

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 nieużytecznej 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>