

Płynność dzieła

Ku nowej formie dzieła sztuki

SÖKE DINKLA

W czasie gdy do podstawowych zadań rynku należy produkcja nowości – w większości okazują się one starym w nowej szacie – coraz trudniej przychodzi rozróżnić godne uwagi nowości prawdziwe od pozornych. Po czym zatem będzie można rozpoznać, iż stworzono coś nowego? Istnieje kilka wskazówek, które przez stulecia, na każdym kroku, towarzyszyły nowym zjawiskom. Najważniejszym elementem jest debata, prowadzona często polemicznie i dość silnie nacechowana emocjonalnie, w której generalnie kwestionuje się obowiązujące dotąd wartości i ideologie. Łączy się to z polaryzacją nie tylko argumentów, lecz także osób biorących udział w debacie, a również z podziałem społeczeństwa na orędowników nowego i tradycjonalistów. Motywy przynależności do jednej lub drugiej grupy są różnorodne, choć argumenty obydwu biegunów były przez stulecia zdumiewająco stereotypowe. Ostatnią paradygmatyczną zmianę z przełomu XX wieku tak opisał Werner Haftman: *Nowo wykreślona konstelacja okazała się radykalnie odmiennym obszarem odniesienia, wedle którego rzeczywistość zaczęła się układać całkiem na nowo. Podstawowy wniosek, uwalniający z ograniczeń i wprawiający w konsternację, był taki, że tradycyjne obrazy i metody artystyczne nie były już zgodne z przedstawieniem rzeczywistości. Wszystkie komponenty, z których – w dotychczasowej perspektywie – spajało się obraz z rzeczywistością (...), straciły pewność i nabrały charakteru pustych form, które były wciąż na nowo definiowane i redefiniowane*¹.

Decydujący udział w tej radykalnej zmianie dotychczasowego realistycznego postrzegania miał wynalazek paradygmatycznej techniki obrazowej końca XIX wieku – fotografii. Obecnie technika komputerowa jako *paradygmatyczne medium*² końca XX wieku spowodowała analogiczną, radykalną przemianę. Teoretyczna dyskusja o legitymizacji, akceptacji i pozycji fotografii w sztuce od czasu jej powstania do lat osiemdziesiątych XX wieku przebiegała bardzo gwałtownie. Tak samo przebiega dzisiaj debata na temat sztuki cyfrowej. W obu przypadkach problematyczny jest przede wszystkim brak adekwatnych kryteriów, które trafnie opisał Benjamin w swym eseju *Mała historia fotografii: I tu w całej swej rubasznej okazałości występuje tępomózgie pojęcie sztuki, wskazujące na absolutną ignorancję w sprawach techniki i wobec wtargnięcia nowej techniki przeczuwające swój kres. Wszelako akurat z tym fetyszystycznym, na wskroś antytechnicznym pojęciem sztuki teoretycy fotografii przez niemal sto lat brali się za bary, naturalnie bez powodzenia. Mieli bowiem na uwadze jedynie legalne uznanie fotografa przed trybunałem, który on obalał*³.

Podobnie jak w dyskusji o godności sztuki fotografii nowa sztuka cyfrowa od momentu powstania do końca lat siedemdziesiątych jest mierzona podług kryte-

riów, które nie są w stanie ogarnąć tego, co istotne. Ponieważ w refleksji na temat nowej kultury technicznej sztuka cyfrowa zajmuje odnowioną społeczną pozycję awangardy, trzeba, po okresie jej dwudziestopięcioletniego rozwoju, rozwinąć kryteria jakości estetycznej, wykraczające poza prosty opis możliwości technicznych. W poniższym tekście na podstawie pojęcia *płynne dzieło* (*das flottierende Werk*) zostają wyprowadzone centralne kryteria estetyczne, które charakteryzują nowe formy organizacji sztuki. Do głównych objawów *płynnego dzieła* należy to, że znajduje się ono w procesie ciągłego przeobrażenia. Prócz tego jest ono w nieprzerwanym ruchu zarówno pomiędzy gatunkami, jak również pomiędzy konwencjonalnymi kategoriami dzieła sztuki. *Płynne dzieło* ma funkcję sejsmograficzną – wskazuje paradygmatyczne zmiany strategii, przez które postrzegamy i organizujemy rzeczywistość i dzięki którym konstruujemy nasz autoportret. Ponadto nie jest ono li tylko wyrazem zmiany, lecz jednocześnie katalizatorem, a w wielu przypadkach nawet wytwórcą zmienionego ładu rzeczywistości społecznej. *Płynne dzieło* rozwija modele, w których możemy doświadczyć naszego przeobrażonego autoportretu, a w najlepszym wypadku także sami go nakreślić.

Recepcja i krytyka sztuki cyfrowej

Do lat dziewięćdziesiątych dyskurs o sztuce cyfrowej był zdominowany przez dwie główne linie argumentacyjne: z jednej strony przez krytykę ideologiczną ze sfery militarno-przemysłowej o pochodzeniu technologicznym, która oczywiście uważa za niemożliwe zajęcie krytyczno-zdystansowanego stanowiska właśnie wobec techniki, formującej materiał artystyczny⁴, a z drugiej strony przez krytykę cyfrowej produkcji obrazów⁵.

Współczesna krytyka obrazu cyfrowego⁶ dysponuje równie małymi możliwościami rozpoznania właściwego potencjału nowej sztuki, jak krytyka motywowana wyłącznie ideologią. Pozostają jej nie tylko nowe formy krytycznej strategii, lecz także ukryte metody estetyczne wyraźnie zarysowujące się już od końca lat osiemdziesiątych.

Każda krytyka cyfrowego obrazu będzie chybiona, jeżeli nie doceni należycie tego, że obraz cyfrowy bazuje na skrywaniu swego własnego cyfrowego fundamentu. Mami regułami (foto)realizmu, chociaż brakuje mu istoty fotografii – tj. przedmiotu obrazu, tego ostatniego śladu rzeczywistości; albowiem obraz cyfrowy nigdy nie ma wzoru w rzeczywistości. Złudzenie to scharakteryzował Lev Manovich jako *paradoks wizualnej kultury cyfrowej*⁷.

Właściwy potencjał medium cyfrowego tkwi po prostu w tym, że digitalny obraz zrywa z główną własnością zwykłego obrazu: nie jest zatem istotą lecz stanem. Jego podstawą jest binarny ciąg liczbowy, który w każdym momencie swojej egzystencji może ulec przeobrażeniu. Jego właściwa „obrazowa” siła leży we własnej operatywności – w tym, że skalkulowany (wyliczony) obraz jest przeobrażany zawsze przez ingerencję ludzką lub zautomatyzowaną. Jako że obraz cyfrowy nie może rościć sobie pretensji do autentyczności przedstawienia, zdolność konstruowania rzeczywistości bazuje w kulturze cyfrowej na sposobie organizowania przedstawienia i jego reakcji na interwencje z zewnątrz. Procesualność i stała możliwość zmienności są zatem atrybutami kultury cyfrowej. Są

też głównymi cechami *płynnego dzieła*, które od późnych lat osiemdziesiątych buduje strategię opisywania cyfrowej kultury technicznej jej własnymi środkami, co obraca się przeciwko niej samej – jak to zostanie pokazane.

W odróżnieniu od cyfrowej kultury obrazu, która rozwinęła się niezależnie od aktualnej sztuki, rozwój mediów cyfrowych jako instrumentów sterujących operatywną jakością od początku był ukierunkowany na intensywne współrelacje ze sztuką współczesną i najnowszą historią sztuki. Istnieje pokrewieństwo nie tylko ze sztuką kinetyczną i op-artem, które dokonywały autoanalizy krytycznej, lecz także z happeningami i sztuką sytuacionistów z późnych lat pięćdziesiątych i początku sześćdziesiątych⁸.

Wspólnota z formami sztuki, które uwzględniają widza i po części zapraszają go również do aktu twórczego, prowadziła do tego, że ta nowa forma została zaszklifikowana z końcem lat osiemdziesiątych jako „sztuka interaktywna”. Tymczasem używanie inflacyjnie zużytego przymiotnika „interaktywny” nadal nie jest całkiem bezproblemowe, gdyż bez szczegółowej definicji skrywa on różnice pomiędzy interakcją międzyludzką i techniczną interakcją człowieka z maszyną⁹. Aby uniknąć nieporozumień, sensowne jest, by używane obecnie określenie „sztuka interaktywna” odnieść jedynie jako *terminus technicus* do tych dzieł, które wykorzystują operatywną jakość mediów cyfrowych do stworzenia obszarów doświadczeń, zmieniających się przez działania i interwencje recypientów.

Definicja ta ma wprawdzie zasadniczą wadę, gdyż termin techniczny nie może nic powiedzieć o jakości artystycznej dzieła. Jest zatem niezbędne, by znaleźć pojęcie, które wyrazi jakość estetyczną. Określenie *płynne dzieło* ma pośredniczyć w wyobrażeniu tego, że konwencjonalne cechy tradycyjnego dzieła są tak samo w ruchu jak granice między gatunkami.

Płynne dzieło jest fenomenem późnych lat osiemdziesiątych. Jego cechy estetyczne wytworzyły się zaraz po technicznej euforii lat siedemdziesiątych. Odnajduje się ono w filozoficznej tradycji ponowoczesności, przy czym rozwija nowe strategie dekonstrukcji z cyfrową kulturą techniczną. I chociaż w radykalnej formie występuje w medium cyfrowym, nie jest wyłącznie fenomenem sztuki cyfrowej i kilka jego głównych cech można odnaleźć także w scenicznych formach sztuki, takich jak taniec i teatr.

Sztuka jako wymiana informacji

Na początkowym etapie rozwoju tej nowej formy sztuki miała miejsce dość krótka faza eksperymentalna, kiedy to artyści różnorodnych kierunków współpracowali z inżynierami w celu rozwijania wspólnych projektów. Istotne impulsy otrzymywała nowa sztuka z nowojorskiego ruchu lat sześćdziesiątych Art&Technology, w którym rozpoczynali swą działalność plastycy, inżynierowie, tancerze i choreografowie, tacy jak John Cage, Merce Cunningham, Robert Rauschenberg, Billy Klüver i inni prekursorzy późniejszego interaktywnego systemu w performance'ach tańca¹⁰. Ten przykładowy *cross-over* pomiędzy sztuką sceniczną a ilustratywną nie znalazł kontynuacji w następnych latach. Dopiero dzisiaj nawiązują do tych działań wspólne projekty artystów medialnych, choreografów i reżyserów teatralnych¹¹. Paralelnie do doświadczenia nowej techniki w tańcu w latach siedemdziesiątych powstały w obrębie wystaw elektronicznie sterowane

environmenty, w których zwiedzający mogli przez poruszanie się po pomieszczeniu zmieniać światło i (lub) dźwięk. W ten sposób pojawiło się wrażenie dialogu z otoczeniem. Późniejsze użycie systemu cyfrowego umożliwiło kompleksowe zaprogramowanie i stworzyło utopię *Artificial Reality* – sztucznej rzeczywistości, w której ludzie mogą wymieniać się gestami z komputerowo sterowanym partnerem¹². Idee, których podstawą jest *Artificial Reality*, polegały do wczesnych lat osiemdziesiątych na antropomorfizacji techniki i relatywnie niezłomnej wierze w to, że badania nad sztuczną inteligencją umożliwią stworzenie sztucznych systemów zdolnych do uczenia się i komunikowania. Komputer miał zatem przejąć zadanie komunikacyjne, które do tego czasu było uważane za właściwość ludzką.

Podczas gdy w środowisku filozofów i informatyków debatowano o tym, czy maszyna cyfrowa mogłaby tego dokonać, w komputerowo sterowanym environmentcie wyłoniły się modele, które stały się pierwszym krokiem w stronę nowej definicji stosunków pomiędzy człowiekiem a techniką. W environmentcie tym człowiek akceptuje – mimo naukowych i komunikacyjnych ograniczeń systemu cyfrowego – sterowanego przez komputer swojego partnera, widząc w nim autentycznego partnera do komunikacji i uznaje regulowane przez komputer otoczenie za obszar interakcji¹³. Patrząc na sterowany elektronicznie performance tańca E.A.T. (Experiments in Art & Technology), Martina Leeker pisze: *Ciało stało się polem elektromagnetycznym, które było integrowane w elektromagnetycznych zdarzeniach otoczenia. Dopiero to przeddefiniowanie ciała jest podstawą jego odmaterializowania, które potęguje się jeszcze ze współczesnymi przedstawieniami ciała jako informacji*¹⁴.

Odmaterializowanie ciała, które zostało modelowo wypróbowane przez awangardę tańca, zostaje rozszerzone w komputerowo sterowanych environmentach lat siedemdziesiątych do powszechnej możliwości programowania ciała. Jako teoria artystyczna towarzyszyła temu rozwojowi dematerializacja obiektów sztuki¹⁵ i sztuka konceptualna lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych. Tym samym zainicjowana przez Duchampa deklaracja: *Sztuka jako czysta produkcja idei*, osiągnęła punkt kulminacyjny. Następnie została ona przez sztukę cyfrową przemysłana i przeformułowana w hasło: *Sztuka jako wymiana informacji*.

Eksperymenty awangardy tańca lat sześćdziesiątych umieszczały – tak samo jak Artificial Reality Environments i formy Expanded Cinema lat siedemdziesiątych – nowe technologie w rozumieniu Marshalla McLuhana jako rozszerzenie dla ludzkich organów zmysłowych i konotowały je pozytywnie. Media były rozszerzeniem ich dotychczasowych możliwości i pogodziły się z nimi dlatego, że to najpierw one stworzyły warunki dla umiejętności łączenia człowieka i maszyny¹⁶.

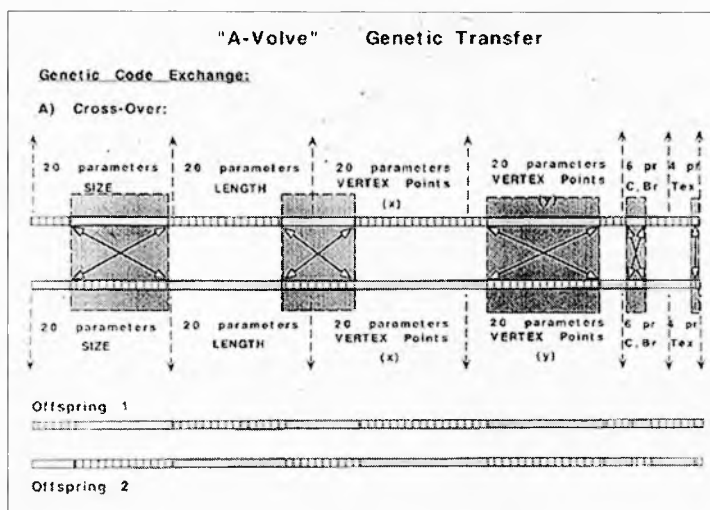
Artysta choreograf

Z rozwojem tym ponownie przeniósł się punkt ciężkości w – opartych na triadzie – relacjach pomiędzy artystą, dziełem sztuki a odbiorcą, które już przedtem, w sztuce lat siedemdziesiątych, zostały na nowo uporządkowane. Podczas gdy takie formy sztuki jak akcjonizm, body art, performance czy sztuka wideo integrowały w dzieło ciało artysty i jego biografię jako materiał artystyczny¹⁷, teraz w dzieło sterowane przez komputer environments włączają ciała widzów



C. Sommerer i L. Mignonneau, *A-Volve* (1993-1994)

Rekombinacja kodu genetycznego do *A-Volve*



i ich biografie. Inaczej niż w happeningu, chodzi teraz o to, by formułować na nowo własne Ja w dialogu z zaprogramowanym otoczeniem. Mimo zasadniczej otwartości dzieła, które dopuszcza interwencje recypientów-aktorów, a nawet uważa to za nieodzowne, artysta w konstelacji *Artificial Reality* pełni najważniejszą funkcję, ponieważ jest tym, kto z góry przewiduje akcje aktorów, projektuje i programuje. Artysta pracuje jako choreograf, który nakreśla reguły, jakie w realizacji dzieła doprowadzają do przedstawienia.

Po pierwszej euforycznej fazie lat siedemdziesiątych i wczesnych osiemdziesiątych, która raczej utwierdzała niż relatywizowała artystów w ich cybernetycznych, wszechmocnych fantazjach, koniec lat osiemdziesiątych wprowadził otrzeźwienie i pozbawił iluzji. Dotyczy to zarówno rozwoju technicznego, w którym otrzeźwienie wyraziło się najwyraźniej w upadku wcześniejszych badań nad sztuczną inteligencją, jak i sztuki, która te media wprowadziła.

Post '89

Rok 1989 był rokiem, w którym miało miejsce zageszczenie wydarzeń politycznych i artystycznych i pod wieloma względami stał się cezurą. Nowy krajobraz polityczny w Europie Wschodniej wraz z upadkiem muru berlińskiego doprowadził do transformacji dotychczasowego ładu. Świat przestał być podzielony na dwie antagonistyczne siły. Pojawił się nowy porządek światowy, w którym przeciwstawne układy zostały na nowo sformułowane, a centra władzy przesunięte. 1989 był też rokiem, w którym powstały kluczowe dzieła sztuki interaktywnej takich artystów, jak Jeffrey Shaw, David Rokeby, Lynn Hershman czy Grahame Weinbren. Dzieła te proponowały modele do wypróbowywania nowych podziałów znaczeń¹⁸. Ta ich zdolność sprawiła, że dotychczasowe znaczenia ustrukturyzowały się na nowo, sztuka interaktywna miała szansę rozwinąć się do symbolu nowego uporządkowania tradycyjnych struktur.

Równocześnie powstały także nowe artystyczne strategie krytyki. Na pierwszy rzut oka nie dawały się one rozpoznać jako takie, ponieważ polegały tylko na zamykaniu i negacji. Sztuka interaktywna wydaje się jedynie odpowiednią metodą komentowania systemu jego własnymi środkami i rozwijania nowych form krytyki.

Strategie takie powstają od końca lat osiemdziesiątych. Obok McLuhanowskiego wariantu, który wyraził się w modelu *Artificial Reality* i w latach dziewięćdziesiątych znalazł dopełnienie w instalacjach *Artificial Life*¹⁹, rozwija się *płynne dzieło*, które nie dąży do cybernetycznych, wszechmocnych fantazji podłączenia się do maszyny, lecz nakreśla modele, w których dotychczasowe ustalenia zostają ustrukturyzowane na nowo. *Płynne dzieło* projektuje medium cyfrowe nie jako rozszerzenie dla ludzkich organów zmysłu, ale jako estetyczną przestrzeń, która pozwala na rekonstrukcję zmieniającego się ładu świata.

Model sieci

Ta nowa estetyczna opcja rekonstrukcji zmienionego ładu świata oferuje możliwość ponownego określenia w sposób modelowy przeobrażonej przestrzeni społecznej. Tym bardziej jest to znaczące dla procesu globalizacji końca XX

wieku, który dzięki nowym mediom jest nie tylko przyspieszony, ale także zasadniczo podaje w wątpliwość dotychczas obowiązujące narodowo i kulturowo zdefiniowane przestrzenie i terytoria. Fredric Jameson tak formułuje nowe zadania, które powinna podjąć sztuka: *Nowa sztuka polityczna – gdyby miała w ogóle być możliwa – opowie się po stronie „prawdy” ponowoczesności – to znaczy będzie musiała mocno się trzymać istotnego faktu – nowego rodzaju przestrzeni multinarodowego kapitału. Prócz tego powinno być możliwe przebicie się – do dziś jeszcze niewyobrażalnych nowych form przedstawiania tej przestrzeni, dzięki którym znowu możemy zacząć określać naszą pozycję jako indywidualnych i zbiorowych podmiotów. Tylko tak wygrałaby zdolność działania i walki, która obecnie w panującym obszarowo jak i społecznie zamieszaniu została zneutralizowana. Jeżeli możliwa jest polityczna wizja formy ponowoczesności, to byłaby ona powołana do tego, aby zaprojektować globalną kartografię naszego postrzegania i rozpoznania, a takową rzutować w dokładnie rozpoznany obszar społeczny*²⁰.

W samej rzeczy metafora kartografii będzie znacząca dla organizacji *płynnego dzieła*. Mapa jest abstrakcyjna, a jednocześnie konkretna, toteż dopuszcza nową ocenę przestrzeni, która w znacznym stopniu zrzuca się przyjętych form przedstawiania. Na miejsce świata przedmiotów wkroczył świat tekstów i znaków. Znaki te nie zostały wykorzystane linearnie, lecz są zorganizowane w rozgałęziającą się sieć. Nowy świat znaków jest przestrzeny w *płynnym dziele* i odbierany doraźnie za pomocą zmysłów. Metafora włączonej w sieć topologii służy artystom – jak Jeffreyowi Shaw – do tego, by tworzyć własną kosmologię cyfrowych przestrzeni²¹. Człowiek porusza się w nich przez przestrzenie audiowizualne, które nie są hierarchicznie ustawione – są natomiast organizowane jako hipertekst.

W odróżnieniu od projektów urbanistycznych, które powstawały w futuryzmie i ekspresjonizmie, *płynne dzieło* projektuje obecną przestrzeń urbanistyczną nie tylko jako pożądaną, fragmentaryczną i nie-linearną porządek w ruchu, lecz jako hipertekst, którego można doświadczyć przestrzennie, rozpoznany skojarzeniowo: *dzisiejsze miasto – pisze Roland Barthes – można poznać, jedynie wykorzystując aktywność natury etnograficznej: trzeba się w nim orientować nie przy użyciu książki, adresu, lecz chodząc, patrząc, przyzwyczajając się i doświadczając; każde doświadczenie jest tu intensywne i kruche, i może być powtórzone lub odzyskane jedynie dzięki pamięci śladów, jakie w nas pozostawiło: odwiedzić jakieś miejsce po raz pierwszy, to zacząć je pisać: adres niezapisany musi ustanowić swoje własne pisanie*²².

Podobnie jak Roland Barthes opisał swoje doświadczenie miasta Tokio, przebiega również rozpoznanie *płynnego dzieła*. Widz staje się zaangażowanym czytelnikiem, który swoimi decyzjami na nowo strukturyzuje tekst-przestrzeń. Zurbanizowana przestrzeń otwiera się każdemu czytelnikowi-użytkownikowi na indywidualny obszar, zależny od własnych doświadczeń, asocjacji i chwilowych decyzji. *Płynne dzieło* nakreśla przestrzeń jako formę możliwości, w której alternatywa postępowania może zostać doświadczona cieleśnie. Użytkownik przedziera się przez dzieło. Znajduje się jednocześnie w dziele i poza dziełem. Ta sytuacja nie może już zostać objęta figurą myślową *implikowanego czytelnika* (*Iser*) albo *widza w obrazie* (*Kemp*)²³, ponieważ „bycie-w-dziele” (*in Werk Sein*)

jest sprzężone z równoczesnym doświadczeniem fizycznym „poza”. Nie tylko zostaje wyimaginowane, lecz również spowodowane przez cielesny ruch, a także przeżyte fizycznie. Wskutek tego *płynne dzieło* jest w stanie pośredniczyć pomiędzy cielesnym doświadczeniem a intelektualnym poznaniem. Estetyczna metoda płynności zachowuje się przeciwnie wobec założenia sztuki planowanej (*Konzeptkunst*), które na pierwszy rzut oka wydaje się podobne, gdyż nie chodzi o to, aby unaocznić abstrakcyjną ideę, lecz o to, by rzeczywistość, która organizuje się abstrakcyjnie i znakowo, uczynić możliwą do doświadczenia i rozłączyć na ciele.

Krytyka logiki

Płynne dzieło zderza się nadto z estetyczną prowokacją, aby stwarzać modele dla nowej orientacji w abstrakcyjnej rzeczywistości, nie cofając się do dotychczasowej metody przedstawiania. Przyjęte metody przedstawiania wizualnego kryją niebezpieczeństwo, że odbiorca zachowa się zgodnie z wyuczonymi regułami, zamiast otworzyć się na nową przestrzeń doświadczeń.

Płynne dzieło spotyka się z tą prowokacją na różne sposoby. Rozwija strategię *rekombinatorycznej poetyki* (Bill Seaman), w których znaczenie powstaje dopiero w różnorodnym nakładaniu się na siebie obrazu, tekstu, języka, dźwięku czy ruchu. Seaman mówi tutaj o *polach znaczeniowych*²⁴. Sprzeciwiają się one wewnętrznej naturze języka i linearnym przedstawieniom opowieści – powstaje nadmiar możliwych znaczeń, które nieprzerwanie sobie zaprzeczają.

Interwencje zwiędzającego prowadzą razem z algorytmem przypadku do nieustanie nowej kombinacji pól znaczeniowych. W ten sposób nakreślają one nowy ład przestrzenny, który jest podobny do dzieła sieci asocjacji. Tak powstaje płynna przestrzeń myślowa, „przestrzeń niewypowiedzenia”, tego, co *leży na języku*²⁵. Płynne dzieło pozwala uprzestrzennić logikę języka. To postępowanie przypomina próby surrealistów, którzy wyzwolili język od logiki i od panowania rozsądku²⁶.

W odróżnieniu od surrealistycznych zabaw kombinacyjnych płynne dzieło zmierza nie do likwidacji logiki, lecz do jej dekonstrukcji. Sztuka i sposób, w jaki się porusza użytkownik po dziele, są podobne do bezcelowego dryfowania i swobodnie błędzącego postrzegania. Płynne dzieło pozwala nawigować przez pola znaczeń, w których nie ma czasowej kolejności, a są tylko chwilowe hierarchie.

Krytyka logiki w płynnym dziele objawia się wprawdzie, jak u surrealistów, jako krytyka języka, ale jest ona równocześnie rozumiana jako fundamentalna krytyka logiki-maszyny komputera, której każda nie-logiczna operacja jest obca. Podobną dekonstrukcję logiki znajduje się w pracach Simona Biggsa, Grahame’a Weinbrena, Kena Feingolda, a szczególnie przekonująco w ostatnim dziele Davida Rokeby *The Giver of Names*. Tam komputer jako maszyna asocjacyjna formuje nieprzerwanie nowe metafory, które prezentują przywiązanie do reguł i ograniczeń codziennego języka.

Krytyka przedstawiania

Tak jak *płynne dzieło* rozwija zasadniczą nieufność wobec logiki, która jest mu obca, problematyczna wydaje się także przedstawieniowa powinność obrazów. Kreśli jednak dwie możliwości obchodzenia się z obrazami, bez utwierdze-

nia o ich roszczeniu do nieograniczonego przedstawiania rzeczywistości: pyta archetypiczne obrazy o ich aktualną zawartość symboliczną i na podstawie już istniejących grupowych pamięci znakowych formuje nowe chwilowe uporządkowania (Jeffrey Shaw)²⁷. Ten sposób działania ma za podstawę ponowoczesne przekonanie, że dysponujemy zdumiewającym rezerwuarem symboli kulturowych, które należałoby zreformułować, umożliwiając nowe zrozumienie narracji.

W drugiej możliwości *płynne dzieło* stosuje wypróbowaną krytykę, unikając całkowicie zwykłego przedstawiania wizualnego. Rozwija nowy słownik form, który opiera się pokusie tłumaczenia wizualnych nawyków w nowej przestrzeni (*Knowbotic Research*). Jego wizualny język jest abstrakcyjny a zarazem konkretny. W świecie niematerialnych faktów powstają nowe metafory: jako agenci zjednują nas *knowledge robots* albo *knowbots*, umożliwiając nam dojście do świata, który przede wszystkim jest kodowany technicznie, a nie kulturowo²⁸. *Płynne dzieło* składa się w tej funkcji ze zbioru heterogenicznych elementów (teksty-dźwięki-abstrakcyjne znaki), które zostają wniesione przez różnorodnych uczestników, a wszystkie kontaktują się między sobą. Jego struktura nie jest dialogiczna w funkcjonalnym sensie, lecz dyskursywna, tj. wszystkie jej elementy są w łączności między sobą i wpływają wzajemnie na siebie.

Tak powstają pola dyskursywne czy przestrzenie działania, które upoważniają użytkownika do interwencji i uporządkowania złożoności według własnych kryteriów. To jest przede wszystkim zdolność do tworzenia własnych kryteriów, które zostały wystawione na próbę, ponieważ użytkownik znajduje się w sytuacji permanentnej niepewności, skoro jego usiłowania tworzenia przedstawienia w konwencjonalny sposób wciąż kończą się niepowodzeniem. Nigdy się nie powiodło uformowanie abstrakcyjnych znaków do znanych przedstawień. Zostało to skonkretyzowane dopiero w trakcie przyswajania przez użytkownika. W tym procesie leży estetyczny potencjał *płynnych dzieł*, który umożliwia po raz pierwszy zmysłową interpretację abstrakcyjnego ładu.

Z procesem tym jest złączona reinterpretacja pojęcia wyobraźni. Wyobraźnia przestała być już tylko kreatywnym dokonaniem uprzywilejowanej jednostki i została zrozumiana jako zdolność organizowania zmysłowo abstrakcyjnego ładu. To użytkownik, a mniej artysta, który jest zobligowany do dostarczania efektów własnej wyobraźni.

Od agenta przez współsprawcę do płynnego podmiotu

Wraz z czynnikiem wyobraźni przemieszcza się część autorstwa w płynnym dziele od artysty do użytkownika. Figura artysty w performace'ie i body art była zewnętrzną oznaką zmieniających się konstrukcji tożsamości, teraz rola ta jest do dyspozycji byłego widza – dzisiejszego użytkownika.

Cybernetyczny krąg, w którym mimowolnie znajduje się użytkownik, umożliwia autorefleksję nad własną rolą, która wykracza poza zwykłe przeglądanie się w lustrze instalacji closed-circuit lat siedemdziesiątych²⁹. Użytkownik – jako ogniwo systemu – tropi rezultat swojego własnego zachowania, wyuczonego wedle norm społecznych i reguł, których wyzbywa się niechętnie. Lynn Hershman pokazuje w swoim dziele, że obsesyjność, przymus i reguły należą do decydujących cech gatunkowych człowieka. W porównaniu z tym potrzeba wolnego,

samookreślonego działania jest raczej nieznaczną. Człowiek lubi otaczać się regulami, które odbierają mu odpowiedzialność za własne działanie.

W cybernetycznym kręgu zostaje odrzucone jego osobiste, regulowane społecznymi normami spojrzenie na siebie samego. Okazuje się, że to on jest właśnie tym, kto swym spojrzeniem projektuje rzeczywistość³⁰. W *płynnym dziele* użytkownik zdaje sobie sprawę ze swojego zasadniczego współsprawstwa.

Wprawdzie jest on tylko pozornie władny kontrolować zdarzenia, ponieważ okazuje się równocześnie ofiarą i sprawcą. W sieci kontaktów jest tylko jednym z wielu kontrolujących. Będzie przede wszystkim widoczny wtedy, kiedy płynne dzieło bezpośrednio wtopi się w Internet³¹. Tu umożliwia ono wypróbowanie różnorodnych tożsamości, które występują w sieci niewidocznie i anonimowo i w każdej chwili mogą wślizgnąć się w rozmaite role. Użytkownik uosabia to, co my dzisiaj uważamy za zmnożenie tożsamości – koegzystencję różnych modeli tożsamości. Ich typową charakterystyką jest warunek, że podlegają one stałej reorganizacji. Są to płynne podmioty, które stale zmieniają formy, w jakich się pojawiają i ciągle mogą się dopasowywać do rozmaitych warunków. Ich wewnętrzna logika jest nieistnieniem granic między różnymi poziomami rzeczywistości.

Resumé

Powstanie płynnego dzieła pokazuje, że nasze pomysły (re)konstrukcji rzeczywistości i strategii, by nas zidentyfikować z tą rzeczywistością, przyjęły nowe formy. Model niezainteresowanego, zdystansowanego obserwatora nie jest już kompatybilny z tym, co postrzegamy jako rzeczywistość. Nasz obecny pomysł na rzeczywistość nie jest już wyłącznie nastawiony na kontrolę. Ta zmiana zaznaczyła się w happeningach lat sześćdziesiątych, których przebieg nie miał już linearną narrację. Nie-linearna struktura fragmentarycznych, równoprawnie obok siebie stojących elementów należy obecnie do istotnych paradygmatów, podług których organizujemy rzeczywistość.

Tak jak w happeningach i performance'ach lat sześćdziesiątych zostały wynegocjowane nowe formy politycznego współdecydowania, tak obecnie płynne dzieło rozwija nowe modele działalności w podzielonej i usieciowionej rzeczywistości. W tych nowych przestrzeniach postępowania nie może być celem oddanie pojedynczej, możliwie dużej przestrzeni wyboru (jak to chciał osiągnąć teoretyk happeningu Allan Kaprow).

Chodzi raczej o to, żeby wzajemne związki uczestników zachowały dynamiczną równowagę. *Płynne dzieło* kształtuje modele zachowań w tym nowym społecznym splocie relacji. Z jednej strony wytwarza obrazy-modele nas samych i dostarcza nam równocześnie zmienionych konstrukcji tożsamości, które adaptujemy w autoportret. Po próbach przyłączenia ciała do maszyny w *Artificial Reality Environments* w euforii techniki lat siedemdziesiątych, rozwija się od końca lat osiemdziesiątych w *płynnym dziele* mentalna interakcja, która powtórnie wiąże abstrakcyjne procesy z ciałem. Dopiero to połączenie między mentalną interakcją i powtórne ucieleśnienie abstrakcyjnych procesów umożliwia obcowanie z cyfrową techniką kultury.

Płynne dzieło tworzy nowy obraz świata, w którym nie ma już linearnych stosunków pomiędzy przyczyną a skutkiem i zdystansowanej pozycji obserwato-

ra i współdziała jednocześnie w wytworzeniu takiego obrazu świata. Aby to osiągnąć, trzeba jednak zmienić kilka istotnych cech tradycyjnego dzieła. W odróżnieniu od dzieła tradycyjnego *dzieło płynne* nie jest istnieniem, lecz stanem, który został odmieniony przez przekształcające się wpływy. Płynne dzieło jest mobilne i dynamiczne, ustanawiając jedynie chwilowe hierarchie. Jego jedyność w swoim rodzaju istnieje po prostu w tym, że wytwarza je na nowo w każdej chwili postrzegania.

Płynne dzieło nie jest już wyrazem jednostki, a także nie jest wyrazem zbiorowości. Jest stanem „związkowości” – siecią wpływów, które nieustannie są na nowo organizowane przez wszystkich uczestników. Na miejsce indywidualnego stanowiska pojedynczego artysty czy grupy artystycznej wkraczają dyskursywne formy i praktyki artystyczne, które nie zamierzają być stałe. Ich czasowa natura tworzy przesłankę dla inherentnej możliwości stałej przemiany. Płynne dzieło, które powstaje dopiero przez interwencję swojego uczestnika, może być wzorcem tego, jak w społeczeństwie postindustrialnym może się udać dopuszczenie możliwie wielu osób do udziału w procesach społecznych.

SÖKE DINKLA

Tłum. JAROSŁAW JOŃ-DRUŻYCKI

¹ W. Haftmann, *Angst und Hoffnungen in unserer Zeit*, w: K. Guthrod, W. Haftmann, *Der Mensch und seine Bilder. Aufsätze und Reden zur Kunst des 20. Jahrhunderts*, Köln 1980, s. 55-82.

² Por. D. J. Bolter, *Der digitale Faust. Philosophie des Computer-Zeitalters*, Schriftliche des Zentrums für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, Stuttgart u. München 1990, s. 16-23.

³ W. Benjamin, *Mała historia fotografii*, w: tegoż, *Aniël historii. Eseje, szkice, fragmenty*, tłum. J. Sikorski, Poznań 1996, s. 106-107.

⁴ To pogląd Floriana Röttera, że duża część sztuki komputerowej rozwija się podług samokrytycznego paradygmatu nowoczesności i tym się zajmuje, porównując się z tradycyjnymi formami sztuki, potwierdza swoją wartość (...). Szczególnie wyraźne jest to u grafików komputerowych, którzy wydają swoje prace i sygnują je na najlepszym papierze. Tegoż, *Für eine Ästhetik der elektronischen und digitalen Medien*, w: *Jahresheft des Simens Kulturprogramms 1989/1990*, Siemens AG, s. 39-41. Z podobną argumentacją zwraca się Brian Reffin Smith (artysta komputerowy i członek jury konkursu „Prix Ars Electronica”) polemicznie wobec produkcji sztuki komputerowej. Tegoż, *Beyond Computer Art*, „Leonardo”, *Sonderausgabe 1989*, s. 39-41, s. 39.

⁵ H. Bredekamp poddaje argumentacji teoretycznej i krytyce wizualizację wzoru matematycznego jako *przewyższającą dotychczas wszelkie eksperymenty sztuki komputerowej*. *Mimesis, grundlos*, „Kunstforum International”, vol. 114, lipiec-sierpień 1991, s. 278-288. Uderzające jest w tej argumentacji, że oceny, chociaż generalnie odnoszą się do sztuki cyfrowej, zostają egzemplifikowane wyłącznie w cyfrowej produkcji obrazów.

⁶ Przykładem na to byłby tutaj ostatni artykuł Karla Heinza Lüdekkinga, *Pixelmalerei und virtuelle Fotografie: zwölf Thesen zum ontologischen Status von digital codierten Bildern*, w: *Bild – Medium – Kunst*, München 1999, s. 143-148.

⁷ Tenże, *Die Paradoxien der digitalen Fotografie*, w: *Fotografie nach der Fotografie*, Hubertus, Amelunxen i in., Dresden – Basel 1995, s. 58-66.

⁸ Por. nadto te same autorki: *Pioniere Interaktiver Kunst. Von 1970 bis heute*, Ostfildern/Ruit 1997, s. 27-42 i w ścisłej tradycji historii sztuki: *Vom Betrachter zum vernetzten Teilnehmer*, „Arch+”, Zeitschrift für Architektur und Städtebau” nr 149/150, kwiecień 2000, s. 109-115.

⁹ W *Pioniere Interaktiver Kunst* rozważam to bardziej szczegółowo. „Interakcja” jest pierwotnym pojęciem nauk społecznych, które odnosi się do zmiennych stosunków między-

- ludzkich. Zostało ono potem zapożyczzone przez naukę komputerową, aby opisać interakcję z komputerem. Będą tu wyraźnie brzemienne w konfliktach roszczenia technologii komputerowej do zajęcia miejsca ludzkiego partnera dialogu. Sztuka interaktywna sprowadza ów konflikt zastępczo do rozwoju społeczno-technologicznego.
- ¹⁰ Bardziej szczegółowo – patrz przyp. 8, *Pioniere Interaktiver Kunst*, dz. cyt. s. 33-36.
- ¹¹ Tak np. projekty kooperacji między Williamem Forsythem a Michaeliem Saupem oraz między Forsythem a Billem Seamanem we frankfurckim balecie; współpraca między choreografami Robertem Lepagem a Louisem-Philippe Demers'em; między Meg Stuart a Garym Hillem; między kompozytorem i artystą mediów Jarkiem Kapuścińskim i choreografem Nikiem Hafnerem oraz likwidowanie granic między teatrem, performancją i interaktywną instalacją u brytyjskiej grupy Blast Theory. Por. o kilku tych projektach: „Tanzdrama” nr 51, z. 2/2000
- ¹² Por. M. W. Krueger, *Artificial Reality II*, Reading, Mass i inne. 1991.
- ¹³ Por. nadto bardziej szczegółowy przyp. 8, *Pioniere Interaktiver Kunst*, dz. cyt. s. 63-96.
- ¹⁴ Tenze, *Tanz ins transhumane Zeitalter. Überlegungen zum Tanz mit Bild- und Informationstechnologie*, „Tanzdrama” nr 51 zeszyt 2/2000 s. 14-17, s. 15.
- ¹⁵ L. R. Lippard i J. Chandler, *The Dematerialization of Art*, „Art International” vol. 12, nr 2, luty 1968, s. 31-33.
- ¹⁶ Bazując na medialnym terminie Marshalla McLuhana i Sybille Krämer, Martina Leeker wskazała w artykule *Tanz ins transhumane Zeitalter* teoretyczną podstawę rozróżnienia form tańca antycypujących media i maszyny oraz zwrotnego przejścia z mediami w tańiec. Jej wywód otworzył nowe horyzonty dyskusji, która jest ważna również w odniesieniu do generalnego stosunku człowieka i maszyny cyfrowej (por. przyp. 14). Moim zdaniem niewątpliwie konieczne jest usytuowanie tych założeń historycznie, ponieważ medialny termin McLuhana wydaje mi się przede wszystkim relewantny dla drugiej połowy lat osiemdziesiątych i został następnie w początku lat dziewięćdziesiątych poddany transformacji przez nowe rozumienie mediów.
- ¹⁷ J. L. Schröder, *Identität, Übersreibung/Verwandlung. Happenings, Aktionen und Performances von bildenden Künstlern*, Münster 1990, s. 19 n., s. 64 n.
- ¹⁸ Również odnośnie do historii recepcji rok 1989 może zostać nazwany „rokiem urodzin” sztuki interaktywnej, gdyż w tym roku w dwóch tomach czasopisma „Kunstforum International” po raz pierwszy zwrócono uwagę artystycznej opinii publicznej na „sztukę interaktywną”. Por. nadto „Kunstforum International” t. 98 i 103.
- ¹⁹ Do reprezentantów tego kierunku należą m.in. Christa Sommerer & Laurent Mignonneau i Char Davis. Również Patti Maes pracuje w MIT Media Lab w Cambridge nad modelami kultury *Artificial Life*’u, które niewątpliwie mają nie reprodukujący, lecz redukcyjny i sygnifikacyjny charakter.
- ²⁰ F. Jameson, *Postmoderne – zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus*, w: *Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels*, Andreas Huyssen i Klaus R. Scherpe, Reinbek bei Hamburg 1986, s. 45-102, s. 99-100.
- ²¹ Tej strategii towarzyszą wszystkie dzieła Shawa. Szczególnie wyraźna ta metoda w pracach: *The Legible City*, *The Narrative Landscape* i w jego w ostatnim *environmental Place – A User's Manual*. Bardziej szczegółowo w patrz przyp. 8, *Pioniere Interaktiver Kunst*, dz. cyt. s. 97-128, 145-147.
- ²² R. Barthes, *Tokio – miasto bez adresu*, tłum. S. Sikora „KurWar” nr 5, 1998, s. 2.
- ²³ W. Iser, *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung*, München 1976; W. Kemp, *Kunstwissenschaft und Rezeptionsästhetik*, w: *Der Betrachter ist im Bild. Kunstwissenschaft und Rezeptionsästhetik*, Köln 1985, s. 7-27.
- ²⁴ Por. nadto Bill Seaman, *Rekombinierbare Poetik. Plädoyer für einen „abstrakten Physikalismus”*, „Tanzdrama” nr 51 zeszyt 2/2000, s. 25-27.
- ²⁵ *One pulls pivots at the tip of the tongue – Manewruje się obrotem na końcu języka* – taki był podtytuł do pracy *Paasasage sets* Billa Seamana z 1995 r.
- ²⁶ „Cadavre exquis” jest grą surrealistów z papierem składanym w ten sposób, że zebrane osoby wstawiają zdanie lub rysunek, nie znając ostatniego. W tytule swej interaktywnej instalacji *The Exquisite Mechanism of Shivers* Bill Seaman rozgrywał tę analogię.
- ²⁷ Oprócz Jeffreya Shawa udaje się to również Kenowi Feingoldowi i Grahame’owi Weinbrenowi z wizualnym repertuarem wyrażać w ten sposób swój sceptycyzm wobec tradycyjnych konwencji komunikacji i projektować asocjacyjne, nie-linearne formy interpretacji. Bardziej szczegółowo – patrz przyp. 8, *Pioniere Interaktiver Kunst*, dz. cyt., s. 196-216.

²⁸ W pracy *Dialogue with the Knowbotic South* biegun południowy służy jako model relatywnie niezbadanej pierwotnej przestrzeni, która nie ma historii cywilizacji we właściwym sensie, lecz przede wszystkim jest zasiedlona przez techniczne stacje pomiarowe. Widzowie poruszają się za pomocą przycisku przez dźwięki i dane wizualne, które są widoczne na dwóch powierzchniach projekcyjnych. Dane wizualne – knowboty – funkcjonują jako interfejs i pozwalają na dostęp do przestrzeni danych.

²⁹ Por. W. Herzogenrath, *Die Closed-Circuit-Installationen oder: Die eigenen Erfahrungen mit dem Doppelgänger*, w: tenże, *Video-Skulptur retrospektiv und aktuell. 1963-1989*, Edith Decker, Köln 1989, s. 39-49.

³⁰ Paradygmatycznie odpowiada za to praca *Room of One's Own* Hershman, w której widzowi sprowadzana jest, w dosłownym znaczeniu, „przed oczy” jego wojerystyczna sytuacja. Bardziej szczegółowo – patrz przyp. 8, *Pioniere Interaktiver Kunst*, dz. cyt., s. 189-195.

³¹ Tak np. w pracy *Time & Time Again* L. Hershman i F. Wagnimistera „Rita” (*robotic interactive telematic agent*) – mała lalka-robot, która obserwuje otoczenie oczami kamery – jest sterowana przez użytkownika przez Internet. Jest ona tylko pozornie wszechwiedzącą obserwatorką, która kontroluje wydarzenia, ponieważ właściwie kontrolującymi są użytkownicy Internetu, którzy postrzegają świat oczami „Rity”.



C. Sommerer i L. Mignonneau, *A-Volve* (1993-1994)