

ROMAN BROMBOSZCZ

O PEWNYCH JAKOŚCIACH DOŚWIADCZENIA ESTETYCZNEGO

Co składa się na doświadczenie estetyczne nowych mediów? Jaką część nowych mediów stanowi sztuka komputerowa? Staram się odpowiedzieć na te pytania, kładąc nacisk na wydobycie podstawowych kategorii. Prezentuję zestaw pięciu pojęć służących do opisu doświadczenia estetycznego sztuki komputerowej. Wśród nich wymieniam: tekstualność, nieograniczoność, dotykowość (prioprioreceptoryka), usterkowość i analityczność. Jakości, które wskazuję, są ważne z punktu widzenia kontaktu odbiorcy z dziełem sztuki. Analizę ograniczam do ściśle określonej sfery sztuki. Jest nią ten zakres doświadczenia, który do swojego wytworzenia i prezentacji wymaga w sposób konieczny udziału komputerów.

Komputery towarzyszą ludziom od ponad półwiecza. Pierwsze z nich były ogromne i ważyły tony, a dostęp do nich mieli jedynie funkcjonariusze lub wojskowi. Współcześnie mamy do nich dostęp wszyscy, choć jest on innego rodzaju. Ich wielkość znacznie się zmniejszyła: zmieściły się w biurach i w domach. Stanęliśmy także u progu zupełnego wyłączenia komputerów poza zmysł wzroku i słuchu – pod postacią nanotechnologiczną. Co składa się na doświadczenie estetyczne nowych mediów? Jaką część nowych mediów stanowi sztuka komputerowa? Na te pytania i ich pochodne staram się odpowiedzieć w tym szkicu.

1. Nowe media a sztuka komputerowa

Chciałbym poświęcić uwagę sztuce komputerowej. Nazwę „sztuka komputerowa” będę wykorzystywał po to, by wskazać pewien obszar zjawisk estetycznych dostępnych tylko i wyłącznie za pomocą komputera. Komputery należą do rodziny mediów, ale zajmują w niej wyjątkową pozycję. W rodzinie tej możemy wyróżnić: fotografię, film, wideo, radio i telewizję¹. Cała rodzina nazywana jest „nowymi mediami”, choć spotyka się też podejście bardziej rygorystyczne, ograniczające pojęcie „nowe media” wyłącznie do tego, co cyfrowe. W takim wypadku akcent zostaje przeniesiony na aktualnie obowiązujący paradygmat nadawczo-odbiorczy między producentami i konsumentami.

Jak doskonale wiemy, ekran komputerowy nie jest jedynym dyspozytywem kultury współczesnej. Obok niego równie ważne, choć bardziej niecodzienne (odświeżone), są projekcje kinowe oraz projekcje i emisje wideo². Równie rozpowszechniony jest dyspozytyw telewizji, który czasem wchodzi w zakres funkcji komputera domowego. Komputer podłączony do sieci www oraz telewizor pełnią z reguły funkcję jedynych źródeł informacji oraz rozrywki. Całość wymienionych form prezentacji składa się na coś, co można nazwać „audiowizualno-dotykowym zapośredniczeniem kontaktów międzyludzkich przy użyciu protez elektronicznych”. Takie zapośredniczenie można również nazwać „elektronicznym obrazowaniem”³.

Jak podkreśla Lev Manovich, komputery nie zniosły starych form prezentacji⁴, nie odsunęły w niepamięć mediów poprzedzających. Nie zmieniły też radykalnie charakterystycznych dla nich sposobów przedstawiania, choć wprowadziły inną logikę następstw (w oparciu o bazy danych). Nowe media wzmocniły stare środki i umożliwiły ich efektywniejszą obróbkę (postprodukcja w oparciu o algorytmy). Nie zrezygnowano z obiegu informacji za pomocą gazet i „dzienników” telewizyjnych. „Stare” środki przekazu, dotychczasowe metody perswazji i mechanizmy reklamy zostały włączone w nowy, zautomatyzowany i płynny proces sterowania publiczną sferą audiowizualną.

¹ *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia* M. Hopfinger (red.) Warszawa 2002.

² R.W. Kluszczyński *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej* Warszawa 1999; A. Jamroziakowa „Chimera” wobec „Pegaza”. *Nowe media – nadzieja wielkiej sztuki* [w:] „Estetyka i Krytyka” 2003 nr 5 s. 14.

³ P. Zawojski *Elektroniczne obrazowanie. Między sztuką a technologią* Kielce 2000.

⁴ L. Manovich *Język nowych mediów* Warszawa 2006 s. 415–416.

Rewolucyjne narzędzie zostało „wprzęgnięte” po to, by „zakonserwować” (obniżyć koszty produkcji, zwiększyć zasięg oddziaływania) środki produkcji kulturowej (przemysł kulturowy koncernów, stacji radiowo-telewizyjnych i mass mediów). Charakterystyczne jest to, że w powszechnej opinii komputery postrzegane są przede wszystkim jako „procesory mediów” i „megaarchiwa”. To, co swoiste dla sztuki komputerowej, jest często niedostrzegane i redukowane do jakości wywiedzionych z teorii mediów. O co chodzi w tym stwierdzeniu? Czy namysł nad mediami nie jest adekwatny do zmian, jakie zaszły w obrębie komputeryzacji⁵ i informatyzacji⁶?

Uważam, że teoretycy nowych mediów, którzy zainteresowani są analizą komputerów, powinni porzucić część teorii i przeświadczeń dziedniczonych z teorii mediów. Wśród założeń, które należałoby zrewidować, jest przeświadczenie o kontynuacji między sztuką medialną i intermedialną a sztuką komputerową. Takie spojrzenie uniemożliwia wgląd w nową logikę, fundowaną przez technologie komputerowe, szczególnie bazy danych. Kategorie, które będę szerzej omawiał w dalszej części tekstu, nie mają zastosowania do sztuki intermedialnej, sztuki wideo, sztuki performance itp.

Jeśli mówię o pewnej niewspółmierności, nie chodzi mi o całkowite usunięcie z pola widzenia dotychczas wypracowanych teorii. W szczególności nie pragnę zdyskredytować analiz *net artu* i sztuki interaktywnej, w tym szczególnie propozycji nazewniczych dotyczących doświadczenia estetycznego i *networkingu*. Zatem nie odrzucam siły i wartości takich pojęć jak „interaktywność” i „hipertekstualność”, które odnoszą się do sposobu kontaktu z komputerami i instalacjami interaktywnymi. Niemniej wykorzystuję nieco inny słownik, by pokazać pewną alternatywę.

„Od kiedy komputer potrafi oddziaływać na każdy element procesu komunikacji, przestaje być zwykłym medium – tj. instancją pomiędzy nadawcą i odbiorcą – a staje się uniwersalną maszyną semiotyczną. Za sprawą mylnej interpretacji komputera jako jedynie medium nauki humanistyczne przypisały swoim badaniom nad komputerami status *media studies*. Podobnie, sztuka komputerowa była błędnie rozumiana jako rodzaj sztuki mediów. Jak się wydaje, efektem błędnego rozumienia jest to, że pojęcia i metody opracowane w ramach *media studies* – od Kracau-

⁵ R. Barbrook *Przyszłości wyobrażone. Od myślącej maszyny do globalnej wioski* J. Dzierzgowski (tł.) Warszawa 2009.

⁶ A. Bard, J. Soderquist *Netokracja. Nowa elita i życie po kapitalizmie* P. Cypriański (tł.) Warszawa 2006.

era [poprzez] McLuhana – do analizy filmu, telewizji, radia i wideo były w równym stopniu stosowane odnośnie komputerów i internetu⁷.

W porównaniu „nowych mediów” ze „sztuką komputerową” wyłania się różnica pomiędzy całą (stechnicyzowaną) kulturą i jej częścią (sztuką „zależną od” komputerów). Owa różnica jest zacierana, ponieważ media, znane wcześniej jako analogowe (w których zasadą reprodukcji jest odcisk, odbitka, odwzorowanie – tak jak np. w drzeworycie fotografii i filmie), występują teraz tylko i wyłącznie jako cyfrowe (przekładalne na kod numeryczny). Stare techniki rejestracji (np. kamera z taśmą 8 mm) włączone zostają w ramy estetyki „retro” i pojawiają się sporadycznie, przy okazji eksperymentów strukturalnych (materiałowych).

Zarysowana powyżej sytuacja oznacza, że patrząc z pewnej perspektywy, przestajemy dostrzegać wewnętrzne różnice, podziały rodzajowe, gatunkowe i stylowe, a w zamian mamy obraz płynnych przejść, konwergencji⁸, osłabiania i załamywania granic między dotychczas zasadniczo odróżnianymi mediami.

„Wszystkie istniejące media zostają zamienione w dane numeryczne zrozumiałe dla komputerów. W rezultacie grafika, ruchome obrazy, dźwięki, kształty, przestrzenie i teksty stają się danymi komputerowymi, na których można dokonywać obliczeń. [...] To połączenie zmienia istotę zarówno mediów, jak i komputera. Komputer nie jest już tylko kalkulatorem, mechanizmem kontrolnym, urządzeniem komunikacyjnym – staje się procesorem medialnym”⁹.

„Nowe media” traktowane są zazwyczaj jako formacja kulturowo-techniczna, w skład której wchodzi m.in. fotografia, film i wideo. W literaturze przedmiotu spotyka się także bardziej rygorystyczne podejście, w którym wyraźnie oddziela się media (audio)wizualne od cyfrowych i interaktywnych. Czyni tak między innymi Piotr Zawojski¹⁰, który od jakiegoś czasu propaguje sztukę cyfrową i domaga się jej uteoretycznienia na gruncie estetyki. Poza dwuznacznością pojęcie „nowe media” ma także tę wadę, że zrelatywizowane jest do historii techniki. To, co nowe w danym okresie, nie będzie takie z pewnością w przyszłości, o ile historia technik przedstawiania będzie się rozwijała.

⁷ F. Cramer *Combinatory Poetry and Literature in the Internet* http://plain-text.cc:70/all/combinatory_poetry_-_permutations/combinatory_poetry_-_permutations.txt.

⁸ M. Składanek *Kreatywność i współdziałanie w epoce cyfrowej. Praktyki, społeczności, przestrzenie i narzędzia* [w:] *Digitalne dotknięcia. Teoria w praktyce. Praktyka w teorii* P. Zawojski (red.) Szczecin 2010.

⁹ L. Manovich *Język nowych mediów* wyd. cyt. s. 90.

¹⁰ P. Zawojski *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii* Warszawa 2010.

„Nowe media” pod postacią technologii komputerowych przenikają i modyfikują kontakty międzyludzkie, procesy poznawcze i systemy wartości. Nie jest to jednak proces, do którego użytkownicy mają wgląd i którym mogą sterować. Przykładem zjawisk „poza kontrolą” jest monopol spółek sieci telekomunikacyjnych w Polsce oraz ich „zaporowe działania” np. wobec usługodawców z łączami radiowymi¹¹.

Podstawowym problemem w aspekcie zautomatyzowania usług i biernego doświadczenia zaprogramowanych rezultatów nowych mediów jest brak dostępu do struktury danego obiektu (urządzenia) cyfrowego. Ta struktura jest przez korporacje ukrywana, strzeżona i „pełna niespodzianek”¹², choć z drugiej strony silny sprzeciw zwolenników „wolnego oprogramowania” czyni sytuację do pewnego stopnia bipolarną.

„Paradoksalnie, wędrówka interaktywną ścieżką nie pozwala stworzyć unikalnego ja, zamiast tego przyjmuje się ustanowione wcześniej tożsamości. Podobnie wybór opcji z «menu», dostosowywanie pulpitu lub programu do swoich potrzeb powoduje, że – chcąc nie chcąc – bierzemy udział w «zmieniającym się kolażu osobistych kaprysów i zachcianek», rozpoznanych i zakodowanych w programie przez jego producenta”¹³.

Sztuka komputerowa, w zakresie działań hakerskich¹⁴, uwidacznia mechanizmy marketingowe i politykę korporacji. Obejmuje ona swoim zakresem część „nowych mediów”. Dokładniej mówiąc (i wskazując na pewne „próbki”¹⁵): hipermedia, *net art*¹⁶, instalacje interaktywne oraz sztukę *software* i sztukę *hardware*. Nie chciałbym utrzymywać, że pojęcie „sztuka komputerowa” da się ostatecznie zdefiniować. Tak jak i „sztuka sama”, jest ona zdolna wielokrotnie siebie przekraczać¹⁷.

Niemniej istnieją powody, by ograniczyć w sferze nowomediowej to, co „źródłowo” zakorzenione jest wyłącznie w „mentalności komputerowej”, a nie filmowej czy fotograficznej. Mam tu na myśli specyfikę komputerów, która nie daje się sprowadzić do charakterystyk innych mediów. Proponuję posługiwać się terminem „sztuka komputerowa” według pewnych warunków. Po pierwsze, termin obejmuje sztukę wytworzoną

¹¹ [Http://www.networld.pl/artykuly/21062.html](http://www.networld.pl/artykuly/21062.html).

¹² N. Klein *No logo* H. Pustuła (tł.) Izabelin 2004.

¹³ L. Manovich *Język nowych mediów* wyd. cyt. s. 220.

¹⁴ E. Wójtowicz *net art* Kraków 2008 s. 126–140.

¹⁵ W jęz. ang. *sample*.

¹⁶ E. Wójtowicz *Struktura hipertekstu i kod jako składniki projektu net art* [w:] *Text-tura. Wokół nowych form tekstu literackiego i tekstu jako dzieła sztuki* M. Dawidek-Gryglicka (red.) Kraków 2005 s. 90.

¹⁷ W. Welsch *Estetyka poza estetyką. O nową postać estetyki* Kraków 2005 s. 117.

przez komputer i doświadczaną poprzez niego w odbiorze. Po drugie, termin obejmuje sztukę, która może być zaprezentowana tylko przy zapośredniczeniu komputera (komputerów)¹⁸.

Wydaje się, że wykonano już zadowalającą próbę ufundowania języka do opisu nowych mediów¹⁹. Dość luźna parafraza kontekstowych definicji Lwa Manovicha brzmiałaby: „nowymi mediami nazywamy wszelkiego rodzaju obiekty i dyspozytywy, które opisuje język w pewnej mierze wykorzystujący słownictwo komputerowe”. Nie jest jednak tak, że sztuka komputerowa daje się w pełni opisać w tym języku. Ten rodzaj sztuki może być również opisywany przez język cybernetyki, nauki dla świata komputerów źródłowej. Niemniej to raczej mutacje różnych języków wydają się najbardziej efektywne, jeśli odwołać się do opisu doświadczenia estetycznego sztuki komputerowej.

Jeżeli przyjmiemy za przedmiot analiz „nowe media”, należy oczekiwać też jego zaniku, ewentualnie (nieskończonego) przedłużania jego „zejścia”. Jeśli przedmiot wciąż pozostaje nowy, to w jego przeistaczaniu się percypujemy coś, co w sposób nowy należałoby nazwać. Połączenie języków (jeśli miałyby to być słowniki i reguły łączenia wraz ze wskazaniami poza język) technicznego i kulturowego jest analogią złączy technologiczno-biologicznych (wraz z ich językami, procedurami i rezultatami obliczeń).

Poszukując procesów oraz przedmiotów, które doświadczane są w synergii nauki, techniki i sztuki, odnajdziemy układy ze sprzężeniami zwrotnymi, układy informacyjno-energetyczne, homeostaty, sztuczne inteligencje i inne idee, które zanim zostały zmaterializowane w wirtualności²⁰, znalazły opracowania na gruncie cybernetyki. Jedną z konsekwencji wykorzystania jej słownika jest zdolność do zarysowywania analogii pomiędzy tym, co biologiczne, a tym, co techniczne, pomiędzy życiem a jego protezą.

¹⁸ Sztuka ta nie obejmuje DVD, CD (etc.) i nośników jako obiektów artystycznych.

¹⁹ L. Manovich, wyd. cyt.

²⁰ M. Ostrowicki *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki* Kraków 2006.

2. Tekstualność

Tekst stanowi najważniejszy element realizacji internetowych. Pomimo oczekiwań dotyczących zastąpienia nawigacji za pomocą tekstu sterowaniem wyłącznie ikonicznym sytuacja, z jaką mamy do czynienia, przedstawia się następująco: tekst jest koniecznym elementem źródła strony www – z konieczności należy do matrycy dzieła sztuki. Poza tym, z wyjątkiem zastosowań aplikacji typu Flash, tekst stanowi zasadniczy składnik percypowanej formy większości stron www.

Stworzono wiele projektów ukazujących użycia zarówno języka naturalnego, jak i kodów sztucznych. Starania te, obfitujące w zaskakujące sposoby projektowania odbioru, są w pewnej ilości dziełami literackimi. Literatura odbierana za pomocą technologii komputerowych, pisana za pomocą narzędzi czynnych tylko w internecie i poprzez komputer, stanowi część projektu *net art*²¹, który obejmuje całość prac audiowizualnych.

Należy przy tym zauważyć, że internetowe prace literackie angażują odbiorczo i strukturalnie wzrok oraz dotyk. W procesie uczestniczenia w danej pracy wyświetlają się dane wzrokowe, które są tekstem i obrazem. Zmienność danych wizualnych strukturyzowana jest poprzez inżynierię dłoni i orientację wzrokową. Z tego powodu literaturę określającą swój charakter poprzez integralne powiązanie z internetem należałoby analizować w kontekście wielozmysłowym, w pewnej separacji od „przeźroczystych” powieści książkowych.

Przy omawianiu zjawisk związanych ze sztuką sieci wskazać należałoby na wielofunkcyjność artystycznych użyć hipertekstu²². Budowanie struktury pracy w oparciu o odsyłacze (hiperłącza) wymusza na pomysłodawcy opracowanie reguł połączeń i wyznaczenie sposobu sterowania odbiorem. Adaptacja odbiorcy w środowisku cyfrowym jest wielozmysłowa. Odbierane spektrum zmysłowe obejmuje wzrok, dotyk i słuch. Pomiędzy odbiorcą, jakim jest użytkownik komputera, a nadawcą, czyli konkretną stroną internetową, przesyłane są dane, które mogą być muzyką, filmem, fotografią i grafiką.

Porządkowanie doznań zmysłowych przez rozumiejąco odnoszący się do artefaktu podmiot przebiega w oparciu o metainformacje na temat dostępnego sposobu sterowania pracą. Zdobywana w trakcie odbioru wiedza dotyczy relacji, jakie spełnia cyfrowe środowisko. Orientowanie się w nim wymaga rozpoznania wejść i związanych z nim relacji modyfiku-

²¹ E. Wójtowicz *net art* wyd. cyt. s. 106–108.

²² E.J. Aarseth *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* London 1997.

jących (generatywnych). Innymi słowy, użytkownik poszukuje sposobów, według których zaprojektowana strona może być przez niego zmieniana. Z reguły wejścia są specjalnie zaznaczone i służą do przejścia na podstronę. Takie rozwiązanie nie jest jednak konieczne. Stosowane są także techniki sterowania ruchem myszy i sterowanie klawiaturą.

Przyjmuję tutaj, że elementy sytuacji estetycznej²³, odbiorca i przedmiot oceny, zostają połączone za pośrednictwem elektryczności i komputera w jedną całość. Całość tę możemy nazwać układem cybernetycznym ze sprzężeniem zwrotnym. Układ taki charakteryzuje ścisła i procesualna zależność pomiędzy stanami na wejściach i stanami na wyjściach. Inaczej mówiąc, stan, w jakim znajduje się percypowany obiekt, zależy od stanów, w jakich znajdował się odbiorca. Przełożeniu na stany wyjściowe podlega tylko ten wycinek stanów wejściowych odbiorcy, który dotyczy zmysłowego zakresu sterowania. Mówiąc wprost, chodzi tu tylko o ten zakres aktywności, który związany jest z dotykiem myszy komputerowej, klawiatury, ewentualnie użyciem dźwięku (głosu).

Wśród wejść należy wymienić trzy rodzaje: odsyłacze („inki”) uruchamiane za pomocą przycisku myszy, wejścia uruchamiane za pomocą ruchu myszy komputerowej i wejścia uruchamiane za pomocą klawiatury. Wejścia, które są odnośnikami („linkami”), będę nazywał połączeniami hiperzespolonymi. Połączenia takie służą do przesyłania metainformacji, informacji i energii. Sterowanie tekstowo-wizualnym obiektem za pomocą połączeń hiperzespolonych jest sposobem dominującym w internecie. W ten sposób odbierana jest literatura hipertekstowa, blogi, biblioteki, strony handlowe, „wizytówki” (reprezentacje) konkretnych osób i inne formy komunikacyjne.

Specyficzną grupę dzieł stanowią strony internetowe sterowane za pomocą połączeń hiperzespolonych, których zawartość informacyjna i metainformacyjna jest mocno zredukowana. Wśród takich realizacji należy wskazać te, które prezentują tekst w formie szumów selekcyjnych (losowo dobieranych fraz). Z reguły prace te posiadają taką strukturę, która utrudnia rozpoznanie wejść (połączeń). Niesiona metainformacja jest ukryta i niestabilna. Takiego typu „antyinformacyjna” praktyka artystyczna widoczna jest w realizacjach grupy Jodi.

Potencjalna wielozmysłowość sztuki internetu nie jest wykorzystywana w pełni. Relatywnie mało prac wizualno-dotykowych angażuje również słuch. Zarówno sterowanie odbiorem przy pomocy dźwięku, jak i uczestniczenie w pracy przy użyciu głosu są technikami w sieci słabo dostępnymi. Poza siecią znajdują opracowanie w instalacjach inte-

²³ A. Berleant *Prze-myśleć estetykę* M. Kurasiewicz, T. Markiewka (tł.) Kraków 2007 s. 72–94.

raktywnych. Udział dotyku w sterowaniu odbiorem sztuki sieci, a w szczególności realizacjami hipertekstowymi, ogranicza się do naprowadzenia na odsyłacze połączenia hiperzespoleonego.

Warto podkreślić, że hiperzespoleenia mają trójdrożny charakter. Uruchamiają one transfer: metainformacji (informacja o całości, której stanowią część), informacji (składnik strukturalno-epistemiczno-selekcyjny) i energii. Metainformacja przenoszona jest za pomocą budowy połączenia. Odnośnik z reguły jest wyróżniony poprzez kolor i kształt w taki sposób, że odbiorca bez trudu wychwytuje jego obecność. Strony przeglądane poprzez Internet Explorera i napisane w kodzie „html” (ang. „HyperText Markup Language”, hipertekstowy język znaczników) ukazują w dolnym pasku przeglądarki adres „URL” (ang. „Uniform Resource Locator”), do którego skierowany zostanie użytkownik po uruchomieniu połączenia.

Informacja przesyłana jest za pomocą tekstu, obrazu i dźwięku. Możemy ją rozpatrywać ze względu na trzy kryteria: wiedzę, strukturę i prawdopodobieństwo. Przekazywana odbiorcy energia jest pochodną elektryczności. Strumień elektronów i strumień danych przetworzone zostają na fale elektromagnetyczne (widzialne i słyszalne).

Sens dzieła czerpany jest zarówno z metapoziomu, wnioskowania (przewidywania) dotyczącego budowy, jak i z kategoryzacji danych jawiących się w bezpośredniej naoczności. Przestrzeń odbioru jest wynikiem zrozumienia wskazań, na które naprowadza nas sposób technicznej i zmysłowej budowy danej formy.

3. Nieograniczoność

Podstawową jakością, która może stać się składową projektu internetowego, jest nieograniczoność. Jakość ta jest specyficzna dla sztuki komputerowej i jako taka nie pojawiła się nigdy wcześniej. Sztuka komputerowa może prezentować formy, które są niemożliwe do ogarnięcia przez zmysły i umysł odbiorcy. Potencjalna nieskończoność takiego typu prac może dotyczyć przestrzenno-czasowego rozmiaru ekspozycji i procesualnego charakteru struktury organizującej eksponowaną treść. Powierzenie wykonania wielozmysłowej kompozycji maszynom cyfrowym i językom programowania (kody sztuczne) pozwala przekroczyć zarówno ograniczenia materii, jak i zdolności psychofizyczne człowieka.

Wartością otwartych projektów sztuki sieci jest możliwość współkreowania ich treści, a niekiedy też i struktury, to jest zasad, według których dany projekt się rozwija. Uczestnicy biorący udział w takich projektach związani są równymi prawami oraz zobowiązani określonym

regulaminem. Restrykcjom z reguły podlega jedynie publikacja treści objętych prawem autorskim lub jawnie obraźliwych. Należy przy tym podkreślić, że taka wewnętrzna cenzura nie obejmuje treści związanych z symboliką religijną, przemocą i erotyką traktowanymi transgresywnie.

Projekt „HyGrid”²⁴ jest platformą służącą do współtworzenia kompozycji składającej się z kwadratowych elementów niewielkiej wielkości (100 pikseli). Części te są plikami graficznymi (jpg, gif), które zarejestrowani użytkownicy mogą dołączać w wybranych przez siebie miejscach w tworzonej od 1996 roku kompozycji. Wśród typów zamieszczanych na platformie obrazów są przede wszystkim statyczne i dynamiczne kolaże, na różne sposoby modyfikowane zdjęcia, abstrakcyjne grafiki, wizualne pliki z tekstem i liternictwem oraz rysunki komputerowe. Tworzone zestawienia i ewoluująca sieć połączeń mają niespotykany w świecie fizycznym, radykalnie wielościovyy wyraz.

Elementy przesyłane przez użytkowników dołączane są w wybranych przez nich miejscach i pojawiają się w strukturze ramy, którą stanowi podzielony na dwadzieścia pięć pól kwadrat. Tylko dziewiętnaście z dwudziestu pięciu części kwadratu można zająć, pozostałe (czarne pola) symbolizują przestrzeń pomiędzy drugim i trzecim wymiarem. Wybieranie myszą elementu tekstualnego uruchamia kod, który umiejscawia zadany element w centrum. Każdy z elementów ma kontynuację z czterech stron. Z tego względu wspominałem tu o dodatkowym wymiarze. Warto jednak zaznaczyć, że nie jest to wymiar ukazujący głębię, którą znamy z otoczenia fizycznego. Dodatkowy wymiar obecny w „HyGrid” ma charakter konstrukcyjny.

Ze względu na swoją otwartą (nieograniczoną) konstrukcję projekt stawia opór odbiorcy. Całości przyłączeń nie sposób objąć w wyobraźni. Obszar, który zajmuje aktualna całość, jest poza wizualną kontrolą. Nie jest to przestrzeń statyczna, z dnia na dzień świat projektu rozrasta się, wypełniając kolejne wirtualne pola, pęczniąc w wielu kierunkach. Proces budowy zbiorowej kompozycji może trwać w nieskończoność. Jedyny problem, nietrudny do ominięcia, polega na zakresie przestrzeni fizycznej na dysku pamięci serwera, gdzie spoczywają wszystkie dane i przesłane przez uczestników pliki związane z projektem.

Ważna kwestia, którą chciałbym poruszyć w związku z omawianym projektem, dotyczy unieważniania (niszczenia) informacji. W wypadku takich jak ten projektów, otwartych ideowo i aksjologicznie, nie cenzuruje się i nie nakłada restrykcji na użytkowników o odmiennych, radykalnych upodobaniach. Fakt ten stymuluje do działań krytycznych, wyrażających dezaprobatę wobec politycznego i ideologicznego *status quo*

²⁴ [Http://www.sito.org/](http://www.sito.org/).

współczesnej kultury konsumpcyjnej²⁵. Twórczemu przepracowaniu podlegają symbole religijne, fotografie znanych osób, w tym gwiazd „show-biznesu” i polityków, zdjęcia pornograficzne.

Materiał wizualny wyjęty z pierwotnego kontekstu zostaje przetworzony, tracąc pierwotne znaczenie, i w nowej formie trafia w nowe otoczenie – wielogłos zbiorowej wypowiedzi artystycznej. Zawarta w pierwotnym materiale informacja zostaje częściowo lub całkowicie wyeliminowana. Deformujące przepracowanie wyjściowego materiału wizualnego oraz umieszczenie go w nowym kontekście eliminuje, częściowo lub całkowicie, informację skorelowaną z nim pierwotnie.

Na przykładzie internetowych kolaboracji doskonale widać, jak da-daistyczna tradycja, wsparta teoretycznym zapleczem kontrkultury zarówno zwolenników metody *cut-up*, jak i sytuacjonistycznego *detournement*, poprzez *underground* drugiego i trzeciego obiegu oraz ideę *copy-leftu* uzyskuje samoświadomość w sieci.

„Kolaż jest paradygmatem krytycznym ery informacji dlatego, że otwiera zakres możliwości, poprzez które interpretujemy obiekty informacyjne. Wycięcie i wklejenie [funkcje komputerowe: «wytnij» i «wklej»] umożliwiają konstrukcję semiotyczną, która równocześnie wywiera wpływ (*leverages*) na środki produkcji ucieleśnione przez konkretny element medialny i omija je (*detourns*)”²⁶.

4. Usterkowość

Chciałbym teraz przejść do analizy pracy internetowej²⁷, która wykorzystuje czynnik przypadku w kompozycji. Dzieło to zbudowane jest z elementów tekstu, czarnych, białych i czerwonych płaszczyzn oraz linii – pionowych i poziomych. Pojawiający się w polu obrazowym tekst zbudowany jest z fragmentów kodu html, w którym napisana została strona internetowa, oraz z szumów (losowych fraz tekstu pozbawionych znaczenia), zbudowanych w dużej mierze ze znaków typu: „#”, „=”, „%”, „\$”, czyli klawiaturowych nieliterowych znaków graficznych.

Doborem fraz tekstu, jego budową i kompozycją, która powstaje ze złożenia elementów tekstu, płaszczyzn barwnych oraz części graficznych – linii i figur geometrycznych, kieruje czynnik losowy. Występuje

²⁵ M. Dery *Jamming w imperium znaków: hacking, slashing i sniping* „Magazyn Sztuki” 29 (1) 2004.

²⁶ A. Kerne *The Conceptual Space of Collage, from Collage Machine to Interface Ecology and Back* [w:] Cultronix #5, <http://cultronix.eserver.org/collagemachine/androidCultronix.html>.

²⁷ [Http://asdfg.jodi.org/](http://asdfg.jodi.org/).

on na dwóch poziomach: doboru elementów składających się na aktualną treść strony oraz doboru obszaru strony ukazywanej odbiorcy. Strona internetowa przesuwa się samoczynnie w bardzo szybkim tempie i losowo dobiera miejsca przystanków. Ruch strony możemy śledzić, przyglądając się suwakowi przewijania.

Temu bardzo szybkiemu i niekontrolowanemu przewijaniu strony towarzyszy migotanie obrazu. Serie obrazowe ułożone są tak, by współwystępowały ze sobą pary bardzo krótkich wyświetleń pozytywu i negatywu (nazwy „pozytyw” i „negatyw” użyte są tutaj umownie). Chciałbym wskazać na fakt współwystępowania obrazów „odwrotnych” pod względem koloru. W pracy Jodi wyświetleniom obrazów składających się z białych liter, znaków i elementów geometrycznych oraz czarnego tła towarzyszą naprzemiennie obrazy złożone z czarnych liter, znaków, elementów geometrycznych i białego tła.

Układy obrazów zmieniają się co pewien okres, za każdym razem, kiedy strona zostaje załadowana. Wczytywane są nowe elementy, które wedle tych samych zasad dynamicznie poruszają się i migoczą. Taka struktura oceniana jest w percepcji jako obraz awarii, usamodzielnionych zakłóceń, które zdominowały przekaz. Niski stopień uporządkowania kompozycji, niemożliwość rozpoznania reguł, według których układają się obrazy, oraz ich losowa zmienność decydują o zaliczeniu ruchomych obrazów do trwale zdeformowanych i wybrakowanych. Ruchome obrazy dają efekt trwałych zniszczeń; symbolizują przeładowanie informacyjne prowadzące do powstawania odpadów, dlatego dzieło możemy potraktować jako rodzaj niszcarki generującej w nieskończoność śmietnisko informacyjne.

5. Taktylność (proprioreceptoryka)

To, co ciągle słabo dostrzegane jest przez teoretyków audiowizualności, to fakt, że zasadniczym mechanizmem sprawczym kontaktu z komputerami jest dotyk. W nim też należy upatrywać zasadniczej przemiany w sferze doświadczenia dzieł sztuki. Jak wiemy, dzieła sztuki były i są od odbiorców odizolowane²⁸. Po pierwsze, izolatorem jest budynek (świątynia, zamek, pałac itp.), po drugie – rama dzieła sztuki (cokół, postument, gablota itp.). Jak wykazał Mieczysław Porębski, dzieło sztuki przez bardzo długi okres stanowiło część przestrzeni sakralnej i uwolniło się od funkcji religijnych dopiero w renesansie. Jednak nigdy wcześ-

²⁸ M. Porębski *Sztuka a informacja* Kraków – Wrocław 1986 s. 57–62.

niej by móc zaistnieć, nie potrzebowało ono aż tak dotyku. Bez niego (ruchy ciałem, klawiaturą, myszą) wiele dzieł sztuki komputerowej pozostałoby nieodebranych, niedoświadczonych, „martwych”.

Praktyki związane z rzeczywistościami dostępnymi poprzez odpowiednie okulary, słuchawki i rękawice oraz doświadczenia mniej „obciążonych technicznie” instalacji reagujących na ruch są analogiczne do tych, które towarzyszą adaptacji organizmu ludzkiego do nieznanymi warunków (np. poruszanie się w stanie nieważkości). Z jednej strony jest to pewien rodzaj gry, w której poszukiwane są korelacje następstw (to, w jaki sposób cyfrowe środowisko zareaguje na dane „dotykowe akcje” podmiotu), z drugiej – tymczasowemu zawieszeniu ulegają reakcje wyuczone (mające efektywne zastosowanie w świecie fizycznym).

W konfrontacji ze sztuką komputerową nasze zmysły „edukują się”. W jednostkowym doświadczeniu dotyk jest tym ze zmysłów, który „idzie na przód”, a więc „przeciera drogę” doznaniom wzrokowym i słuchowym. Jak wiemy, widzenie związane jest z dystansem²⁹, dominacją³⁰ i przedstawieniem (metafizyka obecności³¹). Funkcje te oraz znaczenia przypisywane wzrokowi w sztuce komputerowej zostają do pewnego stopnia zawieszane (analogia do Husserlowskiego *epoche* wiedzy) i podporządkowane „ślepej woli” dotyku.

6. Analetyczność (zaszyfrowanie)

Ostatnia ważna jakość, o której chciałbym powiedzieć, dotyczy ukrywania wiedzy (o sobie) danego artefaktu. Dzieła sztuki komputerowej pisane są w kodzie, który interpretowany jest przez inny kod. Na najniższym poziomie wykonywany jest „kod maszynowy” wewnątrz elektroniki układów scalonych. Odbiorca zazwyczaj nie zna kodu (sztucznego języka), a więc nie rozumie – na poziomie strukturalnym – jak zbudowana jest praca. W związku z tym można powiedzieć, że sztuka komputerowa jest czymś w rodzaju metasztuki. Jest działalnością, w której dokonuje się namysł nad podstawami komunikacji zarówno pomiędzy maszynami, jak i wśród ludzi.

²⁹ E. Rewers *Od doświadczenia po doświadczenie: „niewinny” dotyk nowoczesności* [w:] *Nowoczesność jako doświadczenie* R. Nycz, A. Zeidler-Janiszewska (red.) Kraków 2006 s. 56–60.

³⁰ M. Jay *Kryzys tradycyjnej władzy wzroku* [w:] R. Nycz (red.) *Postmodernizm. Antologia przekładów* Kraków 1997.

³¹ M. Heidegger *Czas światłooobrazu* K. Wolicki (tł.) [w:] tegoż *Drogi lasu* Warszawa 1997 s. 86.

Ukrywanie sposobu wykonania w klasycznych rodzajach sztuki dotyczy techniki własnej. W przypadku dzieł sztuki komputerowej odpowiednikiem techniki jest to, co zapisane zostało w języku programowania, w przypadku sztuki internetu jest to zazwyczaj tekst źródła strony www, z kolei w sztuce *software*³² są to odpowiednie skrypty z danego języka. Nawet wnikliwa i długotrwała analiza dzieł sztuki komputerowej przy udziale słuchu i wzroku nie dostarczy informacji odpowiednich do tego, by daną pracę można było skopiować. O ile możliwe staje się to w odniesieniu do sztuki klasycznej (kopiści i mass media), o tyle sztuka komputerowa opiera się (do pewnego stopnia) reprodukcji.

Niektóre z artystycznych opracowań witryn www ukazują zainteresowanie tym, co w powszechnej ocenie zostałyby uznane za „błędne funkcjonowanie”. Stąd można wysnuć wnioski, że zasadniczego znaczenia sztuka komputerowa upatruje tam, gdzie są „warunki brzegowe” komunikacji. Pomysł, który w tym względzie wydaje się zarazem wyzaniem i realizującą się w pewnych granicach ideą, dotyczy zastępowania informacji doświadczeniem. Wykorzystując hasło Jarona Laniera: „informacja to wyalienowane doświadczenie”, należałoby uznać niektóre instalacje interaktywne i projekty *net art* za „antyinformacyjne”, „a-” lub „antyeπισtemiczne”. Ich „sprzeciw” wobec „globalnego ładu informacyjnego” polegałby na budowaniu struktury dzieła z zakłóceń (szumów), tak jak w przypadku wielu prac grupy Jodi³³, oraz z wykorzystaniem dotyku jako głównego zmysłu, np. w instalacjach Myrona Kruegera.

Brak dostępu do struktury obiektu, niemożliwość pełnej jego penetracji pod względem wzrokowym i słuchowym oraz nieprzejrzyście sposobów, w jaki dzieło udośćnienia reguły manipulowania sobą, powodują, że jednostkowe doświadczenia sztuki komputerowej mogą się diametralnie różnić. Dzieło sztuki zyskuje dzięki temu autonomię, w pewien sposób wyjęte zostaje spod władzy racjonalnego (intersubiektywnego) osądu, jednak traci na tym poprzez indyferencję lub ambiwalencję³⁴ przeżyć, które towarzyszą jego doświadczeniu.

Podsumowanie

Staralem się wskazać na różnice pomiędzy nowymi mediami i sztuka komputerową. Przyjmując szerszy zakres przedmiotowy pojęcia „nowe media”, porównalem tę formację (fotografia, film, wideo, radio, telewizja, internet, VR) z jej specyficzną częścią – sztuką komputerową.

³² [Http://www.dominikpoplawski.pl](http://www.dominikpoplawski.pl).

³³ [Http://asdfg.jodi.org/](http://asdfg.jodi.org/).

³⁴ W. Tatarkiewicz *Dzieje sześciu pojęć* Warszawa 1982 s. 391.

Parokrotnie zwróciłem uwagę na trudności w opisie doświadczenia sztuki komputerowej z wykorzystaniem pojęć teorii mediów. Pomocnymi narzędziami są w tym względzie słownik zaproponowany przez Manovicha, niektóre z pojęć zaczerpniętych z cybernetyki oraz wprowadzone przeze mnie kategorie.

Przy omawianiu jakości doświadczenia estetycznego sztuki komputerowej zarysowałem sposób rozumienia pięciu kategorii: „tekstualności”, „nieograniczoności”, „usterkowania”, „taktylności” (prioprioreceptoryki), „analetyczności” (zaszyfrowania). Jakości te przypisać można także nowym mediom rozumianym szeroko, przy czym ostanie dwie jakości będą miały dość ograniczone zastosowanie.

W sztuce komputerowej momenty zmysłowe związane są integralnie z momentami epistemicznymi. Fakt ten nie powinien dziwić – to, co doświadczane, to informacja (i energia) pod wieloma postaciami. Zatem doświadczenie tej sztuki pozostaje w silnym i nierozzerwalnym związku z jej poznawaniem (struktura kodu, struktura hipertekstu, wejścia służące do transformacji generatywnych, sposób sterowania).

Moja praca miała na celu wprowadzenie w zagadnienia związane z nowymi mediami oraz z doświadczeniem estetycznym wybranej części sztuki komputerowej (głównie sztuki internetu – *net art*). Wyraźnie widać, że znaczenie pewnych kategorii przedstawione zostało skrótowo i wymaga rozwinięcia. Na omówienie czeka również kwestia tego, w jaki sposób zaproponowana grupa kategorii odnosi się do innych typologii jakości, na przykład typologii Romana Ingardena. Wypełnienie tych „miejsz niedookreślenia” należy do przyszłych rozwinięć prezentowanego tu tekstu.

On Qualities of Aesthetic Experience of Computer-based Art

How could we define aesthetic experience of new media? Which part of new media occupies computer-based art? I try to answer these questions with giving a stress on fundamentals. I make a presentation of five qualities which serves in a description of aesthetic experience of computer based art. Amongst of them there are textuality, limitlessness, tactility (proprioception), errorness and analetheia. The qualities mentioned above define aesthetic experience of art. In my approach art is limited to certain borders. These borders are established because of necessary condition which states that computer-based art is only there where creation and presentation of artifact is based on programming specific procedures.

Roman Bromboszcz – e-mail: roman.bromboszcz@gmail.com