeyera w 1960 roku. Dekoracyjne baseny nie posiadają żadnej praktycznej funkcji. Ich zadaniem jest jedynie poszerzanie i wzbogacanie przestrzeni – dzięki temu, że w wypełniającej je wodzie odbijają się elementy architektury, a rosnące w ogrodach rośliny tworzą rodzaj spektaklu natury i technologii, w którym to co realne stapia się z iluzją w jedną nierozzerwalną całość.

Bill Viola umieszcza swój basen w nieco zaskakującej przestrzeni. Tytułowy zbiornik ma regularny kształt, jest więc z całą pewnością dziełem człowieka. Nie towarzyszy mu jednak żaden obiekt architektoniczny, w tafli wody odbijają się jedynie rosnące wokół drzewa. W takiej scenarii rozgrywa się pewna prosta historia...

Spomiędzy drzew wyłania się człowiek „grany”, zgodnie z tradycją *video performance* lat 70. XX w., przez samego artystę. Przystaje na moment nad brzegiem basenu, by po chwili wykonać skok do wody. Jego ciało jednak, przecząc prawom grawitacji, zawisa w powietrzu, by następnie stopniowo rozpląnąć się w nim na podobieństwo mgły. Co ciekawe,

sylwetka mężczyzny nie odbija się w lustrze wody. Spójna dotąd przestrzeń dzieli się najpierw na dwie, a potem na trzy autonomiczne sfery: las, basen i ciało artysty. Każda z nich istnieje niezależnie, zaprzeczając prawom znanym z codziennego doświadczenia. Po kilku minutach rzeczywistość *Reflecting Pool* staje się jeszcze bardziej zaskakująca: już nie tylko przedmioty tracą swoje odbicia, ale na powierzchni wody pojawiają się niewyraźne cienie postaci przechadzających się nad brzegiem basenu. Nie widzimy jednak „oryginałów” – o ich istnieniu zaświadcza jedynie migotliwe refleksy dostrzegalne w wodzie. By dobitniej podkreślić odrębność wszystkich obszarów Viola manipuluje czasem – zmieniając się oświetlenie sygnalizuje, że płynie on w różnym tempie, a być może nawet kierunku.

W twórczości Billa Violi często występują motywy akwaticzne. Sam twórca<sup>1</sup> wywodzi je z liminalnego doświadczenia okresu dzieciństwa: podczas zabawy w wodzie przyszły artysta zaczął tonąć i tylko dzięki natychmiastowej interwencji dorosłych został odratowany. Trauma stała się jednak również impulsem, który sprawił, iż Viola został w przyszłości artystą. Fascynujące podwodne obrazy, jakie ujrzał tonący chłopiec, skłoniły późniejszego mistrza video artu do ciągłego ich poszukiwania i rekonstruowania.

*The Reflecting Pool* to jednak znacznie więcej niż metaforyczna rekonstrukcja niefortunnej przygody. Przedstawiona w pracy sytuacja, przełamująca ramy klasycznego performansu wideo, może być bowiem także odczytana jako próba zmierzenia się ze specyfiką wideo. Temat ten powracał często w pracach wielu artystów eksperymentujących z wideo w latach 60. i 70. Nic dziwnego – nowe narzędzie fascynowało i raz po raz ujawniało nieoczekiwane możliwości. Dla Violi ważne wydaje się skonfrontowanie wideo i filmu – jedynie pozornie bliskiego nowemu medium. Pierwsze kadry legitymizują takie – fałszywe, jak się okaże wkrótce – powinowactwo. Ujęcie, w którym widzimy mężczyznę zbliżającego się do krawędzi basenu, ma „parafilmowy” charakter – ukazuje bowiem spójną rzeczywistość, która jest odbitką świata profilmowego. Artysta podkreśla, że wideo może – tak jak film – budować linearną strukturę, w której kadr jest wycinkiem rzeczywistości rządzącym się prawami

[1] O związkach tego i innych dzieł Billa Violi z biografią artysty piszę szerzej w innym miejscu. Zob. Andrzej Pitrus, *Tylko jedno wspomnienie. Próba autobiografii bez narracji w pracach Billa Violi*, „Kwartalnik Filmowy” 2011, nr 73, s. 200–205.

perspektywy zaczerpniętej z malarstwa. Może jednak oferować coś więcej – rodzaj elektronicznej strony, na której umieszczane są poszczególne elementy na zasadzie *mise en page*. Pisał o tym Pascal Bonitzer:

Przestrzeń wideo jest czystą powierzchnią, dlatego właśnie w przypadku obrazu elektronicznego nie mówi się o „umieszczaniu na scenie” [*mise en scène*], lecz o „umieszczaniu na stronie” [*mise en pages*]. Nie ma tu głębi ułożonej warstwami w drabinę planów ani mniej lub bardziej skonfliktowanej – a zatem odpowiedniej dla opowiadania, narracji, dramatu – koegzystencji ciał, lecz bezkonfliktowa inkrustacja, zabawa w wycinanki, tak jak gdyby wszystkie ciała zostały pozabawione głębi i ciężaru i rozłożyły się na powierzchni jak karty<sup>2</sup>.

Wykreowane przez Violę autonomiczne obszary kadru są w istocie takimi kartami. W jego pracy nie mamy do czynienia z klasycznym, sekwencyjnym montażem filmowym. „Cięcia” zastosowane przez Violę są gdzie indziej – wewnątrz kadru. Fragment, w którym w lustrze wody odbijają się „nieistniejące” postaci, wskazuje także na inną cechę wideo: jest to medium, które może obyć się zarówno bez rejestracji, jak i – w skrajnych wypadkach – bez jakiegokolwiek podstawy materialnej. Przywołajmy na przykład eksperymenty Nam June Paika polegające na tworzeniu obrazów przy pomocy generatorów sygnału czy elektromagnesów.

Pierwsze kadry *The Reflecting Pool* realizują klasyczny filmowy model przedstawiania, a obserwowany przez widza świat sprawia wrażenie doskonałej odbitki rzeczywistości. Kiedy jednak mężczyzna nie wpada do basenu, lecz zawisa nad lustrem wody, sytuacja ulega nagłej zmianie. Nie jest to przy tym konsekwencja zastosowania klasycznej stopklatki. Wszystko wokół mężczyzny nadal pozostaje w ruchu – jedynie jego ciało zostaje wyłączone z ciągłości kadru. Bill Viola wskazuje tu na bardzo istotną różnicę między mechanizmami, jakie rządzą spektaklem kinematograficznym a produkcją obrazu elektronicznego. Przedstawiony w pracy basen może być postrzegany jako metafora monitora, na którym mogą pojawiać się zarówno reprezentacje rzeczywistości zarejestrowanej przez elektroniczną kamerę, jak i byty całkowicie autonomiczne

[2] Pascal Bonitzer, *Powierzchnia wideo*, przeł. Iwona Ostaszewska, [w:] Andrzej Gwóźdź (red.), *Pejzaże audiowizualne. Telewizja, wideo, komputer*, Universitas, Kraków 1997, s. 310.

– będące jedynie efektem działania określonego układu elektronicznego. Oglądając film, uczestniczymy w transformacji realnego przedmiotu, jakim jest taśma filmowa, w ekranowy spektakl. Wideo daje nam możliwość oglądania obrazów zachowujących mniejszą lub większą autonomię wobec rzeczywistości.

Obrazy wykorzystane przez Billa Violę mają do pewnego stopnia charakter pretekstowy. Z jednej strony zwracają uwagę na pozornie marginesowe doświadczenie twórcy, które jednak być może faktycznie zdecydowało o wyborze życiowej drogi. Z drugiej zaś podkreślają sztuczność sytuacji, jej jawnie performansowy charakter. Artyście nie zależało w żadnym razie na wykreowaniu jakiegokolwiek „realistycznej” sceny, lecz raczej układu, który pozwoliłby mu dokonać analizy ontologii samego medium. Dla Violi debiutującego na początku lat 70. XX w. ważne były zapewne inspiracje związane z konceptualizmem. Zetknął się wtedy z artystami – m.in. z Nam June Paikiem oraz Peterem Campusem – dla których ważne były zarówno strategie sztuki konceptualnej, jak i problematyka związana z tożsamością i unikalnością medium wideo. Tropy te wyraźnie odcisnęły piętno na pierwszych taśmach artysty – zwłaszcza tych realizowanych w czasie studiów. *Reflecting Pool*, pomimo że zachowuje ich ślady, jest jednak utworem wykraczającym poza standardy obowiązujące w momencie jego powstania.

Niedoskonałość narzędzi, jakimi dysponował Viola, nie przeszkodziła mu w zwróceniu uwagi na czysto wizualne walory pracy. Dla twórców należących do nieco starszego pokolenia – urodzonych w latach 30. i 40. XX w. – plastyczna „uroda” pracy miała zwykle marginesowe znaczenie. Czasem nawet była świadectwem tępnionego przez nich „reakcjonizmu”: wszak nowa sztuka miała doprowadzić do przededefiniowania klasycznych kategorii estetycznych, łącznie z zanegowaniem tej najważniejszej – piękna. Bill Viola – pozostając do pewnego stopnia w opozycji wobec głównych tendencji współczesnej sztuki – dbał o kompozycję i wewnętrzną harmonię obrazu. *The Reflecting Pool*, mimo niedostatków wynikającej z niskiej rozdzielczości wideo, może uchodzić za utwór piękny – także w klasyczny sposób.



W twórczości Billa Viola ważne są również emocje. Choć dochodzą one do pełni głosu nieco później – przełomem jest tu bardzo osobiste wideo *The Passing* (1991) – *The Reflecting Pool* oglądany z perspektywy dzisiejszej ujawnia także wagę afektu w strategii artysty. Niezależnie od rozpoznania w pracy metafory monitora wideo, oglądając ją, mamy wrażenie obcowania z jakimś nieokreślonym, tajemniczym rytuałem. W finale z wody wyłania się mężczyzna. Ten sam, który na początku pracy zawisł nad lustrem wody, by następnie rozpląnąć się w powietrzu. Ten sam, choć jednocześnie zmieniony – tym razem jest bowiem nagi. Przemieniony, może nawet oczyszczony. I tu pojawiają się różne możliwości odczytania. Idąc tropem McLuhanowskim, otrzymujemy wizję świata, w której technologia – wywiedziona z natury – staje się na powrót jej częścią. Przyjmując perspektywę bardziej osobistą, otrzymujemy zapis działania twórcy, który nie tylko wyjaśnia działanie technologii, ale w sposób pogłębiony jej doświadcza.

Paradoksalnie w tomie komentarzy do własnych dzieł<sup>3</sup> Bill Viola wspomina o *The Reflecting Pool* tylko raz, choć to najczęściej wystawiana jego praca:

Poczucie widzenia – albo widzenie istoty obiektu – właśnie to mnie pociąga. Podczas pracy nad *Chott el-Djerid*, a częściowo także przy *The Reflecting Pool*, miałem wrażenie, że ten rodzaj intensywnego nieubłaganego spojrzenia kamery można porównać do patrzenia w stanie skupienia zwiastującego jakąś przemianę świadomości<sup>4</sup>.

Być może zatem *The Reflecting Pool* jest tajemnicą nie tylko dla widzów, ale również dla samego twórcy?

[3] Bill Viola, *Reasons for Knocking at an Empty House*, MIT Press, Cambridge MA, London 1995.

[4] Ibidem, s. 79.

## Bibliografia

1. Bonitzer, Pascal, *Powierzchnia wideo*, przeł. Iwona Ostaszewska, [w:] Andrzej Gwóźdź (red.), *Pejzaże audiowizualne. Telewizja, wideo, komputer*, Universitas, Kraków 1997.
2. Brewińska, Maria (red.), *Bill Viola*, Zachęta Narodowa Galeria Sztuki, Warszawa 2007.
3. Pitrus, Andrzej, *Tylko jedno wspomnienie. Próba autobiografii bez narracji w pracach Billa Viola*, „Kwartalnik Filmowy” 2011, nr 73, s. 200–205.
4. Pitrus, Andrzej, *Wymiary obrazu wideo: ‚The Reflecting Pool’ i ‚Migration’ Billa Viola*, [w:] Konrad Chmielecki, Beata Lisowska (red.), *Teoria obrazu w naukach humanistycznych*, Wydawnictwo Akademii Humanistyczno-Ekonomicznej, Łódź 2015, s. 213–219.
5. Ross, David (red.), *Bill Viola*, Whitney Museum of Art, New York 1998.
6. Rush, Michael, *New Media in Art*, Thames and Hudson, London 2005.
7. Rush, Michael, *Video Art*, Thames and Hudson, London 2007.
8. Viola, Bill, *Reasons for Knocking at an Empty House*, MIT Press, Cambridge MA, London 1995.
9. Viola, Bill, *Statements by the Artist*, Museum of Contemporary Art, Los Angeles 1985.

## Inne dzieła polecane przez autora tekstu

- ⇒ Bil Viola **Room for St. John of the Cross** <sup>(1983)</sup>
- ⇒ Bill Viola **The Passing** <sup>(1991)</sup>
- ⇒ Bill Viola **Greeting** <sup>(1995)</sup>

# <sup>5</sup> La Plissure du Texte: a Planetary Fairytale (1983) Roy Ascott



Projekt *La Plissure du Texte* został zrealizowany pomiędzy 11 a 23 grudnia 1983 roku w ramach wystawy *Electra*, kuratorowanej i zorganizowanej przez Franka Poppera w paryskim Musée d'Art Moderne<sup>1</sup>. *La Plissure du Texte* była rodzajem interaktywnej wielowątkowej narracji prowadzonej przez kilkanaście osób z różnych części świata połączonych ze sobą za pomocą sieci teleinformatycznej. Centra akcji stanowiło 11 zaprojektowanych ról, które przyporządkowano zespołom i twórcom znajdującym się w kilkunastu miastach na różnych kontynentach. Dla potrzeb rozwoju narracji Ascott naszkicował role, które stworzone zostały w relacji do studiów nad strukturami bajek magicznych Władimira Proppa. Każda projektowana w opowiadaniu postać była raczej „centrum akcji” niż w pełni skonstruowanym bohaterem. Na tym założeniu oparta została koncepcja wieloosobowej narracji, spletającej się i rozwijającej w interaktywnym, niemoderowanym odgórnie rytmie. I tak np. narrację Bestią prowadziła grupa z Almy w Quebecu, Łotrem – z Amsterdamu, Tricksterem – z Bristolu, Mędrce – z Honolulu, Magikiem – Roy Ascott z grupą z Paryża. W ten sposób narracja prowadzona była wieloma ścieżkami asocjacyjnymi, rozwijającymi się w czasie, w odniesieniu do określonych centrów akcji.

Proces nawarstwiania się tekstu był asynchroniczny, multipoziomowy i nieliniowy we wszystkich swoich bifurkacjach. Na potrzeby realizacji projektu wykorzystano komunikacyjny system elektronicznej poczty ARTEX<sup>2</sup>, z której ówczesnie korzystało około kilkudziesięciu osób na całym świecie. Równoległa opowieść prowadzona z perspektywy 11 bohaterów nie miała jednolitej formy, nie istnieje więc jedna, zamknięta wersja podsumowująca projekt. Powstający tekst był nieciągły i właściwie nieskończony, posiadał różne potencjalne wariacje i możliwości rozwojowe. Uczestnicy narracji proponowali nie tylko rozwój fabularny

[1] Zob. Frank Popper, *Electra: MAM*, Musée d'art moderne de la ville de Paris, 10 décembre 1983–5 février 1984: l'électricité et l'électronique dans l'art au XXe siècle, Paris 1983.

[2] ARTEX (ARTISTS' ELECTRONIC EXCHANGE SYSTEM) był systemem stworzonym przez IPSA (I.P. Sharp Associates) w Toronto, oferującym usługi komputerowe realizowane za pomocą sieci telefonicznej. IPSA posiadało swoje placówki w wielu dużych miastach, umożliwiając jedne z pierwszych form komunikacji sieciowej za pomocą programu Mailbox, będącego wczesną wersją poczty elektronicznej funkcjonującej poza światem naukowym i wojskowym. ARTEX zaprojektowany został specjalnie na użytek artystów i twórców chcących eksperymentować z alternatywnymi metodami komunikacji elektronicznej. Zob. <http://alien.mur.at/rax/ARTEX/>, (dostęp: 3.09.2015).

opowiadania, tekst w dużej mierze tworzył także narrację graficzną, składał się z obrazów ASCII.

W nowym millennium Roy Ascott zrealizował kolejne wersje swojej ikonicznej pracy. Między innymi w 2010 roku na Incheon International Digital Art Festival w Korei. Stworzona we współpracy z Elif Ayiter, Maxem Moswitzerem, a także Selavy Oh<sup>3</sup>, *La Plissure du Texte2 (LPDT2)*<sup>4</sup> rozgrywała się w sieciowej rzeczywistości Second Life. W projekt zaangażowani zostali artyści, którzy tworzyli nie tylko sferę narracyjną, ale i przestrzeń wizualną za pomocą tekstu. Interakcję z odbiorcami umożliwiały między innymi sztuczna inteligencja, która włączała w hybrydyczną narrację treść smsów przesyłanych przez widzów. W 2013 roku, w tym samym zespole twórczym, zrealizowana została wersja *LPDT3*<sup>5</sup> w ramach indywidualnej wystawy *Roy Ascott: Syncretic Cybernetics* na 9 Shanghai Biennale kuratorowanym przez Juliette Yuan. Podstawowymi elementami *LPDT3* było skonstruowane z tekstu „spiralne morze” oraz „Wieża Babel”, tworzone z danych pozyskiwanych z generatora tekstu czerpiącego informacje z Gutenberg Project<sup>6</sup>. W ten sposób pojedyncze fragmenty tekstu pochodziły ze zbioru światowej literatury, podlegając automatycznej dekonstrukcji, przestawieniu w obrębie innych tekstów i rekontekstualizacji. W trakcie generatywnych operacji niemożliwe staje się ustalenie pochodzenia tekstu, zostaje on wyjęty poza swój kontekst kulturowy i czasowy. *LPDT3* staje się po prostu samodzielnym tekstowym environmentem. Jednocześnie widzowie otrzymują możliwość nawigowania po środowisku za pomocą awatara i doświadczania przepływu tekstu konstytuującego wzrokowo-słuchowe percepty i afekty. O ile pierwsza wersja *LPDT* z 1983 roku posiadała w swojej strukturze głównie doświadczenie tekstowo-obrazowe, kolejne odsłony w rzeczywistości wirtualnej operowały już pełnym spectrum doświadczeń sensorycznych, włączając także dźwięk w sferę znaków tekstowych.

Roy Ascott w wielu wypowiedziach i tekstach zaznacza istotę kontekstów teoretycznych, które stały się rudymenarne dla całego projektu *LPDT*. W latach 80. przy pracy nad pierwszą wersją *LPDT*, wychodząc

[3] Selavy Oh – artystka, wirtualny awatar funkcjonujący w rzeczywistości wirtualnej *Second Life*. Została stworzona w 2007 roku. Prezentowała swoje prace w przestrzeni Second Life, np. w IBM Exhibition Space, Arthole Gallery, *Odyssey*, jej twórczość stała się także przedmiotem wielu prezentacji i wystaw w świecie realnym. zob: <http://ohselavy.blogspot.com/p/bio.html>, (dostęp: 3.09.2015).

[4] *La Plissure du Texte2*: <http://i-dat.org/roy-ascott-indaf-lpdt2syncretica>, (dostęp: 3.09.2015).

[5] *La Plissure du Texte3*: <http://lpdt2.blogspot.com>, (dostęp: 3.09.2015).

[6] Strona internetowa Project Gutenberg: <https://www.gutenberg.org>, (dostęp: 3.09.2015).

między innymi z założeń cybernetyka i filozofa Gregory'ego Batesona, Ascott stworzył pojęcie hiperkory – łączącej ludzkie ciało, korę mózgową i środowisko telematyczne w nierozzerwalną całość. Istotne miejsce w jego teorii zajmowała „świadomość”, którą definiował jako wszystko to, co leży poza wyuczoną i zrationalizowaną percepcją świata, co jest intuicyjne, natchnione, niewidzialne. Odnosił ją również do swojej koncepcji ezoteryki<sup>7</sup>, hermeneutyki i wiedzy tajemnej. Tak postrzegana, rozprzestrzeniona, włączająca podmiot w ramy środowiska, świadomość stała się metamodeliem dla sztuki telematycznej. Poprzez „sztukę” Ascott rozumiał bowiem działania, które sytuują się poza oficjalną kulturą i niosą ze sobą siłę transformującą percepcję i świadomość odbiorcy<sup>8</sup>. *La Plissure du Texte* z 1983 roku była eksperymentem stawiającym pytanie, w jaki sposób umysły mogą wchodzić w interakcję w procesie rozproszonego autorstwa oraz w jaki sposób może zaistnieć pole kolektywnej inteligencji w akcie tworzenia nielinarnej narracji. Technologia użyta w tym projekcie, zgodnie z filozoficzno-cybernetycznymi fascynacjami Ascotta, stała się narzędziem kształtowania zbiorowej świadomości jako samoorganizującej się struktury.

W tym samym czasie Roy Ascott zaczął używać terminu „telematyczny”, jak sam przyznaje zaczerpnął go z raportu Simona Nory i Alana Minca przygotowanego dla rządu francuskiego i opublikowanego w grudniu 1977 roku. W pojęciu tym znacząca była dla niego możliwość testowania otwartych, hybrydycznych, czyli ludzko-technologicznych form pozyskiwania, przetwarzania i dystrybucji informacji, które w całym tym procesie ulegały komunikacyjnym przekształceniom. Jednocześnie telematyczność łączył z ciągłymi studiami nad cybernetyką drugiego rzędu (przede wszystkim zajmowali go: Heinz von Foerster, Gregory Bateson oraz Gordon Pask) oraz rozwijającymi się szczególnie we Francji koncepcjami poststrukturalistycznymi. Jednak dla samej pracy *La Plissure du Texte* kluczowym teoretykiem stał się Roland Barthes. Poza wyraźną grą podejmowaną z nim już w samym tytule, istotne okazały się także strategie wydobywania znaczeń z najdrobniejszych zdarzeń

[7] Dla Ascotta poszukiwania techno-ezoteryczne mają bardzo multikulturowy i indywidualny wymiar, w szczególnym stopniu dotyczą świadomości rozproszonej i otwartej na rozmaite połączenia, w tym również technologiczne i cyfrowe. Interesował się m.in. poglądami Roberta Ornsteina, Williama Jamesa, Junga, mistrzów sufi, ale fascynowali go też inni – też Piotr Uspienski, John Mitchel, Papus czy Jacques Vallee.

[8] Roy Ascott, *Navigating Consciousness: Art and Transformative Technologies*, [http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002eng/te\\_rAscott.html#\\_ednref2](http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002eng/te_rAscott.html#_ednref2), (dostęp: 3.09.2015).

czy szczegółów. W ramach inspiracji Ascott połączył socjalistyczne utopijne teorie namiętności Charlesa Fouriera z otwartością Barthesa, co zaowocowało stworzeniem uniwersum telematycznej utopii, w której podstawową wartością jest wolność komunikowania – równoczesnego nadawania i odbierania bodźców, co pozwala odczuć narracyjną przyjemność. Komunikacja taka rozwijana jest w otwartych, nieliniowych, asynchronicznych i wieloprzestrzennych (alokacyjnych) systemach. Zatem jest to wczesna antycypacja nie tylko teleobecności, ale też narracyjnego i performatywnego (w znaczeniu performatywności tożsamościowej) rozproszenia w sieci. Uwypuklony został tu współczesny problem dystrybuowanych tożsamości, a zatem sytuacji, w której nie tylko opowiadam siebie, ale i jestem opowiadany – i to nie tylko przez innych użytkowników, ale i do pewnego stopnia przez sam system, który posiada potencjał podtrzymywania i rozwijania narracji. W *La Plissure du Texte* doszło zatem do połączenia tych różnych fascynacji – cybernetyki, ezoteryki, interaktywności, usieciowionych umysłów, pół świadomości, akcji i narracji, mitów, bajek pod wspólnym znakiem – przyjemności tekstu Barthesa i rzeczywistości telematycznej traktowanej jako medium twórcze.

Cykl *LPDT* pokazuje drogę przejścia i ewolucji artystycznej Roya Ascotta; od koncepcji rozproszenia autorstwa, telematyki i samoorganizującej się cybernetycznej struktury, do współczesnych zagadnień związanych z techno-environmentalizmem, inteligencją ambientalną i przekroczeniem granicy realnego-wirtualnego. W ostatnich manifestach Ascotta mowa jest już o rzeczywistości synkretycznej, a więc takiej, w której to co technologiczne, świadomościowe, biologiczne i chemiczne ulega połączeniu. Tak samo nie mamy już do czynienia z przekraczaniem światów, a obracamy się w rzeczywistości absorpcji, w której nierozpoznawalne są kwalifikatory realnego i wirtualnego. Dotyczy to zarówno funkcjonowania świadomości – środowiskowej i ludzkiej, jak też dynamicznie zmieniającej się performatywnej tożsamości podmiotu.

Z tej perspektywy sztuka nowych mediów jawi się jako dyscyplina eksperymentu traktującego interaktywność, technologię i projektowanie doświadczenia jako narzędzia eksplorowania nowych rzeczywistości

i tożsamości. Mamy tu do czynienia z postantropocentryczną strategią budowania narracji, którą mogą opowiadać aktanci ludzcy i nieludzcy funkcjonujący we wspólnej sieci wymiany danych. Owa kluczowa przyjemność wynikająca z rezygnacji z czysto ludzkiego autorstwa jest cechą, która pozwala na totalną immersję – czyli w ujęciu Ascotta – absorbcję w rzeczywistości techno-environmentalnej, która jest w istocie polem kształtowania się zbiorowej, synkretycznej (ludzko-technologicznej) świadomości. W ten sposób dzieła nowych mediów nie tylko stają się egzemplifikacją określonego procesu, ale same generują eksperymentalne środowiska nowego doświadczenia sensorycznego, które redefiniuje tożsamość podmiotu i jego poznanie.



## Bibliografia

1. Artex, *Artists' Electronic Exchange System. 1980–1990: A Short History...*, <http://alien.mur.at/rax/ARTEX/>, (dostęp: 3.09.2015).
2. Ascott, Roy, *Art, Technology, Consciousness: Mind@large*, Intellect Ltd., Bristol 2000.
3. Ascott, Roy, *Reframing Consciousness*, Intellect Ltd., Bristol 2012.
4. Ascott, Roy, Edward A. Shanken, *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*, University of California Press, Berkeley 2007.
5. Ascott, Roy, *Navigating Consciousness: Art and Transformative Technologies*, [http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002eng/te\\_rAscott.html#\\_ednref2](http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002eng/te_rAscott.html#_ednref2), (dostęp: 3.09.2015).
6. Barthes, Roland, *Przyjemność tekstu*, przeł. Adriana Lewańska, Wydawnictwo KR, Warszawa 1997.
7. *LPDT2*, <http://i-dat.org/roy-ascott-indaf-lpdt2syncretica/>, (dostęp: 3.09.2015).
8. *LPDT2/3*, <http://lpdt2.blogspot.com>, (dostęp: 3.09.2015).

## Inne dzieła polecane przez autorkę tekstu

- ⇒ Myron Krueger **Videoplace** <sup>(1974)</sup>
- ⇒ Electronic Disturbance Theater **The Zapatista Tactical FloodNet** <sup>(1998)</sup>
- ⇒ Jeffrey Shaw **Golden Calf** <sup>(1995)</sup>

<sup>6</sup> Lorna (1983-1984)

Lynn Hershman Leeson



interaktywny wideodysk, interaktywna instalacja wideo, sztuka interaktywna

*Lorna* (1983–1984)<sup>1</sup> jest pierwszą interaktywną pracą Lynn Hershman Leeson, a zarazem pierwszą instalacją wideo, w której przestrzeń realna – environment – połączona została z filmem zapisanym w formacie LD (LaserDisc/dysk optyczny)<sup>2</sup>. To również pierwsza praca o charakterze artystycznym zrealizowana z zastosowaniem nowej technologii zapisu<sup>3</sup> oraz wczesny przykład instalacji zaprojektowanej w taki sposób, by widz mógł dokonywać wyborów skutkujących zmianą układu narracji<sup>4</sup>.

*Lorna* opowiada historię kobiety (graną przez Joannę Moss) cierpiącej na agorafobię. Bohaterka kontaktuje się ze światem za pośrednictwem telefonu i telewizji. Uzależnienie od programów informacyjnych paradoksalnie wzmacnia jej strach przed światem, wywołuje poczucie samotności i lęku, a uzależnienie od mediów pozbawia ofiarę umiejętności podejmowania decyzji. Jak pisała M. Morse, *Lorna* nie tylko „nie pragnie własnej, prywatnej przestrzeni, ale oddawszy kontrolę nad kolejami własnego losu w ręce użytkownika, staje się jej więźniem”<sup>5</sup>. Bierność *Lorny* paradoksalnie daje widzom możliwość działania. To ich decyzje kierują życiem wirtualnej bohaterki, a wybory powodują, że rozrzucone w strukturze filmu fragmenty historii przeplatają się ze sobą, za każdym razem budując inny porządek narracji. Urywane, cofane i zapętlone obrazy odzwierciedlają stan psychiczny bohaterki, jej nieprzewidywalność, chaotyczność i niestabilność. Krótkie sekwencje wideo wzbogaczone niezależną ścieżką dźwiękową prowadzą widza do trzech możliwych zakończeń, w których *Lorna* strzela w telewizor (śmierć medium), popełnia samobójstwo lub przeprowadza się do Los Angeles<sup>6</sup>. Ścieżka filmowa składała się z 36 modułów (około 17 minut), zgodnie z dokonanym wyborem zmienia się nie tylko porządek ich układu, ale i do pewnego stopnia również znaczenie dekonstruowanej wciąż od nowa historii.

- [1] Pokaz *Lorny* odbył się w 1984 roku w Fuller Goldeen Gallery w San Francisco. *Lorna* została wydana w nakładzie 25 dysków optycznych, z których zachowało się 14. W roku 2002 praca została przepisana na format DVD.
- [2] Dysk współtworzyli: Ann Marie Garti (programistka), Todd Kushnir, Kyle Stephan, Starr Sutherland. Ścieżkę dźwiękową przygotował Allen Terry.
- [3] VideoDisc pojawił się około 1975 roku.
- [4] LD zyskał popularność w przemyśle gier komputerowych (Astron Belt, 1982) i rozrywkowym (nagrania muzyczne). Szybko zastąpiły go CD i DVD.
- [5] Margaret Morse, *Lynn Hershman. Własny pokój*, [w:] Ryszard W. Kluszczyński (red.), *Bunt ujarzmiionych ciał*, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, Warszawa, Muzeum Okręgowe, Bydgoszcz, 1994, s. 79.
- [6] Lynn Hershman Leeson, *Private I. An investigator's Timeline*, [w:] Meredith Tromble (red.), *The Art and Films of Lynn Hershman Leeson. Secret Agents. Private I*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London, Henry Art Gallery, University of Washington, Seattle, 2005, s. 77.

Przestrzeń użytkownika oraz jednopokojowe mieszkanie Lorny z filmu zaprojektowano w taki sposób, aby oba światy – realny i wirtualny – odbijały się w sobie jak w lustrze. Dostęp do informacji na temat Lorny, które zostały zapisane w filmowych sekwencjach, widz uzyskuje za pośrednictwem przedmiotów osobistych aktywowanych za pomocą telewizyjnego pilota, takiego samego, jakim posługuje się w filmie Lorna. W ten sposób artystka akcentuje „metaforyczny związek, punkt styczności” między bohaterką a widzem/uczestnikiem<sup>7</sup>. Ten rodzaj zapętlenia potwierdza samą naturę prac interaktywnych, o których Lynn Hershman Leeson pisała, że są rodzajem „tricku, dwustronnego lustra, umożliwiającego dialog z tym, co znajduje się po drugiej stronie”<sup>8</sup>. Gra Lorną, jak pisała artystka, „została zaprojektowana w taki sposób, by widz/uczestnik wkraczał do odwróconego labiryntu samego siebie”, przyjmując równocześnie pozycję voyeura, który jednak pozostaje we władzy systemu<sup>9</sup>.

Droga Lynn Hershman Leeson ku „pracom bezcielesnym i interaktywnym” miała swój „początek nie w technologii, ale w instalacjach i performansach”<sup>10</sup>, ale już w nich artystka podjęła problemy tożsamości jednostki kształtowanej pod wpływem mediów i wpływu jaki wywierają one na społeczeństwo. Jak wiele dzieł Hershman Leeson, tak i poprzedzające Lornę – *The Dante Hotel* (1972) czy *Roberta Breitmore* (1974–1978) – powstały w oparciu o własne, traumatyczne doświadczenia autorki i jej obserwacje „prawdziwego świata”. Artystka akcentowała w swych pracach „zniewolenie przez obraz” oraz siłę aparatów nadzoru i przedstawienia. Podkreślała również rolę dwudziestowiecznej awangardy, przywołując nazwiska propagatorów nielinearnych sposobów komunikacji, m.in. Marcela Duchampa i Johna Cage’a<sup>11</sup>.

[7] Lynn Hershman Leeson, *Fantazje o przeciwiatach; Pragnienia i żądze w (cyber) przestrzeni*, [w:] Ryszard W. Kluszczyński (red.), *Bunt...*, s. 22. Söke Dinkla pisała, że Lorna jest duplikatorem pozycji użytkownika, a oboje znajdują się w *circulus vitiosus* wzajemnych zależności podporządkowanych systemowi. Zob. Söke Dinkla, *Pioniere Interaktiver Kunst von 1970 bis heute*, Edition ZKM Cantz Verlag, Karlsruhe 1997, s. 183.

[8] Lynn Hershman Leeson, *Fantazje o przeciwiatach...*, s. 22.

[9] Podobny rodzaj relacji pojawi się m.in. w *Room of One's Own* (1990–93) oraz *America's Finest* (1993–1995).

[10] Lynn Hershman Leeson, *Fantazje o przeciwiatach...*, s. 17.

[11] Lynn Hershman Leeson, *Touch-Sensitivity and Other Forms of Subversion: Interactive Artwork*, [w:] Judy Malloy, Pat Bentson (red.), *Women, Art and Technology*, MIT Press, Cambridge MA, London, 2003, s. 195. O sztuce interaktywnej zob. m.in. Söke Dinkla, *Pioniere...*; Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.

Eksperymentowanie z mediami oraz upodobanie do mediów komunikacyjnych miało swoje korzenie w wolnościowej atmosferze lat 60., w których kształtowała się artystyczna świadomość Lynn Hershman Leeson. Powstanie *Lorny* przypada na koniec długiego etapu społeczno-kulturowych transformacji związanych m.in. z takimi wydarzeniami jak Ruch Wolności Słowa (The Free Speech Movement), a także przesunięcia form sztuki w kierunku „żywości”, zapoczątkowanego przez happening, performans, sztukę conceptualną czy body art<sup>12</sup>, które otworzyły nowe możliwości konstruowania przekazu za pośrednictwem wielu różnych mediów. Dzięki nim, jak pisała autorka *Lorny*, można wiele powiedzieć, a ich łączenie i sięganie po coraz to nowe rozwiązania uwalnia od ograniczeń, umożliwiając konstruowanie wypowiedzi adekwatnych względem podejmowanych tematów<sup>13</sup>. Technologia VideoDisc wykorzystywana w sferze kultury popularnej, zwłaszcza w grach komputerowych, była dla artystki sposobem wyjścia poza dyskurs konstruowany w obszarze sztuki<sup>14</sup>.

O nowych technologiach oraz tzw. technologii interaktywnej (video i sztuka laserowa) Lynn Hershman Leeson pisała, że będzie „wybitnie wywrotowa względem wszystkich tradycyjnych form władzy – politycznej, społecznej i religijnej”<sup>15</sup> – pozwoli odbiorcom-społeczeństwu zmienić bierną postawę odbioru na czynne uczestnictwo zarówno w sferze życia publicznego, jak i w sztuce. Dysk laserowy dla Hershman Leeson jako „antyteza dotychczas znanej komunikacji”<sup>16</sup> pozwalał nie tylko łączyć ciała i maszyny, ale i zweryfikować dotychczasową koncepcję dzieła sztuki. Format zapisu filmu zaprojektowany przez artystkę na wzór gry komputerowej umożliwił otwarcie i przerwanie linearnej konstrukcji dzieła i zastąpienie jej „przypadkową przygodą”, prowokując użytkownika do podejmowania wyzwań i „rozplątywania” trudności nałożonych przez formę medium, by w rezultacie zrozumieć ich działanie i „uwolnić się od nich”<sup>17</sup>.

Odkrywanie natury mediów oraz refleksja nad kondycją współczesnej podmiotowości wydają się najważniejszymi aspektami *Lorny*. To

[12] Margaret Morse, *Sztuka video instalacji: obraz i przestrzeń pogranicza*, „Magazyn Sztuki” 1996, nr 9, s. 166. Tekst pochodzi z 1990 roku.

[13] Zob. Carl E. Loeffler, Darlene Tong (red.), *Performance Antology. Source Book of California Performance Art*, Contemporary Art Press, Lst Gasp Press, San Francisco 1989, s. 65.

[14] Söke Dinkla, *Pioniere...*, s. 180.

[15] Lynn Hershman, *Politics and Interactive Media Art*, „Journal of Contemporary Studies” 1985 vol. 1, s. 64.

[16] Ibidem.

[17] Ibidem, s. 65. Uwolnienie Lorny ma miejsce za sprawą medium, które spowodowało jej zniewolenie, zob. Söke Dinkla, *Pioniere...*, s. 183.

w niej zostały skumulowane wcześniejsze doświadczenia artystyczne Lynn Hershman Leeson: zainteresowanie nowymi technologiami (w tym szczególnie mediami komunikacyjnymi), nielinearna narracja oraz tworzenie środowisk wzajemnych relacji pomiędzy tym co prywatne i publiczne, realne i wirtualne. Interaktywność uznała artystka za „akt polityczny” i zachętę do indywidualnego uczestnictwa, co, jak wierzyła artystka, skutkuje przenoszeniem aktywności i doświadczeń ze sfery życia do sztuki i odwrotnie. *Lorna* była technologicznym novum swoich czasów, dziełem krytycznym, ale i polem badawczym i poznawczym, które według intencji artystki miałyby wpływać „na jakość życia w społeczeństwie” oraz rozwijać prawdziwie wzajemny dialog za pośrednictwem ciał i maszyn<sup>18</sup>.

## Bibliografia

1. Dinkla, Söke, *Pioniere Interaktiver Kunst von 1970 bis heute*, Edition ZKM Cantz Verlag, Karlsruhe 1997.
2. Held, Robin, *Foreword: Hershmanlandia*, [w:] Meredith Tromble (red.), *The Art and Films of Lynn Hershman Leeson. Secret Agents. Private I*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, Londyn, Henry Art Gallery, University of Washington, Seattle 2005.
3. Hershman, Lynn, *Fantazje o przeciwiatach; pragnienia i żądze w (cyber) przestrzeni*, [w:] Ryszard W. Kluszczyński (red.), *Lynn Hershman. Bunt ujarzmionych ciał*, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, Warszawa, Muzeum Okręgowe, Bydgoszcz, 1994.
4. Hershman, Lynn, *Politics and Interactive Media Art*, „Journal of Contemporary Studies” 1985, nr 1.
5. Hershman Leeson, Lynn, *Private I. An investigator's Timeline* [w:] Meredith Tromble (red.), *The Art and Films of Lynn Hershman Leeson. Secret Agents, Private I*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, Londyn, Henry Art Gallery, University of Washington, Seattle 2005.
6. Hershman Leeson, Lynn, *Touch-Sensitivity and Other Forms of Subversion: Interactive Artwork*, [w:] Judy Malloy, Pat Bentson (red.) *Women, Art and Technology*, MIT Press, Cambridge MA, London, 2003.
7. Kluszczyński, Ryszard W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
8. Loeffler, Carl E., Tong, Darlene, (red.), *Performance Antology, Source Book of California Performance Art*, Contemporary Art Press, Lst Gasp Press, San Francisco 1989.
9. Morse, Margaret, *Własny pokój*, [w:] Ryszard W. Kluszczyński (red.), *Lynn Hershman. Bunt ujarzmionych ciał*, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, Warszawa, Muzeum Okręgowe, Bydgoszcz, 1994.
10. Morse, Margaret, *Sztuka video instalacji: obraz i przestrzeń pogranicza*, „Magazyn Sztuki” 1996, nr 9.
11. Solomon-Godeau, Abigail, *Skrupulatne uprzedmiotowienie. Zwierciadło paranoi-dalne Lynn Hershman*, [w:] Ryszard W. Kluszczyński (red.), *Lynn Hershman. Bunt ujarzmionych ciał*, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, Warszawa, Muzeum Okręgowe, Bydgoszcz, 1994.

## Inne dzieła polecane przez autorkę tekstu

- ☞ Nam June Paik **Video Buddha** <sup>(1976)</sup>
- ☞ Jeffrey Shaw **The Legible City** <sup>(1989-1991)</sup>
- ☞ Christa Sommerer, Laurent Mignonneau **The Interactive Plant Growing** <sup>(1993)</sup>

**7 Family of Robot** (1986) Nam

June Paik



rzeźba wideo, instalacja



W styczniu 1955 roku w Muzeum Sztuki Współczesnej w Nowym Jorku otwarta została wystawa *The Family of Men* zorganizowana przez Edwarda Steichena. Zaprezentowano na niej 503 zdjęcia wykonane przez 273 fotografów z całego świata. Przedstawiły one mężczyzn, kobiety, dzieci i starców w momencie przyjscia na świat i śmierci, podczas pracy i wypoczynku, tańca, zabawy, walki.

Obserwując jak dwudziestowieczne systemy totalitarne, które podkreślały nierówności rasowe, wciągnęły w swoją maszynę i zmiotły z powierzchni Ziemi miliony ludzi, Steichen doszedł do wniosku, że jedynym sposobem na zatrzymanie tego szaleństwa i zapobiegnięcie mu w przyszłości jest pokazanie ludziom, że choć na pierwszy rzut oka różnią się między sobą, to pod wszystkimi szerokościami geograficznymi mają te same marzenia, aspiracje i pragnienia<sup>1</sup>.

„Medium jest przekazem” – twierdził McLuhan. „Ważniejsze jest, aby pamiętać o uniwersalnych elementach oraz aspektach relacji i doświadczeń człowieka, które wspólne są dla całej ludzkości”<sup>2</sup> – uważał Steichen. Czy McLuhan się pomylił? Czy mylił się Steichen lub może wybrał niewłaściwe medium?

\*\*\*

Jedną z najbardziej znanych prac Nam June Paika było wideo *Global Groove* wyprodukowane dla laboratorium telewizyjnego stacji WNET/13 w 1973 roku, które przybrało formę radykalanego manifestu na temat przyszłości telewizji, komunikacji globalnej oraz świata opanowanego przez media elektroniczne.

Wizja Paika to frenetyczny, elektroniczny kolaż dźwięków i obrazów, sztuki wysokiej i obrazów popkulturowych, które stanowią pastisz języka telewizji. W wywiadzie telewizyjnym udzielonym w 1975 roku, Paik powiedział o swojej twórczości: „Jestem ubogim człowiekiem z ubogiego kraju, dlatego jestem zobligowany do zabawiania ludzi cały czas”<sup>3</sup>. *Global Groove* przypomina potok świadomości lub narkotyczny trans: reklamy Pepsi z japońskiej telewizji oraz fragmenty przedstawiające tradycyjne tańce koreańskie zestawione zostały z performansami czołowych

[1] O. N. Solbert, *Edward Steichen and the Family of Man*, „Image. Journal of Photography of the George Eastman House” 1955, vol. IV, nr 2, s. 9–16.

[3] Nam June Paik, *Edited for Television*, [http://ubu.com/film/paik\\_edited.html](http://ubu.com/film/paik_edited.html), (dostęp: 01.09.2015).

[2] Ibidem, s. 56.

artystów awangardowych takich jak John Cage, Merce Cunningham, Allen Ginsberg, Living Theater oraz własnymi akcjami autora – *TV Cello* i *TV Bra for Living Sculpture*, które wykonywał wraz z Charlotte Moorman. Jego antyautorytarny stosunek względem medium telewizji podkreślony został przez umieszczenie w strumieniu obrazów fragmentu z *Participation TV*, w którym wprost z ekranu telewizora Paik wydaje widzom polecenia, aby na przemian zamykali i otwierali oczy.

Artysta wykorzystuje wideosyntezy, za pomocą którego ingeruje w warstwę obrazu i stosuje dziwaczny montaż, antycypując niejako późniejszą o dekadę estetykę videoklipów. Podobnie jak w swoich innych programach Paik konsekwentnie unika reporterskiego, jednostronnego przekazu telewizyjnego, charakterystycznego dla narodowych stacji telewizyjnych, w zamian za to proponuje widzom chaotyczną, transkulturową mieszaninę, podróż po kanałach telewizyjnych „globalnej wioski”.

Nie powinna nas zmylić kiczowata forma wideo Paika, ponieważ stanowi ona jedynie sztafaż dla głębszego przesłania o charakterze społeczno-politycznym: nie da się odrzucić technologii, ale powinno się ją humanizować. Receptą na ucłowieczenie technologii jest sprawienie, aby stała się niedorzeczna!

\*\*\*

Konflikt i podział. Dystynktywne cechy ładu politycznego po II wojnie światowej. Paik doświadczył tych podziałów na własnej skórze, kiedy w związku z zaistniałą sytuacją polityczną jego rodzina musiała opuścić Koreę<sup>4</sup>. Seul – Hongkong – Tokio – Monachium – Nowy Jork, to tylko niektóre przystanki na drodze Paika.

Radio dominowało przez 50 lat i... odeszło.

Telewizja będzie dominowała kolejne 50 lat i... odejdzie...

Co będzie następne?

Jak biali, czarni i żółci ludzie spędzają swój czas wolny na ziemi, pomiędzy wakacjami spędzanymi na księżycu??<sup>5</sup>

[4] Lars Movin, *Mistrz Zen i sztuki wideo Nam June Paik: między minimalizmem a przesadą*, [w:] Agnieszka Kubicka-Dzieduszycka, Krzysztof Dobrowolski (red.), *Nam June Paik. Draving Media. WRO. Media Art Reader. Numer 2*. Wrocław 2009, s. 56.

[5] Nam June Paik, *Tele-pet*, [w:] Judson Rosebush (red.), *Videa'N'Videology: Nam June Paik (1959–1973)*, The Everson, Museum of Art., Syracuse-New York 1974; [http://www.vasulka.org/archive/4-30d/Videa\(1000\).pdf](http://www.vasulka.org/archive/4-30d/Videa(1000).pdf), (dostęp: 2.09. 2015).

Paik wyobrażał sobie video-land jako ponadnarodową, transkulturową przestrzeń bez barier, zarówno geograficznych jak komunikacyjnych, dlatego twierdził, że należy zunifikować międzynarodowy system przekazu telewizyjnego, między innymi poprzez swobodną wymianę materiałów telewizyjnych (Video Common Market)<sup>6</sup>.

Choć jego wizja wydaje się dziś mocno utopijna, Paik był artystą, który nie bał się marzyć. W 1973 roku opublikował tekst zatytułowany *Global Groove and Video Common Market*, w którym pisał, że skoro pokój i przetrwanie Ziemi stanowi pierwszorzędny problem społeczny, to jako taki powinien zainteresować telewizję publiczną, której misją jest wspieranie idei społeczeństwa obywatelskiego. Odnosząc się do aktualnego kontekstu politycznego, Paik pisał:

Większość azjatyckich twarzy, na które napotykamy na ekranach amerykańskiej telewizji to albo biedni uchodźcy, zdruzgotani więźniowie, albo zniechęceni dyktatorzy. [...] Czy ta ogromna przepaść informacyjna przyczyniła się do ostatnich tragedii w Wietnamie??

W 1971 roku USIS, odpowiedzialna za międzynarodowe tournée wystawy *Family of Man* Steichena, zaproponowała koreańskiemu emigrantomu Nam June Paikowi stworzenie programu telewizyjnego na temat Wschodu i Zachodu. Artysta początkowo odmówił, ponieważ wojna w Wietnamie jeszcze wtedy trwała. Przekonała go jednak wysokość honorarium – niebagatelna w tym czasie suma 20 tysięcy dolarów. Zgodził się i powstało *Global Groove*<sup>8</sup>. Czy te okoliczności mają wpływ na odbiór jego pracy? Wydaje się, że nie. Można wiele powiedzieć na temat znoszenia się biegunów Wschodu i Zachodu w *Global Groove*, a nawet o znaczeniu zniekształconego, spreparowanego obrazu telewizyjnego przedstawiającego prezydenta Nixona, który doprowadził do eskalacji kryzysu wietnamskiego. Nie wyjaśnia to, dlaczego wystawa Steichena spotkała się z ostrą krytyką późniejszych komentatorów, a Paikowi wciąż przypisuje się dobre intencje. Być może przyczyna tkwi w prostej prawidłości – tego, kto unika koherentnej narracji, trudno jest przyłączyć do kłamstwa.

[6] Nam June Paik, *Global Groove and Video Common Market*, [w:] Judson Rosebush (red.), *Video'N'Veideology...*

[7] Ibidem.

[8] Anja Oswald, *Elektroniczne kolaże: Taśmy wideo Nam June Paika*, [w:] Agnieszka Kubicka-Dzieduszycka, Krzysztof Dobrowolski (red.), *Nam June Paik...*, s. 112.

\*\*\*

W *Przyspieszeniu kalendarza* Paik pisze:

Alison Knowles przyprowadziła swoje bliźniaczki (Hannę oraz Jessie) do Stony Point.

Zapytałem Johna Cage'a

„czy myślałeś kiedykolwiek o luce generacyjnej pomiędzy Hanną i Jessie?”

Odpowiedział

„zapytaj mojej matki”.

Hanna urodziła się 15 sekund po Jessie... i to 15 sekund w kategoriach czasu elektronicznego oznacza 15000000000 nanosekund<sup>9</sup>

W jaki sposób zatem mamy objąć myślą całą rodzinę człowieczą, jeśli najbliższe sobie na świecie istoty dzieli taki szmat czasu? Być może jedynie na co nas stać, to przybliżenia. Być może do zrozumienia człowieczej rodziny potrzebna jest doza cybernetycznego życia<sup>10</sup>, o którym pisał Paik?

\*\*\*

*Family of Robot* to seria rzeźb wideo, które pokazano po raz pierwszy w Carl Solway Gallery w 1986 roku wraz z trzema innymi architektonicznymi rzeźbami zatytułowanymi *Passage*, *Connection* oraz *Monument*<sup>11</sup>. Na cykl, który rozrastał się w czasie, składają się obecnie trzy pokolenia: Dziadek i Babcia, Ciocia i Wujek, Ojciec i Matka oraz dziewięcioro dzieci. Każda z antropomorficznych figur złożona jest z kilkunastu odbiorników radiowych i telewizyjnych, pochodzących z różnych okresów rozwoju technologii, dzięki którym Paik wprowadza do cyklu tematykę pokoleniowości. Głowy robotów należące do pokolenia dziadków stworzone zostały z radioodbiorników z lat 30., na ich ciała składają się

[9] Nam June Paik, *Acceleration of Kalendar*, [w:] Judson Rosebush (red.), *Video'N'Veideology...* [11] Nam June Paik. *Family of Robot*, Carl Solway Gallery, Cincinnati, Ohio 1986.

[10] Nam June Paik, *Cybernated Art*, [w:] Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort (red.), *The New Media Reader*, MIT Press, Cambridge MA, London. 2003, s. 229.

późniejsze o dekadę obudowy telewizorów, w które wbudowano nowocześniejsze telewizory Quasar, na których z kolei wyświetlane są taśmy wideo Paika. Głowy Matki i Ojca zrobione zostały z odbiorników telewizyjnych z końca lat 50., natomiast do wykonania ich sylwetek artysta użył drewnianej obudowy odbiorników telewizyjnych z lat 40., w które również wmontowane zostały nowszej generacji telewizory, pozwalające na wyświetlanie zmontowanego materiału wideo przedstawiającego charakterystyczne dla prac Paika psychodeliczne wzory, pulsujące serca, planety i obraz dzieci z Indii oraz Afryki.

Pierwsze dziecko zbudowane zostało z odbiorników w obudowie bakelitowej, który przede wszystkim w latach 50. i 60. stanowił jeden z najczęściej wykorzystywanych przez przemysł materiałów. Do skonstruowania najmłodszego użyto natomiast aluminiowego stelaża oraz kilkunastu najnowocześniejszych w momencie ich wykonania odbiorników telewizyjnych wyprodukowanych z Korei. Zatem w kategoriach czasu elektronicznego obie „postaci” dzieli niezliczona ilość nanosekund.

Proces tworzenia robotów jest sposobem refleksji nad kondycją człowieka i jednocześnie nad dynamicznym rozwojem technologii w XX i XXI wieku. Solway zauważa pytanie Paika o to, w jaki sposób staliśmy się kulturą robotów sparaliżowanych przez seriale telewizyjne oraz przeżywających własne życie poprzez pryzmat tworzonej komercyjnie wirtualnej rzeczywistości. Jego refleksja nie ma pesymistycznego wydźwięku, ponieważ przebija przez nią myśl, że być może jednak medialny krajobraz przyszłości pozwoli ludziom komunikować się bez barier i zatrzeć różnice kulturowe, które utrudniają lub wręcz uniemożliwiają dialog. Znakiem tego zbliżenia miały być rzeźby *Passage*, na których Paik umieścił inskrypcje w różnych językach starożytnych oraz *Monument*, symbolizujący miejsca, gdzie gromadzą się ludzie, takie jak świątynia, urząd czy plac miejski.

Tworząc rzeźby należące do rodziny robotów, Paik odniósł się również do młodości spędzonej w Korei oraz historii własnej rodziny. Rzeźba *Connection* przypomina kształtem hanok, czyli tradycyjny dom koreański. W późniejszym okresie artysta rozszerza pojęcie rodziny, tworząc rzeźby przedstawiające bliskie mu, znane i nieznanne postaci, takie

jak John Cage, Joseph Beuys czy Gertruda Stein. Wykonywanie rzeźb, będących rezultatem manualnej pracy artysty jest także autorefleksją nad własną twórczością i jej ewolucją w czasie. Nieprzypadkowo bowiem Paik zbudował je z radiodbiorników kojarzących się z twórczością Cage'a, który był jednym z pierwszych jego mistrzów, jak również z telewizorów starszej generacji stanowiących jedynie ornament, co nawiązuje do wcześniejszych prac analogowych, w których artysta wykorzystywał obudowy telewizorów (*Candle TV*), jak również odbiorników, dzięki którym mógł po raz kolejny pokazać swoje chaotyczne i być może kiczowate, jednak przepełnione nadzieją na pokojową przyszłość ludzkości, taśmy.

Rodzina robotów to odpowiedź Paika na humanizowanie technologii, ale również próba pokazania: co znaczy być człowiekiem w świecie technologii.

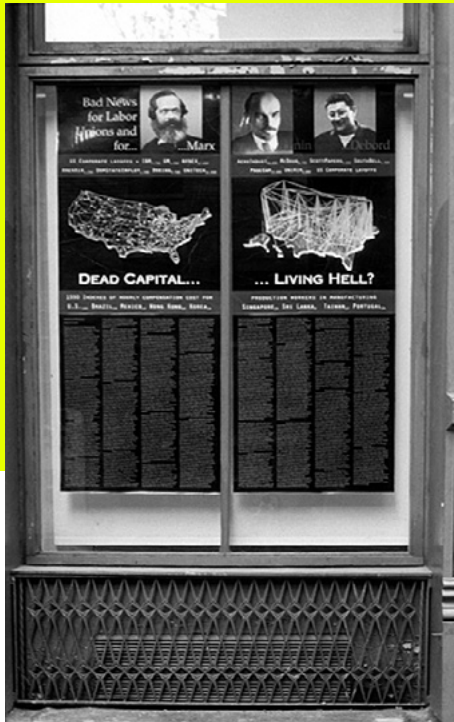
## Bibliografia

1. Kubicka-Dzieduszycka, Agnieszka, Dobrowolski, Krzysztof (red.), *Nam June Paik. Draving Media*. WRO. *Media Art Reader*. Numer 2. Wrocław 2009.
2. *Nam June Paik. Family of Robot*, Carl Solway Gallery, Cincinnati, Ohio 1986.
3. Rosebush, Judson, (red.), *Videa'N'Veology: Nam June Paik (1959–1973)*, The Everson, Museum of Art, Syracuse-New York 1974; [http://www.vasulka.org/archive/4-3Od/Videa\(1000\).pdf](http://www.vasulka.org/archive/4-3Od/Videa(1000).pdf), (dostęp: 2.09. 2015).
4. Solbert, O.N., *Edward Steichen and the Family of Man*, „Image. Journal of Photography of the George Eastman House” 1955, vol. 4, nr 2.
5. Turner, Fred, *The Family of Man and the Politics of Attention in Cold War America*, „Public Culture” 2014, nr 24/1.
6. Wardrip-Fruin, Noah, Montfort, Nick, (red.) *The New Media Reader*, MIT Press, Cambridge MA, London 2003.

## Inne dzieła polecane przez autorkę tekstu

- ⇒ Nam June Paik **Edited for Television** <sup>(1975)</sup>
- ⇒ Nam June Paik **Electronic Moon No. 2** <sup>(1966–1972)</sup>
- ⇒ Joseph Beuys, Douglas Davis, Nam June Paik **Satellite Telecast** <sup>(1977)</sup>

**8 Electronic Civil Disobedience** (1994) Critical  
Art Ensemble





Steven Kurtz i Steven Barnes w 1986 roku powołali Critical Art Ensemble – kolektyw twórczy na obrzeżach sztuki, technologii, teorii krytycznej i politycznego aktywizmu. Projekt współtworzyli również Hope Kurtz, Dorian Burr i Beverly Schlee, jednak oficjalnie na stronie grupy oraz w publikacjach sygnowanych jako Critical Art Ensemble występuje zawsze podmiot zbiorowy. Formalnie CAE realizuje swoje działania głównie jako performanse, instalacje, wideo i sztukę internetową. Niezwykle istotnym obszarem ich działalności jest refleksja teoretyczna. Konceptualny fundament jest tu równie ważny, co sam proces tworzenia i implementacji dzieła w kontekście komunikacyjnym. Najważniejszym teoretycznym działaniem CAE są dwa sieciowe manifesty: *The Electronic Disturbance*<sup>1</sup> (1994) oraz *Electronic Civil Disobedience and Other Unpopular Ideas*<sup>2</sup> (1996).

W publikacji *The Electronic Disturbance* CAE korzysta z dorobku fundamentalnych dla rozwoju europejskiej duchowości autorów i przytacza fragmenty ich kluczowych dzieł, zmieniając niektóre znaczące słowa. Zatem w chronologicznym porządku na scenie CAE występują kolejno Platon, Kartezjusz, Milton i wielu innych. Nie ma nazwiska autora cytowanego tekstu, wskazana jest jedynie data jego powstania. W ten sposób, w refleksji na temat zmian związanych z pojawieniem się cyberkultury, produkcja rzemieślnicza zamieniona jest przez język programowania, atomy wyparte są przez piksele, ewangelię zastępuje baza danych, mentalne zamienia się w wirtualne, a świat zastąpiony zostaje jego obrazem.

Manifest *The Electronic Disturbance* odwołuje się do koncepcji sytuacionistów. CAE za sytuacionistami stwierdza, że w wirtualnej rzeczywistości, jak w performatywnym matriksie, kontrola nie jest utrzymywana dzięki władzy nad spektaklem, ale w epoce technologii informacyjnych została ona od spektaklu uwolniona i wędruje niezauważenie po cybernetycznym świecie, z daleka od realnego życia<sup>3</sup>. W profetycznej wizji powszechnej wirtualnej schizofrenii koncepcje Husserla, Benjamina, Baudrillarda, Artauda, Schopenhauera, Duchampa, Barthesa i Foucaulta występują sparafrazowane zgodnie ze stosowaną przez sytuacionistów zasadą *détournement*<sup>4</sup>. Utopijny plagiaryzm i hipertekstualizm w czasie

[1] Critical Art Ensemble, *The Electronic Disturbance*, <http://www.critical-art.net/books/ted/>, (dostęp: 1.08.2015).

[2] Critical Art Ensemble, *Electronic Civil Disobedience and Other Unpopular Ideas*, <http://www.critical-art.net/books/ecdf/>, (dostęp: 1.08.2015).

[3] Critical Art Ensemble, *The Electronic Disturbance*, s. 68-69, <http://www.critical-art.net/books/ted/ted4.pdf>, (dostęp: 1.08.2015).

[4] Guy Debord, Gil J. Wolman, *Mode d'emploi du détournement*, „Les Lèvres Nues” 1956, nr 8.

elektronicznej produkcji kulturowej to dla CAE typowe strategie twórcze charakterystyczne dla cyfrowej geografii. Wizja CAE jest posępna i nie daje wielu alternatyw dla funkcjonowania w rzeczywistości, w której Heideggerowskie Dasein zamienia się w Cysein<sup>5</sup>, w byt dryfujący ku cyberzanikaniu. Nadzieją na odnalezienie się w elektronicznym chaosie anomalii i niepokojów jest taktyczne *détournement*, użycie nowych technologii i wirtualnej przestrzeni na usługach nadzoru, przeciwko utrzymaniu ogólnie obowiązującego status quo.

*Electronic Civil Disobedience and Other Unpopular Ideas*<sup>6</sup> jest bezpośrednią kontynuacją *The Electronic Disturbance*. Pierwsza publikacja to rozważania na temat władzy nomadycznej w epoce nowych mediów, druga koncentruje się głównie na sposobach nomadycznego oporu w stosunku do tej władzy. Obie prace dopełniają się wzajemnie. Podczas pisania pierwszego, programowego rozdziału *Electronic Civil Disobedience and Other Unpopular Ideas* jego autorzy zrealizowali projekt dotyczący aktu publicznego czytania. W ten sposób w 1994 roku powstało *Electronic Civil Disobedience* – instalacja okienna zatytułowana *Anti-work Show*. Witryna eksponowana była na ścianie wydawnictwa Printed Matter i Dia Art Foundation, nowojorskich organizacji zajmujących się kolportażem niekomercyjnych tekstów artystycznych. Następnie *Electronic Civil Disobedience Anti-work Show* przedrukowane zostało przez wydawnictwo Thread Waxing Space w zbiorowej publikacji *Crash: Nostalgia for the Absence of Cyberspace*. Szczegółowe założenia ECD przedstawiono jako wystąpienie konferencyjne na *Terminal Futures* w londyńskim Institute of Contemporary Art. Pełny tekst *Electronic Civil Disobedience and Other Unpopular Ideas* umieszczony został w Sieci. W wyjaśnieniu konceptu pracy autorzy piszą o antyamerykańskim z założenia eksponowaniu aktu publicznego czytania i umieszczeniu go w rzeczywistości reklam wielkopowierzchniowych i wszechogarniających logotypów. Z witryny, znad spisanego manifestu, spoglądają na

[5] Critical Art Ensemble, *The Electronic Disturbance*, s. 146, <http://www.critical-art.net/books/ted/ted7.pdf>, (dostęp: 1.08.2015).

[6] Termin „obywatelskie nieposłuszeństwo” (*Civil Disobedience*) zapożyczony został od Henry’ego Davida Thoreau – filozofa początku XIX wieku. Jego tekst napisany jako protest przeciwko wojnie Stanów Zjednoczonych z Meksykiem, stał się programowy i stworzył termin, jakim Amerykanie określają pokojowe okazywanie niezgody na działania władzy. Słowo pisane stało się teoretyczną podbudową długotrwałego procesu społecznego. Zob. Henry David Thoreau, *Obywatelskie nieposłuszeństwo*, przeł. Halina Ciepłińska, Rebis, Poznań 2006.

czytającego: Marks, Lenin i Debord. Stamtąd, ze ściany księgarni, tekst taktycznie przeniesiony został do Internetu, gdzie jego zasięg zwiększył się radykalnie.

W manifest Critical Art Ensemble wpisuje się działalność wielu interwencyjnych projektów i grup twórczych, takich jak Electronic Disturbance Theater, 0100101110101101.org, Institute for Applied Autonomy, UBERMORGEN.COM, Kaotik Team i wielu innych, dla których *Electronic Civil Disobedience* stało się ideą i metodą.

Steve Kurtz z Critical Art Ensemble, Ricardo Dominguez z Electronic Disturbance Theater oraz David Garcia i Geert Lovink, twórcy portalu nettime.org, są prekursorami cyfrowych mediów taktycznych. Media taktyczne<sup>7</sup> to, jak proklamują w 1997 roku Garcia i Lovink, hybryda powstała w wyniku wymieszania Internetu, taniej elektroniki DIY i praktyki dnia codziennego, jakiej oddają się usunięci z ogólnie dominującej kultury<sup>8</sup>. Ich charakterystyczne cechy to zaangażowanie, współuczestnictwo, sztuka krytyczna, détournement, strategie subwersywne i performatywna skuteczność. CAE pisze, że podwaliny obywatelskiego nieposłuszeństwa narodziły się dawno temu, kiedy obywatele mieli możliwość materialnej konfrontacji z władzą rezydującą w określonych materialnie miejscach, jak zamki i pałace. W czasach Internetu nomadyczna władza i nomadyczny opór sprawiają, że takie sposoby obywatelskiego nieposłuszeństwa, jak barykadowanie wejść do instytucji publicznych, są przestarzałe. Dziś barykady powinny przenieść się w przestrzeń Sieci i zamiast blokować przejścia uliczne, uniemożliwiać mają przepływ informacji. Wirtualne protesty, „virtual sit-ins – blokowanie dostępu do informacji jest najlepszym sposobem na zakłócenie pracy wszelkich instytucji, zarówno militarnych, korporacyjnych, jak i rządowych. Skutecznie przeprowadzone, uszkadzają wszystkie szczeble instytucji”<sup>9</sup>.

Zmienny i niejednorodny charakter rozwijających się nowych technologii, użytych jako środek wyrazu artystycznego, czy jest nim hardware, software, Internet czy nowa mutacja bakterii, sprawia, że dzieło sztuki umyka zdyscyplinowaniu. Estetyczne paradygmaty nowych mediów,

[7] Autorem rozróżnienia działań kultury codziennej na strategię i taktykę jest Michel De Certeau, który rozpatrywał kulturę jako zbiór doświadczeń i działań performowanych na tekstowych lub tekstualnych strukturach. Zob. Michel De Certeau, Luce Giard, Pierre Mayol, *Wynaleźć codzienność*, t. 2, *Mieszkać, gotować*, przeł. Katarzyna Thiel-Jańczuk, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011.

[8] David Garcia, Geert Lovink, *The ABC of Tactical Media*, <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9705/msg00096.html>, (dostęp: 1.08.2015).

[9] Critical Art Ensemble, *Electronic Civil Disobedience and Other Unpopular Ideas*, s. 13, <http://www.critical-art.net/books/ted/>, (dostęp: 1.08.2015).

jak numeryczność, immateria, immersja, interaktywność, intertekstualność, konwergencja, a w kontekście sztuki internetowej hipertekstualność, wirtualność i hakytywizm<sup>10</sup> z powodzeniem zastosować można dla opisu działań CAE. Niemniej jednak artyści, przechodząc od kulturowanej teorii krytycznej do mediów taktycznych, wymagają czegoś więcej. Miarą nowości sztuki nowych mediów w wydaniu CAE jest jej performans, to że ma ona za zadanie działać i wywoływać społeczne i polityczne rezultaty.

Występujące w Sieci zależności są odzwierciedleniem realnego układu sił. Dzięki temu przełożeniu sztuka internetowa może być sprawcza. Media taktyczne działają pod jednym wspólnym mianownikiem tego, co elektroniczne, obywatelskie i nieposłuszne. To media prospołeczne, zmieniające podmiot z jednostkowego na zbiorowy, zarówno w kontekście nadawcy, jak i odbiorcy. Zniesienie kategorii indywidualnego autora, korzystanie z interaktywnego medium, jakim jest Internet i zmiana charakteru odbiorcy sztuki, z jednostkowego na zbiorowego interaktora, a także fuzja artysty i aktywisty, to wzorce performatywnej partycypacji w Sieci. Powszechny dostęp do Internetu powoduje, że w tym syntopijnym cyberkulturowym środowisku każdy może tworzyć i każdy może działać. Realizowane w ramach *Electronic Civil Disobedience* projekty są performatywnie partycypacyjne, ponieważ odbiorca swoim działaniem może wpłynąć nie tylko na proces swojego rozumienia lub na kształt dzieła sztuki, ale przede wszystkim na siłę jego oddziaływania.

Przedmiot kontestacji CAE obrazowo wyjaśnia dokument *Strange Culture*<sup>11</sup> autorstwa Lynn Hershman Leeson, z którego dowiadujemy się o historii oskarżonego o bioterroryzm Stevena Kurtza. W 2004 Kurtz przygotowywał dla Massachusetts Museum of Contemporary Art projekt dotyczący żywności modyfikowanej genetycznie. 11 maja, gdy nad ranem odkrył, że jego żona nie żyje, zadzwonił po karetkę pogotowia. Sanitariusze, którzy znaleźli w domu Kurtzów kilka wolno leżących Szalek Pertiego, wezwali FBI<sup>12</sup>. Kurtz oskarżony o bioterroryzm przez cztery lata uwalniał się od zarzutów. Na stronie internetowej Critical Art Ensemble Defense Fund<sup>13</sup> założonej w celu wsparcia i popularyzacji

[10] Źródła internetowe na temat sztuki internetowej i wirtualnego aktywizmu: <http://www.thing.net/>; (dostęp: 2.09.2015); <http://rhizome.org/>; (dostęp: 1.08.2015).

[11] *Strange Culture, A new film by Lynn Hershman Leeson*, <http://www.strange-culture.net/>; (dostęp: 1.08.2015).

[12] Łukasz Ronduda, *Sztuka jest rodzajem polityki prowadzonej innymi środkami. Rzecz o Stevenie Kurtz'u i Critical Art Ensemble*, <http://www.obieg.pl/teksty/586>; (dostęp: 1.08.2015).

[13] *CAE Defense Fund*, <http://caedefensefund.org>; (dostęp: 1.08.2015).

przypadku Kurtza czytamy, że jest to test, jak daleko może posunąć się władza w kontroli uniwersytetów, muzeów i życia prywatnego, aby uciszyć wolność słowa, myśli i swobodę stawiania pytań.

Praca powstała w wyniku realizacji projektu badawczego nr 2014/15/N/HS2/O3858 pt. *Performans postmedialny. Współczesny kontekst technologiczny działań performatywnych* finansowanego ze środków Narodowego Centrum Nauki.

## Bibliografia

1. Debord, Guy, Wolman, Gil J., *Mode d'emploi du détournement*, „Les Lèvres Nues” 1956, nr 8.
2. De Certeau, Michel, Giard, Luce, Mayol, Pierre, *Wynaleźć codzienność*, t. 2, *Mieszkać, gotować*, przet. Katarzyna Thiel-Jańczuk, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011.
3. Ronduda, Łukasz, *Sztuka jest rodzajem polityki prowadzonej innymi środkami. Rzecz o Stevenie Kurtz'u i Critical Art Ensemble*, <http://www.obieg.pl/teksty/5862>, (dostęp: 2.09. 2015).
4. Thoreau, Henry David, *Obywatelskie nieposuszeństwo*, przet. Halina Ciepłińska, Rebis, Poznań 2006.
5. Wójtowicz, Ewa, *Aporie sztuki Internetu. Cyberkulturowe utopie 20 lat później*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2011, nr 1 (9).
6. Wójtowicz, Ewa, *net art*, Rabid, Kraków 2008.

## Inne dzieła polecane przez autorkę tekstu

- ⇒ Alvin Lucier **Music for Solo Performer** <sup>(1965)</sup>
- ⇒ Orlan **Omnipresence** <sup>(1993)</sup>
- ⇒ Suzanne Dikker, Matthias Oostrik, Peter Burr, Diederik Schoorl, Matthew Patterson Curry **The Mutual Wave Machine** <sup>(2013)</sup>

## 9 The World's First Collaborative Sentence (1994) Douglas Davis

### Welcome to the World's First Collaborative Sentence:

[9] I DID NOT FEEL SEPARATED I FELT VERY CLOSE EVEN THOUGH WE WERE THOUSANDS OF MILES APART AND I WAS SURROUNDED BY PEOPLE HERE I FELT CLOSE HOW ARE YOU THIS IS URBAN WE FEEL WE ARE A PART OF THE WORLD AT LAST IN THE PALACE HERE I AM WAITING FOR THE PRESIDENT I SEND YOU GREETINGS HERE I AM IN THE GALLERY LOOKING AT THIS BIG PENCIL I AM LAUGHING COGITO ERGO SUM GO GO GO SENTENCE ring ring ring ring ring ring ring let herethereeverywhere GUMBO GUMBO Old school DONT KNOW WHAT TO SAY A LITTLE LEARNING IS A DANGEROUS THING FREEDOM FREEDOM FREEDOM GET OFF ME GET OFF MY BACK SCREAM MY ASS DOUGLAS HOW ARE YOU FAR AWAY YET FREE DONT COME AFTER ME FIE FAB NAUIN LAING PEAU FIE NAING SEX RELATIONS BETWEEN FIRST COUSINS ARE FORBIDDEN THE MOON BRIGHTENS THE BATTLE CAMP SO YOU LIE TO LOOK AT ME PAY FOR IT YOU PAMPER ME SO MUCH YOU MAKE ME FEEL LIKE A QUEEN I SEND GREETINGS FROM FRANKFURT GOD BLESS AMERICA AMERICA NEEDS IT ANIMALS ARE GOOD TO THINK AND GOOD TO PROHIBIT BE GOOD IT IS THE TIME TO BE GOOD I LOVE EVERYBODY I HATE EVERYBODY THE SON IN LAW MUST NOT ENTER ENTER THE SLEEPING QUARTERS THROUGH THE DOORWAY OF THE PARENTS IN LAW CALL ME RIGHT NOW TO SAVE THE WORLD I LOVE YOU WORLD WORLD WHEN WILL YOU SEE HOW BEAUTIFUL YOU ARE STOP DYING WORLD HERE IN THE BRONX WE HATE THE POLICE GIVE ME YOUR HAND I FEEL YOUR FINGER HERE MANY MILES APART I THINK IN BASEL WE UNDERSTAND AND APPRECIATE YOUR WORK KEEP GOING WE ARE BEHIND YOU NO BODY CAN SWEAR SO MUCH WE FIND YOU NEAR EVEN WHEN FAR TO THE HEALTH OF DON OSSAINE'S WOMAN AN SEVOR MONS ENFANTS RED RED RED RED RED RED RED RED RED RED RED RED BLUE BLUE BLUE BLUE I AM SO BLUE I SAW A MAN HE HELD A STICK OUT TO ME I HOLD THE STICK OUT TO YOU ACROSS THE WORLD I ASK YOU WHEN WILL YOU COME TO MOSCOW AGAIN DOUGLAS er minor minor mirage THE BUSHES TWITCHED AGAIN THE STICK BEGAN TO GROW SHORTER IN BOTH ENDS HERE IN KAUNAS WE HAVE SATAN MAKING LOVE TO AN ANGEL IS THIS WHAT DROVE HIM INTO HELL WELL THIS thing of writing in all caps is getting a bit tiresome and why does this sentence have sound so disgusting and why do you think we are

james joyce's greatgrandchildren

or some kind of gertrude

1. stein
2. stein

Douglas Davis stworzył *The World's First Collaborative Sentence* w 1994 roku na potrzeby wystawy *InterActions (1967–1981)*, zorganizowanej wspólnie przez Lehman College Art Gallery i CUNY Art Gallery w Nowym Jorku. Zaplanowana jako retrospektywa, wystawa Davisa nabrała innego znaczenia po włączeniu jej w obręb nowego projektu wykorzystującego dostęp do młodego wówczas medium komunikacji – Internetu. Stało się tak dzięki otrzymaniu przez galerię serwera. *The World's First Collaborative Sentence* była jedną z pierwszych prac w historii sztuki, którą pokazano równocześnie w dwu przestrzeniach – w galerii oraz w Sieci<sup>1</sup>.

Za kluczowe narzędzie interakcji, odróżniające nowe medium od „przepracowanej” już przez wielu artystów telewizji, ale także od uważanego za bliższe interpersonalnej relacji wideo, uznał Davis klawiaturę, zakładając, że za jej pomocą można wyrazić niemal wszystko<sup>2</sup>. Tytułowe zdanie zostało zainicjowane słowami, które ilustruje nieostre zdjęcie artysty kierującego obiektyw kamery (lub aparatu) na swoje lustrzane odbicie:

Podejdz bliżej znajdź się w obiektywie  
niech Cię zobaczę  
Razem stworzymy...  
Najdłuższe na świecie...<sup>3</sup>.

Następnie treść rozwinęła się na podobieństwo dadaistycznej gry *cadavre exquis*<sup>4</sup>. Aby zdanie mogło być rzeczywiście nieskończone, współpracujący z artystą Gary Welz i Robert Schneider, odpowiedzialni za informatyczne zaplecze projektu, zablokowali możliwość postawienia przez piszących kropki. Tym samym treść „pierwszego na świecie

- [1] Sietciowy byt pracy przekroczył wielokrotnie czas trwania wystawy.
- [2] Klawiatura, ówczesnie najważniejszy element nowego, polifonicznego porządku interaktywnej komunikacji, nie została do dziś zastąpiona przez żaden doskonalszy interfejs.

- [3] *Come closer get into the lens let me see you We are about to create together...* przetł. na potrzeby tego tekstu Ewa Wójtowicz. Interpunkcja oryginalna.

- [4] Ciekawostką dla polskiego czytelnika jest pojawiająca się na początku *Zdania* i dlatego często reprodukowana w ilustracjach towarzyszących opisowi projektu (np. w książce Baumgärtela) fraza: „Przed wynalezieniem dada, dada już tam było” (pisownia oryginalna). <http://artport.whitney.org/collection/DouglasDavis/live/Sentence/sentence1.html>, (dostęp: 1.09.2015). Nie jest to jedyny polskojęzyczny fragment, a pełne opracowanie polskiego wątku w tej pracy wymagałoby odrębnego tekstu.



wspólnie stworzonego zdania” mogła stanowić koherentną całość, mimo braku logicznej spójności między poszczególnymi akapitami. Pierwsze akapity *Zdania* to czysty tekst, niekiedy wytluszczony, kolejno pojawiają się nagłówki, emotikony, następnie linki (dziś w większości martwe) oraz nieliczne ilustracje w niskiej rozdzielczości (format GIF). Przystając latami treść *Zdania* była jednocześnie żywym zapisem technologicznego progresu związanego z rozwojem Sieci, jej przepustowości, estetyki i coraz bardziej globalnego dostępu<sup>5</sup>. W miarę upływu lat projekt dowiódł także ścisłej zależności sztuki medialnej od wspierającej ją technologii, zwłaszcza wobec licznych usterek, z powodu których pracę poddano konserwacji. Przez 20 lat w projekcie *The World's First Collaborative Sentence* wzięło udział ponad 200 tys. uczestników. Jednocześnie funkcjonalność pracy obniżała się z uwagi na niedoskonałości szybko starzejącej się technologii. W roku 2014 Whitney Museum, w którego kolekcji *The World's First Collaborative Sentence* znajduje się od 1995 roku, zdecydowało o cyfrowej konserwacji pracy<sup>6</sup>. W jej wyniku powstały dwie wersje, jedna wciąż czynna i żywa oraz druga, nazwana odpowiednio „zamrożonym oryginałem”<sup>7</sup>.

Douglas Davis nieustannie badał za pośrednictwem medialnie relacje międzyludzkie, zarówno w pracy „terenowej” (*Street Sentences*, 1973), jak i w telewizyjnych akcjach performatywnych (*Austrian Tapes*, 1974), podczas których inicjował (pozornie) taktylny kontakt w czasie (pozornie) rzeczywistym. Czynił to również w projektach telematycznych, zarówno zaawansowanych technologicznie (*Seven Thoughts*, 1976) jak i skromniejszych, lecz równie znaczących (*Question Moscow New York*, 1975–1976)<sup>8</sup>. Jak zauważa Ryszard W. Kluszczyński, tak rozumiana aktywność artystyczna wkracza na pole „praktyki komunikacyjnej”<sup>9</sup>. Nawet jeżeli dany performans był inscenizacją opartą na określonym scenariuszu,

- [5] Za ciekawostkę uznać można zamieszczoną na czwartej stronie deklarację kupna Eugene’a Schwartza, który na początku 1995 roku nabył *Zdanie* do swojej kolekcji. Davis wystawił pracę na sprzedaż we wrześniu 1994 roku.
- [6] Do 2005 roku praca znajdowała się wciąż na serwerze Lehman College, choć pozostawała w kolekcji Whitney Museum. Na stronie Whitney praca ta zaliczana jest do „klasyki” (cudzysłów autorów opisu) sztuki Internetu. <http://whitney.org/Exhibitions/Artport/DouglasDavis>, (dostęp: 1.09.2015).
- [7] Melena Ryzik, *When Artworks Crash: Restorers Face Digital Test*, „The New York Times”, 9.06.2013, <http://www.nytimes.com/2013/06/10/arts/design/whitney-saves-douglas-daviss-first-collaborative-sentence.html>, (dostęp: 1.09.2015).
- [8] Praca *Question Moscow New York* została zrealizowana wspólnie z rosyjskimi artystami: Vitaliyem Komarem i Alexandrem Melamidem przy użyciu fotografii, poczty i telefonu.
- [9] Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna, Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010, s. 111.

to zawsze towarzyszył mu żywy kontakt z widzem, mającym możliwość oddziaływania na przebieg zdarzeń – np. w projekcie *Ménage à Trois* (1986) artysta reżyserował na żywo fabułę telewizyjnej, wielowątkowej narracji, na przebieg której mieli wpływ widzowie. Davis namawiał też widzów do subwersywnej negacji oficjalnego przekazu telewizyjnego, jak w filmie *Present Tense* (1975), w którym instruował widzów, w jaki sposób mogą dowiedzieć się, co telewizja ma nam do powiedzenia „od innej strony”<sup>10</sup>. Działania artysty były pionierskie także w obszarze sztuki telematycznej. Charakterystyczny dla niego subiektywizm, ale i swoiste poczucie humoru, widoczne były m.in. w pracy *Seven Thoughts* (1976) wykorzystującej transmisję satelitarną do jednorazowego wyemitowania tytułowych siedmiu myśli, czy w *Double Entendre* (1981), gdzie widzowie mieli zdecydować o spotkaniu znajdującego się w Nowym Jorku artysty z oczekującą nań w Paryżu kobietą<sup>11</sup>.

Tilman Baumgärtel podkreśla, że twórczość Davisa charakteryzowało usiłowanie „odmasowienia” (*de-massify*) mediów uznawanych za masowe, czyli takich jak telewizja<sup>12</sup>. Drugą istotną cechą, którą wymieniał sam artysta, było przesuwanie kategorii medialnych, a nawet destrukcja mediów<sup>13</sup>. Jednak najważniejszym i jednocześnie najbardziej nacechowanym ambiwalencją zagadnieniem jest kwestia komunikacji. Davis jednak zdecydowanie zaprzeczał, by jego artystyczna praca poświęcona była komunikacji, deklarując: „Nie wierzę w komunikację! Wierzę w wielką przygodę *próby* [wyróżnienie D.D.] komunikacji na duże odległości – mogą to być czas, język, przestrzeń, geografia i płęć [...] Ale prawie nigdy się nie udaje”<sup>14</sup>.

[10] Film ten jest częścią projektu Nam June Paika *Suite 2012* (1975).

[11] Artysta znajdował się w nowojorskim Whitney Museum, natomiast jego paryska rozmówczyni w Centrum Pompidou. Treść ich dialogu nawiązywała do *Fragmentów dyskursu miłosnego* (1977) Rolanda Barthesa. Aby uwiarygodnić swoją domniemaną teleportację do Paryża, Douglas Davis wynajął sobowtóra. Zob. Tilman Baumgärtel, *[net.art 2.0]. New Materials towards Net art*, Verlag für moderne Kunst, Nürnberg, 2001, s. 57–58.

[12] Stacje telewizyjne, z którymi współpracował artysta, realizując swoje akcje performatywne, to m.in. waszyngtońska WTOP-TV (*Electronic Hokkadim*, 1971) czy zachodnioniemiecka Hessische Rundfunk (*The Last Nine Minutes*, 1977). Ryszard W. Kluszczyński podkreśla, że „Davis konsekwentnie dążył do prezentowania swoich taśm wideo nie w galeriach (co uważał za formę artystycznego kompromisu!), lecz w telewizji”. Zob. Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna...*, s. 110.

[13] Tilman Baumgärtel, *[net.art 2.0]...*, s. 60.

[14] „I don't believe in communication! I believe in the great adventure of trying [wyróżnienie D.D.] to communicate over great distances – may it be time, language, space, geography and gender [...] And it almost never succeeds”. Ibidem, s. 52. Przeł. na potrzeby tego tekstu Ewa Wójtowicz.

Douglas Davis poszukiwał subiektywnej relacji z widzem, do którego adresował swój bezpośredni przekaz, eksperymentując z mediami komunikacji audiowizualnej. Był także krytykiem sztuki magazynu „Newsweek” oraz autorem książek i esejów. W jednym z nich, którego tematem uczynił znaczenie świata sztuki, na który składają się zarówno artyści, galerzyści i kolekcjonerzy, jak i barwny tłum przemierzający SoHo, gdzie mieściła się jego pracownia, zwracał uwagę na różnorodność statusów, opinii i poglądów<sup>15</sup>. Dostrzeganie potencjału obiegu komunikacji szerszego niż artystyczna elita, jest charakterystyczne dla Davisa, który w wielu swoich projektach (*The Last Nine Minutes*, 1977) zwracał się wprost do publiczności, bądź angażował ją w proces powstawania dzieła. Stanowiło to czynnik konstytutywny dla końcowego odbioru, wskazując na paradoks publicznego i masowego środka przekazu oraz jego zazwyczaj prywatnego odbioru. Przestrzeń publiczna, kształtowana przez media audiowizualne, lecz wypełniana treścią za sprawą komunikacji werbalnej, w ciągu minionego ćwierćwiecza uległa zmianie dzięki postępującej wirtualizacji. Dziś to Internet jest nową przestrzenią publiczną.

Odpowiedzi na pytanie, dlaczego *The World's First Collaborative Sentence* należy uznać za klasyczne dzieło sztuki mediów, można poszukiwać na dwu poziomach. Po pierwsze, stało się tak za sprawą jej specyficznie podwójnego utrwalenia przez Whitney Museum. Po drugie, praca ta nosi wszelkie cechy dzieła pionierskiego. Powstała przy użyciu nowego podówczas medium ze wskazaniem na jego cechy najbardziej formatywne dla paradygmatu interaktywności, jako podstawowego dla wczesnej Sieci. Nie jest jednak radykalnym zanegowaniem wcześniejszego dorobku sztuk medialnych, przeciwnie – jej pierwsza publiczna prezentacja miała miejsce w ramach wystawy retrospektywnej artysty o utrwalonej już pozycji w środowisku sztuki nowych mediów audiowizualnych i komunikacyjnych. Zaprojektowana została jako „dzieło

[15] Douglas Davis, *Artculture. Essays on the Post-Modern*, 1977, [w:] Richard Kostelanetz, *Artists' SoHo. 49 Episodes of Intimate History*, Empire State Editions, New York 2015, s. 91. Nowojorski adres, który Davis podaje w swoim esej *Dzieło sztuki w epoce rewolucji cyfrowej*, to #4, 80 Wooster St.; tam mieściła się jego pracownia. Jest to jeden z budynków, które w 1967 roku kupił George Maciunas z przeznaczeniem na artystyczną wspólnotę: Fluxhouse Cooperative II.

otwarte”, co podtrzymano dzięki konserwacji. Davis antycypował znaczenie wypowiedzi, która nigdy nie jest zamknięta i stabilna, a przy tym ma wymiar oddolny i nieoficjalny – jak współcześnie, w dobie mediów społecznościowych. Zatem, co prowokacyjnie ogłaszał Douglas Davis w opublikowanym w 2001 roku wywiadzie: *Down with the mediums! Down with the Web! Up with... you!*<sup>16</sup>.

## Bibliografia

1. Baumgärtel, Tilman, *[net.art 2.0]. New Materials towards Net art*, Verlag für moderne Kunst, Nürnberg, 2001.
2. Davis, Douglas, *The Work of Art in the Age of Digital Reproduction (An Evolving Thesis: 1991–1995)*, [http://issuu.com/wmaa/docs/douglas\\_davis/1?e=7673207/3128714](http://issuu.com/wmaa/docs/douglas_davis/1?e=7673207/3128714), (dostęp: 2.09. 2015).
3. Górski-Olesińska, Monika, *Słowo w sieci. Elektroniczne dyskursy*, Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, Opole 2009.
4. Kluszczyński, Ryszard W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
5. Kostelanetz, Richard, *Artists' SoHo. 49 Episodes of Intimate History*, Empire State Editions, New York 2015.
6. Ryzik, Melena, *When Artworks Crash: Restorers Face Digital Test*, „The New York Times” 9.06.2013, <http://www.nytimes.com/2013/06/10/arts/design/whitney-saves-douglas-daviss-first-collaborative-sentence.html>, (dostęp: 2.09. 2015).
7. Tribe, Mark, Jana, Reena, *New Media Art*, Taschen, Köln, 2006.
8. Whitney Museum of American Art, *Douglas Davis*, <http://whitney.org/Exhibitions/Artport/DouglasDavis>, (dostęp: 2.09. 2015).
9. *Who is DD*, <http://www.afsnitp.dk/udefra/1/dd/whoisdd.html>, (dostęp: 2.09. 2015).

## Inne dzieła polecane przez autorkę tekstu

- ⇒ Olia Lialina **My Boyfriend Came Back From The War** <sup>(1996)</sup>
- ⇒ 0100101110101101.org **Life Sharing** <sup>(2000–2003)</sup>
- ⇒ Christian Marclay **The Clock** <sup>(2010)</sup>

<sup>10</sup> A-Volve (1994) Christa

Sommerer, Laurent Mignonneau



interaktywne środowisko w czasie rzeczywistym,  
Artificial Life, sztuka interfejsu, sztuka jako żyjący system

Christa Sommerer i Laurent Mignonneau spotkali się w powołanym do życia przez Petera Weibela Insitut fur Neu Medien we frankfurckiej Städelschule w roku 1992. Już rok później zaprezentowali na Ars Electronica w Linzu dwie pierwsze prace (*Interactive Plant Growing* i *Antroposcope*). *Interactive Plant Growing* zwróciła uwagę pionierskimi rozwiązaniami w zakresie naturalnych interfejsów (rośliny) zastosowanych w instalacji interaktywnej. Kolejne prace duetu austriacko-francuskiego – dziesiątki nowatorskich realizacji, które powstały od tamtego czasu, potwierdziły, że symbiotyczna współpraca artystów to jedno z najważniejszych zjawisk w obszarze sztuki nowych mediów ostatnich dwóch dekad.

*A-Volve*<sup>1</sup> w kolejnej edycji Prix Ars Electronica otrzymało Golden Nica w kategorii sztuki interaktywnej, a następnie prezentowane było wielokrotnie na świecie, ja sam miałem możliwość zobaczyć je w roku 1995 na WRO Media Art Festival we Wrocławiu. Od początku działalności twórcy ci świadomie kierowali uwagę na ten typ działań, które można najkrócej ująć formułą art@science<sup>2</sup>, czyli refleksją teoretyczną połączoną z działalnością praktyczną i podejmującą kwestie wzajemnych relacji pomiędzy sztuką, nauką i technologią. Choć obu artystom bliskie jest stwierdzenie francuskiego reżysera i teoretyka Jeana Peinlevé'a: „science is fiction”<sup>3</sup>, to jednak ich twórczość wykazuje szereg podobieństw do pracy naukowców w laboratoriach badawczych. Właściwie każde z ich dzieł, odwołując się do różnorodnych zagadnień naukowych, jednocześnie przynosi konkretne rozwiązania z obszaru zwłaszcza szeroko rozumianej komputerologii (scientific computing), Artificial Life czy też interfejsologii<sup>4</sup>. Dodajmy jednak, że ich dzieła nigdy nie są prostą ilustracją naukowych teorii, do których się odwołują (na przykład jeśli chodzi o prace Christophera Langtona, Richarda Dawkinsa czy Johna Castiego).

Publikując kolejne teksty, artyści konsekwentnie rozwijali własną koncepcję sztuki w dobie technokultury. Podstawowym ich założeniem

- [1] Tytuł pracy nawiązuje do ang. *evolve* (ewoluować, rozwijać się, zmieniać), zaś *A* odnosi się do Artificial Life.
- [2] Tak też zatytułowana była ważna antologia tekstów przygotowana przez twórców. Zob. Christa Sommerer, Laurent Mignonneau (red.), *Art@Science*, Springer, Vienna, New York 1998.
- [3] Zob. *Rozwijanie żyjących systemów. Christa Sommerer i Laurent Mignonneau w rozmowie z Kamilą Wielebską*, [http://artandscien cemeeting.pl/?page\\_id=333](http://artandscien cemeeting.pl/?page_id=333), (dostęp: 24.08.2015).
- [4] Na ten temat zob. Piotr Zawojński, *Interfejs – sztuka interfejsu – „Interface Culture”*, [w:] Ryszard W. Kluszczyński (red.), *Wonderful Life. Christa Sommerer + Laurent Mignonneau*, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2012, s. 58–90.

stało się przekonanie, że „partycypacja publiczności jako ważny czynnik tworzenia sztuki”<sup>5</sup> radykalnie zmienia sytuacją komunikacyjną oraz reguły określające model współdziałania na linii twórcy – dzieło – odbiorca. Taka postawa prowadzić może do uznania, że publiczność, biorąc aktywny udział w zdarzeniu, staje się też współtwórcą, a może nawet współautorem dzieła, zaś celem artystów jest „wyznaczanie ram dzieła”, które powstaje w ramach kolektywnego współdziałania realizującego ideę DIWO (*Do It With Other*)<sup>6</sup>.

W jednym ze swoich najważniejszych tekstów teoretycznych, który opublikowali w prestiżowym czasopiśmie „Leonardo”<sup>7</sup>, artyści podkreślają, że interesuje ich sztuka zorientowana procesualnie, rozwijanie naturalnych interfejsów (wodnych, roślinnych, świetlnych, a także zaprojektowanego przez Mignonneau interfejsu 3D Video Key), interakcja nieliniarna oraz projektowanie sztuki jako żyjącego systemu, który nie jest zdeterminowany i programowalny, ale ma znamiona samowytwórczego systemu (autopojetycznego), co stanowi świadome nawiązanie do koncepcji chilijskiego biologa Herberto Maturany. „Sztuka jako żyjący system”, a właściwie ekosystem, to realizowana w różnych wersjach idea duetu artystów, która znalazła swoje znakomite wcielenie w pracy A-Volve. Jednocześnie artyści mają świadomość, że sztuka interaktywna oparta na nowatorskich interfejsach może stanowić rodzaj działalności przekraczającej granice pomiędzy sztuką *sensu stricto*, działalnością edukacyjną oraz aplikacjami służącymi rozrywce<sup>8</sup>.

Podstawową inspiracją teoretyczną A-Volve były koncepcje Artificial Life (AL), czyli interdyscyplinarnego kierunku badawczego, którego twórcą był Christopher Langton<sup>9</sup>. W roku 1986 użył on tego pojęcia na określenie metod tworzenia alternatywnych form życiowych przez człowieka, a nie przez naturę, wyobrażenia sobie życia „tak jak mogłoby ono wyglądać”, a nie „takiego jakie znamy”. To przykład syntetycznej

- [5] Christa Sommerer, Laurent Mignonneau, *Wonderful Life: Interaktywna sztuka Sommerer & Mignonneau*, [w:] Ryszard W. Kluszczyński (red.), *Wonderful Life...*, s. 135.
- [6] Zob. *On Interactive Art and Artificial Live: Christa Sommerer and Laurent Mignonneau*, <http://vida.fundaciontelefonica.com/en/2013/07/24/on-interactive-art-and-artificial-life-christa-sommerer-and-laurent-mignonneau>, (dostęp: 24.08.2014).
- [7] Christa Sommerer, Laurent Mignonneau, *Art as a Living System: Interactive Computer Artworks*, „Leonardo” 1999, vol. 32, nr 3, s. 165–173.
- [8] Zob. Christa Sommerer, Laurent Mignonneau, *Designing Interfaces for Interactive Artworks*, [w:] Robert J. Howlett, Lakhmi C. Jain (red.), *Proceedings. Volume 2. Fourth International Conference on Knowledge-Based Engineering Systems & Allied Technologies*, University of Brighton, Sussex 2000, s. 80–84.
- [9] Christopher G. Langton, *Artificial Life*, [w:] Karl Gerbel, Peter Weibel (red.), *Genetische Kunst – Künstliches Leben*, PVS Verlag, Wien 1993, s. 25–78. Na temat AL w kontekście praktyk artystycznych zob. Mitchell Whitelaw, *Metacreation. Art and Artificial Life*, MIT Press, Cambridge MA, London 2004.



biologii tworzącej modele życia, jego symulacje w środowisku programowalnym za pomocą przede wszystkim algorytmów genetycznych i programowania genetycznego. Sommerer i Mignonneau, realizując *A-Volve*, podjęli trzy podstawowe zagadnienia AL, czyli kwestie software'u, hardware'u i wetwere'u.

Opis zaprojektowanego przez Sommerer i Mignonneau środowiska interaktywnego będącego „sztucznym biotopem”<sup>10</sup> przedstawiam w dużym uproszczeniu<sup>11</sup>. Artyści w ciemnym pomieszczeniu usytuowali komputer, interaktorzy na jego ekranie rysują stworzenia, które po chwili pojawiają się jako wirtualne byty w postaci 3D w basenie o wymiarach 180×130×15 centymetrów. Wygląd stworzeń nie jest zdefiniowany, powstają one jako efekt zastosowania algorytmu genetycznego stworzonego przez Mignonneau. Każde stworzenie charakteryzowane jest przez 90 parametrów odnoszących się do wielkości, koloru, tekstury, jasności, które są pochodną stworzonego przez interaktora rysunku 2D. Stworzenia mają możliwość widzenia w zakresie 110 stopni. Jednorazowo w basenie może funkcjonować około 20 stworzeń, których czas życia wynosi około jednej minuty. Zamontowana nad basenem kamera śledzi ruchy użytkowników instalacji, którzy, zanurzając dłonie w wodzie, powodują przemieszczanie „mieszkańców” basenu. Istnieją dwa typy stworzeń: drapieżcy i ofiary, co jest nawiązaniem do Darwinowskiej teorii walki o byt („zjeść albo być zjedzonym”). Kiedy energia danego osobnika spada poniżej poziomu „1”, staje się on głodny i polując na inne stworzenia, przejmuje ich energię. Możliwe jest także rozmnażanie – potomstwo powstaje w wyniku zmieszania materiału genetycznego rodziców (choć nie mają oni płci). Kiedy energia osiąga punkt krytyczny „0”, stworzenia umierają. Wirtualne byty, przypominające nieco meduzy, mogą zatem powstawać na dwa sposoby: albo jako efekt „stworzenia” ich przez interaktorów, albo jako efekt narodzin w wyniku genetycznej wymiany istniejących już w basenie osobników.

Jak mówią twórcy, *A-Volve* jest kompleksowym systemem, w którym wirtualne i realne podmioty przekształcają swoje stany bycia za sprawą

[10] Oliver Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, MIT Press, Cambridge MA, London 2003, s. 306.

[11] Autorska wykładnia dzieła przedstawiona została przez Christę Sommerer i Laurenta Mignonneau, *A-Volve*, [w:] Gerfried Stocker, Christa Sommerer, Laurent Mignonneau (red.), *Christa Sommerer, Laurent Mignonneau. Interactive Art Research*, Springer, Wien, New York 2009, s. 72–87.

wzajemnych instrukcji”<sup>12</sup>. Interakcja odbywa się tutaj na wielu poziomach, system jest otwarty, niezdeterminowany, stworzenia współdziałają ze sobą oraz z użytkownikami, tak jak i oni mogą współdziałać ze sobą, tworząc kolektywnie ciągle zmieniające się środowisko, będące modelem systemu podlegającego nieustannym zmianom i przeobrażeniom w czasie rzeczywistym. Ten niezwykle złożony, autonomiczny ekosystem jest modelowym przykładem sztuki interaktywnej, będącej także rodzajem „gry w życie” – widać tu niewątpliwie inspiracje jednym z pierwszych automatów komórkowych zaprojektowanych przez Johna Conwaya w roku 1970. Dodać także należy, że realizując tę pracę, artyści współpracowali z biologiem Thomasem Rayem, twórcą programu *Tierra*, który jest cyfrowym software’em ewolucyjnym stworzonym na początku lat 90. i służącym do badań nad sztucznym życiem, a ściślej rzecz ujmując, nad zdolnością programów komputerowych do ewolucji.

Wirtualne stworzenia to przykład istot określanych mianem *animats*, czyli sztucznych, wirtualnych zwierząt, które zachowują się jak prawdziwe zwierzęta<sup>13</sup>, ale są w istocie przeciwieństwem fizycznych, materialnych zwierząt. *A-Volve* to dzieło niezwykle zarówno w zakresie konceptualnym, jak i w sposobie jego kreacji. Łącząc elementy współczesnych koncepcji naukowych, teoretycznych i badawczych oraz intuicję i nieskrępowaną wyobraźnię, artyści stworzyli dzieło atrakcyjne dla widzów-współtwórców, jednocześnie skłaniające do przemyślenia wielu podstawowych kwestii dotyczących zasad rządzących ewolucją i rozwojem życia. „Zbiornik wodny jest symboliczną sadzawką wczesnego życia, pierwotną zupą, gdzie rozwija się, rozmnaża, ewoluuje, mutuje i umiera (sztuczne) życie, tworząc metaforyczny cykl prawdziwego – wirtualnego życia”<sup>14</sup>.

Pomimo upływającego czasu praca ta nie straciła nic ze swej uwodzącej mocy, ciągle fascynuje i skłania do przemyśleń. Także jej formalny kształt – mimo upływu czasu, wszak ostatnie dwa dziesięciolecia to w rozwoju sztuki nowych mediów cała epoka – nie wydaje się wcale anachroniczny, co jest udziałem wielu realizacji z lat 90.

[12] Ibidem, s. 86.

[13] Gabriella Giannachi, *The Politics of New Media Theatre. Life@TM*, Routledge, London, New York 2007, s. 106.

[14] *Rozwijanie żyjących systemów...*

## Bibliografia

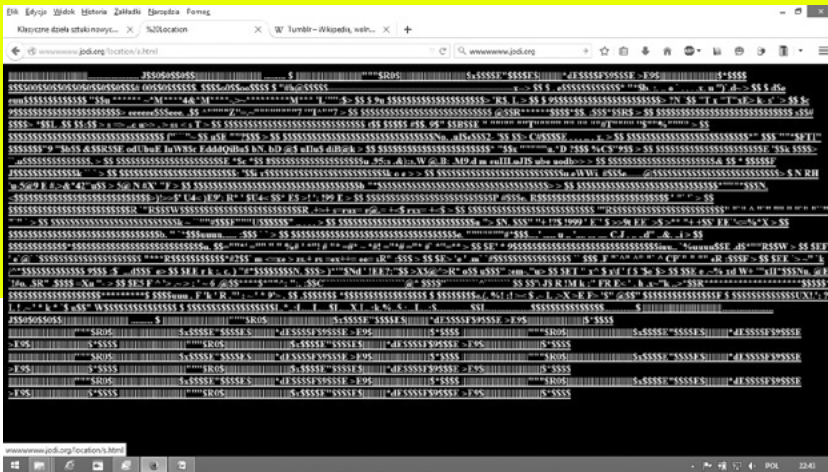
1. Giannachi, Gabriella, *The Politics of New Media Theatre*. Life®TM, Routledge, London, New York 2007.
2. Grau, Oliver, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, MIT Press, Cambridge MA, London 2003.
3. Langton, Christopher G., *Artificial Life*, [w:] Karl Gerbel, Peter Weibel (red.), *Genetische Kunst – Künstliches Leben*, PVS Verlag, Wien 1993.
4. *On Interactive Art and Artificial Live: Christa Sommerer and Laurent Mignonneau*, <http://vida.fundaciontelefonica.com/en/2013/07/24/on-interactive-art-and-artificial-life-christa-sommerer-and-laurent-mignonneau>, (dostęp: 24.08.2014).
5. *Rozwijanie żyjących systemów. Christa Sommerer i Laurent Mignonneau w rozmowie z Kamilą Wielebską*, [http://artandsciencemeeting.pl/?page\\_id=333](http://artandsciencemeeting.pl/?page_id=333), (dostęp: 24.08.2015).
6. Sommerer, Christa, Mignonneau, Laurent, (red.), *Art@Science*, Springer, Vienna, New York 1998.
7. Sommerer, Christa, Mignonneau, Laurent, *Art as a Living System: Interactive Computer Artworks*, „Leonardo” 1999, vol. 32, nr 3.
8. Sommerer, Christa, Mignonneau, Laurent, *Designing Interfaces for Interactive Artworks*, [w:] Robert J. Howlett, Lakhmi C. Jain (red.), *Proceedings*. Volume 2. Fourth International Conference on Knowledge-Based Engineering Systems & Allied Technologies, University of Brighton, Sussex 2000.
9. Sommerer, Christa, Mignonneau, Laurent, *Wonderful Life: Interaktywna sztuka Sommerer & Mignonneau*, [w:] Ryszard W. Kluszczyński (red.), *Wonderful Life. Christa Sommerer + Laurent Mignonneau*, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2012.
10. Stocker, Gerfried, Sommerer, Christa, Mignonneau, Laurent, (red.), *Christa Sommerer, Laurent Mignonneau. Interactive Art Research*, Springer, Wien, New York 2009.
11. Whitelaw, Mitchell, *Metacreation. Art and Artificial Life*, MIT Press, Cambridge MA, London 2004.
12. Zawojcki, Piotr, *Interfejs – sztuka interfejsu – „Interface Culture”*, [w:] Ryszard W. Kluszczyński (red.), *Wonderful Life. Christa Sommerer + Laurent Mignonneau*, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2012.

## Inne dzieła polecane przez autora tekstu

- ⇒ Granular Synthesis **Modell 5** <sup>(1994–1996)</sup>
- ⇒ Evelina Domnitch, Dmitry Gelfand **Camera Lucida** <sup>(2003)</sup>
- ⇒ Kurt Hentschläger **Feed** <sup>(2005–2006)</sup>

11 [www.wwwwwwww.](http://www.wwwwwwww.)

jodi.org (1995) Jodi



Do katalogu klasycznych prac sztuki nowych mediów nie waham się dołączyć dokonania holenderskiego duetu Jodi. Chciałbym w tym miejscu skoncentrować się na ich realizacji [www.jodi.org](http://www.jodi.org), która pojawiła się w Sieci w roku 1995 w postaci zbioru stron i aplikacji www udostępnionych w domenie [jodi.org](http://jodi.org). Projekt Joan Heemskerck i Dirka Paesmansa to jedna z pionierskich realizacji sztuki mediów w przestrzeni ogólnodostępnego, oswojonego za pomocą interfejsów graficznych Internetu. To krytyczna refleksja na temat statusu medialnej materii, która rozwarstwia się na hardware oraz software i tym samym uruchamia obszar sztuki kodu i software; ważny społecznie sprzeciw wobec braku kulturowej transparentności maszyn medialnych i ukrytych w nich kodów; głos w debacie na temat roli i możliwości użytkownika dzieł sztuki cyfrowej, bez którego interakcje pozostają jedynie „wirtualną” potencją. Taki ciężar gatunkowy czyni z tej najbardziej popularnej spośród dokonania Jodi rzecz klasyczną, na tle przeobrażeń jakich doświadczyła formuła sztuki mediów poszerzana i rozwarstwiająca się w tym okresie pomiędzy krytyczne net/web art, code/software art i bardziej okrzepłe, tradycyjne dyskursy i estetyki.

Charakterystykę prac kolektywu rozpocznę od szkicu panoramy kulturowo-technologicznej wybranego okresu. Lata 90. ubiegłego wieku to czas przełomowy zarówno dla społecznej i kulturowej historii cyfrowych technologii i Internetu, jak i dla sztuki mediów. W pierwszej połowie dekady Internet zyskał przyjazną dla przeciętnego użytkownika postać graficzną i stał się dzięki niej, oraz za sprawą wygodnych stron i aplikacji www, przestrzenią medialnych podróży na skalę masową. Wymiana maili, odwiedzanie stron, czatowanie, multimedia właśnie w tym czasie stały się jednymi z najbardziej absorbujących i powszechnych aktywności kulturowych zachodniego świata. Zdefiniowały na nowo wyobraźnię medialną i kulturową w ogóle, stawiając w ich centrum przetwarzanie cyfrowe i komunikację sieciową. W ten sposób zrekonstruowały technologiczne, ekonomiczne i organizacyjne podwaliny całej kultury medialnej zachodniego świata.

Realizacja Jodi pojawiła się w zasadzie równoległe z początkiem eksplozji internetowej, oferując sposoby czytania i rozumienia tej sytuacji

medialnej oraz narzędzia służące jej prześwietlaniu i dekonstruowaniu. W świecie nieźle już rozwiniętych interfejsów graficznych, systemów organizacji plików, połączeń sieciowych i środowiska www artyści twórczo i krytycznie rozwinęli dokonania ASCII art, hipertekstualności, grafiki komputerowej (a zatem i tradycji wideo art) oraz sztuki algorytmicznej. W ten sposób stali się jednymi z najważniejszych kompilatorów nurtu net art, wpisując się jednocześnie w dynamikę ekonomicznej „bańki” tych lat związanej z gigantycznymi inwestycjami w sektor ITC, uregulowań prawnych pisanych na szybko i przekraczanych nieustannie przez wszystkie zaangażowane strony – państwo, biznes, edukację, sztukę – kolejnych ustalonych w analogowym porządku norm technologicznych i kulturowo-społecznych (interakcja zastępująca konsumpcję, rizomatyczność w miejsce linearności itd.).

Lata 90. to także czas, kiedy o swoje miejsce i autonomię nieustannie walczy sztuka mediów. Choć ma już wtedy swoje ważne i rozpoznawalne festiwale (Ars Electronica), miejsca (AEC, ZKM) czy dyskursy (seria wydawnicza Leonardo), jej status wciąż pozostaje kontrowersyjny. Sztuka mediów wprawdzie pojawia się w charakterze bohatera incognito na najważniejszych światowych wystawach i targach sztuki (Documenta X zhańcowane przez Vuka Ćosića), ale wciąż daleko jej do rozpoznawalności i doniosłości pozostałych kategorii obecnych w tym dyskursie. Kontynuuje wyrażone chyba najbardziej wyraziście przez wideo art ambicje emancypacyjne, ale jednocześnie stara się nie utracić związków z tradycyjnymi obiegami i dyskursami<sup>1</sup>.

W tym kontekście realizacja Jodi okazała się być jedną z pierwszych tak klarownych i zarazem względnie popularnych prac stawiających pytania o estetyczną naturę materii medialnej w cyfrowych warunkach. W swojej kreacji twórcy kodują i rekodują, łamią, omijają lub ustanawiają zabezpieczenia stron i protokołów www czy popularnych aplikacji netowych, remiksują ich szatę wizualną i przenoszą narratywność na ukryte poziomy kodu (tak jak w przypadku hakowanego serwisu z mapami), wirusują systemy operacyjne i aplikacje. W ten sposób

[1] Domenico Quaranta, *The Postmedia Perspective*, <http://rhizome.org/editorial/2011/jan/12/the-postmedia-perspective/>, (dostęp: 22.08.2015); Valentino Catricalà, (red.), *Media Art. Towards a New Definition of Arts in the Age of Technology*, Fondazione Mondo Digitale, Roma 2015, [www.academia.edu/11185472/Media\\_Art\\_Towards\\_a\\_New\\_Definition\\_of\\_Arts\\_in\\_the\\_Age\\_of\\_Technology](http://www.academia.edu/11185472/Media_Art_Towards_a_New_Definition_of_Arts_in_the_Age_of_Technology), (dostęp: 22.08.2015).

dyskurs sztuki mediów stanął na dobre w obliczu ontologicznego dualizmu (mającego swoje korzenie w dualizmie kartezjańskim) nadbudowanego nad technologiczną różnicą pomiędzy hardware i sterującą nią warstwą oprogramowania wraz z graficznymi interfejsami użytkowymi. Niderlandzcy artyści, koncentrując się na www, pozostawili na uboczu swoich dociekań maszyny i skupili uwagę na eksplorowaniu potencjału kodu i software'u, uznając je za autonomiczne tworzywo, które oferuje zupełnie nowe możliwości estetyczne, ale też domaga się estetycznego oraz dyskursywnego definiowania i kontekstualizowania. Ich zainteresowanie kodem oraz pojęciowe rozdroże, które z niego wyniknęło, pomogło emancypować się późniejszym formułom software art, game art czy sztuki interfejsów – na dobre zagościły one w ekosystemie *sztuki mediów* pod koniec lat 90., wzmacniając w ten sposób wspomnianą już emancypację tego nurtu w ogóle.

Wariacje www Jodi to także zaangażowana społecznie i kulturowo dekonstrukcja technologicznego wymiaru ekosystemu komunikacyjnego. Autorom bliski jest etos hakerski, który przejawiają w postaci nieustannego rozbijania (stąd m.in. ukrywanie w kodzie źródłowym jodi.org przeróżnych znaków, obrazów – takich jak choćby bomba) technologicznych kodów, a w razie potrzeby infekowanie ich złośliwym kodem gotowym unieważnić/osłabiać wszelkie sprytnie zaimplementowane scenariusze. Ta hakerska reguła pracy zasada się na modelu pracy artystycznej, w którym na równych prawach spotykają się kompetencje technologiczne, estetyczne i rzemieślnicze. Artysta-haker rozumie złożoność swoich działań na poziomie technologicznym, wiele z nich potrafi wykonać osobiście a wiele świadomie zleca specjalistom-technologom. Dziś widać, że takie neorenesansowe podejście, choć wciąż jeszcze różnie oceniane w środowiskach sztuki i technologii, okazuje się niezwykle kreatywne i efektywne; modelowe dla formuły sztuki nowych mediów<sup>2</sup>.

Spotkanie ze sztuką Jodi to doświadczenie destabilizacji i zakłóceń komunikacji, dyskomfort „przyjaznego” interfejsu. Artyści psują/

[2] Ryszard W. Kluszczyński, (red.), *W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii*, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2011; Piotr Celiński, *Renesansowe korzenie cyfrowego zwrotu*, [w:] Andrzej Radomski, Radosław Bomba (red.), *Zwrot cyfrowy w humanistyce*, Lublin 2013, [http://e-naukowiec.eu/wp-content/uploads/2013/05/Zwrot\\_cyfrowy\\_w\\_humanistyce.pdf](http://e-naukowiec.eu/wp-content/uploads/2013/05/Zwrot_cyfrowy_w_humanistyce.pdf), (dostęp: 22.08.2015).

dekomponują kody, protokoły i język wizualny stron www, interfejsów graficznych, zmuszając użytkowników do wychodzenia poza utarte, tzw. intuicyjne, przyzwyczajenia i schematy poznawcze. Media to dla nich zawsze sytuacja otwarta na remiks, niedokończona, ale i podejrzana, zmanipulowana. Obliczona na drenowanie uwagi i ograniczanie dystansu poznawczego użytkownika grzęznącego w narzucanych i uwodzących scenariuszach interakcji. Dlatego kontakt z technologiami nie powinien być jedynie lekki, łatwy i przyjemny. Można powiedzieć, że jodi.org to w rezultacie specyficzny, bo estetycznie i formalnie wyrafinowany i niejednoznaczny, wehikuł krytycznej edukacji na temat zdobyczy technologicznych, kulturowego i poznawczego uwikłania w kodach technologii. Chodzi o samozwrotność doświadczenia *nowych mediów* – mozolne przenikanie przez przyjemne, wygodne i uwodzące elementy wizualne cyfrowych kreacji, prześwietlenie ich wewnętrznej mechaniki i wydobywanie na pierwszy plan ich komunikacyjnych konsekwencji: ograniczeń, zobowiązań, ale i potencji sprawczych, gotowych do uruchomienia. Uważam to za najbardziej skuteczny i subtelny zarazem sposób konstruowania publicznej debaty związanej z rozwojem technologicznym i wchłanianiem do medialnego ekosystemu coraz większej liczby naszych codziennych aktywności.

Kolejnym kontekstem interpretacji projektu jest sytuacja i możliwości komunikacyjne ich widza/użytkownika/odbiorcy. Generalnie rzecz biorąc, nowe media rzuciły wyzwanie systemowi komunikacyjnemu mediów masowych, w którym zasadą było rozpowszechnianie (nadawanie) sygnału w kierunku jak największej liczby odbiorców (jeden do wielu). Nową regułą komunikacji cyfrowej miało być rozproszenie tego hierarchicznego i jednostronnego modelu i zastępowanie go wieloma możliwymi do realizacji wymianami każdego z każdym. Te zmiany rozpoczęły się w polu sztuki tradycyjnej na długo wcześniej nim zostały adaptowane i radykalnie wzmocnione w systemie technologii cyfrowych i sieci – w literaturze (Jorge Luis Borges, Julio Cortázar), sztukach wizualnych (kolaż, montaż), muzyce (rejestracja wielośladowa). Ich cyfrowy sens obejmuje ewolucję biernego dekodowania linearnego przekazu za pośrednictwem analogowych transmisji w działania interaktywne, wielowymiarowe



i otwarte formalnie; multiplikację i wymiennosc form medialnych oraz ich wariacyjność/algorytmiczność. Dla artystów sztuki mediów i jej interpretatorów te okoliczności wydały się idealną sposobnością do krytyki i dekonstrukcji systemu sztuki – sposobów jej społecznej dystrybucji, wartościowania, wymiany ekonomicznej, dostępności. Net art i działania pokrewne w centrum wydarzenia artystycznego stawiały obok artysty/nadawcy także użytkownika i jego otoczenie technologiczne, bez których interaktywne i procesualne dzieło najzwyczajniej było jedynie nieożywionym potencjałem. Z obiegu sztuki cyfrowej znikają w ich intencjach polityczni pośrednicy – elity, galerie, kanony, muzea, kody odbiorcze, zaś współtwórcą dzieła staje się jego dowolny odbiorca/sieci odbiorców. Centralne miejsce w sztuce mediów cyfrowych zajmuje procesualność, interaktywność, personalizacja i otwartość<sup>3</sup>. W ten sposób dołączają one do szeregu alternatywnych i awangardowych wydarzeń oraz manifestów sztuki op-art, kinetycznej, wideo, performansu, które twórczo rozwija w ekosystemie cyfrowym i sieciowym<sup>4</sup>.

[3] Zob. na ten temat reprezentatywny komentarz Petera Weibla, *Web 2.0 i muzeum. Zasada Arki Noego*, [www.kulturaenter.pl/web-2-0-i-muzeum/2012/07/](http://www.kulturaenter.pl/web-2-0-i-muzeum/2012/07/), (dostęp: 22.08.2015).

[4] Peter Weibel, *It is Forbidden Not to Touch: Some Remarks on the (Forgotten Parts of the) History of Interactivity and Virtuality*, [w:] Oliver Grau (red.), *MediaArtHistories*, MIT Press, Cambridge MA, London 2007, s. 21–40.

## Bibliografia

1. Baumgärtel, Tilman, *Interview with Jodi*, [www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-9708/msg00112.html](http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-9708/msg00112.html), (dostęp: 22.08.2015).
2. Bookchin, Natalie, *A History of net art*, <http://bookchin.net/history.html>, (dostęp: 22.08.2015).
3. Bosma, Josephine, *Nettitudes: Let's Talk Net Art*, NAi Publishers, Rotterdam 2011.
4. Celiński, Piotr, *Renesansowe korzenie cyfrowego zwrotu*, [w:] Andrzej Radomski, Radosław Bomba (red.), *Zwrot cyfrowy w humanistyce*, Lublin 2013, [http://e-naukowiec.eu/wp-content/uploads/2013/05/Zwrot\\_cyfrowy\\_w\\_humanistyce.pdf](http://e-naukowiec.eu/wp-content/uploads/2013/05/Zwrot_cyfrowy_w_humanistyce.pdf), (dostęp: 22.08.2015).
5. Catricalà, Valentino, (red.), *Media Art. Towards a New Definition of Arts in the Age of Technology*, Fondazione Mondo Digitale, Roma 2015. [www.academia.edu/11185472/Media\\_Art\\_Towards\\_a\\_New\\_Definition\\_of\\_Arts\\_in\\_the\\_Age\\_of\\_Technology](http://www.academia.edu/11185472/Media_Art_Towards_a_New_Definition_of_Arts_in_the_Age_of_Technology), (dostęp: 22.08.2015).
6. Daniels, Dieter, Reisinger, Gunther, (red.), *Net Pioneers 1.0: Contextualizing Early Net-Based Art*, Sternberg Press, Berlin, New York 2010.
7. Quaranta, Domenico, *The Postmedia Perspective*, <http://rhizome.org/editorial/2011/jan/12/the-postmedia-perspective/>, (dostęp: 22.08.2015).
8. Kluszczyński, Ryszard W., (red.), *W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii*, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2011.
9. Weibel, Peter, *It is Forbidden Not to Touch: Some Remarks on the (Forgotten Parts of the) History of Interactivity and Virtuality*, [w:] Oliver Grau (red.), *MediaArtHistories*, MIT Press, Cambridge MA, London 2007.
10. Weibel, Peter, *Web 2.0 i muzeum. Zasada Arki Noego*, [www.kulturaenter.pl/web-2-0-i-muzeum/2012/07/](http://www.kulturaenter.pl/web-2-0-i-muzeum/2012/07/), (dostęp: 22.08.2015).

## Inne dzieła polecane przez autora tekstu

- ➔ Nam June Paik **Random Access** <sup>(1963)</sup>
- ➔ Stelarc **The Third Hand** <sup>(1979)</sup>
- ➔ Jeffrey Shaw **The Legible City** <sup>(1989)</sup>

Fujihata

<sup>12</sup> Beyond Pages (1995) Masaki



Środowisko interaktywne, rzeczywistość wirtualna

Instalacja interaktywna *Beyond Pages* autorstwa Masaki Fujihaty nawiązuje do zagadnień środowiska elektronicznego (popularnie nazywanego środowiskiem wirtualnym). Zależało mi na tym, aby wybrana przeze mnie praca odnosiła się do problematyki, którą badam, a równocześnie należała do zasobu moich bezpośrednich doświadczeń odbiorczych. Zauważyłem też, że *Beyond Pages* to praca spójna, w sposób jednoznaczny i konsekwentny prezentująca zjawisko powszechnej wirtualizacji. Zawiera ona uniwersalną myśl, że wirtualizacja sięga do najbardziej wyrafinowanych sfer ludzkiej egzystencji. Artysta nie pozostawia wątpliwości na temat treści przekazu, a interpretacja nadbudowuje się na tym wyrazistym fundamencie. Biorąc pod uwagę, że *Beyond Pages* powstała w 1995 roku, można powiedzieć, że zawarte w niej intuicje wybiegały w przyszłość, zdradzając następstwa rozwoju wirtualizacji i znaczenie zapośredniczenia. To również jest inspiracją do zdefiniowania sztuki elektronicznej jako abstrahującej technologii – w ten sposób ukazuje pozaużytkowe konteksty, jakie towarzyszyły jej twórcom. Takie abstrahowanie umożliwia wykreowanie dzieł, w których chodzi głównie o dostrzeżenie treści związanych z refleksją nad konsekwencjami użycia technologii lub prognozę jej przyszłego użycia.

*Beyond Pages*<sup>1</sup> to instalacja umieszczona w lekko przyciemnionym pomieszczeniu o rozmiarach kilku metrów kwadratowych. Mniej więcej na środku pokoju znajduje się drewniany stół, przy którym stoi krzesło. Na blacie stołu wyświetlona jest książka, obok leży fizyczny, przypominający długopis wskaźnik świetlny z kablem, którego odbiorca używa cały czas w procesie doświadczenia estetycznego. Po lewej stronie blatu, w górnym narożniku, znajduje się nocna lampka, można sądzić, że tworzy ona rodzaj zakłócenia w kompozycyjnej strukturze instalacji. Naprzeciwko odbiorcy, na ścianie, pojawia się projekcja zegara; z prawej strony znajduje się prostokątny, skierowany krótszym bokiem do ziemi ekran, na którym wyświetlone są zamknięte drzwi z szybą. Całość pomieszczenia jest dość spartańska, kojarzy się ze słabo umeblowanym, niezamieszkiwanym pokojem.

Gdy odbiorca zasiądzie na krześle, weźmie do ręki wskaźnik i kliknie w zamkniętą projekcję książki, instalacja zaczyna działać – książka

[1] Stephen Wilson, *Information Arts. Intersection of Art, Science, and Technology*, MIT Press, Cambridge MA, London 2002, s. 768–769.

otwiera się na stronie tytułowej. Dotykając wskaźnikiem punkty na stronie, odbiorca przewraca kolejne kartki wyświetlanej książki, które otwierając się, tworzą dziewięć rozdziałów: *Staw, Jabłko, Kamień, Litery japońskie, Liście, Światło, Szklanka, Zegar, Drzwi*. Patrząc z ogólnej perspektywy, możemy powiedzieć, że praca dotyczy zjawiska wirtualizacji pewnych elementów życia codziennego, przyjmowania elektronicznej postaci przez obiekty lub procesy, jakie pierwotnie przynależały do świata fizycznego. To proces, w którym przedmioty fizyczne, zyskując elektroniczną postać, mogą tracić w fizycznym świecie na znaczeniu – stają się bardzo często zupełnie zbędnymi elementami fizycznej rzeczywistości. Pytania jakie się pojawiają w tym momencie, dotyczą tego, czy istnieją takie sfery ludzkiego życia, które nie ulegną wirtualizacji, posiadając w świecie fizycznym niezastępowalny fundament dla istnienia? Czy proces ten nie zabiera człowiekowi czegoś wartościowego, co go dookreślało? Jeśli przyjrzymy się instalacji uważnie, możemy zauważyć, że Fujihata podejmuje niezwykle interesujące problemy. Tematem swojej pracy uczynił bowiem zjawiska związane z istnieniem człowieka w sieci, co dotyczy wartości implementacji różnych delikatnych treści, które migrując do środowiska elektronicznego dopełniają lub zastępują ich odpowiedniki ze świata fizycznego. Dopóki rozmawiamy o zwykłych użytkowych czynnościach, to zagadnienie wirtualizacji nie musi aż tak bardzo zastanawiać, gdyż wiąże się z ułatwianiem życia, np. na poziomie komunikacyjnym. Ale gdy sięgniemy przykładowo po zjawisko telematyczności, czyli doświadczania emocji, wtedy mogą pojawić się dylematy odnośnie do znaczenia i wiarygodności elektronicznego otoczenia człowieka, które zastępuje mu świat fizyczny. W *Beyond Pages* Fujihata wprowadza odbiorcę w wyrafinowaną sytuację wyłaniającą się podczas odbioru estetycznego zjawisk, które mogą zaistnieć w czasach mediów elektronicznych, będąc alternatywną dla podobnych sytuacji ze świata fizycznego. Dochodzi do tego wizjonerskość instalacji – po dwudziestu latach od momentu jej powstania można zgodzić się z artystą, że rzeczywiście takiej przemianie mogą ulec wysublimowane ludzkie potrzeby i zachowania lub wartości. Ujawniły się tutaj zdolności futurologiczne Fujihaty, co jest warte podkreślenia, gdyż charakteryzują

one kreatywność myślenia, które zostało zmaterializowane w pracy artystycznej<sup>2</sup>.

Pierwsze trzy rozdziały (*Staw, Jabłko, Kamień*) nawiązują do zjawiska telematyczności. Mamy tu do czynienia z odczuwaniem zmysłowym, którego źródłem są wykreowane obiekty elektroniczne. W pierwszym z wymienionych rozdziałów chodzi o rośliny skupione wokół niewielkiego stawu – gdy odbiorca dotyka jego brzegów, całość tego ekosystemu reaguje drganiem i dźwiękami. W przypadku dwóch następnych rozdziałów, *Jabłko* i *Kamienia*, pojawia się animacja wyświetlanych przedmiotów, które zachowują się podobnie do swoich odpowiedników ze świata fizycznego. Kiedy wskaźnik dotyka jabłka, kolejne jego fragmenty znikają, a kształt zmienia się w taki sposób, jakby zostało ugryzione, w konsekwencji po kilku kliknięciach jabłko zamienia się w ogryzek, by następnie zniknąć. W drugim rozdziale odbiorca przesuwając wykreowany elektronicznie, reagujący na dotyk wskaźnika, kamień po kartce papieru, aż zniknie on z pola widzenia. W pierwszym przypadku mamy do czynienia z telematycznością smaku, w drugim zaś dotyku.

Następnym rozdziałem są *Litery japońskie*. Ta część instalacji dotyczy przekształcania się formy informacji wraz z rozwojem technologii<sup>3</sup>. Po kliknięciu na kartce pojawia się wirująca litera, dodatkowo słychać głos wypowiadający daną głoskę – tekstowi pisanemu towarzyszy dźwięk, a informacja staje się hipermedialna. Technologia umożliwia wielomedialny przekaz informacji, gdzie tekst staje się jednym z mediów komunikacji uzupełnianym lub wypieranym przez innego rodzaju media oparte głównie na różnego rodzaju obrazach lub dźwięku.

Rozdział *Liście* nawiązuje do wzorowanych na znanych biologii elektronicznych roślin, które mogą rozwijać się na podstawie specjalnie zaprojektowanego algorytmu. Dotykanie liści wskaźnikiem powoduje ich lekkie drżenie. Rozdział ten nawiązuje do bio artu w podobny sposób, jak kilka prac z podobnego okresu Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau. Dopiero kilka lat później te metaforyczne idee, związane z kreacją genetyczną, zyskały rzeczywistą postać na gruncie bio artu operującego wet mediami. W *Liściach* zawiera się idea, że procesy biologiczne mogłyby być zdigitalizowane. Odkrycia dokonywane w kolejnych

[2] Hans-Peter Schwarz, *Media–Art–History*. Media Museum ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe, Prestel, Munich, New York 1997, s. 110–111.

[3] Christine Paul, *Digital Art*, Thames and Hudson, London 2003, s. 190–191.

latach po powstaniu *Beyond Pages* ukażą to, co w tej pracy było opowieścią o biologii, a nie rzeczywistym fenomenem.

W rozdziale zatytułowanym *Lampa* odbiorca ma do czynienia z nocną lampką umieszczoną na stole obok wyświetlanej książki. Projekcja zawiera obraz przełącznika, który po kliknięciu przesuwa się w górę lub w dół w trybie on/off, przy czym równocześnie zapala się lub gaśnie lampka. Rozdział ten dotyczy koncentrowania się różnych procesów, w rodzaju osobistego centrum zwiadowczego odnajdywanego w urzędzeniach i na interfejsach, które zapośredniczają i skupiają w sobie działania w świecie fizycznym. Dodatkowym wątkiem jest zwrócenie uwagi na znaczenie zapośredniczenia technologicznego, kiedy coraz trudniej sobie wyobrazić jakiegokolwiek działania bez wejścia do sieci.

Rozdział *Szklanka* nawiązuje do zjawiska, zapewne znanego każdemu – przedstawia zroszoną zewnętrzną ściankę szklanki, na której można rysować palcem. Dotykanie jej wskaźnikiem powoduje, że w danym miejscu znika mgiełka wody. Rozdział ten dotyczy całkowicie nie-utylnitarnej sfery oddziaływania technologii, gdzie nie chodzi o nic więcej, jak o doświadczenie, które będąc bliższe nostalgii, staje się możliwe za jej sprawą.

Przedostatni rozdział *Czas* tworzą dwie projekcje: klepsydry, która obraca się dotkniętą wskaźnikiem, oraz zegara, na tarczy którego – w tym samym czasie gdy obraca się klepsydra – wskazówki przekręcają się do przodu lub do tyłu. Czas dotyczy niezwykłego fenomenu jaki powstaje w sieci, który może być powodowany odczuwanym w świecie fizycznym rozłamem pomiędzy wiekiem umysłu i ciała. W świecie fizycznym rozdźwięk ten jest często bardzo widoczny i trudny do przezwyciężenia, a sieć umożliwia budowanie dowolnej tożsamości sieciowej i zaistnienie pod jej postacią w relacji z innymi osobami. Najczęściej dotyczy to procesu odmładzania się, ale może też dotyczyć przyjęcia jakiejś roli w określonym środowisku lub zmiany płci. Ta dotycząca sieci kwestia jest niezwykle ważna, gdyż może częściowo niwelować wspomniany rozdźwięk pomiędzy duchowością i cielesnością. Sieć umożliwia zaistnienie mentalności takiej, jaką jest ze względu na swoją fenomenalność, bez względu na cielesność.

Ostatnim rozdziałem są *Drzwi*. Ta część instalacji nawiązuje do ważnego zjawiska sieciowego – odnajdywania w sieci relacji i budowania się więzi międzyludzkich na głębszych poziomach emocjonalnych. Rozdział ten tworzą, podobnie jak poprzedni, dwie projekcje. Pierwsza dotyczy drzwi na prostokątnym, pionowo ustawionym ekranie, druga klamki z zamkiem. Kiedy odbiorca dotknie wskaźnikiem klamki lub dziurki od klucza, ta wykonuje ruch w dół, a zobrazowane na ekranie drzwi uchylają się i na moment pojawia się w nich dziecko, które zaraz znika za zamkniętymi drzwiami. Rozdział ten nawiązuje do takiego zaangażowania człowieka w sieć, gdzie chodzi o budowanie emocjonalnego związku, w tym przypadku zawierającego wartości, jakie wiążą się z rodzinnością lub rodzicielstwem. Sytuacje takie stwarzają wartość codziennej egzystencji, z tym że istnieją w specyficzny sposób, ze względu na sytuację zapośredniczenia. Zasadniczym jest tu ciągłe pozostawanie w elektronicznym kontakcie, poświęcanie czasu i inwestowanie emocji oraz idące za tym coraz większe zaangażowanie w budowanie wspólnej więzi. Ten motyw jest o tyle znaczący, że dotycząc wrażliwej tematyki ludzkiej emocjonalności, potrzeby jej wypełniania, Fujihata pokazuje, jakie jest znaczenie technologii dla powstawania tego zjawiska. Ta koincydencja pomiędzy technologią a realizowaniem się emocji jest przykładem wpływu technologii na egzystencję. Dzięki ciągłości zapośredniczenia, nieprzerwanemu prowadzeniu z kimś dialogu mogą powstać wartości równoległe do tych ze świata fizycznego, związane z życiem emocjonalnym – takie, jakie zostały zasugerowane w *Drzwiach*.

Praca Fujihaty to kanoniczna instalacja interaktywna wykorzystująca narzędzia komputerowe i oryginalne koncepty artystyczne, która w klarowny i bezpośredni sposób opowiada o poszerzaniu się rzeczywistości elektronicznej dziś stanowiącej integralną część rzeczywistości fizycznej.



## Bibliografia

1. Paul, Christine, *Digital Art*, Thames and Hudson, London 2003.
2. Schwarz, Hans-Peter, *Media–Art–History. Media Museum ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe*, Prestel, Munich, New York 1997.
3. Wilson, Stephen, *Information Arts. Intersection of Art, Science, and Technology*, MIT Press, Cambridge MA, London 2002.

## Inne dzieła polecane przez autora tekstu

- ⇒ Myron Krueger **Videoplace** <sup>(1974–1975)</sup>
- ⇒ Paul Sermon **Telematic Dreaming** <sup>(1993)</sup>
- ⇒ Jeffrey Shaw **Golden Calf** <sup>(1994)</sup>

**conFIGURING the CAVE (1996) Jeffrey Shaw**



sztuka interaktywna, środowisko responsywne, CAVE art, immersja

Przedstawiane dzieło możemy zaliczyć do instalacji interaktywnych typu CAVE. Najpierw jednak odróżnijmy instalacje od innych gatunków sztuki takich jak: obiekty, obrazy płaskie czy jednoekranowe wideo. W pewnym sensie instalacja jest odwrotnością rzeźby; rzeźba pełna zajmuje kompozycyjny środek dyspozytywu percepcyjnego, widz okrąża ją, zapamiętując kolejne jej widoki, składa dzieło w swojej wyobraźni, bo nigdy nie widzi całości. W instalacji CAVE to percypujący podmiot znajduje się w kompozycyjnym wnętrzu dzieła, otoczony jego bodźcami „nawiguje” po różnych atrakcjach wypełniających całość przestrzeni. Instalacja jest tu rozumiana jako złożony kompozycyjnie utwór posiadający zazwyczaj wiele źródeł bodźców jako „atrakcji”, z których podmiot podczas percepcji wybiera te lub inne, w takiej lub innej kolejności, co przypomina nawigację po nagromadzonych zasobach w Sieci. Elementy te łączone są przez odbiorcę w całość, którą stanowią zarówno walory temporalne – zmieniające się obrazy wideo i elementy stałe jak przedmioty, czy nawet obudowy urządzeń technicznych. Jeszcze bardziej nieprzewidywalne dla autora są działania interaktora w instalacji interaktywnej, ponieważ nie jest on odbiorcą gotowych kompozycji bodźców, ale również wytwarza je podczas „operacyjnej percepcji”, manipulując urządzeniami technicznymi i interfejsami. W instalacji interaktywnej użytkownik sam wytwarza własny przedmiot percepcji. Komunikacja ma charakter dialogu podmiotu z urządzeniami technicznymi, dialogu tak trudnego do przewidzenia, że autor jest raczej twórcą zawartości bodźców oraz procedur operacyjnych na architekturze dzieła niż określonej i zaplanowanej formy. Operacje interaktora zmieniające formę autorskiego artefaktu wydają się być kluczem paradygmatu interaktywnej sztuki. Natomiast autor dzieła nie planuje ostatecznej jego formy ani porządku jej przekształcania przez interaktora, nie proponuje też początku ani końca, początkiem jest wejście użytkownika w instalację, a końcem jej opuszczenie. Każdy rozpoczynający działanie interaktor zostaje inny stan instalacji po ostatnim użytkowniku i pozostawia wytworzony przez siebie stan następnym. Nowe media w sztuce wykształciły się za sprawą nowych technologii komunikacyjnych, ich rozwój techniczny wiąże się z komputerem,

siecią i urządzeniami elektronicznymi. Są to przeważnie kompozycje doświadczane wielozmysłowo, na ogół bytują hybrydycznie w przestrzeni realnej i wirtualnej, a obok audiowizualności stosują dotyk, kinestetykę oraz medialną interaktywność użytkowniczą. To, co charakterystyczne dla sztuki nowych mediów, wiąże się dzisiaj z przejściem od technik analogowych do digitalnych, od dyspozytywów percepcyjnych „proscenicznych” do „instalacyjnych”, od komunikacji jednokierunkowej do dialogicznej, od dzieła skończonego formalnie przez autora do interakcji i transformacji przez użytkownika oraz od percepcji kontemplacyjnej do „operacyjnej”<sup>1</sup>.

Jest to różnica między interpretacją cudzych „niedotykalnych” utworów a interakcją z cudzymi utworami zmieniającą zastaną strukturę autorskiego artefaktu. W proponowanej próbie definicji nowych mediów istotna jest medialna interaktywność użytkownicza. Nie była ona nigdy dotąd praktykowana w sztuce, dzieło było zawsze prosceniczne z wyrażonym podziałem komunikacyjnym na tych, którzy tworzą i nadają komunikaty oraz tych, którzy je odbierają. Przedmiot percepcji był oddzielony od odbiorcy, który nie mógł przekształcać nadanej przez autora struktury, mógł nakładać tylko własne skojarzenia ze skończoną formą. Nowe media można charakteryzować również przez hegemonię technologii wymykających się władztwu kultury z czasów analogu. Występują tu: przetwarzanie cudzego utworu, czyli interakcja przed interpretacją oraz działanie przed percepcją zdystansowaną (zmysły dystansu) oraz elitarność i hierarchiczność miejsca dyspersji równouprawnionych oglądów i umiejętności użytkowniczego przetwarzania zastanego porządku. Nowe media ukształtowały nowy typ percepcji, dla której liczą się nie tyle gotowe wyglądy dzieł, co charakter operacji użytkownika wytwarzającego mieszaniny bodźców namnażane przy pomocy urządzeń technicznych. Wytwarzanie i przekształcanie artefaktów w czasie realnym, jako działania przynależne dawniej tylko artyście, ale niedostępne odbiorcy sztuki, teraz są stosowane powszechnie jako interakcja użytkownicza.

*CONFIGURING the CAVE* jest instalacją „ciemną” – przeznaczoną do wywołania obrazów projekcyjnych, w której interaktor stwarza

[1] Percepcja operacyjna wskazuje na operacyjne działania podmiotu przekształcające strukturę percypowanego artefaktu, w odróżnieniu od zdystansowanej (proscenicznej) percepcji konceptualno-kontemplacyjnej.

przedmiot własnej percepcji. Pod względem kompozycyjnym jest instalacją zwiniętą – jej zawartość nie jest bezpośrednio dostępna zmysłom użytkownika, percepcja i operacja występują jednocześnie lub naprzemiennie, ujawniając stopniowo ukrytą zawartość. W dookolnej projekcji obrazów zwraca uwagę umieszczony centralnie w CAVE interfejs użytkownika złożony z wielu podzespołów ukrytych w przegubach człekokształtnej drewnianej lalki podobnej do tych, które służą adeptom sztuk plastycznych do tradycyjnego studiowania proporcji człowieka. Ten drewniany model na nieruchomym cokole pozwala manipulować przegubami jego kończyn: kolanami, łokciami, nadgarstkami, przedramionami, ramionami, szyją, stopami, a oprócz tego kręcić nim dookoła osi, można też wykonywać ruchy przytakiwania i zaprzeczania, co przeliczane przez komputery uruchamia odpowiednie mieszanie obrazów i dźwięków w czasie realnym.

Interaktor natychmiast widzi skutki swego działania jako zmieniające się obrazy projekcyjne i dźwięki wywołane przez manipulowanie interfejsami. Dzieło przewidziane jest dla jednego interaktora, jego percepcja zaczyna się od manipulacji interfejsami, a kończy opuszczeniem instalacji, pozostawiając zatrzymaną projekcję następnemu interaktorowi. Autorzy nie dostarczają instrukcji eksplorowania zasobów audiowizualnych instalacji, nie wskazują też, jakie działania są „prawidłowe” czy zalecane, efekty zależą od sprawności operacyjnej i wyobraźni użytkowników. Instalacja jednak nie działa jak instrument – w tym sensie, że nie można powtórzyć dokładnie wcześniej osiągniętego efektu, ustawiając takie same parametry interfejsów, ponieważ urządzenia instalacji sterowane są przez komputery według przyjętego algorytmu, co uniemożliwia dokładne powtarzanie efektów audiowizualnych, choć jest możliwe osiągnięcie efektów podobnych. Biorąc pod uwagę ówczesny stan technologii, możemy odnotować nie tylko ówczesne prekursorskie tendencje nowomediálne, ale też stwierdzić, że jego autorzy trafnie przewidzieli kierunek rozwoju instalacji interaktywnych. W instalacji tej widzimy dyspozytyw<sup>2</sup> pod pewnym względem jeszcze prosceniczny<sup>3</sup>, interaktor

[2] Dyspozytyw jest tu rozumiany jako całościowa sytuacja percepcyjna podmiotu w kontakcie z artefaktem. W planie technicznym wyznaczany jest przez rozstawienie urządzeń medialnych w przestrzeni percepcyjnej, w planie mentalnym przez sytuację bodźcową. W sztuce proscenicznej jest to percepcja konceptualno-kontemplacyjna dzieła oddzielonego od odbiorcy, a w sztuce interaktywnej działanie operacyjne użytkownika przekształcające formę artefaktu.

[3] Prosceniczność, nie znaczący jedynie fizycznego oddzielenia dzieła od percypującego podmiotu, ale również brak możliwości uprawionej ingerencji w jego strukturę. W sztuce nowych mediów mamy utwory interaktywne (dające się przekształcać), ale prosceniczne, jak np. utwory sieciowe percypowane na jednym monitorze z interfejsem myszki. Użytkownika z dziełem łączy nie wspólna przestrzeń, ale interfejs w dyspozytywie proscenicznej.

jest ograniczony w swoich działaniach przez stabilny cokół dla interfejsów, jest jakby przywiązany do osi kołowrotu. Pomysł interfejsów upchanych w drewnianej podobiznie człowieka „obsługiwanych” w dyspozytywie rzeźby, ale wstawionych w dyspozytyw instalacji, jest ciekawy formalnie, choć nie pozwala eksplorować dzieła w sposób nawigacyjny (przemieszczać ciała użytkownika w przestrzeni realnej). Może to wynikać z ówczesnej technologii, jak też z przekonania autorów, że taki układ daje interaktorowi większe poczucie władzy. Z praktyki kina pochodzić może koncepcja dźwięku – jest to utwór zamówiony u muzyka, nie jest wykonywany bezpośrednio z baz danych przez interaktora w czasie realnym, tak jak obrazy projekcyjne.

Porównajmy *conFIGURING the CAVE* z instalacją Jakuba Garści *I.A.M.A*<sup>4</sup>, by pokazać jak technologie warunkują nie tylko fizyczne tworzenie dzieł, ale też sytuacji percepcyjnych, czyli dyspozytywów choćby przez coraz bardziej miniaturowe, czy też bardziej wydajne urządzenia. Do *conFIGURING the CAVE* użyto kilku komputerów stacjonarnych Silicon Graphics ze stałym cokołem i ruchomym korpusem drewnianej lalki, czyli interfejsem użytkownika. Natomiast w instalacji Garści wystarczył działający bezprzewodowo, zaprogramowany iPad, noszony przez użytkownika przemieszczającego się swobodnie w przestrzeni realnej CAVE, sterujący obrazami 3D i dźwiękiem. Dzisiaj być może wystarczyłby smartfon? Niewiele różnią się w obydwu instalacjach koncepcje działania interaktywnego, polegają w obu przypadkach na manipulacjach interaktorów obrazami i dźwiękami wywoływanymi ze zwiniętych zasobów według procedur wykonawczych przygotowanych przez autorów. Obydwie instalacje przeznaczone są do eksploracji przez jednego tylko interaktora.

W instalacjach „jedno-użytkowniczych” działający podmiot jest bardziej pewny, że to on dokonuje zmian (np. obrazów czy dźwięków) instalacji, natychmiast dostrzega skutki swojego działania. Podstawową przyjemnością użytkownika jest tu natychmiastowa widoczność przemian oraz poczucie autorstwa uzyskiwanych efektów. W instalacjach przeznaczonych dla wielu użytkowników jednocześnie, nikt nie jest pewny czy jakiś efekt zmiany jest spowodowany przez niego czy innego interaktora. Atrakcyjność takich instalacji polega raczej na zbiorowym, ale

[4] Instalacja zrealizowana w 2012 roku jako praca dyplomowa w Pracowni Interakcji Medialnych na Wydziale Intermediów ASP w Krakowie, <https://vimeo.com/tag:kuba+garścia>, (dostęp: 1.09.2015).

dosyć przypadkowym nakładaniu działań indywidualnych wielu podmiotów i przemianie instalacji w czasie wspólnej eksploracji. Instalacja Garści, mimo że dopuszcza wieloosobową obecność percepcyjną wewnątrz CAVE w tym samym czasie, to nie dla wszystkich jest interaktywna, jeśli zmian kompozycji bodźców może dokonywać tylko jeden posiadający zaprogramowanego iPada interaktor.

*conFIGURING the CAVE* wyznaczyła ważny kierunek sztuki nowych mediów, który najpełniej użytkuje możliwości nowych technologii w hybrydycznym otoczeniu człowieka. Jeżeli sztuka ma również zadanie wskazywania i przyswajania nowych zachowań percepcyjnych, to instalacje interaktywne wskazują nie tylko na nowy rodzaj kontaktu z dziełem, ale wdrażają użytkowników do operacyjnego udziału w kulturze. Sztuka nie polega już na prezentowaniu gotowych form artystycznych, ale na przekształcaniu cudzych artefaktów przez percypujący podmiot w jego własne zestawy bodźców, czyli przedmiot percepcji. Operacyjność, jako kategoria zachowań percepcyjnych, staje się nowym sposobem uczestnictwa w kulturze, odmiennym od percepcji kontemplacyjnej interpretującej tylko cudze skończone formalnie utwory.

Ten rodzaj kultury skupia się raczej na tworzeniu narzędzi do twórczego działania użytkowników niż dostarczaniu gotowych obiektów, procesów czy sytuacji artystycznych tworzonych przez artystów. Jest to rodzaj kultury „selfistycznej”, pozwalającej użytkownikom na samodzielne wykonania złożonych operacji technicznych niemożliwych w epoce kultury analogu. Dziś ich miejsce zajmują narzędzia do samodzielnego wykonania tych operacji przez działający podmiot. Operacyjność staje się też pierwszoplanowym działaniem naszego umysłu, funkcja pamięci biologicznej zostaje przesunięta z gromadzenia zasobów informacyjnych (przejmują ją zewnętrzne wobec podmiotu nośniki techniczne) na funkcje pamięci operacyjnej i topograficznej. Wartości sztuki nie są już tylko narzucane społecznościom przez artystów, powstają też jako efekt operacyjnych praktyk użytkowników dysponujących odpowiednimi urządzeniami, technikami i procedurami przekształceń zastanych aktów kulturowych.

## Bibliografia

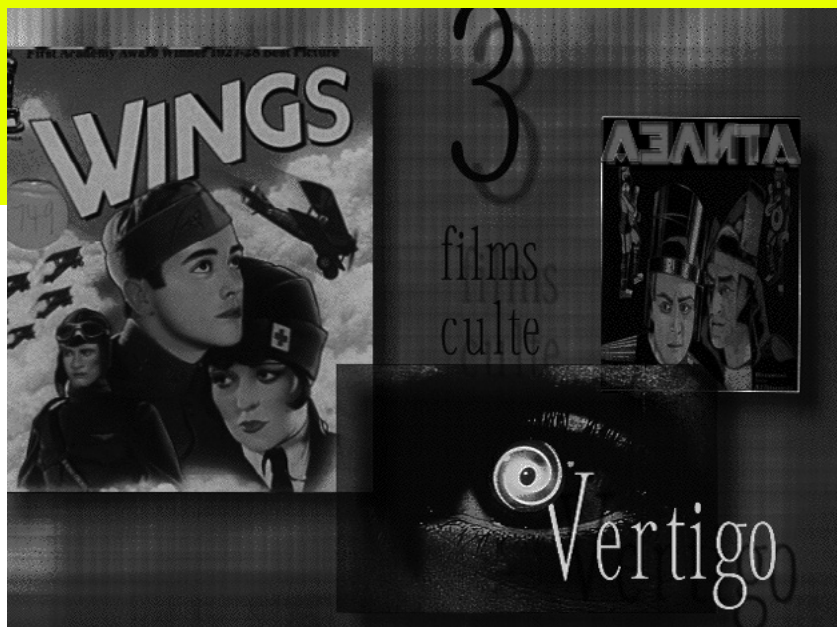
1. Kluszczyński, Ryszard W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
2. Myoo, Sidey, *Ontoelektronika*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2013.
3. Zawojski, Piotr, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Poltext, Warszawa 2010.

## Inne dzieła polecane przez autora tekstu

- ⇒ David Rokeby **Very Nervous System** <sup>(1986-1990)</sup>
- ⇒ Paul Sermon **Telematic Vision** <sup>(1993)</sup>
- ⇒ Mirosław Rogala **Lovers Leap** <sup>(1995)</sup>



14 Immemory (1997) Chris Marker



*Immemory*<sup>1</sup> Chrisa Markera to projekt na CD-ROM pierwotnie przeznaczony głównie do muzealnych oraz festiwalowych przestrzeni, dopiero w 1999 roku użytkownicy mogli zabrać do domu płytę z instalacją. Druga połowa lat 90. XX wieku stała (zwłaszcza we Francji) pod znakiem sukcesu tak zwanych „CD-ROM-ów kulturalnych”, czego wyraźnym dowodem była niezwykła popularność płyt do użytku indywidualnego. Atrakcyjność tych praktyk polegała na interaktywnych walorach płyty, którą można było we własnym domu „rozpracować”, niemal na kształt gier, lecz z wyraźną przewagą walorów poznawczych, a także artystycznych, ponieważ CD-ROM posłużył również twórcom za rodzaj nowej platformy eksperymentów i ekspresji artystycznej.

Marc Canter widział przyszłość multimediiów jako narzędzi kreacji dla artystów, muzyków, designerów tworzących kombinację obrazów, dźwięków oraz interakcji. Stwierdził wręcz: „Przewidzieliśmy multimedia jako nowy rodzaj sztuki pozwalający na fuzję mediów ze sobą, na malowanie skrzypcami oraz komponowanie muzyki pędzlem”<sup>2</sup>. Na takie medium czekał Marker, który przyznał, że „trzeba było CD-ROM-u, bym miał uzasadnienie wspomnienia dzieciństwa kubańskiego”, „multimedia to całkowicie nowy język, na który czekałem od swoich narodzin”<sup>3</sup>.

Wobec nowych technologii Marker zachowywał się jak dziecko w sklepie z zabawkami – chciał je koniecznie osiąść i wypróbować. Dość wspomnieć o przygodzie ze światem wirtualnym w pracy *Level 5* (1996) lub o późniejszym projekcie *The Hollow Men* (2005) – instalacji złożonej z ośmiu monitorów, inspirowanej poematem Thomasa Stearnsa Eliota. Pomimo różnorodności form użytych w wypowiedziach Markiera, stale przewijał się w nich temat pamięci, najwyraźniej zamaniestrowany w foto-filmie *Pomost (La Jetee, 1962)*. Do tego tematu wracał często, także w *Level 5*, który doprowadził go do *Immemory*. Użycie CD-ROM-u zapewniło artyście niemal całkowitą niezależność, gwarancję pracy we własnym domu oraz odpowiednio niskie koszty. Nikt nie ingerował w jego koncept, a poza tym artysta nie miał praktycznie żadnych ograniczeń czasowych, co zapewniło mu doskonały komfort pracy oraz maksymalne wykorzystanie własnego archiwum. Można zastanawiać

[1] Wydawnictwo zostało opublikowane przez Centre Georges Pompidou, Musée National d'Art Moderne, Service nouveaux media/Les Films de l'Astrophore.

[2] Marc Canter, *The Birth of MacroMind*, cyt. za: Michel Lavigne, *Regard retrospectif sur le CD-ROM culturels*, [http://w3.lara.univ-tlse2.fr/entrelacs/IMG/pdf/Lavigne\\_CD\\_culturels.pdf](http://w3.lara.univ-tlse2.fr/entrelacs/IMG/pdf/Lavigne_CD_culturels.pdf), s. 5, (dostęp: 3.09.2015).

[3] Wszystkie cytowane wypowiedzi Chrisa Markera pochodzą z *Immemory* – przekład mój. B.K.

się – jak czyni to Erika Balsom<sup>4</sup>, pisząc o interaktywnej magdalence – czy pamięć może być „przerabiana” przez media cyfrowe? W kontekście natychmiastowości, efemeryczności cechującej cyfrowość wydaje się to niemożliwe. Jednak praca Markera zaprzecza ewokowanej przez Paula Virilia filozofii znikania świata i funkcjonowania w czasie technologicznym, a nawet „amnezji cyfrowej”. Okazuje się bowiem, że technologia CD-ROM odpowiada na zapotrzebowanie twórcy w podejmowanej przez siebie próbie archiwizacji pamięci prywatnej i zbiorowej świata, tworząc – dzięki temu przestarzałemu (sic!) medium, gdzie pliki rozwijają się jednocześnie w głowie i na CD-ROM-ie – rodzaj uniwersalnego gestu<sup>5</sup> wykonanego wobec wszystkich historii z przeszłości.

W *Immemory* mamy do czynienia z bogatym hipertekstem, po którym możemy dowolnie się poruszać. Jest to praca interaktywna w ramach założonych przez twórcę, co de facto oznacza ograniczenia wynikające z samej pamięci dysku oraz różnorodności zawartych w nim informacji, z których każdy odbiorca indywidualnie stwarza własną marszrutę po ścieżkach wytyczonych wcześniej przez Markera. Balsom<sup>6</sup> uważa, że archiwum cyfrowe jest czymś więcej niż bazą danych, interaktywne zmienia go bowiem doświadczenie użytkownika; ponadto CD-ROM daje możliwość wykorzystania starszych mediacji, które tu ulegają przekształceniu, proponując różne formy zapisu pamięci – różne *écriture*. Nie zdarzyło mi się w czasie kilkukrotnych wędrówek dotrzeć dokładnie w te same rejony – mimo przemieszczania się identyczną drogą.

Podczas użytkowania CD-ROM-u nasuwają się przede wszystkim dwie kwestie. Pierwszą jest spojrzenie z dzisiejszej perspektywy na materiał interesujący już jako „klasyka dzieł nowomediálních”, tym bardziej, że CD-ROM należy do przeszłości, zastąpiły go płyty DVD oraz zaawansowane interaktywne gry na różnych platformach. Druga kwestia związana jest z tematyką pracy Markera: „*immemory*” jako pamięć i zapominanie. To praca pamięci – wykonuje ją każdy z nas, codziennie przypominając sobie coś z bliskiej lub dalszej przeszłości, próbując wnikać w jej zakamarki, wywołując zapachy, smaki, dźwięki i obrazy, które stwarzają mapę pamięci. Mapowanie pamięci Markera – ale i własnej

[4] Erika Balsom, *Qu'est-ce qu'une madeleine interactive?: Chris Marker's Immemory and the Possibility of a Digital Archive*, <http://journals.dartmouth.edu/cgi-bin/WebObjects/Journals.woa/xmlpage/4/article/289>, (dostęp: 3.09.2015).

[5] Guillaume Ollendorff, *The Art of Sorting Out: Chris Marker's Immemory*, <http://www.latrobe.edu.au/www/screeningthepast/shorts/reviews/rev0300/gobr9a.htm>, (dostęp: 3.09.2015).

[6] Erika Balsom, *Qu'est-ce qu'une madeleine interactive...*

– może wydać się nudne, oporne, zbyt długie, lecz Marker w instrukcji obsługi poleca, by się nie spieszyć, nie przeoczyć dodatkowej informacji, która nagle może się pojawić na aktywnej stronie, najczęściej za pośrednictwem czerwonego kota, swoistego alter ego twórcy. Artysta tworzy rodzaj wyobraźni kinematycznej, kojarząc teksty i obrazy „w bok”, nielinearnie, budując asocjacje przestrzenne w ciągłej eksploracji czasu – montaż horyzontalny (Andre Bazin).

Działanie CD-ROM-u, w którym przestrzeń intymna (manifestacja „ja” i albumu dzieciństwa, autorskich haiku) przeplata się z publiczną (wycinki gazet, literatura światowa), przypomina *Atlas* Gerharda Richtera oraz *Atlas Mnemosyne* Aby’ego Warburga. Tu, pomimo sugerowanej interakcji i pewnej dowolności w podróży, Marker pragnie prowadzić nas za rękę. „Traktować fragmenty pamięci w kategoriach geograficznych. W całym życiu odnajdujemy kontynenty, wyspy, pustynie. Terytoria zaludnione i terra incognita. Z tej pamięci możemy wyrysować mapę” – naprowadza autor. Naszą marszrutę inicjuje „strona”, zawierająca indeks, komendy (ze sposobem dostępu do stref) i wejście do *Immemory*. Indeks oferuje alternatywny sposób eksploracji różnych zakamarków składających się na pamięć, symuluje jej działanie bez początku i końca. Wskazuje konkretne miejsca (wyspy), z których można rozpocząć konstruowanie pamięci. Zasadniczą częścią jest strona (mise en page) z ikonami ośmiu stref, które po oznaczeniu kursorem aktywują się jako: Wojna, Fotografia, Kino, Pamięć, Muzeum, Podróż, Poezja, XPlugs. Wtedy wybieramy indywidualnie sposób poruszania, stwarzając własne bifurkacje z wnętrza jednego obszaru do innego (kłącze) lub startując od początku z innego obszaru tematycznego.

W każdej z przestrzeni Marker zaskakuje połączeniami obrazów i tekstów („sztuka współczesna jako obraz-tekst, info-piksel?” pyta Hal Foster<sup>7</sup>), trafnością spostrzeżeń: „wojna i groby to dobry początek, by zostać kinofilem”, po czym pojawia się obraz Drakuli (skojarzenie z grobami/trumnami), zaraz potem odniesienie: „Drakula i Joanna D’Arc to moi bohaterowie dzieciństwa”. Każdy wybrany przypadkowo trop (obraz, fotografia, kartka pocztowa) „zaczyna rysować trasę, kartografię kraju wyobraźni w nas rezydującej”, tak strukturowana jest pamięć wedle

[7] Hal Foster cyt. za Erika Balsom, *Qu’est-ce qu’une madeleine interactive...*

Markera. Technologia pokonuje czas, wyciąga zabalsamowane fotografie i przekształca w aktywne archiwum. W poszukiwaniu straconego czasu, wspomnienia dzieciństwa sięga zarówno do Prousta jak i Hitchcocka, stawiając powieść pierwszego oraz film *Zawrót głowy* drugiego za wzór funkcjonowania mechanizmu pamięci.

To jest magdalena – pisze Marker – o filmie-węźle, do którego prowadzą wszystkie marszruty. „Żaden film nie pokazał nigdy w ten sposób, że mechanizm pamięci, jeśli się go rozreguluje, może służyć czemuś innemu niż wspomnienie: rozpoczęciu życia i w końcu przezwyćżenia śmierci. Banałem jest powiedzieć, że pamięć kłamie, bardziej interesujące jest widzieć w tym kłamstwie formę naturalnej ochrony, którą można zarządzać i modelować. Czasami to nazywa się sztuką”. Zaskakujące przejścia między obszarami refleksji, błyskotliwe frazy, połączenia obrazów-dźwięków dzięki „klikaniu” myszką, a nade wszystko pamięć o tym, że eksplorowanie cudzych wspomnień i historii zdaje się w ostatecznym rozrachunku sprawiać, że technika CD-ROM-u jest idealnym medium dla tego przedsięwzięcia. Niezbyt pospieszonym, hamującym zapędy użytkownika, by przeskoczyć szybko w inne rejony, pomijając mniej ciekawe strefy, pognać w podróż. Wszak to repozytorium wchłaniające/wywołujące także nasze wspomnienia, dzięki przywołaniu cudzych; można się poczuć w trakcie obcowania z tą materią jak na strychu z kuframi zapomnianych pamiątek, z którego nieco przypadkowo wyciągamy pojedyncze zdjęcia wujka, dziadka, kogoś obcego, związane z tym opisy, wycinki, płyty i pocztówki dźwiękowe i nagle cofamy się w czasie do czyjejś historii, ale także do własnej. Wrażenie zarówno zatrważające (ktoś pochłania nasz cyfrowy album, wchodzi we wspomnienia i robi, co chce), jak i fascynujące (z tego samego powodu). Zatrzymanie („efekt paradoksalnego ruchu” obrazów zatrzymanych, o którym pisał Raymond Bellour<sup>8</sup>, określając strategię Markera) naszej pamięci i kolejnych obrazów, które mają moc cofania nas w czasie. „W ten sposób przychodzi nam nazwać Magdalenkami wszystkie przedmioty, wszystkie chwile, które mogą posłużyć do uruchomienia tego dziwnego mechanizmu Pamięci” – pisze Marker.

[8] Raymond Bellour, *La Querelle des dispositifs. Cinema-installations, expositions*, POL Traffic, Paris 2012, s. 204.

W efekcie to, co wydaje się martwe i statyczne, nagle ożywa w pamięci, na tym polega specyfika ludzkiej pamięci, dekonstruowana na tym CD-ROM-ie. Marker pokazuje możliwości archiwizacji obrazów i komentarzy łączących się na zasadzie „pracy pamięci”, a format CD-ROM (z cyfrowej natury krótkotrwały i nie tak uniwersalny – jak najważniejsze źródła Markera: fotografia i kino) zdaje się być do takiej demonstracji stworzony<sup>9</sup>. Każda inicjacja w *Nie(pamięć)* wymusza spokój i uwagę, rodzaj zatrzymania percepcji ruchu obrazów–tekstów, by uruchomić wewnętrzną projekcję, by mieć czas na jej mapowanie, stworzenie geografii pamięci. By wyjaśnić mechanizm pamięci i zapominania, Marker sięga także do analogii przestrzeni muzeum i miasta: „Godziny spędzone na chodzeniu po muzeum są jak te w mieście [...] w poszukiwaniu tego, co stwarza miasto, barwy dzielnicy, styl mieszkańców, odkrywając stopniowo więzy między mieszkańcami, marząc o jeszcze bliższej zażyłości, która dałaby mi prawo do interwencji w ich życie: wymazać uśmiech Giocondy, dać odetchnąć Renoirom...”. Interwencje w obrazach są w tej pracy jedną ze strategii Markera („wjazd Sabineek na stację”), stwarza on wszak rodzaj architektury pamięci z własnych doświadczeń, korzystając z bogatych źródeł całego XX wieku. Na tym polega wyjątkowość *Immemory* – jak stwierdza Raymond Bellour – że „jest magazynem dzieła i życia, które wzięły za przedmiot ten wiek jako miejsce pamięci wszystkich pamięci świata”<sup>10</sup>. Wszelkie poczynania użytkowników sygnuje Marker (co rusz demonstrując familiarnie swą obecność: „ja”), Bellour widzi w tej strategii kontynuację literackich tekstów-autoportretów, artysta sięga do wspomnień, by konfigurować działanie pamięci, naśladowane następnie przez technologię CD-ROM-u.

[9] Guillaume Ollendorff, *The Art of Sorting Out ...*

[10] Raymond Bellour, *L'Entre-image 2. Mots, Images*, POL Trafic, Paris 1999, s. 346.

## Bibliografia

1. Balsom, Erika, *Qu'est-ce qu'une madeleine interactive?: Chris Marker's Immemory and the Possibility of a Digital Archive*, <http://journals.dartmouth.edu/cgi-bin/WebObjects/Journals.woa/xmlpage/4/article/289>, (dostęp: 3.09.2015).
2. Bellour, Raymond, *L'Entre-image 2. Mots, Images*, POL Trafic, Paris 1999.
3. Bellour, Raymond, *La Querelle des dispositifs. Cinema-installations, expositions*. POL Trafic, Paris 2012.
4. Lavigne, Michel, *Regard retrospectif sur le CD-ROM culturels*, [http://w3.lara.univ-tlse2.fr/entrelacs/IMG/pdf/Lavigne\\_CD\\_culturels.pdf](http://w3.lara.univ-tlse2.fr/entrelacs/IMG/pdf/Lavigne_CD_culturels.pdf), (dostęp: 3.09.2015).
5. Ollendorff, Guillaume, *The Art of Sorting Out: Chris Marker's Immemory*, <http://www.latrobe.edu.au/www/screeningthepast/shorts/reviews/rev0300/gobr9a.htm>, (dostęp: 3.09.2015).

## Inne dzieła polecane przez autorkę tekstu

- ⇒ Peter Gabriel **Xplora1** <sup>(1993)</sup>
- ⇒ Laurie Anderson **Puppet Motel** <sup>(1994)</sup>
- ⇒ Chris Marker **The Hollow Men** <sup>(2005)</sup>



<sup>15</sup> OneTrees (1998-)

Natalie Jeremijenko



*OneTrees* to projekt zapoczątkowany w 1998 roku przez artystkę i inżyniera Natalię Jeremijenko. Z założenia jest on otwarty, długotrwały i nie tylko podlegający zmianom, lecz na obserwacji zmian skupiony. Zasadniczym jego elementem jest drzewo z gatunku *Paradox Vlach*, które posłużyło do wytworzenia tysiąca identycznych genetycznie sadzonek. Część z nich posadzono parami w rejonie zatoki San Francisco. Przy wyborze miejsc kierowano się specyfiką lokalizacji wynikającą z niepowtarzalnych warunków mikroklimatycznych (rodzaj gleby, temperatura, wilgotność, nasłonecznienie), ale także różnic w lokalnej infrastrukturze, poziomu zanieczyszczenia środowiska naturalnego oraz odmienności środowiska społecznego. Każde drzewo to żywy czujnik – wzrost i rozwój rośliny zależą od reakcji na specyfikę lokalnego mikroklimatu i odzwierciedlają też w materii biologicznej jego przeobrażenia. Trwanie projektu wyznacza czas życia roślin, zaś jego przebieg, niezdeterminowany i nieprzewidywalny, prowadzi do wytworzenia emergentnej materialnej formy, którą sama artystka określa mianem „służącej badaniu mikroklimatu rzeźby społecznej”<sup>1</sup>.

Biologiczny komponent projektu zestawiony jest z rosnącymi in silico, w komputerach indywidualnych użytkowników, wirtualnymi drzewami. Jednak, tak jak realne drzewa są efektem manipulacji genetycznych i mogą być uznane za „nienaturalne”, tak wirtualne drzewa różnią się od konwencjonalnych projektów AL. Nie są symulacją życia biologicznego w domenie cyfrowej, ich rozwój nie odtwarza procesów życiowych za pomocą algorytmów, lecz wynika z dostępu do dwutlenku węgla w miejscu usytuowania komputera. O ile materialne drzewa tworzą żywy zapis zmian mikroklimatu w rejonie San Francisco, o tyle wirtualne drzewa dostarczają informacji o poziomie CO<sup>2</sup> w różnych miejscach globu. Porównanie funkcjonowania, rozwoju i specyfiki ontycznej materialnych i wirtualnych roślin wyznacza oś koncepcyjną proponowanej przeze mnie interpretacji. Podejmę w niej także problem społecznej świadomości zmian zachodzących w otaczającym nas świecie w związku z rozwojem biotechnologii i nauk o życiu.

Zainicjowanie projektu miało miejsce w szczególnym momencie. Koniec lat 90. XX wieku to czas, gdy pojęcia, metafory i wyobrażenia

[1] Natalie Jeremijenko, *OneTrees. Project Description*, <http://www.nyu.edu/projects/xdesign/onetrees/description/index.html>, (dostęp: 15.08.2015).

zaczepnięte z obszaru IT zdominowały niemal wszystkie rodzaje opisu rzeczywistości. Znalazły też zastosowanie w obszarze nauk o życiu. Wyrazem tego była koncepcja kodu genetycznego, rozumienie życia w kategoriach informacji oraz przeświadczenie o możliwościach wpływu na fenomen życia za sprawą manipulacji na poziomie molekularnym. Rozumienie życia jako zdeterminowanego przez informacje zapisane w genach, rozwinięte przez naukowców, podchwyczone przez media, wykorzystywane przez przemysł biotechnologiczny, a także znajdujące wyraz w decyzjach politycznych, stało się kołem zamachowym „gorączki genowej” (*genohype*)<sup>2</sup> – powszechnej fascynacji możliwościami genetyki opartej w znacznej części na przejawionej, zwulgaryzowanej i redukcyjnej wizji roli „kodu życia”. W dalekim od krytycyzmu jaźgocie z rzadka do powszechnej świadomości przebijała się prosta, lecz mniej atrakcyjna medialnie konstatacja, iż „informacja genetyczna nie jest ostateczną prawdą o danej formie życia i nie jest tożsama z ciałem indywidualnego organizmu”<sup>3</sup>.

*OneTrees* to jeden z kilku projektów artystycznych z końca XX i początku XXI w., które proponowały krytyczną refleksję nad galopującym genocentryzmem<sup>4</sup>. Jeremijenko stworzyła otwarte i rozproszone laboratorium, w którym ujawniła skomplikowany system relacji wyznaczających przebieg jednostkowego życia. Identyczne pod względem informacji genetycznej drzewa stanowią naoczny i namacalny znak skomplikowanych zależności pomiędzy genotypem i fenotypem, prezentujący (a nie re-prezentujący)<sup>5</sup> życie jako nieoczywisty, niezdefiniowany i otwarty projekt, w którym równą wagę mają zarówno zapisane w kodzie genetycznym predyspozycje, jak i zewnętrzne uwarunkowania środowiskowe.

Równocześnie, zestawiając ze sobą materialne rośliny i sztuczne życie, artystka akcentuje zasadniczą różnicę między „wilgotnym” a „suchym” sztucznym życiem. Sztuczne drzewa, choć zbudowane z kodu cyfrowego i w cyfrowym środowisku „żyjące”, stanowią, jak zauważa

[2] Zob. Neil Holtzman, *Are Genetic Tests Adequately Regulated?*, „Science” 1999, nr 289.

[3] Monika Bakke, *Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2010, s. 163

[4] Spośród szeregu innych tego typu działań na szczególną uwagę zasługują transgeniczne projekty Eduardo Kaca oraz prace Tissue Culture & Art Project Orona Cattsa i Ionat Zurr z wykorzystaniem kultur tkankowych.

[5] Kwestię prezentyzmu podkreśla Jens Hauser, wyznaczając cechy definicyjne sztuki biologicznej. Zob. Jens Hauser, *Towards the Phenomenological Approach to Art Involving Biotechnology*, [w:] Beatriz da Costa, Kavita Philip (red.), *Tactical Biopolitics: Art, Activism, and Technoscience*, MIT Press, Cambridge MA, London 2008; *Dialogues on “BioArt”, a Conversation with Jens Hauser*, <http://www.digicult.it/news/dialogues-on-bioart-1-a-conversation-with-jens-hauser/>, (dostęp: 17.08.2015).

Michell Whitelaw<sup>6</sup>, subwersję strategii charakterystycznych dla projektów sztucznego życia. Są zasadniczo inne od powszechnie znanych form AL, gdyż ich rozwój nie jest skondensowaną w czasie symulacją procesów życiowych, lecz przebiega w tempie, którego nie wyznacza zegar procesora – cyfrowe drzewa rosną *in silico*, lecz ich powolny wzrost stoi w radykalnej sprzeczności z cyfrowym paradygmatem szybkości. Co więcej, środowisko cyfrowe nie jest w tym przypadku wystarczającym do rozwoju sztucznego organizmu habitatem, gdyż bez zewnętrznej wobec cyfrowego systemu informacji o zawartości CO<sup>2</sup> w powietrzu roślina nie może się rozwijać.

Sztuczne drzewa, przerastające i rozsadzające swym powolnym rozwojem środowisko cyfrowe, stanowią, z jednej strony, krytyczny komentarz do utopijnych wizji ekstropianizmu zakładających możliwość całkowitego przejścia życia w domenę cyfrową, z drugiej wskazują na zasadniczą ontologiczną odmienną światła biologicznego i cyfrowego. Nie sprowadza się ona tylko do odmienności substancjalnego fundamentu, lecz wynika z całkowicie różnych uwarunkowań funkcjonowania systemu, a co za tym idzie, odmiennych i niewspółmiernych warunków rozwoju biologicznego i sztucznego życia.

Zestawienie materialnych drzew z ich cyfrowymi odpowiednikami wskazuje także na przenikanie domeny biologicznej i cyfrowej, co nie oznacza wszakże zastępowania życia opartego na węglu przez silikonowy odpowiednik. W tym znaczeniu praca Jeremijenko stanowi manifestację opisywanego przez Eugena Thackera procesu bio-technologicznej remediacji, w którym „komponenty i procesy biologiczne podlegają technicznej rekontekstualizacji” i w konsekwencji „‘bio’ podlega transformacyjnej mediacji za pomocą ‘techniki’ w taki sposób, iż ujawnia się powtórnie jako bardziej biologiczne”<sup>7</sup>. W żyjącej materii drzew zmodyfikowanych za pomocą techniki zapisany zostaje proces transformacji otaczającego nas świata. Biologiczne medium – biomedium – spełnia tu podwójną funkcję. Uobecnia w żywej materii efekty wykorzystania biotechnologii, dzięki materialnej współobecności w tej samej przestrzeni życiowej ludzi i drzew umożliwia „fenomenologiczną konfrontację

[6] Mitchell Whitelaw, *Metacreation. Art and Artificial Life*, MIT Press, Cambridge MA, London 2004, s. 97.

[7] Eugene Thacker, *Biomedica*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2004, s. 6.

z wilgotnym dziełem (wetwork)”, a jednocześnie stanowi wyzwanie poznawcze, łączy doświadczenie emocjonalne i kognitywne<sup>8</sup>.

*OneTrees* to projekt, który zadaje pytanie o możliwości kreatywne i konsekwencje kształtowania rzeczywistości i samego życia za sprawą biotechnologii. Jeremijenko określa swoje działania mianem *Xdesigne* (projektowania eksperymentalnego), którego istotą jest postrzeganie projektowanego obiektu jako przestrzeni przyszłych możliwości i wyzwanie dla poznawczego i ontologicznego status quo<sup>9</sup>. W przypadku *OneTrees* odbiorca może obserwować efekty przeobrażeń codziennego otoczenia, a zarazem zyskuje możliwość konfrontacji powszechnych przekonań z konkretnym, zmieniającym się w czasie obiektem. Projekt ten otwiera kwestię powszechnej świadomości funkcjonowania techniki, konsekwencji jej stosowania, ale też pozycji nauki we współczesnym świecie. *OneTrees* to działanie z pogranicza sztuki i aktywizmu społecznego, w którym podjęty zostaje problem wiedzy o protokołach nauki, kwestia społecznej kontroli tego, co dzieje się za zamkniętymi drzwiami laboratoriów, współuczestnictwa nieprofesjonalistów w naukowym oraz technologicznym postępie i wreszcie społecznej i osobistej odpowiedzialności za konsekwencje stosowania wiedzy naukowej.

Określając swą pozycję jako naukowca, artysty i społecznego aktywisty, Jeremijenko używa neologizmu *thinker*. Słowo to odsyła do szeregu znaczeń, ale wydaje mi się, iż najważniejsze jego przesłanie dotyczy sposobu rozumienia twórczej (nie tylko artystycznej) aktywności w zmieniającym się za sprawą nauki i technologii świecie. Nowe, post-naturalne wytwory materialne, obiekty i procesy, które w coraz większym stopniu wpływają na naszą codzienną egzystencję, są często tworzone i przedstawiane w jednostronny sposób w zgodzie z założeniami paradygmatu inżynierskiego (sprawność, funkcjonalność, efektywność) ufundowanego na „faworyzowaniu logiki inżynierskiej nad naukową wiedzą biologiczną, wartościowaniu języka kontroli i prostoty ponad naukowym językiem niepewności i złożoności”<sup>10</sup>. Genetycznie zmodyfikowane drzewa i chemicznie odżywiane drzewa cyfrowe, choć spełniają wiele

[8] Jens Hauser, *Towards the Phenomenological...*, s. 87.

[9] Oron Catts, *Synthetic Control – (Un)limited Life*, [w:] Dmitry Bulatow (red.), *Art and Science in the Post-biological Age*, National Center for Contemporary Art, Kaliningrad 2013, s. 389. Zob. też: Oron Catts, Jonat Zurr, *The Illusions of Control – Radical Engineers and Reactionary Artists*, „Thresholds” 2010, nr 38

[10] *The Q&A: Natalie Jeremijenko, thinker*, [http://www.economist.com/blogs/prospero/2010/09/environmental\\_design](http://www.economist.com/blogs/prospero/2010/09/environmental_design), (dostęp: 23.08.2015).

praktycznych funkcji (urozmaicenie krajobrazu, monitoring zmian klimatycznych i zanieczyszczenia powietrza), przede wszystkim skłaniają do stałego namysłu, do „krytycznej uważności”<sup>[11]</sup> opartej na wolnym od regresywnego dogmatyzmu (ale też ślepej wiary w postęp technologiczny) postawy otwarcia na zmiany, która zakłada ich nieuniknioną, choć jednocześnie wzmaga poczucie odpowiedzialności za post-naturalne, stworzone przez człowieka formy życia. Są one materialnym katalizatorem krytycznego namysłu nad rolą człowieka w globalnym ekosystemie, jego kreatywnością, ale zarazem odpowiedzialnością za przejęcie boskich twórczych prerogatyw.

[11] Joanna Zylińska, *'Inventing Well': Creativity, Biology and Art*, [w:] Dmitry Bulatow (red.), *Art and Science...*, s. 497.

## Bibliografia

1. Bakke, Monika, *Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2010.
2. Catts, Oron, *Synthetic Control – (Un)limited Life*, [w:] Dmitry Bulatow (red.), *Art and Science in the Post-biological Age*, National Center for Contemporary Art, Kaliningrad 2013.
3. Catts, Oron, Zurr, Jonat, *The Illusions of Control – Radical Engineers and Reactionary Artists*, „Thresholds” 2010, nr 38.
4. *Dialogues on “BioArt”, a Conversation with Jens Hauser*, <http://www.digicult.it/news/dialogues-on-bioart-1-a-conversation-with-jens-hauser/>, (dostęp: 17.08.2015).
5. Hauser, Jens, *Towards the Phenomenological Approach to Art Involving Biotechnology*, [w:] Beatriz da Costa, Kavita Philip (red.), *Tactical Biopolitics: Art, Activism, and Technoscience*, MIT Press, Cambridge MA, London 2008.
6. Holtzman, Neil, *Are Genetic Tests Adequately Regulated?*, „Science” 1999, nr 289.
7. Jeremijenko, Natalie, *OneTrees. Project Description*, <http://www.nyu.edu/projects/xdesign/onetrees/description/index.html>, (dostęp: 15.08.2015).
8. Thacker, Eugene, *Biomedica*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2004.
9. *The Q&A: Natalie Jeremijenko, thinker*, [http://www.economist.com/blogs/prospero/2010/09/environmental\\_design](http://www.economist.com/blogs/prospero/2010/09/environmental_design), (dostęp: 23.08.2015).
10. Whitelaw, Mitchell, *Metacreation. Art and Artificial Life*, MIT Press, Cambridge MA, London 2004.
11. Zylinska, Joanna, *‘Inventing Well’: Creativity, Biology and Art*, [w:] Dmitry Bulatow (red.), *Art and Science in the Post-biological Age*, National Center for Contemporary Art, Kaliningrad 2013.

## Inne dzieła polecane przez autora tekstu

- David Rokeby **n-cha(n)t** <sup>(2001)</sup>
- Seiko Mikami **Gravicells** <sup>(2004–2005)</sup>
- Carsten Nicolai, Marko Peljhan **Polar** <sup>(2000)</sup>



n-cha(n)t (2001) David Rokeby

W tej pracy artysta wykorzystał siedem komputerów wraz z monitorami, głośnikami, mikrofonami i oprogramowaniem. Obiekty te podwiesił do sufitu na stalowych linkach, tak że ekrany znajdują się mniej więcej na wysokości głów partycypantów. W oprogramowaniu użytym do stworzenia tej instalacji znajduje się aplikacja do rozpoznawania mowy. Mikrofony zbierają dźwiękową aktywność otoczenia, rejestrują ją i włączają w strumień mowy, który można nazwać gaworzeniem, poezją cybernetyczną, czymś, co sugeruje ludzką mowę, ale nie do końca odzwierciedla jej wymiar potoczny lub naukowy.

Wchodząc w to środowisko zostajemy skonfrontowani z siedmioma ujętymi poprzez spoty stanowiskami komputerowymi. Komputery wychwytyują wszystkie odgłosy rozbrzmiewające wokół. Można oczywiście emitować dźwięki bezpośrednio w stronę mikrofonu. Zachęca do tego kompozycja wizualna i tekstualna instalacji. Na ekranach w sposób zmienny pojawiają się trzy różne sekwencje wideo ukazujące ludzkie uszy. Pierwsza z zasłoniętym całą dłońią uchem, druga z przysłoniętym opuszkami palców otworem usznym oraz trzecia z dłońią ułożoną za uchem, tak jak się to czyni, gdy wyraźnie nasłuchuje się czegoś.

Sekwencje wideo ukazują różne stany, w jakich znajdują się programy komputerowe. W pierwszym wypadku jest to moment, w którym maszyna cybernetyczna wypowiada się, emituje frazy językowe. W drugim chodzi o jednoczesne słuchanie i mówienie. W trzecim – o słuchanie. W tych trzech rejestrach, poprzez te trzy stany, przypominające logikę trójwartościową, odbywa się komputerowy performans, w którym publiczność współtworzy jego treść i do pewnego stopnia dramaturgię.

Opisywana realizacja wpisuje się w tendencje zarysowane i przeciwiczone teoretycznie w cybernetyce, nauce o sterowaniu. W jej ramach pojawiały się koncepcje inspirowane biologią – poszukiwano na przykład rozwiązań mających na celu tworzenie sztucznych zwierząt. W kontekście *n-cha(n)t* należałoby przywołać termin homeostaza<sup>1</sup>. To pojęcie opisuje dynamiczną równowagę, porządek, który uzyskuje się w procesie zmian. Z punktu widzenia klasycznej fizyki stan równowagi to stan spoczynku lub jednostajności, niemniej można myśleć również o takiej równowadze, która ani nie jest spoczynkiem, ani jednostajnością. Taką

[1] Andrew Pickering, *The Cybernetic Brain. Sketches of Another Future*, The University of Chicago Press, Chicago, London 2011, s. 98, 153; Stanisław Więckowski, *Ekologia ogólna*, Oficyna Wydawnicza Branta, Bydgoszcz-Kielce 2008, s. 263.



równowagę odnajdziemy w procesach przyrodniczych, w ludzkim organizmie, ogólnie w każdym organizmie żywym. Żywy organizm charakteryzuje się równowagą polegającą na tym, że zachodzące zmiany mają miejsce w z góry wyznaczonym zakresie.

Możemy wskazać takie czynniki jak ciśnienie krwi, tętno, częstotliwość fal mózgowych, obecność w organizmie tlenu oraz inne, gdzie można mówić o pewnym zakresie normalnego i dopuszczalnego, a zarazem zrównoważonego funkcjonowania. W odniesieniu do pracy Davida Rokeby'ego mamy, z grubsza sprawę ujmując, daną taką właśnie sytuację. Maszyny cybernetyczne przyjmują bodźce z otoczenia, tłumaczą je na wyrażenia ludzkiej mowy i zapamiętując je, wpisują do bazy danych jako nowe. Jeśli w otoczeniu nie znajduje się żadna osoba, a także, o ile nie ma w otoczeniu źródeł dźwięku przypominających ludzką mowę, układ zachowuje się jednostajnie. W takich okolicznościach maszyny miarowo wypowiadają frazy w sposób jednoczesny. W terminologii muzycznej określa się to jako unisono.

Kiedy natomiast pojawia się bodziec audialny, równowaga polegająca na jednostajności przeradza się w równowagę dynamiczną, choć ten stan można równocześnie, z innej perspektywy, określić jako zakłócenie<sup>2</sup>, destabilizację. Wprowadzenie nowych bodźców przynosi w efekcie zachwianie jednogłośności, wcześniej obowiązującego rytmu i równoczesności wypowiadanych słów. Gdy ujawniają się nowe bodźce, układ zaczyna się reorientować, wprowadza rozpoznawane słowa do bazy danych, przetwarza je i przenosi na plan wypowiedzi. Zarówno system językowy, to co strukturaliści nazywali *langue*, jak i akty mowy zwane przez nich *parole*<sup>3</sup>, nie są czymś skończonym i danym, ponieważ zależą od sposobu w jaki wchodzą z maszynami w relacje interlokutorzy.

W dalszej części analizy uwzględnę dwa konteksty interpretacyjne. Po pierwsze, dorobek artystyczny autora pracy, dokładnie ten jej wycinek, który poprzedza powstanie dzieła – w tym wypadku kładł będą nacisk na realizację, które w sposób istotny zapowiadają i łączą się z omawianym artefaktem. Po drugie, aktualny stan badań nad sztuczną inteligencją, biorąc pod uwagę rozpoznawanie mowy, generowanie wypowiedzi, rozumienie oraz syntezę mowy<sup>4</sup>.

[2] Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010, s. 68.

[3] Seweryna Wystouch, *Literatura i semiotyka*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2001, s. 5.

[4] M. Tim Jones, *AI Application Programming*, Course Technology, Boston 2005, s. 352.

Przed powstaniem omawianej pracy artysta stworzył około siedemnastu realizacji, które można uszeregować według takich aspektów jak audialność, przetwarzanie sygnału wideo oraz generowanie tekstu. Wymienione jakości są obecne w twórczości Kanadyjczyka niezmiennie, a *n-cha(n)t* jest w pewnym sensie kulminacją i syntezą artystycznego rozwoju. W dziele ponownie pojawia się zarówno generowanie słów, zdań, rozpoznawanie dźwięków lub słów, wypowiedzi, jaki i ich wymiar dźwiękowy, choć nie muzyczny wprost, a raczej poetycki. Można by powiedzieć, że jest to poezja dźwiękowa.

Pierwsza realizacja, która zapowiada powstanie omawianego dzieła, to *Echoing Narcissus* z 1987 roku. Jest to obiekt rzeźbiarski wyglądem przypominający studnię, przy czym przedmiot posiada płytkie dno, a na jego powierzchni znajduje się lustro, w którym zobaczyć można swoją twarz. W powierzchnię zewnętrzną obiektu wmontowano miedziane płytki, a na szczycie umieszczono mikrofon. Obiekt wzbogacony jest w oprzyrządowanie i oprogramowanie, które umożliwia zbieranie dźwięków z otoczenia. Dźwięki te są przetwarzane i emitowane wewnątrz studni.

Druga realizacja, która na zasadzie antecedenencji okazuje się istotna dla prowadzonej analizy, to *Liquid Language* z 1989 roku. W niej pojawia się generowanie tekstu, wyświetlanego bezpośrednio na ekranie komputera w stanie czystym, bez elementów ikonicznych, obrazowych. W nim z kolei znaleźć można trzy tryby: zapominanie, zapamiętywanie i śnienie (wyobrażenia produktywne). Praca odnosi się wprost do pewnej dychotomii, którą rozpracowywało duże grono pisarzy dwudziestowiecznych – najbardziej znane są poszukiwania Marcela Prousta i Samuela Becketta. Chodzi w szczególności o nakładające się na siebie pola generowane przez dwa typy pytań: w jakim zakresie możliwe jest przypominanie sobie czegoś bez zafaszowania oraz w jakim stopniu możliwe jest wymyślanie czegoś bez używania do tego treści zapamiętanych.

Trzecią znaczącą realizacją jest *Petit Terre* z 1992 roku – mamy tu do czynienia z czymś w rodzaju symulacji Ziemi. To obiekt znajdujący się na postumencie, w skład którego wchodzi ziemia, woda, atrapa roślinności i drzewko. Ponadto przedmiot wyposażono w oprzyrządowanie

do zbierania dźwięków z otoczenia oraz w głośniki emitujące dźwięki. W tej pracy pojawia się mechanizm logiczny służący do utrzymywania relacji z interlokutorami. Kiedy otoczenie staje się pasywne, emitowane dźwięki istnień takich jak insekty, ptaki i żaby, narastają.

Ostatnią z ważnych dla omawianego dzieła realizacji jest *The Giver of Names* z 1990 roku. Jest to rodzina obiektów fizycznych, które interaktor może ustawiać na postumencie. Akt ten czytany jest przez kamerę i oprogramowanie, które służy do analizy takich walorów jak krawędzie, kolor i części składowe. Efekt analizy po przetworzeniu pojawia się na ekranie wraz z cyfrową inskrypcją, którą można potraktować jako opis, ale która w gruncie rzeczy jest czymś, co w intencji autora ma być nazwą, a co z innej strony można by nazwać poezją cybernetyczną. Taka nazwa pojawia się głównie z powodu doboru słów, dających jako efekt metafory.

W *Echoing Narcissus* oraz w *Petit Terre* mamy do czynienia z nasłuchiowaniem brzmień otoczenia i reagowaniem na nie poprzez przetwarzanie, zmianę walorów dźwiękowych, zmianę natężenia i częstotliwości. W pracach *Liquid Language* oraz *The Giver of Names* użyte zostały bazy danych zawierające słowa, które według zaprogramowanego porządku, biorącego pod uwagę losowość, łączone są w nadrzędne całości o zaskakujących napięciach semantycznych. Te związki można oceniać z punktu widzenia analizy poetyckiej i widzieć w nich zarówno opozycję do języka potocznego jak i naukowego. Niemniej jednak zarówno w tym przypadku, jak i w przypadku poezji cybernetycznej jako takiej, unieważnieniu, zatarciu lub dekonstrukcji ulega podział na trafne, cenne, czyste i kiczowate, kampowe, zdegenerowane metafory.

Przejdę teraz do omówienia specyficznego zagadnienia, jakim jest przetwarzanie języka naturalnego (Natural Language Processing, NLP). Problematyka ta jest częścią szerszego obszaru badań nad sztuczną inteligencją (Artificial Intelligence, AI). Wyjaśnię kluczowe dla tej problematyki pojęcia, zarysuję stawiane wewnątrz niej problemy oraz umieszczę omawiane dzieło na tym tle. Pokażę, w jaki sposób artysta wykorzystał wiedzę z tego zakresu i jak opracowane przez niego rozwiązania przyczyniają się do rozwoju badań tego obszaru.

Przetwarzanie języka naturalnego to w gruncie rzeczy zestaw problemów związanych z rozpoznawaniem mowy lub ewentualnie znaków pisanych, przetwarzaniem strukturalnym i gramatycznym (*parsing*), tworzeniem drzewa logicznego wraz z podstawowymi kategoriami, generowaniem wypowiedzi, wyrażen i zdań oraz syntezą mowy lub syntezą grafemów – jednostek pisma. Można również rozbić to pole problemowe na analogiczną do istniejącej w ramach badań semiotyki logicznej triadę: analiza syntaktyczna, analiza semantyczna, interpretacja kontekstualna<sup>5</sup>.

Pierwszy dział zajmuje się badaniem budowy wypowiedzi, drugi analizuje, w jaki sposób ustalić można związek między częściami wypowiedzi, zdaniem i wyrażeniami a zbiorem odniesień, a trzeci poszukuje właściwego, dogodnego kontekstu, w jakim dana wypowiedź zyskuje znaczenie. W tym miejscu warto wspomnieć, że badania te nakierowane są na coś, co można nazwać trojako: realizmem, hiperrealizmem lub symulacją. Osiągany efekt jednakże w sposób zauważalny odbiega od jakości ludzkiej mowy.

Zjawisko to w świetle badań nad sztuczną inteligencją okazuje się przeszkodą, jednak z punktu widzenia estetyki jest pożądane. Jeśli bierze się pod uwagę dostępne aplikacje służące do syntetyzowania mowy lub produkcji filmowe wykorzystujące motywy androida lub robota, należy stwierdzić, że wszędzie tam pewna niedogodność, niedoskonałość jest oznaką rozpoznawczą istnienia syntetycznego, bio-mechaniczno-elektronicznego. W sytuacji przekroczenia tej niedogodności, którą z innej perspektywy można by określić mianem cybernetycznego fetysza, okazałoby się, że do wykazania sztuczności organizmu nie wystarcza zmysł słuchu. I trzeba by powołać się na test Turinga lub inny sprawdzian, taki na przykład jak test Voight-Kampffa przeprowadzany w celu rozpoznania replikantów w filmie Ridleya Scotta *Łowca androidów* (1982).

Wskazane tło problemowe dotyczące przetwarzania języka naturalnego obecne jest w pracy Rokeby'ego jako narzędzie służące do konstruowania niecodziennej ramy myślowej i nieoczekiwanych doświadczeń. Maszyny cyfrowe nasłuchują, przetwarzają pochodzącą z otoczenia aktywność w jednostki zrozumiałe dla parserów, układają je w pary i szeregi

[5] M. Tim Jones, *AI Application Programming...*, s. 353.

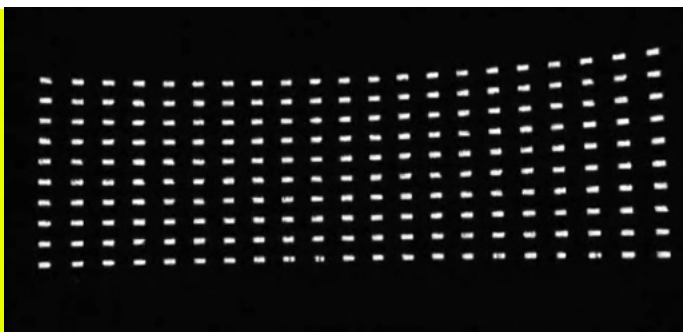
oraz generują tak, że można je śledzić na ekranach. Obok wspomnianej niedoskonałości syntezy mowy należy wspomnieć o niedoskonałości polegającej na niedopasowaniu, niezrozumieniu słów wypowiedzianych przez interaktorów w stosunku do ustanowionej z góry struktury i bazy danych, co skutkuje niespodziewanymi potknięciami. Te zakłócenia z punktu widzenia hiperrealizmu są czymś w rodzaju pęknięcia, rysy, ale z punktu widzenia sztuki zyskują na wartości, są groteskowe, zabawne, ironiczne, niespodziewane.

## Bibliografia

1. Floreano, Dario, Matussi, Claudio, *Bio-Inspired Artificial Intelligence. Theories, Methods, and Technologies*, MIT Press, Cambridge MA, London 2008.
2. Jones, M. Tim, *AI Application Programming, Course Technology*, Boston 2005.
3. Kluszczyński, Ryszard W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
4. Marciszewski, Witold (red.), *Mała Encyklopedia Logiki*, Ossolineum, Wrocław, Warszawa, Kraków, Gdańsk, Łódź 1988.
5. Pickering, Andrew, *The Cybernetic Brain. Sketches of Another Future*, The University of Chicago Press, Chicago, London 2011.
6. Więckowski, Stanisław, *Ekologia ogólna*, Oficyna Wydawnicza Branta, Bydgoszcz–Kielce 2008.
7. Wysłouch, Seweryna, *Literatura i semiotyka*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2001.

## Inne dzieła polecane przez autora tekstu

- ⇒ Ulrike Gabriel **Barriere** <sup>(1996)</sup>
- ⇒ Natalie Jeremijenko **OneTrees** <sup>(1998-)</sup>
- ⇒ Annie Dorsen **Hello Hi There** <sup>(2010)</sup>



<sup>17</sup> Listening Post (2001) Mark Hansen, Ben Rubin

W 2004 roku główną nagrodę Festiwalu Ars Electronica przyznawaną w kategorii sztuka interaktywna otrzymali twórcy instalacji *Listening Post*. Praca nagrodzona statuetką Złotej Nike powstała w efekcie współpracy naukowca Marka Hansena, zajmującego się zawodowo analizą statystyczną dużych strumieni danych, który swą karierę rozpoczynał jako pracownik Bell Laboratories, obecnie zaś wykłada statystykę w UCLA oraz Bena Rubina, artysty eksperymentującego z dźwiękiem oraz sonifikacją informacji.

Podstawowy element instalacji, zaprezentowanej po raz pierwszy w 2001 roku w Brooklyn Academy of Music, następnie pokazywanej w Whitney Museum of Modern Art w Nowym Jorku, w londyńskim Museum of Science (w ramach stałej ekspozycji), w ZKM Center for Art and Media w Karlsruhe oraz w wielu innych instytucjach promujących sztukę nowych mediów, stanowiła wygięta w łuk „kurtyna” projekcyjna. Na tworzących ją 231 wyświetlaczach LED o niewielkich rozmiarach (2 na 6 cali każdy), rozmieszczonych symetrycznie w 11 rzędach i 21 kolumnach, pojawiały się pojedyncze słowa oraz krótkie frazy zaczerpnięte z pogawędek elektronicznych prowadzonych za pośrednictwem usługi IRC, a także fragmenty dyskusji toczących się w ramach serwisów BBS, czy też na popularnych wówczas forach internetowych. Odpowiednie oprogramowanie przeszukiwało dziesiątki tysięcy miejsc w Sieci, wybierając te fragmenty elektronicznego dyskursu, które okazywały się najbardziej reprezentatywne dla specyfiki krajobrazu komunikacyjnego Internetu pierwszej generacji. Dzięki zaimplementowanym w systemie dzieła zaawansowanym narzędziom analizy statystycznej powstawał nieocenzurowany i „dynamicznie zmieniający się portret komunikacji online”<sup>1</sup>, który Lev Manovich uznał za modelową egzemplifikację bezpośredniej wizualizacji medialnej (wizualizacji bez redukcji)<sup>2</sup>, natomiast Jussi Parikka potraktował jako pretekst do kontynuowania zainicjowanej przez Wolfganga Ernsta dyskusji o dynamice archiwów cyfrowych<sup>3</sup>.

Uwagę krytyków i teoretyków (w szczególności badaczy kultury dźwięku) przyciągała także złożona warstwa audialna instalacji, w której

[1] Zob. *Listening Post – Science Museum Arts Project*, [http://www.sciencemuseum.org.uk/smap/collection\\_index/mark\\_hansen\\_ben\\_rubin\\_listening\\_post.aspx](http://www.sciencemuseum.org.uk/smap/collection_index/mark_hansen_ben_rubin_listening_post.aspx), (dostęp: 30.08.2015).

[2] Lev Manovich, *Czym jest wizualizacja?*, przeł. Marcin Korzewski [w:] Małgorzata Bogunia-Borowska, Piotr Sztompka (red.), *Fotospołeczeństwo. Antologia tekstów z socjologii wizualnej*, Znak, Kraków 2012, s. 453–463.

[3] Jussi Parikka, *What is Media Archeology?*, Polity Press, Cambridge 2012, s. 113–135

elementy „nowej doksologii technoromantyzmu”<sup>4</sup> współgrały harmonijnie z elementami starszej tradycji – rytuału liturgii. Przedstawionym w formie dźwiękowej strzępkom *Netspeaku*, które odczytywał (innym zaś razem artykułował ze zmienną intonacją, w sposób ewokujący skojarzenia np. z pieśniami liturgicznymi) specjalny program syntetyzujący mowę, towarzyszyły fragmenty muzyki oraz efekty dźwiękowe w postaci zwielokrotnionych odgłosów kliknięć klawiatury, przypominające od czasu do czasu o materialnym wymiarze praktyk komunikacyjnych, których rezultatami „żywiło” się dzieło.

W autokomentarzu do pracy artyści napisali:

Pojawienie się komunikacji online pociągnęło za sobą powstanie rozległych przestrzeni kreowania i dystrybucji dyskursu publicznego [...] mimo że są to przestrzenie społeczne w swej istocie, to jednak doświadczenie „bycia w nich” wiąże się z doznaniem ciszy i poczuciem pewnego odosobnienia. Użytkownik zalogowany w pokoju tematycznym, w którym odbywa się czat, jest ograniczony sensorycznie i zasadniczo odizolowany od gwaru sąsiednich pokoi. Celem *Listening Post* jest zbieranie owego gwaru i oddawanie go w ludzkiej skali [...]. Posługujemy się dźwiękiem, tekstem, ruchem i przestrzenią, aby wykreować środowisko, w którym dochodzi do zmysłowego kontaktu z danymi. [...]. Poddajemy procesom destylacji zawartość i strukturę zbiorowej komunikacji sieciowej, przedstawiając je w sposób przystępny, a jednocześnie fascynujący<sup>5</sup>.

Decyzja o przyznaniu Prix Ars Electronica w kategorii sztuki interaktywnej instalacji, która nie stwarzała swym odbiorcom możliwości podejmowania faktycznej interakcji (odbiorcy *Listening Post* zgromadzeni w instytucji wystawienniczej mogli jedynie kontemplować rozgrywający się w kilku aktach i trwający około 20 minut spektakl wizualno-dźwiękowy), wzbudziła kontrowersje. Głosy wyrażające owe kontrowersje wybrzmiewały w tej samej przestrzeni dyskursu, w której toczyła się debata o zmieniającym się miejscu i statusie strategii interaktywnych w sztuce nowych mediów. Doprowadziła ona do poszerzenia klasycznej

[4] Zob. Norie Neumark, *Doing Things with Voices. Performativity and Voice*, [w:] Norie Neumark, Ross Gibson, Theo van Leeuwen (red.), *VØ1CE. Vocal Aesthetics in Digital Arts and Media*, MIT Press, Cambridge MA, London 2010, s. 107–113. Por. Frances Dyson, *The Tone of Our Times. Sound, Sense, Economy and Ecology*, MIT Press, Cambridge MA, London 2014, s. 42–46.

[5] Mark Hansen, Ben Rubin, *Listening Post*, [w:] Hannes Leopoldseder, Christine Schöpf, Gerfried Stocker (red.), *CyberArts 2004. Prixars Electronica*, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern-Ruin 2004, s. 114–117.



definicji interaktywności oraz poskutkowało rozbudową aparatu pojęciowego wykorzystywanego w refleksji nad nowopowstającymi pracami, między innymi o pojęcie interpasywności, którym na gruncie polskim – także w odniesieniu do pracy Hansena i Rubina – posłużył się Piotr Zawojski<sup>6</sup>. Ryszard Kluszczyński dostrzegający zmiany paradygmatu interakcji, jakie dokonywały się na początku XXI wieku pod wpływem wprowadzenia do sfery praktyk artystycznych skomplikowanych układów technologicznych stanowiących podstawę funkcjonowania wielu tworzonych wówczas projektów, zdecydował się jednak przyznać instalacji *Listening Post* status dzieła interaktywnego, motywując swą decyzję tkwiącym w jej systemie potencjałem interaktywności wewnętrznej oraz wskazując na rzeczywistą aktywność internautów, którzy uczestnicząc w komunikacji online wnosili swój wkład w rozgrywający się w obecności publiczności zgromadzonej przed instalacją spektakl, jakkolwiek czynili to w sposób nieintencjonalny.

Słowa, które trafiają do systemu – tłumaczyli w cytowanym już autokomentarzu Hansen i Rubin – są tworem rzeczywistych osób [...]. System który je sonifikuje, działa podobnie jak dzwonki powietrzne, z tą jednak różnicą, że za wydobywanie zeń brzmień odpowiedzialny jest czynnik już nie meteorologiczny, lecz ludzki (ruch myśli i słów, a nie molekuł powietrza, prowokuje reakcje systemu)<sup>7</sup>.

Rozbudowana warstwa językowa oraz poetycki charakter wydarzenia rozgrywającego się w przestrzeni instalacji *Listening Post* sprawiły, że równie często kategoryzowano ją jako dzieło przynależące do obszaru literatury elektronicznej. Gdy w 2008 roku na łamach czasopisma „Dichtung Digital” opublikowano rezultaty ankiety przeprowadzonej wśród 20 twórców i teoretyków związanych ze środowiskiem Electronic Literature Organization, *Listening Post* okazał się być najczęściej wymienianym przez ankietowanych (między innymi przez Katherine N. Hayles, Johna Cayleya i Roberto Simanowskiego) „ulubionym dziełem e-lit”<sup>8</sup>. Wspomniany Roberto Simanowski posłużył się przykładem *Listening Post* w kontekście rozważań o zakorzenieniu

[6] Zob. Piotr Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Poltext, Warszawa 2010, s. 150–172; też: Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010, s. 250–255.

[7] Mark Hansen, Ben Rubin, *Listening Post*, s. 117.

[8] *Art Games as Genre. An introduction by Cristine Ploug*, <http://www.dichtung-digital.de/2008/1-Quotes.htm>, (dostęp: 30.08.2015)

e-literatury w eksperymentalnych programach awangard literackich, zestawiając tekst powstający w efekcie działania instalacji, generowany ze strzępków języka odnajdywanych w cyberprzestrzeni i – o czym warto wspomnieć – określane przez samych twórców mianem gigantycznego poematu „cut-up” (gigant cut-up poem) z analogowymi kolażami tekstowymi dadaistów i utworami Williama S. Burroughsa<sup>9</sup>. Z kolei Chris Funkhouser uznał *Listening Post* za pracę antycypującą fenomen określany mianem „googlizacji” e-literatury, w której to obszarze powstaje dziś coraz więcej prac utylizujących językowe zasoby pobierane w czasie rzeczywistym z Sieci, czego interesującą egzemplifikację stanowią instalacje stworzone przez Johna Cayleya i Daniela C. Howe’a w ramach *The Readers Project*<sup>10</sup>.

W ciągu kilkunastu lat dzielących chwilę obecną od premiery *Listening Post* komunikacyjny pejzaż Internetu uległ przemianie. Facebook i Twitter umożliwiają dziś prowadzenie rozmów na skalę globalną. Uczestniczą w nich już nie setki, lecz miliony osób i trudno jest uciec przed gwarem Internetu społecznościowego, gdy próbuje się dotrzeć za pośrednictwem Sieci do jakiegokolwiek informacji. W roku 2013 zorganizowano wystawę *Listening Post* w Centre De Culture Contemporaine w Montpellier. Chcąc uczynić dzieło bardziej aktualnym, twórcy podjęli próbę sprzęgnięcia jego systemu technologicznego z serwerami Twittera<sup>11</sup>. Próba zakończyła się sukcesem, jednak efekt końcowy nie usatysfakcjonował w pełni Marka Hansena, który w wywiadzie udzielonym Wes Modes stwierdził:

Kiedy po raz pierwszy instalowaliśmy *Listening Post*, proces pozyskiwania i głębokiego analizowania danych (*data mining*) na potrzeby instalacji wymagał sporych wysiłków; dziś – w erze Twittera i mediów społecznościowych – ludzie bardzo często sami odnoszą się do globalnej konwersacji, w związku z czym [działanie *Listening Post* – dop. M.G.-O.] nie wydaje się już tak magiczne.

Być może nie należy więc aktualizować instalacji. W pamięci podręcznej *Listening Post* gromadzone są dane przechwytywane z Sieci,

[9] Roberto Simanowski, *Digital Art and Meaning*, [10] Zob. Christopher T. Funkhouser, *New Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art and Interactive Instalations*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2011, s. 194.

[11] *An Interview With Mark Hansen*, <http://modes.io/mark-hansen-interview/>, (dostęp: 30.08.2015).

dzięki czemu instalacja może działać bez przeszkód w trybie offline – na przykład wtedy, gdy zaistnieją problemy z transferem sieciowym. Przechodząc w tryb offline, *Listening Post* traci swą oryginalną funkcję, zyskuje jednak nową rolę – dokumentu historycznego opowiadającego o internecie 1.0.

## Bibliografia

1. Dyson, Frances, *The Tone of Our Times. Sound, Sense, Economy and Ecology*, MIT Press, Cambridge MA, London 2014.
2. Funkhouser, Christopher T., *New Directions in Digital Poetry, Continuum*, New York, London 2012.
3. Hansen, Mark, Rubin, Ben, *Listening Post*, [w:] Hannes Leopoldseeder, Christine Schöpf, Gerfried Stocker (red.), *CyberArts 2004. Prixars Electronica*, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern–Ruin 2004.
4. Kluszczyński, Ryszard W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
5. Manovich, Lev, *Czym jest wizualizacja?*, przeł. Marcin Korzewski, [w:] Małgorzata Bogunia-Borowska, Piotr Sztompka (red.), *Fotospołeczeństwo. Antologia tekstów z socjologii wizualnej*, Znak, Kraków 2012.
6. Modes, Wes, *Revisiting Technical Achievements of 'Listening Post' Ten Years On*, „The Journal of New Media and Culture”, 2013–2014, vol. 9, nr 1, <http://www.ibiblio.org/nmediac/winter2014/Articles/ListeningPost.html>, (dostęp: 30.08.2015).
7. Neumark, Norie, *Doing Things with Voices. Performativity and Voice*, [w:] Norie Neumark, Ross Gibson, Theo van Leeuwen (red.), *VØ1CE. Vocal Aesthetics in Digital Arts and Media*, MIT Press, Cambridge MA, London 2010.
8. Parikka, Jussi, *What is Media Archeology?*, Polity Press, Cambridge 2012.
9. Simanowski, Roberto, *Digital Art and Meaning. Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art and Interactive Instalations*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2011.
10. Zawojski, Piotr, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Poltext, Warszawa 2010.

## Inne dzieła polecane przez autorkę tekstu

- ⇒ Ulrike Gabriel **Barriere** <sup>(1996)</sup>
- ⇒ Natalie Jeremijenko **OneTrees** <sup>(1998-)</sup>
- ⇒ Annie Dorsen **Hello Hi There** <sup>(2010)</sup>



18 Can

You See Me Now? (2001) Blast Theory

The Blast Theory, ciesząca się międzynarodową renomą grupa artystyczna, która ma swoją siedzibę w Brighton, w Wielkiej Brytanii, została założona w roku 1991 przez Matta Adamsa, Niki Jewett, Willa Kittowa oraz Ju Row Farr. Podczas liczącej już ćwierć wieku historii grupa zmieniała skład, przeobrażała się i rozrastała. Obecnie jest kolektywnie prowadzona przez Adamsa, Farr oraz Nicka Tandavanitja, który dołączył do zespołu w roku 1994. Artyści podkreślają w swych wypowiedziach programowych, że zasadniczym celem ich prac, strukturalnie i estetycznie hybrydycznych, zwykle zacierających granice między realnością a fikcją, jest eksplorowanie społecznych i politycznych aspektów technologii<sup>1</sup>.

Pierwsze dzieła Blast Theory wyrastały z ich (zwłaszcza Adamsa) zainteresowań teatralnych i performatywnych, ale miały zarazem zdecydowanie multimedialny charakter. Oba te aspekty twórczości grupy – performatywność/wydarzeniowość i multimedialność – pozostały trwałymi i podstawowym atrybutem ich dzieł.

Przełomowym dla kształtującej się postawy grupy okazało się przedstawienie *Kidnap* (1998). Dwie osoby spośród publiczności zostają w jego trakcie „porwane” a dalsza część akcji przenosi się do Internetu, przyjmując postać transmisji online (streaming). W ten sposób w pracach Blast Theory pojawia się, choć jeszcze w ograniczonym zakresie, aspekt partycypacyjny: „porwani” odbiorcy dołączają do wykonawców dzieła. Kształtuje się ponadto specyficznie hybrydyczny charakter ich twórczości: *Kidnap* rozwija się w świecie realnym oraz wirtualnym. Odtąd też instrumentarium artystyczne grupy jest konsekwentnie nasycane nowymi mediami, a jej dokonania nabierają charakteru interaktywnego.

Kolejna realizacja – *Desert Rain* (1999), która podejmuje i rozwija wszystkie wskazane wyżej najważniejsze właściwości dotychczasowego dorobku artystów Blast Theory, jest zarazem pierwszym ich dziełem zrealizowanym we współpracy z Mixed Reality Lab, jednostką badawczą uniwersytetu Nottingham. To bardzo ważny moment w historii grupy. Środowiskiem pracy Blast Theory, przestrzenią, w której odtąd będą pojawiać się wszystkie kolejne dzieła, staje się bowiem właśnie Mixed Reality – rzeczywistość mieszana, ontologicznie hybrydyczny świat realno-wirtualny, a twórczość grupy lokuje się w złożonym,

[1] Zob. Blast Theory, *Our History & Approach*, <http://www.blasttheory.co.uk/our-history-approach/>, (dostęp: 30.08.2015).

wielopostaciowym polu wyznaczanym przez wzajemne oddziaływania sztuki, nauki oraz technologii nowych mediów, stając się w ten sposób częścią paradygmatu art@science. Skromna zapowiedź tej tendencji pojawiła się, jak wspomniałem, w pracy *Kidnap*. Projekt *Desert Rain* rozwija i pogłębia praktykowaną już wcześniej hybrydyczność, organizując przy tym stanowiące go wydarzenia w strukturę gry. Ta ostatnia kategoria dołącza do najważniejszych wyznaczników twórczości grupy.

Przywołane wyżej realizacje zbudowały fundament pod dalszą, dojrziałą i w pełni już ukształtowaną twórczość Blast Theory. Wszystkie wyszczególnione dotąd jej fundamentalne właściwości: performatywność/wydarzeniowość, multimedialność, partycypacyjność, ontologiczna hybrydyczność, struktura gry, uzupełnione o dwie kolejne: technologicznie warunkowaną mobilność oraz geolokacyjność, wyznaczyły wspólnie charakter *Can You See Me Now?* – dzieła wykonanego po raz pierwszy w 2001 roku w Sheffield, pierwszego, które przyniosło jego twórcom światową sławę, zdobywając w roku 2003 główną nagrodę w konkursie festiwalu Ars Electronica w Linzu w kategorii sztuki interaktywnej<sup>2</sup>. Przedstawione dalej rozważania na temat *Can You See Me Now?* skupią się wokół tych właśnie jej właściwości, widząc w nich źródło charakteru pracy, jej estetyki oraz spektrum dyskutowanych zagadnień.

*Can You See Me Now?* ma postać wydarzenia o strukturze gry, w której udział biorą dwojakiemu rodzaju uczestnicy. Pierwsza ich grupa, tworzona przez artystów Blast Theory (choć w niektórych wypadkach, jak na przykład w wydarzeniu zorganizowanym w Tokio – Shibuya, w skład tej grupy mogą wchodzić również inne zaproszone osoby), porusza się w realnej, fizycznej przestrzeni miasta. Obszar wydarzenia to kwadrat o boku 300 metrów. Członkowie grupy są zaopatrzeni w naręczne komputery, urządzenia GPS, walkie talkies. Nazywamy ich biegaczami, gdyż takiego zachowania oczekuje od nich gra. Jest ich sześcioro, ale tylko troje z nich aktywizuje się w tym samym czasie. Biegacze są realnymi uczestnikami wydarzenia. Grupa druga, znacznie liczniejsza choć mniej precyzyjnie określana (w tym samym czasie w wydarzeniu może uczestniczyć spośród nich 20 osób), znajduje się przed ekranami

[2] Zob. dokumentację realizacji projektu *Can You See Me Now?* w Tokio – Shibuya w lutym 2005 roku, <https://youtu.be/hX4kZvEllwY>, (dostęp: 30.08.2015). Gdy porównamy tę dokumentację z zapisem premierowego wykonania w Sheffield, łatwo zauważymy zmiany, które dotknęły wizualnej konstrukcji wirtualnego świata gry.

Światy, w które zanurzają się uczestnicy dzieła w różnych jego odsłonach, wyraźnie się między sobą różnią. A to jednoznacznie mówi, że nie wizualna strona projektu, lecz jego struktura, posiadane właściwości oraz organizowane wydarzenia określają charakter całego dzieła.

komputerów. Są wirtualnymi uczestnikami wydarzenia. Będę ich nazywał uczestnikami online.

Do wykonania dzieła każdorazowo przygotowywana jest wirtualna kopia zaangażowanej w wydarzenie przestrzeni miejskiej. To przestrzeń gry. Członkowie obu grup – wszyscy aktualni uczestnicy rozgrywki – dostrzegają się wzajemnie w postaci awatarów na ekranach wykorzystywanych urządzeń. Wszyscy oni bowiem są zanurzeni w wirtualnym świecie. Fizyczny ruch biegaczy, dzięki GPS lokalizującemu ich pozycję, generuje adekwatne przemieszczanie się ich awatarów w środowisku wirtualnym. Uczestnicy online z kolei, których awatary są wrzucane w wirtualne środowisko wydarzenia po zalogowaniu do niego, stosują w celu ich przemieszczania (czy też swojego, jeśli założymy utożsamienie gracza z jego awatarem) klawiaturę komputera. Celem uczestników poruszających się fizycznie w przestrzeni miasta jest zlokalizowanie, doświadczenie i schwytanie uczestników online, co się dzieje zawsze, kiedy dzielący ich dystans zmniejszy się do pięciu metrów. Biegacze w czasie pościgu mogą porozumiewać się ze sobą przy pomocy walkie-talkies, pomagając sobie nawzajem w akcji. Jednak rozmowy te słyszalne są także dla uczestników wirtualnych, którzy w ten sposób mogą poznać zamiary biegaczy i próbować uniknąć pościgu. Biegacz po schwytaniu uciekiniera wykonuje fotografię miejsca, w którym to się stało. Po zakończeniu wydarzenia fotografie te umieszczane są w jego środowisku, dzięki czemu gracz może następnie obejrzeć miejsce, w którym został schwytany. Wyłączeni z akcji uczestnicy mogą powracać do niej dowolną ilość razy, oczywiście w granicach wyznaczonych przez czas jej trwania.

Można by powiedzieć, że zasadnicza rozgrywka odbywa się pomiędzy awatarami koegzystującymi w świecie wirtualnym, tam bowiem kształtowane są relacje pomiędzy obiema grupami uczestników, tam odbywa się gra. Jednak całe wydarzenie *Can You See Me Now?* nie daje się zamknąć w ramach wirtualnej wieloosobowej gry online, gdyż obie grupy uczestników biorą w niej udział w zupełnie inny sposób. O ile uczestnicy online, zanurzając się w wirtualnym świecie, posiadają status typowego uczestnika gry online, to członkowie grupy pościgowej – biegacze, w pierwszej kolejności zanurzają się w realnym świecie gry – przestrzeni

miejskiej, ze wszystkimi tego faktu konsekwencjami. Wirtualna kopia miasta nie jest dokładnym jej odwzorowaniem. Nie ma w niej, na przykład, ruchu miejskiego, pojazdów ani przechodniów, którzy nie uczestniczą w grze, choć mogą w niej nieintencjonalnie zaistnieć, przeszkadzając swoją obecnością biegaczom w pościgu. W wirtualnym świecie gry natomiast występują jedynie awatary aktualnych uczestników, zarówno biegacze offline, jak i online. Biegacze istnieją więc w wydarzeniu nie tylko wirtualnie, jak uczestnicy online, lecz także fizycznie, cielesnie. Przede wszystkim cielesnie. Doświadczenia członków obu grup posiadają zdecydowanie różny charakter. Uczestnicy online posiadają status graczy, podczas gdy biegacze są również performerami. Przede wszystkim performerami. A więc pomimo tego, że sama gra toczy się w środowisku wirtualnym, to całościowo ujmowane wydarzenie rozwinę się w świecie hybrydycznym. Środowisko wydarzenia przyjmuje postać rzeczywistości mieszanej, łącząc w sobie wirtualność gry i realność wydarzenia miejskiego. Rzeczywistość *Can You See Me Now?* przybiera postać realno-wirtualną.

Oznacza to także nieuchronnie wzajemne oddziaływania obu środowisk wydarzenia i zmiany ich statusu. Uliczni performerzy stają się graczami a gracze online performerami. Dzieło sztuki staje się grą a gra dziełem sztuki. Wszystkie aspekty i wymiary wydarzenia przenikają się dogłębnie, czyniąc hybrydyczny świat nowego rodzaju całością a jego doświadczenie nowego rodzaju przeżyciem.

Zwracam również uwagę na wcześniej użyte przeze mnie sformułowanie, zaczerpnięte od Blast Theory, mówiące że dystans pięciu metrów między biegaczem a uciekającym graczem online skutkuje schwytaniem tego ostatniego. O czym jednak w takiej sytuacji mówimy? Nie jest to odległość między awatarami, bo ta na ekranie komputerów mierzona jest w centymetrach. Nie jest to też odległość między ludźmi-uczestnikami, bo odległość między nimi jest w tej kwestii nieistotna, a w praktyce niemierzalna. A więc, paradoksalnie, powiemy, że jest to dystans między realnym uczestnikiem-biegaczem a awatarem uczestnika online, dystans niepercypowany, bo nieistniejący w żadnym z tych dwóch światów oddzielnie, występujący jedynie w rzeczywistości



hybrydycznej, w Mixed Reality i doświadczany przez tych jedynie, którzy tam są zadomowieni.

Opisana konstrukcja środowiska wydarzenia *Can You See Me Now?* wyznacza jego doświadczenie i prowadzi do rozważań dotyczących problematyki miejsca, oddalenia i bliskości w świecie nowych mediów. Skłania do pytania o to, co znaczy być blisko kogoś, bądź czegoś w hybrydycznym świecie zdominowanym przez nowe media, w którym bity wypierają i zastępują atomy. Zachęca do definiowania na nowo nie tylko takich pojęć, jak wspomniane już miejsce i odległość, ale także i wielu innych, pokrewnych kategorii, jak spotkanie, dotyk czy bezpośredniość. A mówiąc inaczej – pozwala doświadczyć i proponuje przemyśleć, jak zmienia się rzeczywistość i nasza w niej obecność za sprawą rozwoju i upowszechniania nowych technologii.

W rozważaniach nad realizacją Blast Theory *Can You See Me Now?* skupiłem się przede wszystkim na jej hybrydycznym charakterze i wykorzystaniu struktury gry. Mixed Reality jako kontekst, a zarazem struktura dzieła, jest niezwykle istotnym aspektem zarówno tej pracy, jak i całej twórczości grupy. Kształtowanie doświadczenia artystycznego jako doświadczenia gry stało się tu drugim podstawowym aspektem. Podsumowując, dodam jedynie, że *Can You See Me Now?* jest wydarzeniem łączącym w sobie cechy zbiorowego performansu bądź happeningu oraz wieloosobowej gry. Jego wydarzeniowość i performatywność ma jednoznacznie partycypacyjny charakter. Nie można w wypadku tego dzieła być jedynie widzem – obserwatorem wydarzeń. Można go doświadczać wyłącznie jako jego uczestnik. Dzieło przyjmuje bowiem postać interaktywną<sup>3</sup>. To, co pozostaje po wydarzeniu, to jego dokumentacja, nie posiadająca statusu dzieła. Odbiorca staje się w ten sposób uczestnikiem, współwykonawcą i performerem; doświadcza dzieła niejako odśrodkowo, zanurzając się w pewien sposób w wirtualnym świecie, ale pozostając też zarazem w materialnej rzeczywistości. Przede wszystkim jednak otrzymuje wyzwanie powiązania obu tych sfer doświadczenia w jedną hybrydyczną całość, do czego dzieło zdecydowanie prowadzi. Multimedialność dzieła, jak i całej twórczości Blast Theory

[3] Zob. Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Artystyczne i Profesjonalne, Warszawa 2010.

nie budzi tu najmniejszych wątpliwości; wspomaga ona kształtowanie się hybrydycznego charakteru realizacji.

Niezwykle istotną, wręcz podstawową rolę odgrywają w *Can You See Me Now?* technologie mobilne i geolokacyjne. W wyniku ich zastosowania praca dołącza do nurtu sztuki lokacyjnej. Bez nich dzieło to, jak i wiele innych, późniejszych, w ogóle by nie zaistniało. Fakt ten każe uznać, że artyści Blast Theory, analizując rolę technologii w kształtowaniu współczesnego świata i jego przyszłości, te właśnie jej atrybuty postrzegają jako niezwykle doniosłe. Trudno się skądinąd dziwić. Nadają one nową postać fenomenowi nomadyzmu, w którym twórczość Blast Theory jest głęboko osadzona.

### **Inne dzieła polecane przez autora tekstu**

- ⇒ Grahame Weinbren, Roberta Friedman **The Erl King** <sup>(1982–1985)</sup>
- ⇒ Ken Feingold **Sinking Feelings** <sup>(2001)</sup>
- ⇒ Olia Lialina **Summer** <sup>(2013)</sup>



## <sup>19</sup> Electrical Walks

(2004) Christina Kubisch

Christina Kubisch jest z pokolenia pionierów sound artu. Należy do tych artystów – jak Andrea Lockwood, Max Neuhaus, Paul Panhuysen, Hans Peter Kuhn czy Rolf Julius – których instalacje i performanse eksplorowały dźwięk jako autonomiczną sferę działalności artystycznej, zanim w latach 80. dwudziestego wieku pojawiła się sama kategoria sound artu. Jak wszystkie opowieści o początkach, także i ta ma co najmniej kilka wersji – Alan Licht wiąże samo pojęcie sztuki dźwięku z założoną w 1982 roku Sound Art Foundation Williama Hellermanna<sup>1</sup>. Również w latach 80. zawiązał się jeden z ważniejszych ośrodków: Het Apollohuis w Eindhoven założony przez Paula Panhuysena<sup>2</sup>. Jednak praktyki, które obecnie są określane tym mianem, mają rzecz jasna znacznie dłuższą historię i z pewnością należy przy tej okazji sięgnąć do inspiracji Kubisch przede wszystkim pracami Johna Cage’a (z którym spotkała się w latach 70.), początkami performansu czy dźwiękowymi działaniami ruchu Fluxus. Ma jednak rację Anne Hilde Neset pisząc, że „dźwięk nie przynależy do żadnej pojedynczej praktyki artystycznej”<sup>3</sup>, a „pojęcie sound artu stało się skrótem dla szerokiego pola aktywności artystycznej, która albo czyni z audio główny komponent albo stanowi rodzaj cichej refleksji nad dźwiękiem”<sup>4</sup>. Zagadnienie jest jednak zbyt obszerne – jego rozwinięcie nie jest możliwe w tym miejscu, warto je jednak zasygnalizować ze względu na trajektorię samej artystki.

Droga artystyczna Kubisch obrazuje bowiem znakomicie powody i warunki wykryształizowania się tej niejednoznacznej i zróżnicowanej dziedziny, sytuującej się na przecięciu muzyki awangardowej i eksperymentalnej drugiej połowy XX wieku oraz intermedialnych działań sztuki współczesnej. Niemiecka artystka zdobywała wykształcenie artystyczne i muzyczne jednocześnie (m.in. malarstwo w Hamburgu, jazz w Grazu oraz kompozycję i muzykę elektroniczną w Mediolanie). Każda z tych dziedzin traktowana osobno przyniosła jednak rozczarowanie, nawet muzyka elektroniczna. Jak wspomina ona sama: „W muzyce elektronicznej panowało takie samo podejście, jak w muzyce współczesnej – byli zainteresowani tylko dźwiękami ze swoich taśm i niczym innym”<sup>5</sup>. Dla artystki, zainteresowanej całymi środowiskami dźwiękowymi oraz sposobem ich odbioru przez publiczność będącą w ruchu, z pewnością

[1] Por. Alan Licht, *Sound Art. Beyond Music, Between Categories*, Rizzoli, New York 2007.

[2] Por. *Sound Art @ Het Apollohuis* CD, Wergo 2011.

[3] Anne Hilde Neset, *Expressway To Yr Cochlea*, [w:] Barbara London (red.), *Soundings: A Contemporary Score*, The Museum of Modern Art, New York 2013, s. 16.

[4] Ibidem.

[5] Rahma Khazam, *Unquiet Soul*, „The Wire. Adventures in Modern Music” 2001, nr 12, s. 31.

było to istotne ograniczenie. Dopiero rozwijana w latach 60. i 70. sztuka performansu okazała się dla Kubisch odpowiednim medium – w tym obszarze mieściły się jej dzieła z lat 70., takie jak *Emergency Solos*. Już te wczesne prace kryją załążek pomysłów rozwiniętych w pełni właśnie w serii *Electrical Walks*: podczas performansów realizowanych wspólnie z Fabrizio Plessim w latach 70., z wykorzystaniem wideo (Plessi realizuje się głównie w tym medium) publiczność była proszona o przemieszczanie się, podczas gdy dwójka artystów emitowała dźwięki ze sceny<sup>6</sup>.

Lata 80. przyniosły istotną zmianę w jej praktyce twórczej: Kubisch mocniej zainteresowała się kwestiami technicznymi i rozpoczęła studiowanie wykorzystania elektroniki w pracy z dźwiękiem w Technical Institute w Mediolanie – w tym okresie rozpoczęła także tworzenie swoich pierwszych instalacji dźwiękowych. W 1981 roku powstała praca *Il Respiro Del Mare*, po raz pierwszy wykorzystująca system, który przekształci się później w zbudowane przez artystkę specjalne słuchawki, zamieniające fluktuacje pola elektromagnetycznego w dźwięki, wykorzystywane podczas *Electrical Walks*. Na potrzeby tej właśnie instalacji Kubisch stworzyła system indukcji magnetycznej – praca składała się z dwóch struktur z kabli rozmieszczonych na ścianie jak labirynt. Publiczność mogła – za pomocą odbiorników zbliżanych do uszu<sup>7</sup> – usłyszeć albo dźwięk fal oceanu (kable niebieskie), albo odgłosy oddechu (kable czerwone). Podobna zasada została wcielona w życie w przypadku o dwa lata późniejszej pracy *Magnetischer Wald* (1983) – tym razem żółte i zielone kable zostały rozciągnięte między gałęziami drzew i owinięte wokół nich po to, by spacerujący odbiorcy, wyposażeni w mikroodbiorniki, mogli wejść w interaktywną przestrzeń dźwiękową.

*Electrical Walks* to seria, zapoczątkowana w 2004 roku spacerem po Kolonii, działań w przestrzeni publicznej, które stanowią eksplorację pola elektromagnetycznego współczesnych miast<sup>8</sup>. Geneza projektu ma związek z doświadczeniem, o którym Kubisch mówi w wywiadzie:

[6] Jedno z wystąpień zostało zarejestrowane w styczniu 1976 roku w Mediolanie i ukazało się tego samego roku jako płyta LP (Christina Kubisch/Fabrizio Plessi, *Two and two*, LP, Multipla Records), a następnie jako CD (Ampersand CD, 2001). W trzy lata później ukazała się kolejna płyta będąca owocem współpracy duetu, *Tempo Liquido* (Cramps Records, 1979), wznowiona jako CD w 2002 roku, także nakładem wytwórni Ampersand.

[7] Odbiorniki miały kształt kubiczny, a to także miało znaczenie – w języku niemieckim taka forma nosi bowiem miano *kubisch*, co było swoistym podpisem artystki.

[8] Jedną z form dokumentacji obejmuje m.in. album *Invisible/Inaudible: 5 Electrical Walks*, Important Records 2007, a także film dokumentalny *Was Wir Nicht Sehen (What We Don't See)*, reż. Anna Katharina Wohlgemann, PlanC Filmproduktion 2014. Oba tytuły odzwierciedlają zainteresowanie Kubisch niewidocznymi/niepostrzegalnymi zmysłowo sferami naszej rzeczywistości – w nowszych pracach artystka wykorzystuje także m.in. światło ultrafioletowe oraz sferę dźwięków na pograniczu ludzkiego słyszenia (*Twelve Doors, Twelve Sounds*, 2000).

w latach 90. coraz częściej skonstruowane przez nią słuchawki ulegały uszkodzeniu podczas spacerów po mieście – powodem były zanieczyszczenia elektromagnetyczne. Z czasem więc artystka zaczęła traktować inwazyjne sygnały jako materiał muzyczny (jak wspomina, takie samo podejście reprezentował Alvin Lucier, który spacer z jej słuchawkami określił mianem koncertu)<sup>9</sup>. Zrealizowane do tej pory w blisko pięćdziesięciu lokalizacjach na całym świecie projekty, umożliwiają uczestnikom nie tylko zmapowanie stopnia nasycenia sygnałami elektromagnetycznymi przestrzeni miejskiej, ale także materializują to, co pozostaje poza granicami świata możliwego do odbioru ludzkimi zmysłami.

Na co dzień rzadko zdajemy sobie sprawę z tego, ile i jakie sygnały są emitowane przez linie trakcyjne komunikacji miejskiej, oświetlenie, bankomaty, kasy sklepowe, ekrany LCD, systemy informacyjne dla niepełnosprawnych czy wreszcie wszechobecne anteny i odbiorniki różnych form łączności bezprzewodowej (od działających w mikroskali protokołów RFID i Bluetooth, przez mezoskalowe WiFi po systemy łączności satelitarnej). Kubisch zauważa, że odmienność miejsc realizacji przybiera często wręcz namacalny charakter – można usłyszeć nie tylko zagęszczenie pola elektromagnetycznego, ale daje się także wychwycić zróżnicowanie systemów transportowych czy komunikacyjnych ze względu na wiek lub lokalację geograficzną. Artystka podkreśla „muzyczność” wyposażenia technicznego starszej daty (przykładem jest Stazione Centrale w Mediolanie) lub tego produkowanego za żelazną kurtyną (czego egzemplifikacją były spacer w Rydze).

Interesujący był efekt nałożenia tego rodzaju sonosfery na średnio-wieczną i renesansową strukturę krakowskiego Starego Miasta – Kubisch realizowała *Electrical Walks* w Krakowie podczas festiwalu Audio Art w 2008 roku. Ona sama nazywa tę konfrontację ze starszymi systemami „elektromagnetyczną antropologią”. Jej ciekawym przykładem był spacer po Tabakfabrik w Linzu, w czasie festiwalu Prix Ars Electronica w 2010 roku. Zaskakująca była cała paleta barw sonicznych, jaką emitował sprzęt techniczny – terminale do automatycznego zarządzania produkcją, wyłączone z użytkowania niemal od roku. Christina Kubisch twierdzi, że w trakcie długoletniego projektu nauczyła się odróżniać

[9] Matteo Milani, *Walking in the City with Christina Kubisch*, „Digicult. Digital Art, Design and Culture”, <http://www.digicult.it/digimag/issue-045/walking-in-the-city-with-christina-kubisch/>, (dostęp: 24.07.2015).

sygnały emitowane przez rozmaite typy sieci WLAN i rozpoznaje konkretne marki producentów neonów<sup>10</sup>. Uczestnictwo w spacerach jest zarazem możliwością komponowania własnych pejzaży dźwiękowych, swoistego remiksowania doświadczanej przestrzeni; komponowania na bieżąco i w ruchu. Projekt wpisuje się więc w cały nurt działań artystycznych opartych na eksploracji przestrzeni i chodzeniu – od wczesnych spacerów surrealistów, przez działania sytuacionistów i artystów land artu (jak Richard Long czy Hamish Fulton) po transurbancję włoskiej grupy Stalker/ON Osservatorio Nomade w latach 80<sup>11</sup>. Wydaje się, że zachodzi tu rekonfiguracja jednego z ważnych dla sztuki pojęć terminu, jakim jest soundscape (pejzaż dźwiękowy). Dla R. Murraya Schafera i wczesnej kanadyjskiej szkoły ekologii akustycznej pojęcie było związane przede wszystkim z przyrodą<sup>12</sup>; w naszych czasach pomaga opisać gęstą zupę sygnałów, w jakiej brodzi każdy mieszkaniec współczesnej metropolii. Podejście antropologiczne Kubisch przejawia się w jej postawie – sama artystka pisze o sobie, że „przypomina badacza terenowego, który obserwuje, notuje i zapisuje wnioski, ale nie interweniuje i niczego nie zmienia”<sup>13</sup>.

*Electrical Walks* stanowią jednocześnie prefigurację całego szeregu późniejszych prac, które zwracają uwagę na dominującą obecność smogu elektromagnetycznego, jak choćby wymowna praca Gordana Savicica *Constraint City* (2008), albo próbują po prostu unaocznic obecność niewidocznych WiFi czy GPS. Wśród tych ostatnich prac zwracają uwagę zwłaszcza badania grupy designerów nad komunikacją w niewielkiej skali (Near Field Communication) w ramach projektu *Immaterials*<sup>14</sup>: seria *The Ghost in the Field* (2009), *Satellite Lamps* (2014), *Light painting WiFi* (2011) czy *Digital Ethereal* Luisa Hernana<sup>15</sup>. Te ostatnie prace przypominają coś w rodzaju wywoływania medialnych duchów. Zainteresowanie efektami elektromagnetycznymi i nową fizyką często każe zwrócić się

[10] Christina Kubisch, *Electromagnetic Field Research. A Few Remarks about the Electrical Walks*, [w:] Hannes Leopolseder, Christine Schöpf, Gerfried Stocker (red.), *Repair. Sind wir noch zu retten*, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2010, s. 318–321.

[11] Por. Karen O'Rourke, *Walking and Mapping. Artists as Cartographers*, MIT Press, Cambridge MA, London 2013; Francesco Careri, *Walkscapes. El andar como practica estetica. Walking as an aesthetic practice*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona 2002.

[12] Co ciekawe, mające także antropologiczne podteksty, jak w przypadku sztandarowego dla tej szkoły projektu Five Village Soundscapes (w ramach World Soundscape Project), mapującego pejzaże dźwiękowe pięciu różnych środowisk wiejskich Europy: por. zasoby British Library <http://britishlibrary.typepad.co.uk/sound-and-vision/2013/07/five-european-villages.html>, (dostęp: 27.07.2015).

[13] Christina Kubisch, *Electromagnetic...*, s. 321

[14] Por. *Touch | Projects*, <http://www.nearfield.org/projects>, (dostęp: 25.08.2015).

[15] Por. *Digital Ethereal*, <http://www.digitalethereal.com/>, (dostęp: 25.08.2015)

raczej w stronę mediów transmisji niż mediów inskrypcji, co być może jest symptomem poważniejszej zmiany kulturowej – związanej jednak nie tylko z cyfrowością, i mającej swoją długą tradycję<sup>16</sup>.

## Bibliografia

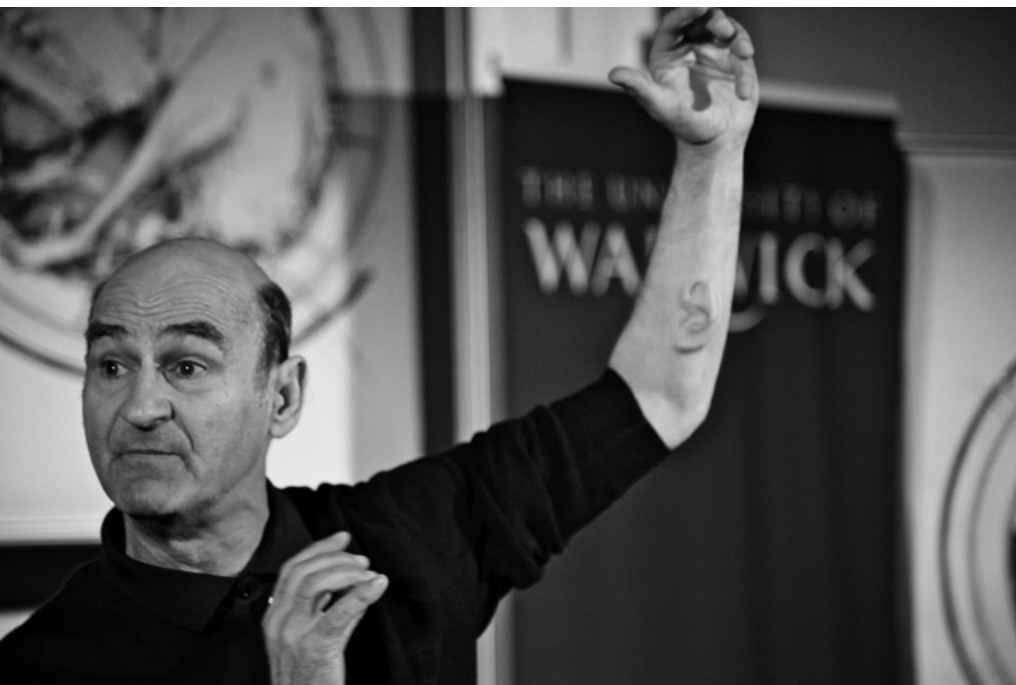
1. Graevenitz, Antje von, Kubisch, Christina, *KlangRaumLichtZeit*, Lehrer Verlag, Heidelberg 2009.
2. Kahn, Douglas, *Earth Sound Earth Signal. Energies and Earth Magnitude in the Arts*, University of California Press, Berkeley 2013.
3. Khazam, Rahma *Unquiet soul*, „The Wire. Adventures in Modern Music” 2001, nr 12.
4. Licht, Alan, *Sound Art. Beyond Music, Between Categories*, Rizzoli, New York 2007.
5. London, Barbara (red.), *Soundings: A Contemporary Score*, The Museum of Modern Art, New York 2013.
6. Kubisch, Christina, *Electromagnetic Field Research. A Few Remarks about the Electrical Walks*, [w:] Hannes Leopolseder, Christine Schöpf, Gerfried Stocker (red.), *Repair. Sind wir noch zu retten*, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2010.

## Inne dzieła polecane przez autorkę tekstu

- ⇒ Christina Kubisch **The Clocktower Project** <sup>(1996)</sup>
- ⇒ Christina Kubisch **Le Jardin Magnetique** <sup>(2001)</sup>
- ⇒ Christina Kubisch **Cloud** <sup>(2011–2014)</sup>

[16] Wskazuje na to Douglas Kahn w bardzo interesującej książce: *Earth Sound Earth Signal. Energies and Earth Magnitude in the Arts*, University of California Press, Berkeley 2013.





<sup>20</sup> Ear on Arm (2006) Stelarc

W XX wieku Jean Baudrillard, prorok postmodernizmu, ułokował własne rozważania w przestrzeni łączącej futurologiczne projekty science fiction z naukowymi osiągnięciami współczesności. Stworzył tym samym teoretyczne ramy dla refleksji na temat obustronnego dialogu pomiędzy terażniejszością i przyszłością. Niedobór zdroworozsądkowej powściągliwości substytuował nieufnym spojrzeniem na wyobrażone konsekwencje zwrotu w kierunku „promocji, spekulacji i wirtualności”<sup>1</sup> – zjawisk dostrzegalnych nie tylko w zawierusze wojennej, ale także kompleksie przemian stechnologizowanej współczesności. W warunkach intensyfikujących się hiperrealnych zagrożeń myśliciel przestrzegał przed eksplozją „nowotworowego chaosu”<sup>2</sup> – szumu technologicznego właściwego „hybrydycznym czasem”, o których pisał Lev Manovich w kontekście narastających napięć kulturowych<sup>3</sup>.

Deklarowana hybrydyczność manifestuje się współcześnie w koegzystencji humanistyczno-naukowej, definiowanej przez pryzmat kryształizującej się „trzeciej kultury”. Nowoczesność, podlegająca „pułapce ciągłej zmiany”<sup>4</sup>, sprzyja wszak zacieśnianiu się symbiotycznych relacji wielu dziedzin nauki i dowodzi siły oddziaływania krzyżówki biotechnologicznej. W 1991 roku, w atmosferze inwazji technokulturowych rozwiązań, Baudrillard zasugerował, iż nauka weszła w dialog z artystycznymi wizjami sci-fi, a w niektórych materiałach zrealizowała nawet postulaty fantastów<sup>5</sup>. Tym samym technologiczne owoce działalności naukowej miały zacierać różnicę pomiędzy faktem i fikcją, stając się w hiperrzeczywistym świecie przyczyną erozji wszelkich zasad realności.

Na „pustyni rzeczywistości”<sup>6</sup> konsumpcyjnego świata narzucającego reprodukcję „ideałów, fantazmatów, obrazów i marzeń sennych”<sup>7</sup>, potrzebom quasi-empirycznego zaspokojenia wychodzą dziś naprzeciw wirtualne ekstensje, uaktualniające metaforyczne kreacje Stanisława Lema. Futurolog w 1964 roku uwodził czytelników – w ramach fantomatologii – obrazem zmysłowej stymulacji użytkownika, stwarzającej sytuację, „w której żadnych «wyjść» ze świata stworzonej fikcji w świat

[1] Jean Baudrillard, *Wojny w Zatoce nie było*, przeł. Sławomir Królak, Sic!, Warszawa 2006, s. 20.

[2] Jean Baudrillard, *Przejrzystość zła*, przeł. Sławomir Królak, Sic!, Warszawa 2009, s. 10.

[3] Lev Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. Piotr Cypryański, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 11–15.

[4] Jon Turney, *Ślady Frankenstein*, przeł. Marta Wiśniewska, PIW, Warszawa 1991, s. 16.

[5] Jean Baudrillard, *Simulacra and Science Fiction*, <http://www.depauw.edu/sfs/backissues/55/ baudrillard55art.htm>, (dostęp 20.08.2015).

[6] Jean Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, przeł. Sławomir Królak, Sic!, Warszawa 2005, s. 6.

[7] Jean Baudrillard, *Przejrzystość...*, s. 6.

realny nie ma”<sup>8</sup>. Dziś elektroniczny doping w formule wirtualnych bodźców interesuje już nie tylko pisarzy i filmowców. Współcześnie artyści z obszaru sztuki nowych mediów przedstawiają namacalne przykłady realizacji marzeń o wyobrażonej przyszłości. W świecie, w którym na zachowanie jednostki w większym stopniu wpływają zjawiska doświadczane za pośrednictwem technologii niżli fakty odczuwane bezpośrednio, Stelios Arcadiou – z wizjonerską przenikliwością – snuje językiem performansu z pogranicza sztuki ciała i sztuki biotechnologicznej koncepcję postczłowieka.

Podając problem postępu naukowo-technicznego Michael Mulkey stwierdził, iż „nie możemy polegać wyłącznie na tym, co uznajemy za ustalone fakty. Myśląc i dyskutując o kształcie rzeczy przyszłych, automatycznie tworzymy jakąś opowieść, która te fakty przekracza”<sup>9</sup>. Stelarc, techno-narcyz przełomu wieków, technologiczną zawilść i etyczne wątpliwości tłumaczy na gruncie ekspresji artystycznej. Pomimo różnorodności tematycznej poszczególnych aranżacji, tworzy on spójne narracyjnie, procesualnie rozwojowe dzieło, w którym ludzkie ciało wchodzi w hybrydyczną relację z technologiami przyszłości. Począwszy od schyłku lat 60. artysta penetruje obszar cielesnych aberracji, zaś najczystsza ich manifestacją ustanawia działania służące zakwestionowaniu ograniczeń fizycznej powłoki człowieka.

Zainteresowanie ciałem biologicznym wyraźnie ustępuje upodobaniu do wizerunków ciał technologicznie zapośredniczonych, których funkcje życiowe są monitorowane, a wnętrza rejestrowane. Realizacje przejawiające pokrewieństwo ze sztuką robotyczną wskazują zaś na symptomatyczną drogę artysty poszukującego sensu nie w naturalnych możliwościach organizmu, lecz w sprzężonych z ciałem biologicznym protezach. Jako alternatywę dla przestarzałego ciała Stelarc ustanawia – przywołując czasem na myśl niepokojące wizje pokroju filmowego *Tetsuo – Człowieka z żelaza* – technotwory, będące katalizatorem biotechnologicznej „ewolucji”.

Fascynacja ideą symborga zaowocowała w twórczości Stelarca serią projektów poświęconych ciału kolektywnemu. Dostrzegalne załączki społeczeństwa telematycznego sprawiają, iż dystansujący się od

[8] Stanisław Lem, *Summa technologiae*, Wydawnictwo Lubelskie, Lublin 1984, s. 164.

[9] Jon Turney, *Ślady Frankenstein...*, s. 318.

kartezjańskiego dualizmu Stelarc koncentruje swoją uwagę na odmiennych poziomach świadomości. Podobnie jak symulacyjne inicjatywy Stelarca, wszelkie próby przekazywania na odległość impulsów, pobudzających cielesność performerera wbrew jego woli, antycypują psychiczną kondycję schizofrenicznego człowieka XXI wieku<sup>10</sup>.

Najważniejszym dziełem Stelarca i jednocześnie manifestem współczesnej cyberkultury jest – zainicjowany w 2006 roku – projekt *Ear on Arm*, płaskorzeźba ucha umieszczona pod skórą przedramienia artysty. Choć na chwilę obecną owy relief ucha posiada wyłącznie charakter estetyczny, to w przyszłości ucho stać się ma nadajnikiem transmitującym dźwięki z fizycznego otoczenia performerera w sieciowy eter. Ucho na przedramieniu, podobnie jak praca *Extra Ear 1/4 Scale* jest głosem w dyskursie postbiologicznym – pracą antycypującą kierunek rozwoju inżynierii tkankowej, transplantologii i protetyki. Implant ucha, dowodzący sprzężenia zwrotnego w relacji człowieka i technologii, jest wyrazem dążeń do poszerzania możliwości odbioru treści w świecie nadprodukcji i nadmiaru doznań.

Choć *Ear on Arm* stanowi symboliczne zwieńczenie długoletniej praktyki artystycznej Stelarca, to projekt wciąż pozostaje porażką realizacyjną. Nie dość, że wątpliwości natury medycznej sprawiły, iż zamiast na głowie Stelarc zmuszony był ulokować ucho na przedramieniu, to immunologiczna reakcja organizmu przeszkodziła planom umieszczenia w uchu przekaźnika. Redefiniujący antyczne wzorce piękna obiekt nadaje jednak kształt działalności Stelarca i profilowi sztuki nowych mediów w ogóle. Dodatkowe ucho pozostaje dziełem otwartym, podającym pod rozwagę właściwą nowym mediom kategorię nowości. Praca artysty nie tylko jest podatna na najnowsze odkrycia biotechnologii, lecz także nabywa znaczenia ewolucyjnego. Jako synteza pierwiastków naturalnego i technologicznego ta półżywa, wymykająca się przestrzeni wystawienniczej kreacja podkreśla „metaforyczną bliskość Doliny Krzemowej i amazońskiej dżungli”<sup>11</sup>.

Manipulacja własnym ciałem unieważnia arbitralne granice procesu twórczego. Biologiczne tworzywo – jako materia artystyczna – opiera się wszak na zmienności i losowości, podlega też znacznemu marginesowi

[10] U schyłku lat 60. artyści intuicyjnie przestrzegali przed wiekiem biologicznej ekspansji i skowyttem neurochirurga (z repertuaru zespołu King Crimson).

[11] Roy Ascott, *Moistmedia Art, czyli sztuka „wilgotnych mediów”*, tłum. Dorota Szawarska, „Kwartalnik Filmowy” 2001, nr 35–36, s. 102.

błądu. Każda manifestacja żywego lub półżywego medium ma charakter – rozwojowego i odznaczającego się potencjalną nieskończonością – układu samoreplikującego, któremu (nie do końca sprecyzowany) kierunek rozwoju nadają liczne, technologiczne bodźce. Sprowadzając proces artystyczny do działań na systemie ludzkiego ciała, Stelarc z jednej strony polemizuje z człowiekiem witruińskim, z drugiej kontempluje protetyczne zainteresowania Leonarda da Vinci. W próbie odnalezienia człowieka wirtualnego artysta występuje przeciwko dogmatowi o skończoności ludzkiego ciała, które uznawane niegdyś za doskonałe i niemodyfikowalne w aspektach hardware'owych, dziś nie wystarcza do ogarnięcia zjawisk codzienności.

Przestarzałe ciało i niedoskonałe, biologiczne ekstensje sprawiają, że „nasze oglądanie świata może i jest prawdziwe, ale tylko do takiego stopnia, jaki jest absolutnie niezbędny do przeżycia”<sup>12</sup>. Zdaniem Stelara, „w erze proliferacji maszyn i systemów obliczeniowych”<sup>13</sup> należy pozwolić technologii na kolonizację materialnego wymiaru ludzkiego ciała. Dyskomfort powodowany posiadaniem korporalności niedostatecznie uposażonej<sup>14</sup> sprawia, iż Stelarc – zgodnie z narcystyczną orientacją McLuhanowskiego postczłowieka – dokonuje „przedłużania różnych części ciała przez swego rodzaju samoamputację”<sup>15</sup> niedoskonałych członków. Implementowanie elektronicznych organów ma służyć kompensacji naturalnych braków, usunięciu niewydolnych narządów i zastąpieniu ich ezotechnicznymi protezami<sup>16</sup>.

Z projektów Stelarcza wyłania się więc figura technologicznego narcyza, który dysponując ciałem fraktalnym i fantomowym, „poddaje się oczarowaniu wszystkimi przedłużeniami siebie w innej formie niż on sam”<sup>17</sup>. Narcystyczny profil współczesnego człowieka wymaga przemiany biologicznego ciała w „chimerę złożoną z mięsa, metalu i kodu”<sup>18</sup>. Stelarc przekonuje, że bioniczną jednostkę niewiele dzieli od poziomu technologicznej transcendencji. Nie indywidualista, lecz zwielokrotniony (teleobecny) użytkownik Sieci przypomina współcześnie o Stelarcowskiej fantazji na temat wirtualnego systemu nerwowego. Artysta zdaje się

[12] Hoimar von Ditfurth, *Duch nie spadł z nieba*, przeł. Anna Danuta Tauszyńska, PIW, Warszawa 1981, s. 410.

[13] Maciej Ożóg, *Rozmowa ze Stelarcem*, [w:] Ryszard W. Kluszczyński (red.), *Mięso, metal, kod / Rozchwiane chimery. Stelarc*, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2014, s. 34.

[14] Oswald Wiener, *Der bio-adapter*, <http://www.scara.com/~ole/literatur/bioadapter.html>, (dostęp: 25.08.2015).

[15] Marshall McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, przeł. Natalia Szczucka, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004, s. 82.

[16] Jean Baudrillard, *Przejrzystość...*, s. 132.

[17] Marshall McLuhan, *Zrozumieć...*, s. 81.

[18] Stelarc, *Mięso, metal i kod. Alternatywne, anatomiczne architektury*, [w:] Ryszard W. Kluszczyński (red.), *Mięso...*, s. 15.

wręcz postulować otulenie planety płaszczem technosfery, tak jak proponuje to de Chardin<sup>19</sup>. Bioniczne ucho może być pierwszym krokiem w stronę noosfery, nowego typu zapośredniczenia w świecie. Wyłącznie technologiczne rozwiązania dostosowują ciało do nowej rzeczywistości, której symbolem jest „skomunikowany umysł (telenoia) obejmujący cały świat w przeciwieństwie do umysłu rozproszonego (paranoia) starego społeczeństwa industrialnego”<sup>20</sup>.

## Bibliografia

1. Ascott, Roy, *Moistmedia Art, czyli sztuka „wilgotnych mediów”*, tłum. Dorota Szawarska, „Kwartalnik Filmowy” 2001, nr 35–36.
2. Baudrillard, Jean, *Symulakry i symulacja*, przeł. Sławomir Królak, Sic!, Warszawa 2005.
3. Baudrillard, Jean, *Wojny w Zatoce nie było*, przeł. Sławomir Królak, Sic!, Warszawa 2006.
4. Baudrillard, Jean, *Przejrzystość zła*, przeł. Sławomir Królak, Sic!, Warszawa 2009.
5. Baudrillard, Jean, *Simulacra and Science Fiction*, <http://www.depauw.edu/sfs/backissues/55/ baudrillard55art.htm>, (dostęp: 20.08.2015).
6. Chardin, Pierre Teilhard de, *The Vision of the Past*, Harper & Row, New York 1967.
7. Ditfurth, Hoimar von, *Duch nie spadł z nieba*, przeł. Anna Danuta Tauszyńska, PIW, Warszawa 1981.
8. Lem, Stanisław, *Summa technologiae*, Wydawnictwo Lubelskie, Lublin 1984.
9. Manovich, Lev, *Język nowych mediów*, przeł. Piotr Cypriański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
10. McLuhan, Marshall, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, przeł. Natalia Szczucka, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004.
11. Ożóg, Maciej, *Rozmowa ze Stelarckiem*, [w:] Ryszard W. Kluszczyński (red.), *Mięso, metal, kod / Rozchwiane chimery. Stelarc*, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2014.
12. Stelarc, *Mięso, metal i kod. Alternatywne, anatomiczne architektury*, [w:] Ryszard W. Kluszczyński (red.), *Mięso, metal, kod / Rozchwiane chimery. Stelarc*, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2014.
13. Turney, Jon, *Ślady Frankensteina*, przeł. Marta Wiśniewska, PIW, Warszawa 1991.
14. Wiener, Oswald, *Der bio-adapter*, <http://www.scara.com/~ole/literatur/bioadapter.html>, (dostęp: 25.08.2015).

## Inne dzieła polecane przez autora tekstu

⇒ Roy Ascott **Telenoia** <sup>(1992)</sup>

⇒ Char Davies **Osmose** <sup>(1995)</sup>

⇒ The Tissue Culture & Art Project Stelarc **Extra Ear 1/4 Scale** <sup>(2003)</sup>



**21 Natural History of the Enigma** (2003–2008) Eduardo Kac



*Natural History of the Enigma* to cykl prac Eduardo Kaca, który ze względu na zastosowane media oraz podjętą tematykę, wpisuje się w nurt nazywany bio artem. Cykl jest wielowątkową realizacją traktującą o złożoności relacji ludzko-roślinnych, rozpatrywanych poza oczywistym kontekstem sieci pokarmowych, gdyż artysta do swoich działań wybrał roślinę ozdobną. *Natural History of the Enigma* składa się z wielu różnorodnych medialnie elementów, z których głównym i najbardziej znanym jest niewątpliwie transgeniczna roślina *Edunia*. Pozostałe elementy cyklu to opakowania z nasionami *Edunii*, litografie przedstawiające ułokowane w podłożu korzenie, rzeźba *Singularis*, fotografie kwiatów *Edunii* oraz akwarele *Mysterium Magnum*, nawiązujące do artystycznych poszukiwań powiązań między procesami symbolicznej komunikacji a procesami życiowymi.

Krytyka artystyczna do tej pory skupiała się głównie na transgenicznej roślinie, jednak, jak sądzę, dopiero analiza wszystkich elementów cyklu pozwala zauważyć jego artystyczną złożoność oraz kompleksowość ludzko-roślinnych relacji, do których nawiązuje. *Natural History of the Enigma* to wielowątkowa realizacja o roślinach i ludziach, ich ciałach, wspólnej ewolucyjnej przeszłości, udomawianiu, instrumentalizacji roślin ale też o samych roślinach, ich potrzebach, zachowaniach oraz inteligencji – często dla nas nieoczywistych. Wyłaniające się obecnie transdyscyplinarne, krytyczne studia nad roślinami oferują interesujące możliwości interpretacyjne, znacznie wykraczające poza dotychczasowe, głównie skupione na genetyce i etycznym kontekście bio-inżynierii.

\*\*\*

Sama roślina – *Edunia* – zalicza się do sporej już grupy prac artystycznych będących w istocie transgenicznymi organizmami (zwierzęcymi, roślinnymi czy bakteriami), zamieszkującymi świat sztuki. Eduardo Kac – kluczowa postać bio artu i autor terminu „bio art” – już w 1998 roku w tekście pt. *Sztuka transgeniczna* antycypował, że „etyczne i odpowiedzialne intergatunkowe kreacje wydadzą generację pięknych

chimer i fantastycznych, nowych żywych systemów, takich jak zwierzośliny (rośliny ze zwierzęcym materiałem genetycznym) i zwierzo-ludzie (zwierzęta z ludzkim materiałem genetycznym lub ludzie ze zwierzęcym materiałem genetycznym)<sup>[1]</sup>. Pośród wielu artystycznych stworzonych przez Kaca chimer *Edunię* wyróżnia to, że przenoszony materiał genetyczny pochodzi z ludzkiego organizmu, a dokładniej, od samego artysty. Ta roślinno-ludzka chimera łatwo jednak nie wyjawia swojego sekretu, bowiem ekspresja ludzkiego materiału genetycznego nie jest dostrzegalna gołym okiem. Zabieg transgenezy (przeniesienia i wszczępienia obcego materiału genetycznego) nie tyle tworzy tytułową enigmę, co raczej dodaje kolejną zagadkę do licznych już roślinnych sekretów.

Obecnie biologowie roślin zwracają uwagę na wspólną ewolucyjną przeszłość roślin i zwierząt (w tym zwierząt ludzkich)<sup>[2]</sup>, wskazując na to, że mimo rozejścia się dwa miliardy lat temu ewolucyjnych ścieżek roślin i zwierząt, ludzkie genomy zachowały wyraźne ślady tej wspólnej drogi pod postacią genów, które dzielimy z roślinami. Wiadomo również, że roślinno-zwierzęca/ludzka koewolucja polegała i nadal polega na skomplikowanych powiązaniach i wpływaniu na siebie nawzajem.

Niestety niesłusznie, już od czasów antyku, rośliny uważano za niezdolne do odbierania bodźców z otoczenia, nie dostrzegano ani ich ruchu, ani zdolności komunikacyjnych, nie wspominając już o takich możliwościach jak np. zdolności zapamiętywania, których po prostu nie znano. Arystoteles ulokował rośliny w hierarchicznym porządku istot żywych jako najniższe – obdarzone tylko duszą wegetatywną, odpowiedzialną za podstawowe czynności życiowe. Rośliny definowano więc poprzez model zwierzęcy, eksponując ich rzekome deficyty w takim zakresie, jak np. zdolność odczuwania czy ruch – charakterystyczne dla istot obdarzonych duszą zwierzęcą. W porządku wielkiego łańcucha bytu rośliny znalazły się między nieożywionymi minerałami a zwierzętami, i w tym duchu właśnie Tomasz z Akwinu twierdził, że życie w roślinach jest ukryte. Taka postawa wobec roślin, mimo ich powszechnej obecności w ludzkim życiu, skutkowałą całkowitym

[1] Eduardo Kac, *Transgenic Art*, „Leonardo Electronic Almanac” 1998, vol. 6, nr 11 (<http://www.ekac.org/transgenic.html>, dostęp: 17.08.2015).

[2] Zob. Daniel Chamovitz, *Zmysłowe życie roślin. Co wiedzą rośliny?* WAB, Warszawa 2014; Stefano Mancuso, Alessandra Viola, *Brilliant Green. The Surprising History and Science of Plant Intelligence*, Island Press, Washington 2015.

ignorowaniem ich jako autonomicznych form życia, realizujących swoje własne cele, a co za tym idzie ich instrumentalizacją.

\*\*\*

Litografie przedstawiające korzenie (*Edunia Seed Pack Studies*) – będące kolejnym elementem serii – ujawniają to, co zazwyczaj pozostaje ukryte pod ziemią. Jednak z najnowszych badań wynika, że pośród roślinnych organów, to właśnie system korzeniowy charakteryzuje się największymi kognitywnymi zdolnościami. Na te szczególne zdolności korzeni zwrócił uwagę już Karol Darwin, sugerując, że są one odpowiednikiem mózgu u tzw. niższych zwierząt. Szczególnie wrażliwe są wierzchołki korzeni, które wykazują się dużą aktywnością w poszukiwaniu wody, minerałów, pokonywaniu przeszkód, rozpoznawaniu zagrożeń chemicznych, ale też rozróżnianiu między swoim i obcym korzeniem.

Biolog roślin Stefano Mancuso sugeruje, że rośliny charakteryzują się inteligencją rozproszoną, podobnie do roju owadów, stada ptaków, czy ławicy ryb, co umożliwia im funkcjonowanie jako zbiorowość a nie indywidualum<sup>3</sup>. Sama koncepcja inteligencji roślin budzi jednak kontrowersje. Po raz pierwszy została zaproponowana w 2003 roku przez brytyjskiego biologa roślin Anthony'ego Trewavas, który uważa, że roślinna inteligencja wyłania się dzięki współpracy tkanek reagujących na zmieniające się warunki środowiska. Tak więc „każda indywidualna roślina akumuluje tkanki o innych zdolnościach do analizy informacji, co odzwierciedla historię jej doświadczeń”<sup>4</sup>. A zatem tkanki spełniają funkcję swoistych repozytoriów pamięci rośliny.

\*\*\*

Torebka nasienna samej petunii, a zatem i *Edunii*, zawiera liczne, bardzo drobne nasiona koloru brązowego, które potrzebują siedmiu do dziesięciu dni aby wykiełkować w sprzyjających warunkach. W przypadku nieodpowiedniego środowiska nasiona mogą czekać na swoją szansę rozwoju nawet setki lat. Eduardo Kac skrupulatnie dysponując nasionami

[3] Ibidem.

[4] Anthony Trewavas, *Aspects of Plant Intelligence*, „Annals of Botany” 2003, vol. 92, s. 14;

*Edunii*, umieścił je w niewielkich papierowych obiektach – są to zaprojektowane przez niego opakowania pokryte wizerunkami korzeni oraz tekstem instruującym o standardowych czynnościach związanych z hodowlą rośliny. Ponadto można tam też znaleźć polecenie artysty (skierowane do potencjalnego hodowcy *Edunii*) wykraczające poza ogrodniczy rejestr: „Opiekuj się nią dobrze, a nagrodzi cię ona radością i towarzystwem”. Ten sposób opisu projektowanej relacji ludzko-roślinnej sugeruje jej podmiotowy status, co rzecz jasna jest propozycją raczej radykalną w stosunku do tradycyjnego postrzegania bytów roślinnych.

Być może nie chodzi tu jednak o niepożądaną antropomorfizację, ale raczej o coś zgoła innego, bowiem jak sugeruje filozof Michael Marder, „sekret roślinnej podmiotowości polega na tym, że usensawia ona swój własny świat, w sobie właściwy sposób, poprzez własne kanały informacyjne i sposoby dostępu, przetwarzania i działania na skutek bodźców wizualnych, dotykowych i innych”<sup>5</sup>. Ten roślinny świat jest jednak dla nas całkowicie obcy i niedostępny, wydaje się być czymś głęboko enigmatycznym, gdyż sam sposób życia roślin i ich ciała są tak bardzo odmienne od naszego własnego sposobu bycia w świecie.

\*\*\*

*Singularis* to rzeźba znajdująca się przed budynkiem instytutu Cargill Microbial and Plant Genomics na terenie Uniwersytetu Minnesoty, gdzie powstała *Edunia*. Rzeźba przedstawia fikcyjne białko i nawiązuje do procesu tworzenia transgenicznej rośliny, a swoim czerwonym kolorem nawiązuje do wykorzystanej w tym procesie krwi artysty. Jednak nawet tak radykalna zmiana skali wizualizacji procesów molekularnych jaką zastosował artysta – przeniesienie ze skali mikro do makroskali – nie ujawnia tajemnicy *Edunii*. Rzeźba przypomina natomiast o tym, że nawet poznanie genomów człowieka i roślin nie oznacza jeszcze, że wiemy już wszystko o tych organizmach. Wręcz odwrotnie – poznanie życia na poziomie molekularnym nie ułatwiło odpowiedzi na podstawowe pytania biologii, jak choćby o samo zjawisko życia; otworzyło natomiast ogromne pole działania dla bioinżynierii.

[5] Michael Marder, *Of Plants, and Other Secrets*, „Societies” 2013, nr 3, s. 21.

Manipulacje genetyczne są więc kolejnym krokiem w udomawianiu roślin i zwierząt – procesu, który bywa interpretowany nie tylko w kategoriach instrumentalizacji, ale też jako zależność polegająca na obopólnych korzyściach. Dla petunii rozpoczął się on prawdopodobnie od momentu sprowadzenia jej z Ameryki Południowej do Europy jako rośliny ozdobnej w początkach dziewiętnastego wieku – najpierw do Paryża, a później do Glasgow – gdzie w botanicznych i prywatnych ogrodach, w procesie krzyżowania, wyhodowano kwiaty o różnorodnych kolorach i rozmiarach. Obecnie wszystkie komercyjnie dostępne petunie to hybrydy, a zatem interwencja inżynierii genetycznej prowadząca do powstania roślinno-ludzkiej chimery jest tylko kolejnym krokiem w trwającym już od dawna procesie tworzenia taksonomicznych mieszańców.

\*\*\*

Fotografie kwiatów *Edunii*, mimo iż pochodzą z genetycznie identycznych klonów, w sposób widoczny różnią się między sobą. Same kwiaty natomiast to roślinne genitalia mające zróżnicowaną gatunkowo budowę. Petunie będące hermafrodytami, czyli posiadające jednocześnie organy płciowe męskie i żeńskie, dzięki specyficznemu mechanizmowi nie dopuszczają jednak do zubożającego genetycznie samozapłodnienia. Seksualność roślin po raz pierwszy została wyraźnie wyeksponowana przez szwedzkiego przyrodnika Karola Linneusza, który stworzył system klasyfikacyjny w oparciu o budowę kwiatu i sposób rozmnażania. Ze względu na kontekst epoki w której działał, Linneusz opisywał seksualność roślin w kategoriach związków małżeńskich. Jednak mimo przyjętej konwencji i usilnych starań by zachować „przyzwoitość” stało się jasne, że seksualność roślin ani nie może być kontrolowana, ani też nie odpowiada heteronormatywnym schematom. Obecnie zaś, w kontekście feministycznych badań nad seksualnością, uważa się, że seksualne życie roślin może stanowić bogate źródło inspiracji, a botaniczna różnorodność seksualna i genitalna inspiruje nowe spojrzenie na zjawiska odmienności seksualnej oraz genitalnej.

\*\*\*

*Mysterium Magnum* to seria prac wykonanych techniką akwareli – w sferze wizualnej, jak deklaruje sam artysta – poszukująca związków między procesami komunikacji a biologicznymi procesami życia. I choć jak dotąd nie potrafimy udzielić odpowiedzi na pytanie, czym jest życie, to wiadomo jednak, że każdy żywy organizm na wielu poziomach komunikuje się z otoczeniem. Nawet system immunologiczny, uważany niegdyś za uszczelniający granice organizmu, obecnie widziany jest raczej jako mechanizm kontrolujący otwieranie i zamykanie granic między organizmem a jego otoczeniem.

*Mysterium Magnum* to jednak nie tylko wielkie misterium życia, ale też – właśnie poprzez swój ekstatyczny charakter – to, co poza organizmem jako nieożywione, a zatem, w pewnym sensie, (jeszcze) niezorganizowane. Z takim znaczeniem, w kontekście alchemicznym, łączył *misterium magnum* Paracelsus – jako pierwotną i nieodróżnicowaną materię, z której powstały pierwiastki. Obecnie wiadomo natomiast, że nie tylko czynniki abiotyczne miały i mają wpływ na procesy życiowe również w perspektywie ewolucyjnej, ale także życie odegrało ogromną rolę w procesie, który nazywamy ewolucją mineralną – procesie tworzenia się minerałów.

Michael Marder pisze, że sekretem roślin jest to, że nie ma żadnego sekretu. Rośliny nic przed nami nie ukrywają, a biologia roślin, która w ostatnich dwóch dekadach przyniosła wiele odkryć dotyczących ciał i stylu życia roślin, umożliwia nam dostrzeżenie w nich wrażliwych i inteligentnych bytów. Mamy jednak świadomość, że to dopiero początek. Problem roślinnej enigmy leży więc po stronie naszego gatunku.

Tekst został sfinansowany ze środków Narodowego Centrum Nauki przyznanych na podstawie decyzji numer DEC-2011/03/B/HS2/05290.

## Bibliografia

1. Chamovitz, Daniel, *Zmysłowe życie roślin. Co wiedzą rośliny?* przeł. Dariusz Wójtowicz, WAB, Warszawa 2014.
2. Kac, Eduardo, *Transgenic Art*, „Leonardo Electronic Almanac” 1998, vol. 6, nr 11; <http://www.ekac.org/transgenic.html>, (dostęp: 17.08.2015).
3. Mancuso, Stefano, Viola, Alessandra, *Brilliant Green. The Surprising History and Science of Plant Intelligence*, Island Press, Washington 2015.
4. Marder, Michael, *Of Plants, and Other Secrets*, „Societies” 2013, nr 3.
5. Trewavas, Anthony, *Aspects of Plant Intelligence*, „Annals of Botany” 2003, vol. 92

## Inne dzieła polecane przez autorkę tekstu

- ⇒ Tissue Culture & Art Project Disembodied Cousine <sup>(2003)</sup>
- ⇒ Kathy High Embracing Animal <sup>(2004–2006)</sup>
- ⇒ Shiho Fukuhara, Georg Tremmell Common Flowers, Flower Commons <sup>(2008)</sup>



22 Reenactments (2007–2010) Eva i Franco Mattes



Na ulicy stoi młoda kobieta. Do nagiej klatki piersiowej ma przymocowane pudło z kurtyną. Stojący obok mężczyzna zaprasza zgromadzonych do uczestnictwa; doświadczenia dotykem szczególnego „seansu filmowego”.

Gdzieś w cyfrowym środowisku Second Life widzimy awatar kobiety z pudłem przyczepionym do nagiej klatki piersiowej. Obok widzimy awatar mężczyzny, który zachęca do wzięcia udziału w performansie poprzez dotknięcie jej piersi.

\*\*\*

Valie Export nazywa zrealizowane z Peterem Weibelem *Tapp und Tastkino* (1968) „prawdziwym filmem kobiecym”. W działaniach z obszaru expanded cinema, jak pisze Roswitha Mueller, artystka „uprzywilejowywała materialność i ciało”<sup>1</sup>; badała filmowe materiały, przyglądała się spotkaniu aktorów i publiczności. Najbardziej radykalne, zauważa Mueller, było „użycie ciała ludzkiego [...] jako materiału filmowego”<sup>2</sup>. *Tapp und Tastkino* w paradoksalny sposób odwraca sytuację kinową i kino, w którym istotną rolę gra obraz uprzedmiotowionego ciała kobiety. Na ulicy ów widz, wskazuje Mueller, nie znajduje schronienia w ciemnościach sali kinowej, sam zostaje wystawiony na pokaz (i możliwość dotknięcia „realnej rzeczy”)<sup>3</sup>.

Export mówiąc o expanded cinema akcentowała zarówno dekonstrukcję obrazu rzeczywistości i procesów kinematograficznych, jak i potrzebę stworzenia nowych form komunikacji. W roku 1992 kino rozszerzone to według niej „cyfrowe, elektroniczne kino, symulacja czasu i przestrzeni, symulacja rzeczywistości, wirtualna rzeczywistość, jeśli w istocie ów koncept jest realizowany: nie reprezentować realnego, lecz kwestionować je”<sup>4</sup>.

\*\*\*

W roku 2007 performans Export i Weibela zostaje odtworzony. Szczególnej natury reenactment ma miejsce w wirtualnym świecie

[1] Roswitha Mueller, *Valie Export – Fragments of the Imagination*, Indiana University Press, Bloomington, Indianapolis 1994, s. 3.

[2] Ibidem.

[3] Ibidem, s. 16.

[4] Ibidem, s. 219.

Second Life. Ciała zastąpiono awatarami, ulicę z przypadkowymi przechodniami – precyzyjnie zaprojektowaną przestrzenią wirtualną, kino jako obiekt dekonstrukcji – performansem jako formą artystyczną opartą na obecności artysty i odbiorcy.

Refleksja o sztuce performans, w latach 60. i 70. ubiegłego wieku określanej jako ulotna, niepodlegająca powtórzeniu, niezwiązana z produkcją materialnego obiektu (towaru), realizująca się w fizycznym spotkaniu performerów i odbiorców, dziś mierzy się z szeregiem pytań. Tomasz Załuski, omawiając współczesne debaty, pokazuje jak w latach 90. dochodzi do głosu zainteresowanie takimi działaniami, jak dokumentacja, re-performance, reenactment. Towarzyszy mu zakwestionowanie dotychczasowych założeń i ideologii; namysł nad rolą dokumentacji performansu i jego złożonością czasową, ale też kategorią powtórzenia<sup>5</sup>.

Jedną z praktyk, komplikujących status sztuki performans, jest reenactment. Owo powtórzenie, za Amelią Jones i Adrianem Heathfieldem przypomina Załuski, jest także różnicowaniem; reenactment nie ma potencjału emancypacyjnego, o ile „nie rozpoznaje i nie odgrywa nieuchronnej różnicy względem pierwotnego zdarzenia”<sup>6</sup>. Jones „uznaje, że kluczowe dla wszystkich re-enactment jest zainteresowanie działaniem czasu, pamięci i historii oraz pytanie o to, czy można „odzyskać” przeszłe zdarzenia w ich estetycznej, społecznej, politycznej sile, poprzez ich powtórne «wykonanie»”<sup>7</sup>.

\*\*\*

Eva i Franco Mattes (0100101110101101.org) to para artystów aktywnych m.in. w obszarze sztuki Sieci. Posługują się prowokacją, skandalem, nie stronią od psikusów i gry z tożsamością. *Stolen Pieces* (1995–1997), pokazana piętnaście lat po powstaniu, składa się z ukradzionych fragmentów słynnych dzieł. Mattesowie powołali do życia i uśmiercili serbskiego artystę Darko Mavera (1998–1999); prowadzili akcję na rzecz przemianowania jednego z wiedeńskich placów na Nikeplatz (*Nike Ground*, 2003) i podszywali się pod stronę internetową Watykanu (*Vaticano.org*, 1998).

[5] Tomasz Załuski, *Powtórzenie i krytyczny dyskurs o sztuce performance*, „Sztuka i Dokumentacja” 2013, nr 9.

[6] *Ibidem*, s. 53.

[7] *Ibidem*, s. 59.

W *Life Sharing* (2000–2003) udostępnił internautom zawartość swojego komputera; w *The Others* (2011) przeciwnie: prezentował slide show złożony z ukradzionych obrazów. Zainscenizował samobójstwo przed kamerą w popularnym serwisie czatowym i pokazali zapis reakcji internatutów (*No Fun*, 2010). W *Befnoed* (2014) zbierają dokamerywane performansy wykonane przez osoby z całego świata, zrekrutowane za pomocą serwisu crowdsourcingowego. Z jednej strony egzaminują świat sztuki, z drugiej przyglądają się z uwagą otchłaniom Internetu.

Artyści przyznawali się do pewnej niechęci wobec performansu i prób zrozumienia jej przyczyny<sup>8</sup>. Uzbrowieni w realistyczne awatary rozpoczęli serię *Synthetic Performances*; na początek w *Reenactments* (2007–2010) odtwarzają kilka klasycznych performansów z lat 60. i 70. Z „filologiczną precyzją”<sup>9</sup> rekonstruując je na podstawie materiałów, eliminują otwartość na elementy losowe; przypadek zastępują skrupulatnym przygotowaniem, akcja odbywa się w dokładnie zaprojektowanej wirtualnej przestrzeni. Jak zauważa Domenico Quaranta, reenactment, z uwagi na oparcie na scenariuszu i konieczność prób, znajduje się „niebezpiecznie blisko teatru”<sup>10</sup>.

Na internetowej stronie artystów możemy obejrzeć pięć dokumentacji w postaci montażu zapisu działania w Second Life. Widzimy zatem nagie awatary Ewy i Franka, zmuszających gości galerii do przejścia między nimi. Podczas performansu Mariny Abramović i Ulaya *Imponderabilia* (1977) uczestnik wybierał, do kogo będzie zwrócony twarzą; tak też podczas reenactment ma do dyspozycji dwa przyciski. Awatary Ewy i Franca, tym razem odziane zgodnie z biznesowym dress codem, z zabarwionymi na brązowo twarzami, na środku galeryjnej przestrzeni przybierają pozy i wykonują ruchy ustami w rytm *Underneath the Arches*, jak Gilbert & George w *The Singing Sculpture* (1969). Podczas odtworzenia *Seedbed* (1971) Vita Acconciego śledzimy poczynania wirtualnej publiczności, zebranej w pustej przestrzeni, w której znajduje się jedynie głośnik, zaś główny bohater zdarzenia, awatar Franca, zajmuje się masturbacją pod podłogą. Mamy króciutki zapis odtworzenia *Shoot* (1971) Chrisa Burdena, w której awatar Franca ulega postrzałowi. Wreszcie – reenactment *Tapp und Tastkino* Export i Weibela zamyka

[8] *Nothing is real, everything is possible*, [http://0100101110101101.org/press/2007-07\\_Nothing\\_is\\_real.html](http://0100101110101101.org/press/2007-07_Nothing_is_real.html), (dostęp: 2.09.2015).

[9] Domenico Quaranta, *Eva and Franco Mattes aka 0100101110101101.ORG*, ‘*Reenactment of Marina Abramovic and Ulay’s Imponderabilia*’, <http://www.reakt.org/imponderabilia/index.html>, (dostęp: 2.09.2015).

[10] Ibidem.

listę dokumentacji na stronie – patrzymy na awatary Evy (z pudełkiem na klatce piersiowej i zegarkiem odmierzającym czas „seansu” w dłoni) oraz Franca, nawołującego do wzięcia udziału w performansie i zrobienia tego, co zwykle może zrobić jedynie Franco Mattes. „Dziś jest to dostępne dla wszystkich”, czytamy w zapisie czatu.

Ciekawą kwestią jest dostępność; Mattesowie odwracają to, co uznawane było za najważniejszy element performansu – publiczność zebrana w galerii podczas trwania działania ogląda je na ekranie, co Ewie Wójtowicz przypomina „ogłądanie dokumentacji – widzowie zgromadzeni na wernisazu nie mogli bezpośrednio wpływać na przebieg performansu, tak jak mogli to czynić uczestnicy, dysponujący swoimi awatarami w *Second Life*”.<sup>[11]</sup> Co więcej: oglądany materiał wyraźnie podlega, jak przypomina Quaranta, reżyserskiej kontroli.<sup>[12]</sup> Właściwe – o ile to odpowiednie słowo – działanie ma miejsce w Sieci, gdzie spotykają się awatary performerów i widzów. Spotkanie artystów i widzów w jednej przestrzeni nabiera natomiast paradoksalnego charakteru, bowiem Mattesowie, fizycznie obecni, skupiają się na aktualnym działaniu w Sieci.<sup>[13]</sup> By uczestniczyć w performansie, nie trzeba znajdować się w galerii; nawet więcej – zajęcie w niej miejsca może nas skazać na pozycję biernego obserwatora.

Hybrydyczna przestrzeń, w której rozgrywa się działanie Mattesów, to nie jedyny problem, z jakim się spotykamy, analizując *Reenactments*. Równie ważne jest zagadnienie cielesności; Mattesowie skrupulatnie wybrali performansy, w których ciało odgrywa znaczącą rolę. Pytania o tabu związane z cielesnością, o wystawianie ciała na pokaz, o intymność, o zagrożenie, o granice między prywatnym a publicznym, zadane w cyfrowym środowisku brzmią obecnie zupełnie inaczej, niż przed laty. Być może zresztą powinniśmy zadać inne pytania: o naszą tożsamość (i cielesność), kiedy jesteś online. O funkcje awatara i to, co zmienia w naszym rozumieniu tożsamości możliwość jej odegrania. O to, jakie mechanizmy rządzą owym odegraniem i co ulega w nim powtórzeniu.

W *Reenactments* to istotny aspekt: przyglądamy się wirtualnej publiczności, obserwujemy awatary w wyrafinowanych strojach, ale też sporych rozmiarów Hello Kitty, postaci o zielonej skórze czy zwierzęcej

[11] Ewa Wójtowicz, *Re-praktyki sztuki performance – dokumentacja, remediacja, dystrybucja sieciowa*, „Sztuka i Dokumentacja” 2013, nr 9, s. 63; tu także omówienie innych przykładów działań związanych z sieciowym bytowaniem performansu.

[12] Domenico Quaranta, *Eva and Franco...*

[13] Ibidem.

głowie. W przypadku działania Export i Weibela zaproszenie do udziału zarówno mężczyzn, jak i kobiet, miało wymiar przełamywania tabu. Awatar Franca Mattesa zwraca się nie tylko do kobiet, mężczyzn i osób transseksualnych, ale także do „futrzaków, zwierząt, robotów, smoków i wszystkich innych”. W przestrzeni reenactments można się „unosić w powietrzu”, awatary zlewają się ze sobą (co akurat jest spowodowane błędem oprogramowania). Można być każdym. Mattesowie, wielokroć grający z tożsamością, przekornie wybrali bycie sobą<sup>14</sup>, cokolwiek to znaczy. Pokazują w ten sposób wieloznaczność potrzeb, zaspokajanych przez Second Life, ale i problematyczność granicy między tym, co realne, a tym, co symulowane.

W montażach, które oglądamy, pojawiają się konwersacje uczestników na czacie. Prócz instrukcji i zaproszeń do wzięcia udziału możemy także przeczytać wymiany zdań, odnoszące się do statusu działań Mattesów. Uczestnicy komentują nie tylko to, co (i gdzie) robi w tym momencie Franco (*reenactment Seedbed*), ale także stan sztuki mediów. Podczas odtworzenia *Singing Sculpture* dywagują o tym, że „potrzebny jest Michelangelo sztuki mediów”, inaczej będziemy – „post-duchampowskie pokolenie” – jedynie kopiować. Pojawia się postać z transparentem „You wouldn’t know ART if it slapped you in the DICK”, złośliwie przypominając, że dyskusja o definicji sztuki jest wiecznie żywa.

\*\*\*

Kontekst wirtualnego świata rekonfiguruje znaczenia odtwarzanych performansów. Valie Export, wychodząc z sali kinowej, odrzucała kino oparte na uprzedmiotowieniu kobiety i warunki projekcji, skłaniające do szczególnego odbioru tekstu filmowego. Eva i Franco Mattes, sadzając galeryjną publiczność, nawykłą już do wszelkich ekscesów, przed ekranem, na którym mogą – niczym w kinie – podglądać to, co dzieje się w innej przestrzeni, zajrzeć przez okno do innego świata, w paradoksalny sposób do sytuacji kinowej wracają. Tym, co artyści zdają się kwestionować, jest wiara w szczególny charakter bezpośredniego spotkania performerów i odbiorców, kulturowana w świecie, w którym

rozmaite relacje międzyludzkie – również relacje intymne – są realizowane za pośrednictwem Sieci, która staje się ich naturalnym środowiskiem. Pokazują „przeznaczenie sztuki *performans* w czasach, kiedy życie – nie tylko dzieła sztuki – może być technologicznie reprodukowane”<sup>15</sup>.

### Bibliografia

1. Mueller, Roswitha, *Valie Export – Fragments of the Imagination*, Indiana University Press, Bloomington, Indianapolis 1994.
2. *Nothing is real, everything is possible*, [http://0100101110101101.org/press/2007-07\\_Nothing\\_is\\_real.html](http://0100101110101101.org/press/2007-07_Nothing_is_real.html), (dostęp: 2.09.2015).
3. Quaranta, Domenico, *Eva and Franco Mattes aka 0100101110101101.ORG, 'Reenactment of Marina Abramovic and Ulay's Imponderabilia'*, <http://www.reakt.org/imponderabilia/index.html>, (dostęp: 2.09.2015).
4. Wójtowicz, Ewa, *Re-praktyki sztuki performance – dokumentacja, remediacja, dystrybucja sieciowa*, „Sztuka i Dokumentacja” 2013, nr 9.
5. Załuski, Tomasz, *Powtórzenie i krytyczny dyskurs o sztuce performance*, „Sztuka i Dokumentacja” 2013, nr 9.

### Inne dzieła polecane przez autorkę tekstu

- ⇒ Ágnes Hegedüs **Handsight** <sup>(1990)</sup>
- ⇒ Olia Lialina **My boyfriend came back from the war** <sup>(1996)</sup>
- ⇒ Eva i Franco Mattes **Biennale.py** <sup>(2001)</sup>



Kiedy Nick Montfort opublikował na blogu wpis o własnych przeróbkach generatora swojego autorstwa, zaznaczył następujące słowa klucze: *collaboration/poetry/programming/remixing/web/writing*<sup>1</sup> – ten zestaw dobrze wprowadza w temat omawianego wiersza. W najważniejszej dla literatury elektronicznej bazie danych *Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice* pod hasłem *Taroko Gorge* znajduje się informacja: „*Taroko Gorge* Montforta to generator poezji napisany pierwotnie w Pythonie, następnie portowany do JavaScript, który generuje wiersz o przyrodzie, poświęcony tajwańskiemu parkowi narodowemu pod tą samą nazwą. Od czasu publikacji program był hakowany, remiksowany, przetwarzany przez grono autorów”<sup>2</sup>. Ta krótka encyklopedyczna informacja wskazuje, że *Wąwóz Taroko* jest dziełem literackim, cyfrowym (digital-born) oraz utworem programowanym (highly computational), który posłużył do produkcji nowych dzieł literackich (do 2014 powstało 27 remiksów)<sup>3</sup>. Podejście do kwestii autorstwa oraz idei dzieła literackiego, prostota i elegancja kodu, nawiązanie do tradycji literackiej oraz nawiązanie do technik pisania pod przymusem (*writing under constraint*) uczyniły utwór Montforta klasycznym dziełem literatury cyfrowej drugiej generacji.

Według Electronic Literature Organization „dzieło literatury elektronicznej to utwór o walorach literackich, który korzysta z możliwości i kontekstów wnoszonych przez stacjonarny lub podłączony do Sieci komputer”<sup>4</sup>. Ta definicja klarownie wyjaśnia, że za literackie dzieło cyfrowe niekoniecznie są uznawane utwory zdigitalizowane (jak ebooki), ale w pierwszym rzędzie są to dzieła, które powstały dzięki właściwościom mediów cyfrowych.

Utwór Montforta stał się słynny dzięki wspomnianej przez Berens prostocie i zwięzłości kodu. Nie mogło być inaczej, skoro dzieło powstało w jeden dzień. Jednym z przymusów charakteryzujących generator miało być napisanie utworu poetyckiego imitującego wiersze o przyrodzie niejako na miejscu czy na żywo pod wrażeniem natury, podobnie jak romantyczni poeci pisali wiersze na bieżąco w konkretnym miejscu. Zatem

[1] Nick Montfort, *Who grabbed my gorge*, <http://nickm.com/post/2011/07/who-grabbed-my-gorge/>, (dostęp: 10.09.2015).

[2] *Taroko Gorge* ELMCIP, <http://elmcip.net/creative-work/taroko-gorge>, (dostęp: 10.09.2015).

[3] Polskie tłumaczenie *Wąwóz Taroko* (2014), przeł. Piotr Marecki, [http://ha.art.pl/nick\\_montfort/wawoz\\_taroko.html](http://ha.art.pl/nick_montfort/wawoz_taroko.html), (dostęp: 10.09.2015).

[4] Katherine N. Hayles, *Literatura elektroniczna: czym jest?* przeł. Sonia Fizek, Mariusz Pisarski, „Techsty” nr 7, [http://www.techsty.art.pl/magazyn/magazyn7/literatura\\_elektroniczna\\_czym\\_jest\\_1.html](http://www.techsty.art.pl/magazyn/magazyn7/literatura_elektroniczna_czym_jest_1.html), (dostęp: 10.09.2015).



punktem wyjścia dla generatora był Wąwóz Taroko na Tajwanie, w którym Montfort rozpoczął proces pisania wiersza 8 stycznia 2009 roku (zakończył go w samolocie Eva Air Flight 28, wspomina o tym w kodzie).

Celem programów Montforta jest imitowanie, podrabianie określonych technik literackich za pomocą algorytmów. Algorytm *Taroko* składa się z około 130 linijek, które cechuje bardzo przejrzysty układ oparty na przeplataniu się wersów opisujących ruch oraz zatrzymanie i zamyślenie. Generowane są trzy typy wersów:

1. „path”: pierwsze i ostatnie linijki strofy mają opisywać efekt ruchu, spaceru po ścieżce górskiej i oglądanie efektów natury rozmieszczonych „ponad” i „pod” przechadzającym się (takie kategorie znajdują się w danych wejściowych).

2. „site”: między wersami typu „path” program losuje wersy (dwa lub jeden), które opisują efekt zatrzymania się, podziwiania krajobrazu.

3. „cave”: ostatnim typem jest wers opisujący wrażenie nieoświetlonego i nieskończonego tunelu wyrzeźbionego w górach. Wchodzący do takiego tunelu podmiot liryczny nie ma szansy zobaczyć jego końca.

Jako output otrzymujemy następujący przykładowy tekst angielski i polski wygenerowany podczas pisania tego tekstu (każde uruchomienie programu będzie generowało odmienne wiersze):

Shapes dream. (1)  
 The crags hold. (2)  
 Heights exercise the stones. (1)  
 direct the objective clear – (3)  
 Mists trail the rippling. (1)  
 Basins hum. (2)  
 The crags sweep the basins. (1)  
 run the encompassing fine arched – (3)  
 Height commands the veins. (1)  
 The crags exercise the veins. (1)  
 run the straight arched cool dim – (3)  
 Mist frames the basins. (1)  
 Height roams the basins. (1)  
 progress through the sinuous straight objective driven – (3)

Oczka kroczą przez kamienie. (1)  
 Knieje przędą wodne uderzenie. (1)  
 wtargnijcie w tę obejmującość pospolitość  
 przyciemnioność prącość – (3)  
 Knieje klarują zalewy. (1)  
 Blok skalny przystaje. (2)  
 Stworzenia śpią. (2)  
 Oczka klarują bloki skalne. (1)  
 uwydlatnijcie tę obejmującość wijącość krętość prącość – (3)  
 Knieja skutecznia wodne uderzenie. (1)  
 Zalew trwa. (2)  
 Blok skalny szemrze. (2)  
 Stworzenia podziwiają przyływy. (1)  
 wcielcie w czyn tę krętość przejrzystość – (3)<sup>5</sup>

Na poziomie danych wejściowych Montfort wykorzystał niewielką liczbę rzeczowników i czasowników, które jednak dzięki sprytnemu chwytowi „rozmnożył”. Program dodaje do wybranych rzeczowników końcówkę „s” czyniąc z nich liczbę mnogą, podczas gdy z czasowników tworzy trzecią osobę liczby pojedynczej. Ważnym zabiegiem Montforta, budującym rytm wiersza, jest użycie czasowników przechodnich i nieprzechodnich. Program do linijek z klucza „path” losuje czasowniki przechodnie, czyli te, które mogą mieć dopełnienie bliższe. W wersjach „site” losowane są czasowniki z klucza nieprzechodniego, czyli nie mogące mieć dopełnienia bliższego i nie tworzące strony biernej.

Jak w przypadku większości utworów amerykańskiego autora sposób podania tekstu jest minimalistyczny i oszczędny. Na zielonym tle wyświetla się rytmicznie, linijka po linijce tekst, który przesuwany jest w górę strony. Kiedy na ekranie brakuje miejsca na dalsze partie tekstu, górne wersy zaczynają znikać. W zamierzeniu utwór generuje się w nieskończoność. Próżno w tym tekście szukać efektów wizualnych, interaktywnych, multimedialnych. Generatory Montforta często programowo rezygnują z tych wyznaczników języka nowych mediów, zatrzymując się przede wszystkim na poziomie programowalności.

[5] Numery oznaczające typ wersu wstawione są przez autora tekstu.

Utwór Montforta to dzieło wpisujące się w drugą generację literatury cyfrowej. Utwory pierwszej generacji to dzieła cyfrowe powstałe przed erą stron internetowych, np. hiperteksty literackie czy fikcje interaktywne, które sprzedawane były jak tradycyjne dzieła literackie (w księgarniach, sklepach oraz wysyłkowo), wydane przez wydawnictwa, posiadające często numer ISBN (jak tradycyjne książki), i wyglądające jak tradycyjne książki (forma okładki, grzbiet), które można postawić na półce w bibliotece. Dzieła pierwszej generacji wymagają skupienia i lektury zajmującej nierzadko tyle czasu co konwencjonalne powieści. Tradycyjnie podchodzą do kwestii autorstwa, lektury, praw autorskich. W przeciwieństwie do nich utwory drugiej generacji to dzieła publikowane online, bez pośrednictwa wydawnictw, agentów literackich, redaktorów itd. Nierzadko powstają jako działania zespołowe (zanegowane zatem zostaje tradycyjne podejście do autorstwa). Literatura cyfrowa drugiej generacji oznacza nierzadko utwory bardzo krótkie, natychmiastowe, nie wymagające skupienia, projektowane pod tzw. *distracted reading* na różnego rodzaju platformy mobilne jak tablety czy smartfony. Pole literatury elektronicznej założone pod koniec XX wieku wraz z powstaniem ELO<sup>6</sup> to pole prowadzone bardziej przez autorów niż tradycyjnych wydawców czy innych pośredników. Generator Montforta spełnia wszystkie warunki drugiej generacji: jest to utwór napisany w jeden dzień, opublikowany na stronie autora, obliczony na lekturę trwającą kilka minut<sup>7</sup>.

Do tych wyznaczników należy dodać udaną realizację literatury open-source. Opublikowany online utwór Montforta został zapożyczony przez kilkadziesiąt autorów i autorek afiliowanych przy polu literatury elektronicznej. Wszyscy oni tym gestem wpisali się w nurt pisarstwa niekreatywnego, które jest jedną z częstszych praktyk w dobie cyfrowej. Kenneth Goldsmith w książce *Uncreative Writing* zaznaczał, że pisarze współcześni muszą poradzić sobie z gargantuiczną ilością tekstów i informacji, zamiast wytwarzać nowe, bazując na tekstach już istniejących, co także wpisuje się w zjawisko cyfrowej ekonomii tekstowej oraz afirmuje praktyki kopiuj/wklej (będące częścią warsztatu pisarza w edytorach tekstowych). Opublikowany i udostępniony do wglądu program Montforta został przechwycony najpierw przez Scotta Rettberga, który

[6] *Electronic Literature Organization*, <http://eliterature.org/>, (dostęp: 10.09.2015).

[7] Por. Katherine N. Hayles, *Literatura elektroniczna...*

przeniósł świat liryczny do Tokyo i zaproponował wersję industrialno-popkulturową. Rettberg publikując *Tokyo garage* przekreślił nazwisko Montforta za pomocą komendy <del> i umieścił swoje jako nazwisko autora wraz z przekreślonym nazwiskiem autora oryginału. Podobnie zrobili inni autorzy i inne autorki przepisujący generator Montforta. Dalsze przeróbki obejmowały spectrum inscenizacji, nastrojów, kręgów kulturowych. Sprawnie te praktyki z klucza uncreative writing podsumował Leonardo Flores: „Do tematów poruszanych przez remiksy należą: seksualność, randkowanie, zabawki, miasto, gotowanie, jedzenie, społeczności fanowskie, labirynty, poezja, ruchy kulturowe, muzyka i sam ten wiersz. Podobnie jak tematyką różnią się tonem – bywa on ludyczny, szokujący, poważny, żartobliwy lub szczerzy”<sup>8</sup>. Warto dodać, że utwór doczekał się także tłumaczenia na język polski oraz przeróbki na gwargę góralską<sup>9</sup>.

We wszystkich wspomnianych remiksach pozostają linki do pracy Montforta. Tym samym utwór zainicjowany przez amerykańskiego autora stał się przykładem dzieła zbiorowego napisanego i sygnowanego przez wspólnotę. Wielu autorów i autorek poczyniło znaczące zmiany w samym kodzie Montforta, na co pozwalała, a wręcz zachęca, licencja. Tym samym utwór wraz ze wszystkimi przeróbkami wpisuje się w nurt zespołowego programowania dla zabawy i celów twórczych, czy traktując to szerzej, programowania jako czynności społecznej i scalającej pewne mikrouniwersum. W tekście *Wspólne programowanie dla przyjemności* Montfort odwoływał się do społecznych walorów programowania przeznaczonego nie tylko dla specjalistów<sup>10</sup>. Także w tym zakresie *Taroko* odgrywa ważną rolę: od przeróbek jego programu wielu autorów rozpoczęło swoją przygodę z programowaniem.

Na polu literatury cyfrowej wypracowano metody honorowania utworów i autorów. Obok przyznawanych cyklicznie nagród im. Roberta Coovera, prezentacji prac podczas cyklicznych festiwali i konferencji ELO, najbardziej skutecznym narzędziem tworzenia kanonu są antologie literatury cyfrowej. Dotychczasowe dwa zbiory powstałe w roku 2006 i 2011 obejmują ponad 150 prac. Podczas festiwalu ELO w 2015 roku w Bergen ogłoszono skład kolejnej edycji, która ukaże się w 2016 roku. Redaktorzy Stephanie Boluk, Leonardo Flores, Jacob Garbe oraz

[8] Leonardo Flores, „*Taroko Gorge [2012 remix]*” by Nick Montfort, <http://ilovepoetry.com/?p=121>, (dostęp: 10.09.2015).

[9] Nick Montfort, *Wqwóz Kraków*, przetł. Piotr Marecki <http://techsty.art.pl/m10/wawoz-krakow.html>, (dostęp: 10.09.2015).

[10] Nick Montfort, *Wspólne programowanie dla przyjemności*, „Techsty” 2015, nr 10, [http://techsty.art.pl/m10/n\\_montfort\\_programowanie\\_dla\\_przyjemnosci.html](http://techsty.art.pl/m10/n_montfort_programowanie_dla_przyjemnosci.html), (dostęp: 28.08.2015).

Anastasia Salter zdecydowali się włączyć do kolekcji *Wąwóz Taroko* i wszystkie jego przeróbki. Ta decyzja ostatecznie przypieczętowała klasyczny status utworu.

### **Bibliografia**

1. Goldsmith, Kenneth, *Uncreative Writing: Managing Language in the Digital Age*, Columbia University Press, New York 2011.
2. Montfort, Nick, *Taroko gorge Printout*, <http://mediacommons.futureofthebook.org/tne/pieces/taroko-gorge-printout>, (dostęp: 10.09.2015).
3. Montfort, Nick, *Wspólne programowanie dla przyjemności*, „Techsty” 2015, nr 10, [http://techsty.art.pl/m10/n\\_montfort\\_programowanie\\_dla\\_przyjemnosci.html](http://techsty.art.pl/m10/n_montfort_programowanie_dla_przyjemnosci.html), (dostęp: 10.09.2015).

### **Inne dzieła polecane przez autora tekstu**

- ⇒ Scott Rettberg **Frequency** <sup>(2009)</sup>
- ⇒ Nick Montfort **World Clock** <sup>(2013)</sup>
- ⇒ Amaranth Borsuk, Brad Bouse **Between Page and Screen** <sup>(2012)</sup>



(2011) Art Orienté Objet

<sup>24</sup> May The Horse Live in Me

W 2011 roku, po prawie trzech latach badań oraz po kilkunastomiesięcznych przygotowaniach cielesnych obejmujących m.in. restrykcyjną dietę, zakaz picia alkoholu, odpowiednie ćwiczenia i wstrzykiwanie małymi dawkami przeciwciała krwi końskiej – Marion Laval-Jeantet przetoczyła do swojego organizmu wybrane komórki i proteiny, w szczególności zaś immunoglobuliny z krwi konia o imieniu Viny. Zabieg ten nie był stosowany w celach leczniczych. Do eksperymentu na własnym ciele skłoniła Marion Laval-Jeantet potrzeba postawienia się w pozycji Innego, w miejscu zwierzęcia.

Przetaczanie krwi zwierzęcej jest znane co najmniej od XVII wieku. Jean Baptiste Denis – lekarz Ludwika XIV przetoczył gorączkującemu chłopcu krew tętniczą jagnięcia. Chłopiec przeżył, a nawet wyzdrowiał, ale kolejne próby Denisa z innymi pacjentami zakończyły się zgonami, co w ostateczności, po procesach sądowych, doprowadziło do zakazu transfuzji krwi w pewnych obszarach Europy przez ponad 150 lat. Nikt wtedy jednak nie myślał o transfuzji krwi zwierzęcej jako o akcie obrony ich praw czy przewartościowaniu pozycji człowieka na rzecz Innego. Myślenie posthumanistyczne, oparte na krytyce antropocentryzmu, poszukujące alternatywnych perspektyw interpretacji rzeczywistości zrodziło się dopiero w drugiej połowie XX wieku. Za moment początkowy takiego myślenia zazwyczaj uważa się krytykę human exemptionalism dokonaną przez Rileya Dunlapa i Williama Cattona<sup>4</sup>, w której autorzy postulują stworzenie „nowego paradygmatu ekologicznego” poszerzającego pole widzenia i interpretacji świata o inne, nie-ludzkie perspektywy oraz o przekroczenie podziału pomiędzy społeczeństwem a naturą. Bardzo cenny wydaje się być wpływ takich prac, jak dzieła Art Orienté Objet, które w swej wymowie nie tylko poruszają się po klasycznych antropologicznych polach badawczych uwzględniających symboliczne, polityczne czy emocjonalne funkcje zwierząt w świecie, ale również udostępniają im siebie, swoją własną cielesność, jako pole walki o ich prawa i głos. Dokonany przez Laval-Jeantet w pracy *May the Horse...* akt pozwala uruchomić krytyczną świadomość wobec działalności człowieka opartej na uprzedmiotowieniu zwierząt. Ale nie tylko. Praca ta, to niezwykle ciekawy materiał badawczy, który nie jest jednoznaczny.

[1] Por. Michael Goldman, Rachel A. Schurman, *Closing the "Great Divide": New Social Theory on Society and Nature*, „Annual Review of Sociology” 2000, t. 26, s. 564.

Przyjrzyjmy się jednak na początek artystycznym założeniom duetu Art Orienté Objet oraz omawianej tu pracy.

Marion Laval-Jeantet wraz ze swoim partnerem zawodowym Benoît Mangin już od 1991 roku zajmują się kwestią zwierząt w społeczeństwie ludzkim. Ich prace bardzo często są wynikiem protestu wobec narzuconego przez człowieka systemu norm i sposobu zarządzania światem zwierząt. Tak też się stało w przypadku pracy *May the Horse...*, która w 2011 roku dostała na festiwalu Ars Electronica Golden Nica w dziedzinie Hybrid Art. Stać się ciałem dla zwierzęcia, „przechowalnią” wybranego gatunku, stać się człowiekiem-koniem czy człowiekiem-pandą<sup>2</sup> to idea, która zrodziła się na znak protestu przeciwko absurdalnej – wedle artystów – zasadzie, zgodnie z którą ustanawia się spis gatunków zagrożonych, mających podlegać ochronie. Dla Laval-Jeantet dodatkowo ważne było, by pokazać, że koncepcje narosłe wokół barier między gatunkami są ograniczające, a to z konieczności wiązało się ze żmudnymi badaniami naukowymi w laboratorium. Wymyślony eksperymentalny performans z powodu ryzykownej formy nie mógł jednak odbyć się we Francji, skąd pochodzą artyści. W poszukiwaniu odpowiedniego miejsca na realizację projektu artyści kontaktowali się z laboratoriami badawczymi na obrzeżach Unii Europejskiej. Były to zazwyczaj miejsca skupiające się na badaniach z użyciem krwi zwierząt w celach leczniczych. Z zestawu potencjalnych zwierząt artyści zdecydowali się na konia głównie z powodów symbolicznych. Chodziło m.in. o nawiązane do dzikich i zwierzęcych, a mniej ludzkich, centaurów z mitologii greckiej. Po długich poszukiwaniach dopiero laboratorium w Lublanie zgodziło się współpracować z artystami i zapewniło obecność lekarzy, którzy kontrolowali przebieg akcji w trakcie performansu.

Marion Laval-Jeantet w ramach przygotowań wstrzykiwała systematycznie w swój organizm m.in. glikoproteiny krążące w surowicy, które mogą działać jako przeciwciała w odpowiedzi immunologicznej, by zwiększyć tolerancję na obce ciało konia. Zadaniem immunoglobulin jest ochrona organizmu przed zagrożeniem zewnątrzkomórkowym. W procesie przygotowawczym chodziło o to, by doprowadzić system krwionośny do takiego stanu, w którym immunoglobuliny konia mogły

[2] Początkowo zwierzęciem, dla którego chcieli stać przechowalnią, była panda. Z przyczyn prawnych było to niemożliwe do zrealizowania.



przedostać się przez system obronny organizmu artystki do krwioobiegu i połączyć się z jej białkami, a tym samym mieć wpływ na podstawowe funkcje jej ciała oraz by wyeliminować maksymalnie możliwość szoku anafilaktycznego podczas transfuzji. Proces mitrydatyzmu<sup>3</sup>, czyli uodporniania się na truciznę małymi dawkami, przebiegał bez zarzutu. Podczas performansu artystce przetoczono wszystkie komórki i proteiny, w szczególności immunoglobuliny, które przenoszą informacje w obrębie ciała, z jednego organu do drugiego. I nie są to wyłącznie informacje immunologiczne, lecz także te, które dotyczą potrzeb ciała. Usunięte zostały zaś skrajnie cytotoksyczne dla człowieka czerwone krwinki, limfocyty i makrofagi.

Immunoglobuliny przenoszą informacje biochemiczne, które kontrolują gruczoły i narządy układu hormonalnego. Ten zaś jest ściśle związany z układem nerwowym, co spowodowało, że artystka nie tylko w czasie performansu, ale również i w tydzień po wykonaniu akcji doświadczyła zmiany w fizjologicznym rytmie organizmu i w odczuwaniu. Jak sama podkreśla: „Miałam poczucie bycia czymś więcej niż człowiekiem. Nie byłam w swoim zwykłym ciele. Byłam super silna, nadwrażliwa, nadpobudliwa a jednocześnie bardzo lękliwa z emocjami roślinożericy. Nie mogłam spać. Miałam poczucie, jakbym po części była koniem”<sup>4</sup>. W pierwszej chwili, godzinę po zastrzyku, artystka zareagowała gorączką, która stale wzrastała i opadała. Krew, którą jej pobrano, aby zachować ją jako „krew centaury”, po dziesięciu minutach była już całkowicie zakrzepła, co świadczyło o obecności silnego zapalenia w organizmie. W ciągu dwóch następujących dni mnożyły się inne nietypowe reakcje, aż w końcu nastąpił paroksyzm, który trwał ponad tydzień. „W owym czasie, który wciąż wydaje mi się skrajnie anarchiczny, mogłam spać tylko godzinę jednym ciągiem, potem budziłam się na następną godzinę i znów zasypiałam na bardzo krótko. Moje noce były całkowicie pokałkowane, miałam też absurdalny apetyt, a kiedy ktoś stukał mnie w ramię, wpadałam w paniczny lęk. Mimo to czułam się niesamowicie silna... Rozmawiałam o tym z immunologami, w szczególności z immunologiem specjalizującym się w koniach. Dla niego było oczywiste, że wszystkie te

[3] Od króla Pontu – Mitrydasa IV.

[4] Por. Leon Hilton, *The Horse in My Flesh*, [https://www.academia.edu/12583915/\\_The\\_Horse\\_in\\_My\\_Flesh\\_Transpecies\\_Performance\\_and\\_Affective\\_Athleticism](https://www.academia.edu/12583915/_The_Horse_in_My_Flesh_Transpecies_Performance_and_Affective_Athleticism), (dostęp: 10.09.2015).

reakcje, nie mające bynajmniej charakteru wyłącznie psychologicznego, były reakcjami jak najbardziej końskimi”<sup>5</sup> – dodaje artystka.

Performans ten prowokuje jeszcze inne tropy interpretacyjne. Poprzez swoją formę biomedyczną *May the Horse...* wpisuje się w jakiś stopniu w powszechne praktyki opieki medycznej i terapii poszerzenia możliwości ludzkiego organizmu. Poza wspomnianym leczeniem za pomocą krwi w historii medycyny, zwłaszcza w tej współczesnej, można znaleźć praktyki wszczepiania czy wstrzykiwania sobie różnych materii zwierzęcych w celu poprawy zdolności fizycznych czy seksualnych. Jak pisze Leon Hilton<sup>6</sup>, poza klonowaniem organów czy ksenotransplantacją najczęściej stosuje się zabiegi wykorzystujące materiały zwierzęce w endokrynologii. I tu wybór konia zdaje się dodatkowo zyskiwać na znaczeniu. Bowiem na początku XX wieku jeden z estrogenów do stworzenia powszechnego leku<sup>7</sup> na menopauzę lub jako hormon żeński dla ludzi transgenderowych, pochodził z uryny klaczy, zaś steryd anaboliczny Equipose opracowany w leczeniu weterynaryjnym koni wyścigowych, stał się popularnym (nielegalnie) źródłem testosteronu dla kulturystów i innych sportowców, którzy chcą nabrać masy i zwiększyć swoją wydajność<sup>8</sup>.

Pójdźmy jeszcze dalej tym tropem. Symboliczny gest upodmiotowienia zwierzęcia za pomocą zarządzania tym, co „żyje” w moim ciele, staje się pomostem pomiędzy posthumanizmem a transhumanizmem. Utopia cyborgiczna odwołująca się do poszerzania możliwości świadomości ciała oraz do poszerzania parametrów cielesnych – zwiększa również pole doznań i percepcji artystki. Ten trashumanistyczny rys łączy się z transgenderową praktyką, która pozwala spojrzeć na tę pracę nie tylko przez pryzmat ideologicznych założeń artystów, którzy w głównej mierze skupiają się na upodmiotowieniu zwierzęcia. W tym samym czasie ciało Marion Laval-Jeantet staje się przedmiotem badań, polem poszerzonego odbioru i doznań. Ta tendencja, po pierwsze, redefiniuje status tej pracy z klasycznej pracy bio artowskiej w kierunku pracy będącej na styku performansu, body artu i wspomnianego bio artu, po drugie zaś, pozwala zrozumieć współczesną tendencyjność w pogoni za poszerzeniem pola swojej percepcji. Chcemy więcej doświadczać,

[5] Wywiad z *Art Orienté Objet*, [http://artandsciencemeeting.pl/?page\\_id=306](http://artandsciencemeeting.pl/?page_id=306), (dostęp: 10.09.2015).

[6] Leon Hilton, *The Horse...*

[7] Lek ten nazywa się Premarin.

[8] Por. Leon Hilton, *The Horse...*

więcej czuć, więcej przeżywać, albo stać się kimś Innym. W performan-  
sie *May the Horse Live In Me* za sprawą połączenia założeń artystycz-  
nych ze swego rodzaju pragnieniem utopijnej możliwości hybrydyzacji  
wspomniana poszerzona percepcja i doświadczanie pozwala stworzyć  
rodzaj upolitycznionej bliskości z Innym.

Założenia artystyczne projektu Art Orienté Objet, wpisujące się w po-  
stulaty posthumanizmu, by osłabić panujące opozycje typu natura – kul-  
tura czy zwierzę – człowiek, przesunęły punkt ciężkości ze stawiania py-  
tań o tym „czym coś jest” na „jak to działa i jaki ma wpływ” w relacjach  
z ludźmi i nie-ludzkimi uczestnikami zdarzeń. To pozwoliło pójść o ko-  
lejny krok do przodu, o czym pisali Donna Haraway czy Bruno Latour,  
w stronę zacierania granic pomiędzy tymi podziałami, w kierunku uspo-  
łecznienia natury, ale też w kierunku zrozumienia często na przysłowio-  
wej własnej skórze perspektywy innej niż ludzka.

Spotęgowanie innego niż tradycyjny sposobu percypowania, posze-  
rzenie jego pola jawi się jako przekroczenie granic, odkrywanie nowych  
sposobów poznania świata – często w oparciu o intensyfikację i zama-  
zanie relacji międzygatunkowych. We współczesnych działaniach ar-  
tystycznych z obszaru nowych mediów bardzo często chodzi o zmianę  
perspektywy postrzegania rzeczywistości, o swoistego rodzaju mani-  
fest, który ma pozwolić wydobyć się poza klasyczny kartezjański model  
antropocentrycznej wizji odbioru i definiowania świata. Jak podkreśla  
Marion Laval-Jeantet „jedynie eksperyment na samej sobie pozwoli mi  
przekształcić mój sposób poznawania i postrzegania rzeczy i z tą nową  
świadomością będę w stanie tworzyć dzieła innego rodzaju”<sup>9</sup>. Dzieła,  
które nie tylko zamazują granice między gatunkami, tak by zniwelować  
hierarchiczność i by nie zdradzać Innego, w szczególności zwierzęcia,  
ale również silnie ujawniają potrzebę wzmacniania własnych doznań  
i poszerzania pola percepcji.

## Bibliografia

1. Goldman, Michael, Schurman, Rachel A., *Closing the "Great Divide": New Social Theory on Society and Nature*, „Annual Review of Sociology” 2000, t. 26.
2. Haraway, Donna, *A Cyborg Manifesto. Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, [w:] tejsze: *Simians, Cyborgs and Women. The Reinvention of Nature*, Routledge, New York, 1991.
3. Hilton, Leon, *The Horse in My Flesh*; [https://www.academia.edu/12583915/The\\_Horse\\_in\\_My\\_Flesh\\_Transpecies\\_Performance\\_and\\_Affective\\_Athleticism](https://www.academia.edu/12583915/The_Horse_in_My_Flesh_Transpecies_Performance_and_Affective_Athleticism), (dostęp: 10.09.2015).
4. Latour, Bruno, *Polityka natury*, przeł. Agata Czarnacka, Krytyka Polityczna, Warszawa 2009

## Inne dzieła polecane przez autorkę tekstu

- ⇒ Stelarc, Nina Sellars **Blender** <sup>(2005)</sup>
- ⇒ Peta Clancy, Helen Pynor **The Body is a Big Place** <sup>(2011)</sup>
- ⇒ Agi Heines **Circumventive Organs** <sup>(2013)</sup>



25 Journey (2012) Jenova Chen

„The new path to sense-making is more like an open game than a story”.

Douglas Rushkoff, *Present Shock. When Everything Happens Now*

Prace artystów nowych mediów podejmują „rozmaite problemy z obszaru cyberkultury, zajmują się zagadnieniami strukturalno-komunikacyjnymi, a konsekwencją takich praktyk jest poszerzenie i pogłębienie świadomości społecznej, otwieranie jej ku nowym, wirtualnym światom”<sup>1</sup>. Gry wideo również wpisują się w ten nowo powstały paradygmat komunikacji kulturowej, od ponad czterech dekad przeobrażając schematy percepcji i rozumienia świata z kreacyjnych i narracyjnych w kierunku ludyczności i symulacji.

Gry elektroniczne pełnią w epoce cyfrowej funkcje estetyczne, społeczne, dydaktyczne, a nawet terapeutyczne, stając się wzorem kształtującym tożsamość i wrażliwość kolejnych pokoleń. Spośród wszystkich form sztuk nowomediálních realizują być może najskuteczniej założenia manifestu Groupe de Recherche d'Art Visuel, która w latach 60. XX wieku formułowała dążenia cybersztuki, postulując postawienie widza w sytuacji, którą sam inicjuje i przekształca, jednocześnie rozwijając w nim zwiększoną zdolność percepcji i działania.

Nowe media składają się z dwóch poziomów: kulturowego i komputerowego. Pierwszy z wymienionych reprezentują m.in. opowiadanie, katharsis, kompozycja, punkt widzenia, narracja, drugi zaś, pojemność, funkcja, baza danych, komputacja, język komputerowy<sup>2</sup>. Umiejętne odczytanie cybertekstu, jakim jest gra, wymaga zatem od użytkownika nie tylko kompetencji medialnych, ale również znajomości retoryki proceduralnej<sup>3</sup>.

Dzieło sztuki nowomediальной powstaje na przecięciu sztuki, nauki i technologii i nie jest już artefaktem, ale procesem<sup>4</sup>. Jak pisze Ryszard Kluszczyński: „Proces twórczego komunikowania, występujący między

[1] Ryszard W. Kluszczyński, *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Rabid, Kraków 2001, s. 78.

[2] Lev Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. Piotr Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 147–202, 327–356.

[3] Ian Bogost nazywa tak „sztukę perswazji poprzez reprezentacje i interakcje oparte na regułach (*rule-based*) zamiast poprzez słowo mówione, pismo, obrazy lub ruchome obrazy”; buduje to pojęcie na bazie proceduralności, czyli zdolności do przedstawiania procesów za pomocą systemu reguł. Ian Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, MIT Press, Cambridge MA, London 2007, s. ix.

[4] Piotr Zawojski, *Teoretyczne konteksty dokumentacji sztuki nowych mediów*, „Zeszyty Artystyczne” 2008, nr 17, s. 99.

uczestnikami tak pojmowanej sytuacji artystycznej, wypiera procedury zmierzające do powołania do istnienia dzieła jako określonego artefaktu”<sup>5</sup>. Sztuka nowych mediów zmienia także pozycję odbiorcy, który przestaje być biernym receptorem, ale wchodzi z dziełem w nietrywialną interakcję, akt twórczy; wykonuje pracę<sup>6</sup>, doprowadzającą go do „wyjścia”, którym może być katharsis, kontemplacja, bądź konstatacja. Mówiąc krótko, jeśli miałbym podjąć się próby zdefiniowania sztuki nowomediowej, powiedziałbym, iż jest ona ergodyczna.

W sztuce nowych mediów autor „przekazuje szereg prerogatyw, ale także i znaczną część odpowiedzialności odbiorcy, czyli temu, kto wchodzi w interakcję z artefaktem. [...] Artysta inicjuje dzieło, które następnie, i to już nie w procesach konkretyzacji odbiorczych, ale w procesach odbiorczych działań para-kreacyjnych, czy wręcz kreacyjnych, jest rozbudowywane, rozwijane, powoływane do istnienia”<sup>7</sup>. Taka symbiotyczna relacja dzieła z odbiorcą scala człowieka i maszynę (tu: dzieło sztuki nowomediowej) w jeden układ cybernetyczny. Doświadczenie estetyczne łączy się i scala z doświadczeniem poznawczym. W tym kontekście gry wideo wpisują się w ramy sztuki nowych mediów.

Jenova Chen tworzy swoje utwory w oparciu o teorię przepływu (flow) węgierskiego psychologa Mihaly’ a Csikszentmihalyi’ a<sup>8</sup>. Chiński projektant w swojej pracy teoretycznej zatytułowanej *Flow in Games* prezentuje skoncentrowany na grającym system dynamicznej regulacji poziomu trudności, który tworzy zoptymalizowane doświadczenie ludyczne dla różnego typu graczy<sup>9</sup>. Każda stworzona przez niego gra, począwszy od *Cloud* (2005), poprzez *Flow* (2006) i *Flower* (2009), a na *Journey* (2012) skończywszy, wykorzystuje ten system, czego efektem jest niezwykle płynność immersyjnego doświadczenia podczas rozgrywki.

Wydarzenia inicjowane przez gracza oraz system nie należą do czasu przeszłego, jak ma to miejsce w tekstach narracyjnych, ale realizowane są w czasie rzeczywistym. Gry wideo wpisują się tym samym w koncepcję

[5] Ryszard W. Kluszczyński, *Spoleczeństwo informacyjne...*, s. 83.

[6] Espen Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przeł. Dorota Sikora, Mariusz Pisarski, Paweł Schreiber, Michał Tabaczyński, Korporacja Ha!Art – Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy, Kraków-Bydgoszcz 2014, s. 12.

[7] Ryszard W. Kluszczyński, *Spoleczeństwo informacyjne...*, s. 84.

[8] Mihaly Csikszentmihalyi, *Przepływ. Psychologia optymalnego doświadczenia*, Studio EMKA, Warszawa 1997.

[9] Jenova Chen, *Flow in Games*, <http://www.jenovachen.com/flowingames/introduction.htm>, (dostęp: 1.07.2015).

„uteraźnienia”<sup>10</sup> Douglasa Rushkoffa. Historie nie mają nam być relacjonowane przez osobę trzecią (np. reżysera), ale mają się wydarzać w czasie rzeczywistym. Opowieść nie ma być odbierana, ale (współ)kreowana – ma powstawać poprzez działania użytkownika i w trakcie tych działań. Tę nową sytuację medialną, w której odbiorca ma być aktywny narracyjnie, można określić mianem „narraktywności”, czyli procesu jednoczesnego uczestnictwa w akcie narracyjnym oraz jego kreacji<sup>11</sup>. „Uteraźnienie” w *Journey* odbywa się jednocześnie w obu planach – ludycznym i narracyjnym. Z rozgrywki wynurza się historia, która „pisana” jest przez gracza w czasie rzeczywistym.

Cyfrowa maszyna licząca zhiperbolizowała i transfigurowała proces gry i zabawy, przyczyniając się do zwrotu ludycznego w kulturze<sup>12</sup>. Gra Jenovy Chena dzięki swojej konstrukcji wymykającej się nowej definicji gry<sup>13</sup> poddaje namysłowi sedno „growości”<sup>14</sup>. *Journey* wymyka się także klasycznemu modelowi gry. Algorytmiczność i policzalność w przypadku gry studia Thatgamecompany zostaje przesunięta na drugi plan, na pierwszy zaś wysuwa się podmiot i relacja międzyludzka, a więc tropy będące w bliższej relacji z narracjami niżli symulacjami. *Journey* poprzez zapośredniczenie medialne eksploruje problem telematyczności i teleobecność w sposób dotąd nierealizowany. Oto bowiem mamy gracza, który nie dostaje do rąk tradycyjnego interfejsu pozwalającego mu na znaną, opartą na tekście, mowie i ikonach komunikację z systemem i innymi graczami, a który nawiązuje jednak kontakt empatyczny

- [10] Rushkoff wymienia m.in. upadek narracji, digifrenię, kompresję, fraktanoję, apokaliptyczność, jako elementy powodujące „szok teraźniejszości”, czyli zatracenie poczucia przyszłości, celu i orientacji. Żyjemy wiecznie podłączeni w ciągłej teraźniejszości, podporządkowując wszystkie działania wymogom obecnej chwili. Douglas Rushkoff, *Present Shock. When Everything Happens Now*, Penguin Group LLC, New York 2013.
- [11] Bartosz Kłoda-Staniecko, *Gram, więc... kim jestem? Rola i funkcja gracza w relacji z medium ergodycznym*, [w:] Andrzej Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012, s. 91–102. Koncepcję tego pojęcia rozwinąłem w referacie pt. *User ex machina. Narraktywność jako proces syntopii użytkownika i cybertekstu* wygłoszonym na Ogólnopolskiej Konferencji Naukowej „Dyskursy gier wideo” w Krakowie w dniach 5–7 czerwca 2015.
- [12] Joost Raessens, *The Ludification of Culture*, [w:] Mathias Fuchs, Sonia Fizek, Niklas Schrape, Paolo Ruffino (red.), *Rethinking Gamification*, Meson Press, Luneburg 2014, s. 95–96.
- [13] Jesper Juul, *Half-real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, Cambridge MA, London 2011, s. 36.
- [14] Jesper Juul, *Gra, gracz, świat. W poszukiwaniu sedna „growości”*, [w:] Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 37–63.



z innym współpodróżnikiem. Baudrillardowski Telematyczny Człowiek<sup>15</sup> przywdziewa software'owy skafander – syntetyczną protezę w postaci cyfrowego awatara, z którym tworzy jeden biotechnologiczny system – od zerojedynkowego algorytmu przez mechaniczny joystick i dłoń, aż po organiczny układ nerwowy<sup>16</sup>.

*Journey* podejmuje również dyskurs z trybem gry wieloosobowej przez sieć (multiplayer). Jeżeli konsola jest podpięta do Internetu, system łączy nas z innym graczem, który jest w tym samym miejscu podróży. Jednakże nasza interakcja nie będzie opierała się na tradycyjnych rozwiązaniach, czyli komunikacji głosowej przez headset lub za pomocą umieszczonych w grze komend. Możemy jedynie wysyłać krótkie sygnały dźwiękowe niemające jednak żadnego zaszytego uprzednio kontekstu. Interakcja graczy i nić porozumienia wykształca się w trakcie ich wspólnej podróży i podejmowanych działań. Responsywność oraz sprawczość są kluczem – decydują o zawiązaniu pozawerbalnego i pozacielesnego, telematycznego – porozumienia pomiędzy uczestnikami rozgrywki. Oczywiście nie każde spotkanie zakończy się taką jednością. Niektórzy nomadzi nie zwrócą na nas uwagi i podążą dalej samotnie, ale znajdą się i tacy, którzy nie będą potrafili zrozumieć naszych prób przekazania im informacji np. o ukrytym sekrecie lub po prostu ścieżce, którą należy podążać. *Journey* wymaga bowiem od grających wrażliwości (estetycznej) oraz empatii – nieskorelowanych z logosem, a odwołujących się do Sokratejskiego psyche. Film, literatura lub komiks nie są w stanie wzbudzić w odbiorcy uczucia empatii, gra wideo natomiast, dzięki sprawczości, przesunięciu gracza z pozycji odbiorcy w stronę (współ) kreatora, ergodysty<sup>17</sup>, stwarza warunki umożliwiające zaistnienie bądź wykształcenie emocjonalnej więzi z wirtualnymi reprezentantami oraz awatarami innych bywalców fikcyjnych światów.

*Journey* definiuje niezauważalny, „cichy” multiplayer określający, w jakim stopniu zaangażujemy się w rozgrywkę. Przed napisaniem tego tekstu ponownie udałem się w Podróż i już na samym początku spotkałem innego wagabundę. Po trzech latach od daty premiery gry, wciąż można spotkać cyfrowych nomadów przemierzających w milczeniu

[15] Jean Baudrillard, *Przejrzystość zła. Esej o zjawiskach skrajnych*, przeł. Stawomir Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2009. s. 64.

[17] Bartosz Kłoda-Staniecko, *Gram, więc... kim jestem?...*, s. 101–102.

[16] Auriea Harvey, Michaël Samyn, *Realtime Art Manifesto*, <http://tale-of-tales.com/tales/RAM.html>, (dostęp: 10.09.2015).

wirtualne pustynie. Miałem zagrać tylko kilka chwil, przypomnieć sobie atmosferę, sprawdzić kilka lokacji i wrócić do pisania. Jednak nie mogłem opuścić mojego towarzysza podróży. Jak mogłem to zrobić? Przecież tyle już razem widzieliśmy i dokonaliśmy.

## Bibliografia

1. Aarseth, Espen, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przeł. Dorota Sikora, Mariusz Pisarski, Paweł Schreiber, Michał Tabaczyński, Korporacja Ha!Art – Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy, Kraków–Bydgoszcz 2014.
2. Baudrillard, Jean, *Przejrzystość zła. Esej o zjawiskach skrajnych*, przeł. Sławomir Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2009.
3. Bogost, Ian, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, MIT Press, Cambridge MA, London 2007.
4. Chen, Jenova, *Flow in Games*, <http://www.jenovachen.com/flowingames/introduction.html> (dostęp: 1.07.2015).
5. Harvey, Aauriea, Samyn, Michaël, *Realtime Art Manifesto*, <http://tale-of-tales.com/tales/RAM.html>, (dostęp: 10.09.2015).
6. Juul, Jesper, *Gra, gracz, świat. W poszukiwaniu sedna „growości”*, [w:] Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010.
7. Juul, Jesper, *Half-real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, Cambridge MA, London 2011.
8. Kluszczyński, Ryszard W., *Spółeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*, Rabid, Kraków 2001.
9. Kłoda-Staniecko, Bartosz, *Gram, więc... kim jestem? Rola i funkcja gracza w relacji z medium ergodycznym*, [w:] Andrzej Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012.
10. Manovich, Lev, *Język nowych mediów*, przeł. Piotr Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
11. Raessens, Joost, *The Ludification of Culture*, [w:] Mathias Fuchs, Sonia Fizek, Niklas Schrape, Paolo Ruffino (red.), *Rethinking Gamification*, Meson Press, Lunenburg 2014.
12. Rushkoff, Douglas, *Present Shock. When Everything Happens Now*, Penguin Group LLC, New York 2013.
13. Zawojski, Piotr, *Teoretyczne konteksty dokumentacji sztuki nowych mediów*, „Zeszyty Artystyczne” 2008, nr 17.

## Inne dzieła polecane przez autora tekstu

- ⇒ Eduardo Kac **Natural History of the Enigma** (2003–2008)
- ⇒ BeAnotherLab **The Machine To Be Another** (2014)
- ⇒ Ross Scott **Freeman's Mind** (2007–2014)

## Noty o autorach

**Monika Bakke** – dr hab., jest profesorem UAM w Instytucie Filozofii. Zajmuje się sztuką i estetyką w perspektywie posthumanistycznej, genderowej i transkulturowej oraz studiami nad zwierzętami i roślinami. Jest autorką książek: *Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu* (2010, 2012), *Ciało otwarte* (2000), współautorką *Pleroma: Art in search of fullness* (1998), redaktorką *Estetyki australijskich Aborygenów* (2004), *Going Aerial: Air, Art, Architecture* (2006) oraz *The Life of Air. Dwelling, Communicating, Manipulating* (2011). Od 2001 roku jest redaktorką „Czasu Kultury”. <https://amu.academia.edu/MonikaBakke>

**Radosław Bomba** – dr, pracuje w Instytucie Kulturoznawstwa na UMCS w Lublinie. Absolwent kulturoznawstwa i socjologii. Ekspert Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego w zakresie edukacji medialnej. Autor książki *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności* (Toruń 2014). W swoich badaniach zajmuje się humanistyką cyfrową, cyberkulturą, game studies, antropologią gier komputerowych, mediami cyfrowymi i ich wpływem na przeobrażenia społeczno-kulturowe. Prowadzi blog: [rbomba.pl](http://rbomba.pl)

**Roman Bromboszcz** – dr, artysta, naukowiec, kurator zajmujący się twórczością na przecięciu literatury eksperymentalnej, muzyki elektronicznej, net artu i sztuki komputerowej. Studiował na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza filozofię i historię sztuki. Wykładał lub prowadził warsztaty na Uniwersytecie Warszawskim, Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu oraz w Collegium da Vinci w Poznaniu. Jego twórczość prezentowana była w wielu alternatywnych i niekomercyjnych miejscach w Polsce, Niemczech, Słowacji i Francji. Freelancer współpracujący z różnymi instytucjami.

**Piotr Celiński** – dr hab., adiunkt w Zakładzie Filozofii i Socjologii Polityki UMCS w Lublinie. Medioznawca, teoretyk mediów cyfrowych, animator kultury, współtwórca i członek zarządu Fundacji Instytut Kultury Cyfrowej i Centrum Badań Gier Wideo UMCS. Autor i redaktor książek: *Interfejsy. Cyfrowe technologie w komunikowaniu* (Wrocław 2010), *Kulturowe kody technologii cyfrowych* (Lublin 2011), *Mindware. Technologie dialogu* (Lublin 2012), *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych* (Lublin 2013). [www.kulturacyfrowa.org](http://www.kulturacyfrowa.org)

**Małgorzata Dancewicz** – absolwentka Instytutu Sztuk Audiowizualnych UJ, doktorantka w Zakładzie Problemów Kultury Artystycznej w Instytucie Kulturoznawstwa Uniwersytetu Wrocławskiego. VI, performerka eksperymentująca na gruncie sound artu, kuratorka projektów performatywnych (m.in. Festiwalu Form Audiowizualnych INTERMEDIALE. Współtwórczyni audiowizualnej formacji INIRE. Jej zainteresowania badawcze koncentrują się wokół związków sztuki i nowych technologii oraz współczesnego kontekstu technologicznego i wpływu audiowizualności na rozwój sztuk performatywnych.

**Monika Górską-Olesińska** – dr, pracuje w Katedrze Teatru, Filmu i Nowych Mediów UO w Opolu. Zajmuje się problematyką sztuki nowych mediów (ze szczególnym uwzględnieniem zjawisk z obszaru literatury elektronicznej) oraz zagadnieniami cyberkultury. Autorka książki *Słowo w sieci. Elektroniczne dyskursy* (2009) oraz redaktorka tomu *Od liberatury do e-literatury 2. Remiksy, remediacje, redefinicje* (2012). Publikowała w „Kulturze Współczesnej”, „Przeglądzie Kulturoznawczym”, „Kulturze Popularnej” i „Ha!arcie”.

**Aleksandra Hirszfild** – dr filozofii, scenarzystka, reżyserka, działa w obszarze praktyk artystycznych, kuratorskich i teorii sztuki nowych mediów. Realizuje własne projekty z pogranicza żywych instalacji scenicznych, sound artu oraz obiektów. Autorka książki *Co rzędzi obrazem? Powtórzenie w sztukach audiowizualnych* (2015) oraz artykułów publikowanych w „Kwartalniku Filmowym”, „Sztuce i Filozofii”, „Kontekstach”. Regularnie współpracuje z portalem [www.artandsciencemeeting.pl](http://www.artandsciencemeeting.pl) i [www.dwutygodnik.com](http://www.dwutygodnik.com). <http://hirszaalex.art.pl>

**Małgorzata Jankowska** – dr, adiunkt w Zakładzie Historii Sztuki Nowoczesnej na Wydziale Sztuk Pięknych Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu. Jej zainteresowania badawcze obejmują sztukę współczesną, zwłaszcza sztukę nowych mediów. Autorka książki *Wideo, wideo instalacja, wideo performance w Polsce w latach 1974–1994* (2004). Publikowała w czasopismach naukowych, pracach zbiorowych i katalogach wystaw. Wiceprezes Fundacji Artystyczno-Badawczej om, członek Polskiego Instytutu Studiów nad Sztuką Świata oraz AICA.

**Agnieszka Jelewska** – dr hab., dyrektorka Interdyscyplinarnego Centrum Badawczego Humanistyka/Sztuka/Technologia. Adiunkt w Katedrze Dramatu, Teatru i Widowisk UAM. Zajmuje się przede wszystkim badaniami transdyscyplinarnymi łączącymi sztukę, naukę i technologię. Autorka książek *Sensorium. Eseje o sztuce i technologii* (2012) oraz *Ekotopie. Ekspansja technokultury* (2013), redaktorka książki *Art and Technology in Poland. From Cybercommunism to the Culture of Makers* (2014). Kuratorka w obszarze *art&science*. [www.hatcenter.amu.edu.pl](http://www.hatcenter.amu.edu.pl)

**Barbara Kita** – dr hab., pracuje w Zakładzie Filmoznawstwa i Wiedzy o Mediach UŚ w Katowicach. Zajmuje się teorią filmu i nowych mediów (zwłaszcza francuskiej proweniencji), interesują ją także problematyka tożsamości, przestrzeni oraz miejska. Autorka książek *Między przestrzeniami. O kulturze nowych mediów* (2003) oraz *Obraz zatrzymany. Praktyka i teoria późnego Godarda* (2013). Redaktorka książek *Przestrzenie tożsamości we współczesnym kinie europejskim* (2006) i współredaktorka (z Andrzejem Gwoździem) *Kino pamięci* (2013).

**Ryszard W. Kluszczyński** – prof. dr hab., kierownik Katedry Mediów i Kultury Audiowizualnej UŁ, profesor ASP w Łodzi. Zajmuje się sztuką nowych mediów, awangardowym filmem i sztuką wideo, teorią sztuki i jej najnowszymi tendencjami oraz zagadnieniami cyberkultury Autor m.in. książek *Sztuka interaktywna* (2010); *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimedialna* (2001); *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej* (1999); *Awangarda. Rozważania teoretyczne* (1997); *Film – sztuka Wielkiej Awangardy* (1990).  
<http://media.uni.lodz.pl/rwk>

**Bartosz Kłoda-Staniecko** – kulturoznawca związany z Zakładem Filmoznawstwa i Wiedzy o Mediach UŚ. Jego zainteresowania badawcze oscylują wokół zagadnień tożsamości cyborga, cyberkultury oraz narracji w grach wideo. Członek Polskiego Towarzystwa Badania Gier oraz Koła Naukowego Doktorantów Kulturoznawstwa UŚ. Redaktor i publicysta kwartalnika „Creatio Fantastica”. Działa w Sekcji Badaczy Fantastyki i Gier Fabularnych. Publikował m.in. w „Opcjach” i „artPapierze” oraz w pracach zbiorowych. Przygotowuje rozprawę doktorską poświęconą problemowi formowania się cybertożsamości.

**Piotr Marecki** – dr, pracuje w Katedrze Kultury Współczesnej Instytutu Kultury UJ, wykłada w PWSFTviT w Łodzi. Zajmuje się współczesną literaturą polską oraz literaturą cyfrową. Autor i redaktor książek *Liternet* (2002), *Kino niezależne w Polsce po 1989 roku* (2009), *Hiperteksty literackie. Literatura i nowe media* (2012), *Polska literatura po 1989 roku w świetle teorii Pierre'a Bourdieu* (2015, wspólnie z Grzegorzem Jankowiczem i Michałem Sowińskim). Redaktor naczelny magazynu „Ha!art”.

**Tomasz Misiak** – dr hab., pracuje w Dolnośląskiej Szkole Wyższej we Wrocławiu. Główne zainteresowania: estetyka sztuki dźwięku, filozofia, radiowe dziennikarstwo muzyczne. Autor wielu publikacji w czasopismach naukowych, takich jak „Kultura Współczesna”, „Estetyka i Krytyka”, „Muzyka”, „Przegląd Kulturoznawczy”, „Glissando” oraz pracach zbiorowych, a także dwóch monografi: *Estetyczne konteksty audiosfery* (Poznań 2009) i *Kulturowe przestrzenie dźwięku* (Poznań 2013).

**Sidey Myoo** – od 2007 pseudonim naukowy dr hab. Michała Ostrowickiego, filozofa i teoretyka sztuki. Pracuje w Zakładzie Estetyki Instytutu Filozofii Uniwersytetu Jagiellońskiego oraz w Zakładzie Teorii Sztuki Mediów ASP w Krakowie. Przedmiotem jego zainteresowań jest estetyka traktowana jako teoria sztuki, głównie w odniesieniu do sztuki współczesnej, w tym sztuki elektronicznej, zajmuje się również filozofią sieci. Jest autorem książek: *Dzieło sztuki jako system* (1997), *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki* (2006), *Ontoelektronika* (2013).

[www.ostrowicki.art.pl](http://www.ostrowicki.art.pl)

**Anna Nacher** – dr, pracuje jako adiunkt w Instytucie Sztuk Audiowizualnych UJ. Zajmuje się problematyką cyberkultury, teorią mediów, mediami lokacyjnymi, sztuką mediów i kulturą popularną. Autorka książek *Telepteć. Gender w telewizji doby globalizacji* (2008) oraz *Rubież kultury popularnej. Popkultura w świecie przepływów* (2012). Sekretarz redakcji „Przeglądu Kulturoznawczego”, członek zarządu Polskiego Towarzystwa Kulturoznawczego. Od 1998 prowadzi własny projekt muzyczny. <http://nytuan.wordpress.com>

**Maciej Ożóg** – dr, pracuje w Zakładzie Mediów Elektronicznych UŁ. Teoretyk kultury i artysta dźwięku. Zajmuje się sztuką interaktywną, mediami taktycznymi, bio-artem, studiami nad kulturą nadzoru oraz posthumanizmem. Tworzy multimedialne performensy, instalacje oraz prace wideo. Wybrane artykuły naukowe: *Życie w postbiologicznym świecie. Metodologia i praxis sztucznego życia w twórczości Christy Sommerer i Laurenta Mignonnea* (2013), *Sztuka krytycznego zaangażowania. Uwagi o twórczości The Tissue Culture & Art Project* (2013). <http://maciejozog.333flow.com>

**Andrzej Pitrus** – profesor zatrudniony w Instytucie Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego. Zajmuje się przede wszystkim nowymi mediami i ich wykorzystaniem w sztuce współczesnej, sporadycznie wraca do dawnych zainteresowań filmowych, skupiając swoją uwagę na kinie eksperymentalnym i autorskim. Autor kilkunastu niskonadładowych książek o kinie, mediach i grach wideo. W roku 2015 ukaże książka poświęcona Billowi Violi. W wolnych chwilach gra deathmetalo-we kawałki na gitarze basowej. Niepalący. Żonaty w stopniu umiarkowanym.

**Antoni Porczak** – profesor na Wydziale Intermediów ASP w Krakowie. Kierownik Pracowni Interakcji Medialnych, Katedry Zjawisk Artystycznych, współtwórca Wydziału Intermediów. Brał udział w ponad 140 wystawach zbiorowych (około 40 za granicą) m.in. XLIII Biennale Weneckim w 1988 roku. Uprawia rzeźbę, rysunek, akcje plastyczne, formy wielomedialne, instalacje (również interaktywne). Był jednym z kuratorów wystaw sztuki mediów w Galerii Miejskiej BUNKIER SZTUKI w Krakowie. Autor wielu artykułów naukowych dotyczących sztuki interaktywnych mediów oraz edukacji artystycznej.

**Dagmara Rode** – dr, kulturoznawczyni, adiunktka w Zakładzie Mediów Elektronicznych Uniwersytetu Łódzkiego. Zajmuje się filmem eksperymentalnym, sztuką wideo i sztuką feministyczną. Autorka książki *Polityka w pierwszej osobie. Twórczość Dereka Jarmana*, współredaktorka m.in. tomów *O polityce ciała i pożądania w kulturze audiowizualnej* (z Pawłem Sołodkim), *Metody dokumentalne w filmie* (z Marcinem Pieńkowskim) i *Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej* (z Ryszardem W. Kluszczyńskim).

**Wojciech Sitek** – doktorant w Zakładzie Filmoznawstwa i Wiedzy o Mediach Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. Interesuje się ideologicznym uwikłaniem amerykańskiego kina akcji, społecznym fenomenem wideokaset oraz tematyką praktyk bioartowskich. Ostatnio opublikował artykuł *Zobaczyć, uwierzyć... zaanektować? Malarstwo mikrobowe reifikacyjnym aktem objaśniania i kontemplacji (mikro)świata* w książce *Bio-techno-logiczny świat. Bio art oraz sztuka technonaukowa w czasach posthumanizmu i transhumanizmu* (2015).

**Marcin Składanek** – dr, adiunkt w Zakładzie Mediów Elektronicznych w Katedrze Mediów i Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego. Ukończył kulturoznawstwo ze specjalizacją filmoznawstwo i wiedza o mediach, filozofię oraz informatykę. Jego zainteresowania naukowe koncentrują się wokół zagadnień projektowania interakcji, grafiki i animacji komputerowej oraz sztuki generatywnej. Publikował m.in. w „Kulturze Współczesnej”, „Kwartalniku Filmowym”, „Studiach Filmoznawczych”, „Art Inquiry”, „Zeszytach Artystycznych”.

**Joanna Walewska** – dr, adiunkt w Katedrze Kulturoznawstwa na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu im. Mikołaja Kopernika w Toruniu, gdzie prowadzi zajęcia poświęcone mediom elektronicznym, historii mediów i sztuce. Ukończyła Filmoznawstwo na UJ, jej rozprawa doktorska przygotowana na Wydziale Filozoficznym UJ poświęcona była wczesnej sztuce komputerowej i cybernetycznej. Autorka książki *Portret artysty jako inżyniera. Twórczość Edwarda Ihnatowicza* (2015), obecnie przygotowuje książkę o historii UNITRY – Zjednoczenia Przemysłu Elektronicznego i Teletechnicznego w PRL.

**Ewa Wójtowicz** – dr, absolwentka poznańskiej ASP. Wykłada na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu. Jej zainteresowania badawcze obejmują problemy kultury internetu, sztuki postmedialnej. Autorka książki *Net art* (2008) oraz kilkunastu tekstów poświęconych sztuce mediów publikowanych m. in. w „Metaverse Creativity”, „Sztuce i Dokumentacji”, „Kulturze Współczesnej”, „EKRA.Nach”. W przygotowaniu monografia *Sztuka w kulturze postmedialnej*. Zastępca redaktor naczelnej „Zeszytów Artystycznych”. Współpracuje z „Fragile” i Magazynem O.pl. Jest członkiem AICA. <http://ewa-wojtowicz.net>



**Piotr Zawojski** – dr hab., pracuje w Zakładzie Filmoznawstwa i Wiedzy o Mediach UŚ w Katowicach, wykłada na Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie. Zajmuje się problematyką fotografii, filmu i kina, sztuki nowych mediów oraz cyberkultury. Autor m.in. książek *Elektroniczne obrazy* (2000), *Między sztuką a technologią* (2010), *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii* (2010) oraz *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów* (2012). Kieruje działem Filmu i Mediów w kwartalniku „Opcje”. Dyrektor artystyczny festiwalu digital\_ia odbywającego się w Szczecinie. [www.zawojski.com](http://www.zawojski.com)

## Indeks dzieł głównych

- (1969) **I Am Sitting in a Room** Alvin Lucier  
<http://www.lovely.com/albumnotes/notes1013.html>
- (1970) **Senster** Edward Ihnatowicz  
<http://www.senster.com/ihnatowicz/biography.htm>
- (1973) **AARON** Harold Cohen  
<http://aaronshome.com/aaron/index.html>
- (1977-1979) **The Reflecting Pool** Bill Viola  
<http://eai.org/title.htm?id=13746>
- (1983) **La Plissure du Texte: a Planetary Fairytale** (1983) Roy Ascott  
<http://alien.mur.at/rax/ARTEX>
- (1983-1984) **Lorna** Lynn Hershman Leeson  
<http://www.lynnhershman.com/lorna>
- (1986) **Family of Robot** Nam June Paik  
<http://asiasociety.org/new-york/exhibitions/nam-june-paik-becoming-robot-1#-catalogue>
- (1994) **Electronic Civil Disobedience** Critical Art Ensemble  
<http://www.critical-art.net/books/ted>
- (1994-) **The World's First Collaborative Sentence** Douglas Davis  
<http://artport.whitney.org/collection/DouglasDavis/live>
- (1994) **A-Volve** Christa Sommerer, Laurent Mignonneau  
<http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/FRAMES/FrameSet.html>
- (1995) **www.wwwwwwwww.jodi.org** Jodi  
<http://www.wwwwwwwww.jodi.org>
- (1995) **Beyond Pages** Masaki Fujihata  
<http://235media.de/1997/11/masaki-fujihata/?lang=en>

- (1996) **conFIGURING the CAVE** Jeffrey Shaw  
[http://www.jeffrey-shaw.net/html\\_main/show\\_work.php?record\\_id=97](http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/show_work.php?record_id=97)
- (1997) **Immemory** Chris Marker  
<http://chrismarker.org/chris-marker/immemory-by-chris-marker>
- (1998-) **OneTrees** Natalie Jeremijenko  
<http://www.nyu.edu/projects/xdesign/onetrees>
- (2001) **n-cha(n)t** David Rokeby  
<http://www.davidrokeby.com/nchant.html>
- (2001) **Listening Post** Mark Hansen, Ben Rubin  
<http://archive.aec.at/prix/#88>
- (2001) **Can You See Me Now?** Blast Theory  
<http://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now>
- (2003-2008) **Natural History of the Enigma** Eduardo Kac  
<http://www.ekac.org/nat.hist.enig.html>
- (2004-) **Electrical Walks** Christina Kubisch  
[http://www.christinakubisch.de/en/works/electrical\\_walks](http://www.christinakubisch.de/en/works/electrical_walks)
- (2006-) **Ear on Arm** Stelarc  
<http://stelarc.org/?catID=20242>
- (2007-2010) **Reenactments** Eva i Franco Mattes  
<http://0100101110101101.org/reenactments>
- (2009) **Taroko Gorge** Nick Montfort  
[http://nickm.com/poems/taroko\\_gorge.html](http://nickm.com/poems/taroko_gorge.html)
- (2011) **May the Horse Live in Me** Art Orienté Objet  
<http://aoo.free.fr/works-2011-001.html>
- (2012) **Journey** Jenova Chen  
<http://thatgamecompany.com/games/journey>

## Indeks dzieł polecanych

- (1963) **Random Access** Nam June Paik  
<http://www.guggenheim.org/new-york/collections/collection-online/artwork/9536>
- (1965) **Music for Solo Performer** Alvin Lucier  
[http://www.alvin-lucier-film.com/solo\\_performer.html](http://www.alvin-lucier-film.com/solo_performer.html)
- (1966–1972) **Electronic Moon No. 2** Nam June Paik  
[http://ubu.com/film/paik\\_moon2.html](http://ubu.com/film/paik_moon2.html)
- (1973–78) **Cubic Limit** Manfred Mohr  
[http://www.emohr.com/two\\_1972.html](http://www.emohr.com/two_1972.html)
- (1974) **Videoplace** Myron Krueger  
<http://web.archive.org/web/20070929094921/http://www.artmuseum.net/w2vr/timeline/Krueger.html>
- (1975) **Edited for Television** Nam June Paik  
[http://ubu.com/film/paik\\_edited.html](http://ubu.com/film/paik_edited.html)
- (1976) **Video Buddha** Nam June Paik  
<http://www.medienkunstnetz.de/works/tv-buddha/>
- (1977) **Satellite Telecast** Joseph Beuys, Douglas Davis, Nam June Paik  
<http://ubu.com/film/documenta6.html>
- (1979) **The Third Hand** Stelarc  
[http://video.wrocenter.pl/wideo/dca\\_europeana/third\\_hand](http://video.wrocenter.pl/wideo/dca_europeana/third_hand)
- (1982–1985) **The Erl King** Grahame Weinbren, Roberta Friedman  
<https://vimeo.com/100314200>
- (1983) **Room for St. John of the Cross** Bill Viola  
<http://www.sfmoma.org/media/features/viola/BV05.html>
- (1986–1990) **Very Nervous System** David Rokeby  
<http://www.davidrokeby.com/vns.html>

- (1989–1991) **The Legible City** Jeffrey Shaw  
[http://www.jeffrey-shaw.net/html\\_main/show\\_work.php?record\\_id=83](http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/show_work.php?record_id=83)
- (1990) **Handsight** Ágnes Hegedüs  
<https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/handsight.html>
- (1991) **The Passing** Bill Viola  
<http://eai.org/title.htm?id=15092>
- (1992) **Telenoia** Roy Ascott  
<http://v2.nl/events/telenoia/>
- (1992) **Interactive Plant Growing** Christa Sommerer, Laurent Mignonneau  
<http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/FRAMES/FrameSet.html>
- (1993) **Omnipresence** Orlan  
<http://www.orlan.eu/works/performance-2/nggallery/page/1>
- (1993) **Telematic Dreaming** Paul Sermon  
<http://www.paulsermon.org/dream/>
- (1993) **Telematic Vision** Paul Sermon  
<http://www.paulsermon.org/vision>
- (1993) **Xplora1** Peter Gabriel  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Xplora1:\\_Peter\\_Gabriel's\\_Secret\\_World](https://en.wikipedia.org/wiki/Xplora1:_Peter_Gabriel's_Secret_World)
- (1994–1996) **Modell 5** Granular Synthesis  
<http://www.granularsynthesis.info/ns/?goto=modell%205>
- (1994) **Evolved Virtual Creatures** Karl Sims  
<http://www.karlsims.com/evolved-virtual-creatures.html>
- (1994) **Golden Calf** Jeffrey Shaw  
[http://www.jeffrey-shaw.net/html\\_main/frameset-works.php](http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/frameset-works.php)
- (1994) **Puppet Motel** Laurie Anderson  
[https://www.youtube.com/watch?v=Gn\\_kr\\_l7oIg](https://www.youtube.com/watch?v=Gn_kr_l7oIg)
- (1995) **Greeting** Bill Viola  
<http://www.sfmoma.org/media/features/viola/OSO1.html>
- (1995) **Lovers Leap** Mirosław Rogala  
<http://www.rogala.org/LoversLeap.htm>
- (1995) **Osmose** Char Davies  
<http://www.immersence.com/osmose/>
- (1995) **Split Body: Voltage in/Voltage out** Stelarc  
<http://www.abc.net.au/radionational/programs/bodysphere/stelarc-split-body/3904026>
- (1996) **Barriere** Ulrike Gabriel  
[http://www.lllllll.de/barriere\\_e.html#b0](http://www.lllllll.de/barriere_e.html#b0)

- (1996) **My Boyfriend Came Back From The War** Olia Lialina  
<http://www.teleportacia.org/war/>
- (1996) **The Clocktower Project** Christina Kubisch  
[http://www.massmoca.org/event\\_details.php?id=152](http://www.massmoca.org/event_details.php?id=152)
- (1998-) **OneTrees** Natalie Jeremijenko  
<http://www.nyu.edu/projects/xdesign/onetrees>
- (1998) **Global Mix** Marek Chołoniewski  
<http://www.globalmix.studiomch.art.pl>
- (1998) **The Zapatista Tactical FloodNet** Electronic Disturbance Theater  
<http://www.thing.net/~rdom/ecd/ZapTact.html>
- (1999) **Text Rain** Camille Utterback, Romy Achituv  
<http://camilleutterback.com/projects/text-rain/>
- (2000-03) **Life Sharing** 0100101110101101.org  
<http://0100101110101101.org/life-sharing/>
- (2001) **Biennale.py** Eva i Franco Mattes  
<http://0100101110101101.org/biennale-py/>
- (2001) **Can You See Me Now?** Blast Theory  
<http://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now>
- (2001) **Globalstring** Atau Tanaka i Kaspar T. Toeplitz  
<http://www.ataut.net/site/Global-String>
- (2001) **Le Jardin Magnetique** Christina Kubisch  
[http://www.galeriemazzoli.com/porfolio/gmm\\_kubisch\\_portfolio\\_en.pdf](http://www.galeriemazzoli.com/porfolio/gmm_kubisch_portfolio_en.pdf)
- (2001) **n-cha(n)te** David Rokeby  
<http://www.davidrokeby.com/nchant.html>
- (2001) **Sinking Feelings** Ken Feingold  
<https://youtu.be/GitKKzsG-2M>
- (2003-2008) **Natural History of the Enigma** Eduardo Kac  
<http://www.ekac.org/nat.hist.enig.html>
- (2003) **Camera Lucida** Evelina Domnitch, Dmitry Gelfand  
[http://www.portablepalace.com/camera\\_lucida.html](http://www.portablepalace.com/camera_lucida.html)
- (2003) **Disembodied Cousine** Tissue Culture & Art Project  
<http://www.tca.uwa.edu.au/disembodied/dis.html>
- (2003) **Extra Ear 1/4 Scale** The Tissue Culture & Art Project, Stelarc  
[http://www.tca.uwa.edu.au/extra/extra\\_ear.html](http://www.tca.uwa.edu.au/extra/extra_ear.html)
- (2004-2005) **Gravicells** Seiko Mikami  
<http://v2.nl/archive/works/gravicells>
- (2004-2006) **Embracing Animal** Kathy High  
<http://kathyhigh.com/project-embracing-animal.html>

- (2005–2006) **Feed** Kurt Hentschläger  
<http://www.kurthentschlagel.com/portfolio/feed/feed.html>
- (2005) **Blender** Stelarc, Nina Sellars  
<http://stelarc.org/?catID=20245>
- (2005) **The Flight Patterns** Aaron Koblin  
<http://www.aaronkoblin.com/work/flightpatterns>
- (2005) **The Hollow Men** Chris Marker  
<http://chrismarker.org/chris-marker-2/the-crisis-of-cognition-by-rainer-j-han-she>
- (2006) **Net Dérive** Atau Tanaka  
<http://www.ataut.net/site/Net-Derive>
- (2007–2014) **Freeman’s Mind** Ross Scott  
<https://youtube/5SQhfkpX9bc?list=PL6PNZBb6b9LvDWpI-5CPYUxG1Rnm-vr9V>
- (2008) **Common Flowers, Flower Commons** Shiho Fukuhara, Georg Tremmell  
<https://dublin.sciencegallery.com/growyourown/commonflowersflowercommons>
- (2009) **Frequency** Scott Rettberg  
[http://retts.net/frequency\\_poetry/frequency\\_info/frequency\\_wordlist.html](http://retts.net/frequency_poetry/frequency_info/frequency_wordlist.html)
- (2010) **Hello Hi There** Annie Dorsen  
<http://www.anniedorsen.com/showproject.php?id=6>
- (2010) **The Clock** Christian Marclay  
[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Clock\\_%282010\\_film%29](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Clock_%282010_film%29)
- (2010) **Polar** Carsten Nicolai, Marko Peljhan  
[http://polar-m.ycam.jp/index\\_en.html](http://polar-m.ycam.jp/index_en.html)
- (2011–) **The Readers Project** John Cayley, Daniel C. Howe  
<http://thereadersproject.org/>
- (2011–2014) **Cloud** Christina Kubisch  
<http://www.christinakubisch.de/en/works/installations/2>
- (2011) **The Body is a Big Place** Peta Clancy, Helen Pynor  
<http://www.thebodyisabigplace.com>
- (2012) **Between Page and Screen** Amaranth Borsuk, Brad Bouse  
<http://www.betweenpageandscreen.com>
- (2013–) **Crosstalk** Simon Biggs  
<http://littlepig.org.uk/installations/crosstalk/index.htm>
- (2013) **Circumventive Organs** Agi Haines  
<http://www.agihaines.com/#!/circumventive-organs/c1t44>

(2013) **Summer** Olia Lialina

<http://art.teleportacia.org/olia.html>

(2013) **The Mutual Wave Machine** Suzanne Dikker, Matthias Oostrik,  
Peter Burr, Diederik Schoorl, Matthew Patterson Curry

<http://www.mai-hudson.org/content/mutual-wave-machine>

(2013) **World Clock** Nick Montfort

[http://nickm.com/poems/world\\_clock.pdf](http://nickm.com/poems/world_clock.pdf)

(2014) **The Machine To Be Another** BeAnotherLab

[http://www.themachinetobeanother.org/?page\\_id=764](http://www.themachinetobeanother.org/?page_id=764)



## Spis ilustracji

1. *I Am Sitting in a Room* – okładka płyty.
2. *Senster* – z archiwum firmy Philips.
3. *AARON – Meeting on Gauguin's Beach* by Aaron (Harold Cohen). Courtesy Dr. Gordon Bell.
4. *The Reflecting Pool, 1977–79*, taśma wideo, kolor, dźwięk mono, 7 minut. Produced at WNET/ Thirteen Television Laboratory, New York and WXXI-TV Workshop, Rochester, New York, Fot.: Kira Perov.
5. *La Plissure du Texte: a Planetary Fairytale* – dzięki uprzejmości artysty.
6. *Lorna* – screen z filmu.
7. *Family of Robot* – fot. Joe Loong na licencji Attribution-ShareAlike 2.0 Generic (CC BY-SA 2.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>.
8. *Electronic Civil Disobedience* – ze strony Critical Art Ensemble, <http://www.critical-art.net/posters.html>.
9. *The World's First Collaborative Sentence* – Douglas Davis, The World's First Collaborative Sentence, 1994–, po konserwacji w 2012. Wersja historyczna: HTML ze skryptem CGI; wersja żywa: HTML ze skryptem PHP. Whitney Museum of American Art, New York; dar Barbary Schwartz w hołdzie dla Eugene'a M. Schwartz'a 95.253. Pierwotnie zamówione przez Lehman College Art Gallery, The City University of New York, z pomocą Gary'ego Welza, Roberta Schneidera i Susan Hoeltzel.
10. *A-Volve* – dzięki uprzejmości artystów.
11. [www.jodi.org](http://www.jodi.org) – screen z Sieci.
12. *Beyond Pages* – © Masaki Fujihata, materiały prasowe ZKM Karlsruhe, [http://container.zkm.de/presse/IMAGINING\\_MEDIA/Fujihata\\_BeyondPage\\_02.jpg](http://container.zkm.de/presse/IMAGINING_MEDIA/Fujihata_BeyondPage_02.jpg).
13. *conFIGURING the CAVE* – ze strony artysty, <http://www.jeffrey-shaw.net/>.
14. *Immemory* – screen z pracy.

15. *OneTrees* – fot. Martin Cathrae na licencji Attribution-ShareAlike 2.0 Generic (CC BY-SA 2.0), <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>.
16. *n-cha(n)t* – © David Rokeby, ze strony artysty, <http://www.davidrokeby.com/nchant.html>.
17. *Listening Post* – screen z filmu, [https://www.youtube.com/watch?v=HpKP1V\\_5Ljg](https://www.youtube.com/watch?v=HpKP1V_5Ljg).
18. *Can You See Me Now?* – © Blast Theory.
19. *Electrical Walks* – fot. Anna Nacher.
20. *Ear on Arm* – fot. Andy Miah na licencji Attribution-ShareAlike 2.0 Generic (CC BY-SA 2.0), <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>.
21. *Natural History of the Enigma* – dzięki uprzejmości artysty.
22. *Reenactments* – screen z Second Life.
23. *Taroko Gorge* – dzięki uprzejmości artysty.
24. *May the Horse Live in Me* – screen z filmu, <https://www.youtube.com/watch?v=Awz4w22tFHw>.
25. *Journey* – screen z gry.

## Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów

### ⇒ **Koncepcja publikacji i redakcja naukowa**

Piotr Zawojski

### ⇒ **Kurator projektu**

Karol Piekarski

### ⇒ **Recenzja**

prof. UŚ dr hab. Maria Popczyk

### ⇒ **Redakcja językowa i korekta**

Grażyna Wilk

### ⇒ **Projekt graficzny i skład**

Zofia Oslisło

Paulina Urbańska

### ⇒ **Zespół Medialabu Katowice**

Oskar Adamus

Magdalena Chmiel

Karol Piekarski

Mariusz Prześlica

## Parametry publikacji

### ⇒ **Papier**

Munken Pure 240 g (okładka)

Munken Pure 100 g (środkie)

### ⇒ **Typografia**

Karmina (Type Together)

Unit Pro (Erik Spiekermann)

### ⇒ **Druk**

Petit Lublin [www.petit.lublin.pl](http://www.petit.lublin.pl)

### ⇒ **Wersja online publikacji**

[sztukanowychmediow.eu](http://sztukanowychmediow.eu)

### ⇒ **Wydawca**

Instytucja Kultury Katowice – Miasto Ogrodów

### ⇒ **ISBN 978-83-63304-93-5**

Za wyjątkiem artykułów Moniki Bakke i Małgorzaty Dancewicz wszystkie teksty opublikowano na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 3.0 Polska (CC BY-SA 3.0 PL) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl/>. Licencja nie obejmuje zamieszczonych w książce fotografii.



Medialab Katowice to eksperymentalny projekt łączący działania twórcze, badawcze i edukacyjne. Uczestnicy interdyscyplinarnych przedsięwzięć na pograniczu sztuki, designu i technologii wykorzystują media cyfrowe do badania miasta i tworzenia nowych narracji dla Katowic. Medialab jest miejscem wymiany pomysłów i wiedzy, spotkań z artystami i projektantami, a także platformą współpracy z twórcami oraz instytucjami z różnych krajów – uczelniami, organizacjami pozarządowymi i firmami sektora kreatywnego. W ramach projektu realizowane są warsztaty, interwencje w przestrzeni publicznej, wystawy, wykłady i dyskusje. Działają także zespoły zadaniowe w obszarze wizualizacji danych, analiz przestrzennych (MapLab) oraz badania miasta za pomocą sensorów (SensLab).

[medialabkatowice.eu](http://medialabkatowice.eu)



*Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów* to pionierska w Polsce książka prezentująca 25 kanonicznych dzieł w autorskim wyborze polskich znawców tego zagadnienia. Zamierzeniem autora projektu, Piotra Zawojskiego, było stworzenie przewodnika dla osób szukających podstawowych informacji, ale równocześnie krytyczna analiza najważniejszych zjawisk w sztuce nowych mediów, która zainteresuje jej badaczy oraz twórców. Coraz częściej pojawiają się zapowiedzi zmiernych epoki (nowych) mediów czy też nastania epoki „po mediach” lub postmediów – to dobry moment, by dokonać podsumowania półwiecznej już historii sztuki nowych mediów.

[sztukanowychmediow.eu](http://sztukanowychmediow.eu)

ISBN 978-83-63304-93-5



| 150 lat



Instytucja Kultury  
**KATOWICE**  
Miasto Ogródów



**Medialab**  
Katowice