

WACŁAW BRANICKI

## PODMIOT WOBEC SZTUKI INTERAKTYWNEJ

Celem artykułu jest określenie dwóch rodzajów interaktywności: pierwszy może występować w sztuce posługującej się tradycyjnymi środkami wyrazu, drugi powstaje w oparciu o technologię komputerową. Rozróżnienie to zostało opisane na podstawie wybranych dzieł autorstwa Magdaleny Abakanowicz oraz Seiko Mikami. Ponadto została określona funkcja podmiotu w interakcji z dziełem sztuki. Ostatnim punktem artykułu było porównanie kontemplacji i interaktywności jako dwóch rodzajów doświadczenia estetycznego. W konkluzji wskazano, że kontemplacja opiera się na założeniu mówiącym o istnieniu obiektywnego sensu. Interaktywność opiera się na procesie konstruowania sensu. Zgodnie z mocną tezą o interaktywności można stwierdzić, że każdy rodzaj doświadczenia estetycznego ma charakter interaktywny, ponieważ sens zawsze jest tworzony w umyśle odbiorcy. Kontemplacja natomiast prowadzi do odkrycia sensu, który już wcześniej istnieje. Wskazano również na różnice w rozumieniu podmiotowości w kontemplacji i interaktywności.

---

Wstęp

Kulturę symulacji trafnie charakteryzuje zastąpienie rozróżnienia na rzeczywistość realną i wirtualną przez dystynkcję na świat aktualny i wirtualny. Ryszard Kluszczyński pisze, że jest to związane między innymi z „całościowym potraktowaniem podmiotu doświadczenia”<sup>1</sup>. Oznacza to, że realne staje się to, co jest aktualnie uświadomione przez podmiot. Z tego punktu widzenia podmiot posiada bardzo ważną funkcję, polegającą na integracji rozmaitych światów równoległych, takich jak świat

---

<sup>1</sup> R.W. Kluszczyński *Sztuka interaktywna. Od dzieła instrumentu do interaktywnego spektaklu* Warszawa 2010 s. 59.

realny i wirtualny. Jest to zarazem rola, która wymaga znacznej aktywności i zaangażowania samego podmiotu. Takie rozumienie sytuacji egzystencjalnej człowieka warto przeanalizować na przykładzie relacji podmiotu do sztuki. Jedną z cech współczesnej sztuki, która wyraża to zjawisko, jest jej interaktywność uzyskana dzięki wykorzystaniu technologii komputerowej. Pierwszym celem tego artykułu jest opis pozycji podmiotu w relacji do tego rodzaju dzieła sztuki. Sztuka interaktywna to zróżnicowane zjawisko, dlatego przedstawione poniżej analizy odnoszą się do kilku wybranych przykładów dzieł tego rodzaju. Rozważania te dotyczą głównie odbiorcy, a nie twórcy dzieła, choć jak wiemy, tradycyjne znaczenie tych dwóch kategorii w kontekście omawianego zjawiska jest często kwestionowane. Konkurencyjnym podejściem wobec interaktywnej relacji podmiotu do dzieła sztuki jest doświadczenie kontemplatywne. Drugim celem analizy jest porównanie tych dwóch rodzajów doświadczeń i określenie różnego rozumienia podmiotu, które się w nich kształtuje.

## Podmiot wobec sztuki interaktywnej

Henry Jenkins pisze, że „interaktywność to projektowanie nowych technologii tak, by lepiej odbierały reakcję zwrotną ze strony użytkownika”<sup>2</sup>. Przykładem najprostszej funkcji wyrażającej cechę interaktywności jest możliwość zmiany kanału telewizyjnego. Bardziej złożone formy występują w grach komputerowych. Jednak – jak zauważa Jenkins – w tego rodzaju wytworach działania, które mogą zostać podjęte, zostały wcześniej zaprojektowane czy raczej zaprogramowane. Użytkownik może wybierać rodzaj aktywności spośród wielu wariantów, ale trudno odnaleźć tutaj znaczący element twórczości. Podmiot pozostaje zatem w roli odbiorcy. Działania podmiotu mają charakter twórczy wówczas, gdy wykraczają poza schematy zaprogramowane przez producenta danego zjawiska medialnego. Jenkins nazywa taką formę interakcji uczestnictwem.

Lizzie Muller, E. Edmonds i M. Connell piszą, że „doświadczenie sztuki zawsze ma charakter aktywny i w podstawowym znaczeniu interaktywny (...)”<sup>3</sup>. Autorzy ci wskazują na trzy elementy, między którymi zachodzą interakcje. Pierwszym jest środowisko. W omawianym przypadku są to artefakty, którymi są twory artystyczne. Drugim składnikiem doświadczenia sztuki jest jej percepcja. Ostatnim elementem jest „tworzenie

---

<sup>2</sup> H. Jenkins *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów* Warszawa 2007 s. 132.

<sup>3</sup> L. Muller, E. Edmonds, M. Connell *Living laboratories for interactive art* „CoDesign” t. 2 nr 4 (2006) s. 197.

znaczenia w umyśle odbiorcy dzieła”<sup>4</sup>. Australijscy badacze podkreślają następnie, że w odniesieniu do interaktywności powstałej na bazie technologii komputerowej (*computer-based interactivity*) należy mówić o nowym rodzaju doświadczenia artystycznego. Interaktywność tego rodzaju nie posiada jedynie wymiaru psychologicznego, lecz dokonuje się poprzez fizyczną wymianę między odbiorcą i dziełem<sup>5</sup>. Miller i in. piszą: „Publiczność i maszyna pracują w dialogu, aby stworzyć unikalne dzieło dla każdej spotkanej publiczności”<sup>6</sup>. Jeżeli jest mowa o dialogu między człowiekiem a maszyną, nasuwa się pytanie o podmiotowość sztucznej inteligencji. Jeśli uznamy, że istotnie zastępuje ona twórcę, wówczas samo dzieło traci autonomię. To znaczy jest w pełni uzależnione od spotkania i relacji, która zostaje nawiązana między człowiekiem i maszyną. Zazwyczaj wiąże się z tym również chwilowość i ulotność dzieła. Trwa ono tylko tak długo, jak długo trwa relacja. Mamy tu na myśli nie tylko trwanie pewnego stanu psychicznego odbiorcy, ale także trwanie dzieła w sensie materialnym<sup>7</sup>. Przykładem wytworu, który dobrze ilustruje tę cechę omawianego zjawiska, jest praca Seiko Mikami zatytułowana *Molecular Informatics*, której rozmaite wersje powstawały w latach 1996-1999. Ryszard Kluszczyński w następujący sposób opisuje to dzieło: „Zastosowane w nim urządzenie śledzi ruch oczu widza i przenosi ten ruch w wirtualną przestrzeń. Zaopatrzony w okulary, które umożliwiają obecność i interakcję w wirtualnej rzeczywistości, widz obserwuje zachodzący w niej rozwój molekularnych form. Jednak formy te nie są wobec niego czy niej bytowo autonomiczne, nie są jedynie oglądane. W istocie są one bowiem wytworem i zarazem korelatem ruchu oczu widza”<sup>8</sup>. Polski uczonek uważa, że powstałe w ten sposób formy molekularne ilustrują sposoby obecności człowieka w świecie wirtualnym. Oznaczałoby to, że również granica między człowiekiem a wytworem zostaje zatarta. Powstałe dzieło nigdy nie będzie autonomiczne wobec twórcy, ponieważ trwa ono tylko tak długo, jak ruch jego oka. Jeżeli rzeczywiście – jak przekonuje Kluszczyński – człowiek uobecnia siebie w wirtualności poprzez te formy, to musi oznaczać utratę dystansu do oglądanego dzieła. Człowiek niejako ogląda własny proces oglądania, ale bez perspektywy czasowej. Można wprowadzić

---

<sup>4</sup> Tamże.

<sup>5</sup> Muller i in. przypominają, że na zmianę sensu doświadczenia artystycznego w związku z „interaktywnością komputerową” zwracali uwagę Stroud Cornock i Ernest Edmonds już na początku lat siedemdziesiątych XX wieku. Por. S. Cornock and E. Edmonds *The Creative Process Where the Artist is Amplified or Superseded by the Compute* „Leonardo” t. 6 nr 1 (1973) s. 11-16.

<sup>6</sup> Tamże.

<sup>7</sup> Z uwagi na ten aspekt niekiedy zastępuje się kategorię dzieła wydarzeniem.

<sup>8</sup> R.W. Kluszczyński *Sztuka interaktywna* wyd. cyt. s. 50.

utrwalić ten wytwór i oglądać go po pewnym czasie. Dzieło takie mogą również oglądać osoby bezpośrednio nie zaangażowane w tego rodzaju interakcję. Jednak istotą pomysłu Mikami wydaje się bezpośredniość, która wyraża się w równoczesnym tworzeniu i odbiorze dzieła.

Tego rodzaju doświadczenie przypomina znaną strukturę Heglowskiej eksterioryzacji podmiotu. Hegel pisał na temat tego procesu następująco: „Wszelkie poznawanie, uczenie się, nauka, nawet działanie nie ma na względzie niczego więcej niż aby to, co istnieje wewnątrznie, samo w sobie, wyszło z siebie i stało się dla siebie czymś przedmiotowym”<sup>9</sup>. W przywołanym powyżej dziele Mikami mamy zatem do czynienia z uprzedmiotowieniem procesu widzenia. Kluczową rolę zarówno w tym dziele, jak również w filozofii Hegla odgrywa czas. Doświadczenie rzutowanego w wirtualność własnego procesu widzenia w czasie rzeczywistym jest innym zjawiskiem niż oglądanie tych samych struktur, które zostały utwalone i są percypowane po upływie pewnego czasu. Odmienne jest również doświadczenie oglądania takich struktur, które są wytwarzane przez inną osobę. Powraca zatem stary problem, czy dzięki sztuce możliwe jest bezpośrednie doświadczenie. Mamy tutaj na myśli w szczególności brak zapośredniczenia w czasie. Hegel, opisując takie zjawisko, zauważa: „Siła prawdy pewności zmysłowej tkwi więc teraz w *Ja*, w bezpośredniości mojego widzenia, słyszenia itd. Znikanie jednostkowego Teraz i Tu, którym jest ono w naszym mniemaniu, zostaje powstrzymane przez to, że *Ja* je zatrzymuje”<sup>10</sup>. Zdaniem niemieckiego filozofa, bezpośredniość doświadczenia zmysłowego jest czymś nieoczywistym, ponieważ w jego przekonaniu nie istnieje przedmiot niezależny od procesu poznawania. Rzeczywistość według Hegla jest – jak pisze Mirosław Żelazny – „historią swego stawania się w nurcie mojego doświadczenia”<sup>11</sup>. Inaczej rzecz ujmując, bezpośrednie doświadczenie jest negatywnością odsyłającą do ogólności *Ja*. Wydaje się, że doświadczenie podmiotu wywołane przez oglądanie obiektów, które powstają w wyniku ruchu oczu tej samej osoby, można interpretować w duchu heglowskim, choć już niekoniecznie zgodnie z literą jego systemu. Obserwując pojawiające się i zanikające w przestrzeni wirtualnej struktury, człowiek może niejako „dotknąć” procesu stawania się, który jest czymś powszechnym, ale jednak trudno uchwytnym w naturalnym nastawieniu. Nie chodzi nam tutaj rzecz jasna o trywialną konstatację dotyczącą przemijania, ale o żywe, głębokie i świadome doświadczenie tego procesu. Dodatkowy element, który ilustruje dzieło Mikami, polega na tym, że człowiek w pewnym

<sup>9</sup> G.W.F. Hegel *Wykłady z historii filozofii* t. I Warszawa 1994 s. 49.

<sup>10</sup> Tenże *Fenomenologia ducha* Warszawa 2002 s. 76.

<sup>11</sup> M. Żelazny *Hegłowska filozofia ducha* Warszawa 2000 s. 95.

sensie może oglądać część samego przebiegu doświadczenia, którym jest proces widzenia. Podmiot widzi niejako nurt własnego doświadczenia, będący w procesie stawania się. Należy jednak pamiętać, że refleksja prowadzi do powstania filozofii, a tym samym dochodzi do zniesienia poza-pojęciowej bezpośredniości charakterystycznej dla sztuki. Jak podkreśla Rüdiger Bubner, jeżeli podmiot dochodzi do siebie w pojęciu, wówczas „(...) zmysłowy sposób przedstawiania, czyli forma przejawiania się bezpośredniości, przestaje być adekwatny wobec istoty duchowej (...)”<sup>12</sup>.

Pozostaje jeszcze pytanie o doświadczenie samej podmiotowości. Rysują się tutaj zasadniczo dwie możliwości. Po pierwsze podmiot sam jest postrzegany jako proces i ulega pewnej dekonstrukcji. Druga odpowiedź kieruje myśl w stronę rozwiązania, które proponował Hegel. W tym ujęciu tego typu doświadczenie wzmacnia poziom samowiedzy, zwiększając zakres wolności i ostatecznie ugruntowując pozycję podmiotu. Sama bezpośredniość doświadczenia nie wystarcza. Niemiecki myśliciel pisze: „Na przykład w przypadku oglądu uczuć stwierdzam, że jestem zdeterminowany, nie jestem wolny. Lecz o tyle, o ile mam także świadomość tego mojego doznania, jestem wolny. W przypadku woli występują określone cele, określone interesy i w tej mierze, w jakiej są one dla mnie czymś moim, jestem wolny. Cele te zawierają jednak zawsze coś innego, czyli coś takiego, co jest dla mnie czymś innym, jak popędy, skłonności itd. Tylko w myśleniu wszelki obcy element znika, [element, z którym ma ono do czynienia], jest przejrzysty”<sup>13</sup>. Ruchy oczu człowieka często mają charakter nieświadomy i nieintencjonalny. Zwrócenie uwagi na ten drobny, ale bardzo istotny element funkcjonowania naszej cielesności może stanowić punkt wyjścia do pogłębienia świadomości swoich uczuć i charakteru. Ten proces nie musi zmierzać w kierunku psychoanalizy. Celem może być tutaj pewien rodzaj kontemplacji, która była charakterystyczna dla doświadczenia sztuki tradycyjnej. Doświadczenie interakcji z dziełem Mikami może zatem stanowić bodziec, dzięki któremu podmiot uświadamia sobie, że jego działanie ma realny wpływ na rzeczywistość wewnętrzną i zewnętrzną. Przy czym nie musi chodzić tutaj – jak u Hegla – o ruch myśli, ale raczej o pasywną uważność. Wydaje się zatem, że interaktywność nie wyklucza postawy kontemplatywnej. Nie jest to oczywiście proces mechaniczny, więc podmiot może zdecydować, czy jego celem jest pogłębienie samowiedzy i ugruntowanie pozycji podmiotu, czy raczej zanurzenie się w samej interakcji i rezygnacja z elementu autorefleksji.

---

<sup>12</sup> R. Bubner *Doświadczenie estetyczne* Warszawa 2005 s. 17.

<sup>13</sup> G.W.F. Hegel *Wykłady z historii...* wyd. cyt. s. 51.

Na podstawie przeprowadzonej analizy wnioskujemy, że doświadczenie dzieła interaktywnego Seiko Mikami może prowadzić do przeświadczenia o ugruntowaniu pozycji podmiotu, jak również do jego dekonstrukcji w duchu filozofii Nietzschego. Wydaje się, że jest to uzależnione od postawy, którą przyjmuje podmiot w kontakcie z dziełem. W pierwszym przypadku podmiot traktuje interakcje jako rodzaj eksterioryzacji prowadzącej do uprzedmiotowienia części samego siebie, a następnie objęcia tego przedmiotu światłem refleksji. Hegel pisze o podmiocie, który poddaje się takiemu procesowi: „Podwaja się on, wyobcowuje, ale tylko po to, aby móc odnaleźć siebie samego, aby móc dojść do siebie samego”<sup>14</sup>. W drugim przypadku następuje proces eksterioryzacji, ale nie ma etapu powrotu do siebie w akcie refleksji. Jest ruch, czyli rodzaj działania, po którym – można rzec – nie ma do czego lub do kogo wracać. Ruch musi trwać aż do jego „naturalnego” wyczerpania.

### Interaktywność tradycyjna a interaktywność komputerowa

Pisaliśmy powyżej, że w pewnym sensie każdy rodzaj sztuki ma charakter interaktywny. Interaktywność, którą umownie będziemy określać jako komputerową, wyróżnia się tym, że zachodzi w niej fizyczna, a nie tylko psychiczna wymiana działań między dziełem a odbiorcą. Możemy jednak również wskazać dzieła, które choć nie bazują na technologii komputerowej, próbują wcielać funkcję interaktywności fizycznej. Do dzieł tego rodzaju zaliczają prace Magdaleny Abakanowicz. Dominik Kuryłek pisze, że prace polskiej artystki można określić jako „otwarte na interakcję przedmioty”. Autor ten wskazuje, że monumentalne rzeźby Abakanowicz zapraszają widza do pewnego rodzaju uczestnictwa. To kluczowe dla naszej problematyki zjawisko Kuryłek opisuje następująco: „Takie uczestnictwo polega na zdystansowanej interpretacji i zmysłowej, cielesnej aktywności, które to szczególnie w wypadku instalacji reprezentowane są przez ruch ciała wokół obiektów. Widz kroczący w tłumie nie-cielesnych figur, czy to w galerii, czy w przestrzeni publicznej, może stać się elementem sztuki. Doświadczając i wypełniając własną fizycznością ruiny ciała, współtworzy alegoryczną podmiotowość «pozaobecnej» artystki, mając jednocześnie możliwość opuszczenia proponowanej przez nią przestrzeni”<sup>15</sup>. Interpretacja, czyli ruch myśli, ma pozostać w tle, a może powinna zostać całko-

<sup>14</sup> Tenże *Wykłady z historii...* wyd. cyt. s. 51.

<sup>15</sup> D. Kuryłek *Nowoczesna pajęczyna w muzeum sztuki [w:] Magdalena Abakanowicz*, Katalog z wystawy w Muzeum Narodowym w Krakowie 19.06-29.08.2010 Kraków 2010 s. 37.

wicie wyciszona. Ten zabieg ma zwiększyć intensywność bezpośrednich doznań zmysłowych, z których zbudowana jest struktura tego rodzaju doświadczenia. Ważne jest również to, że wchodząc w interakcje, możemy stać się elementem dzieła sztuki. Idąc tropem zaproponowanym przez Kuryłkę, można przywołać pracę Abakanowicz powstałą w 1998, zatytułowaną *Ugłowione*.

Odbiorca może oczywiście przyjąć bezpieczną pozycję widza i zachować dystans wobec dzieła. Może jednak stanąć pomiędzy tymi postaciami. Istotnie wydaje się, że są to dwa różne doświadczenia. Na tę odmienną wskazują najprostsze pytania, które nasuwają się w tych sposobach odbioru dzieła. Kiedy pozostajemy zdystansowani wobec dzieła, bardziej naturalne wydają się pytania odnoszące się do znaczenia oglądanego przedmiotu. Stając między tymi formami, koncentrujemy się raczej na własnym podmiotowym doświadczeniu. Nieco inny rodzaj doświadczenia może zaistnieć wówczas, gdy podczas naszej obserwacji uczestniczącej pojawiają się inni widzowie, oglądający dzieło w sposób zdystansowany. Wtedy chyba z największą siłą może pojawić się pytanie o to, czy rzeczywiście stanowimy element tego dzieła. Możemy na przykład próbować wyczytać odpowiedź na to pytanie z twarzy osób obserwujących dzieło i *volens nolens* także nas, którzy właśnie w nim uczestniczymy. Być może usłyszymy bezpośrednio do nas skierowane komentarze, pytania, prośby lub sugestie. My jako część dzieła możemy udzielać odpowiedzi lub sami zadawać pytania czy też zapraszać do odbioru uczestniczącego. Mamy wówczas do czynienia z fizyczną interakcją, a wypowiedziane w tej przestrzeni słowa mogą być potraktowane jako część dzieła. Wydaje się jednak, że tego rodzaju interakcja odbiera niezbędne minimum powagi koniecznej dla głębszego odbioru dzieła. Myśląc o takiej sytuacji, doświadczam poczucia naruszenia tajemnicy, którą kryje dzieło sztuki.

Takie doświadczenie można jednak również potraktować jako realizację awangardowego postulatu, zgodnie z którym należy dążyć do zniesienia iluzorycznej – zdaniem przedstawicieli tego nurtu – granicy między sferą *sacrum* sztuki a *profanum* zwyczajności. Peter Bürger pisze: „Konsekwencją awangardowego zamiaru odejścia od rozumienia sztuki jako sfery oddzielonej od praktyki życia jest zniesienie różnicy między twórcą i odbiorcą”<sup>16</sup>. Wydaje się, że implikacja zachodzi tutaj również w drugą stronę. To oznacza, że zlikwidowanie granicy między artystą i publicznością poprzez wprowadzenie elementu interaktywności prowadzi do unieważnienia dystynkcji między sferą sztuki i prozy życia. W przypadku omawianej pracy Abakanowicz jest to raczej mało przekonujące. Mimo że for-

---

<sup>16</sup> P. Bürger *Theory of the Avant-Garde* Minneapolis 1984 s. 53.

my tej artystki dają często możliwość kontaktu dotykowego lub wkroczenia w przestrzeń dzieła, jednak posiadają one wyraźną autonomię i dlatego człowiek wkraczający w przestrzeń artystyczną staje się raczej intruzem niż częścią dzieła. Pozostaje jakby ciałem obcym. Mimo wejścia człowieka w tę sferę zasadnicza struktura pozostaje statyczna i nienaruszona.

Sytuacja ta ulega pewnej zmianie w odniesieniu do interaktywności bazującej na technologii komputerowej. W tym przypadku ruch podmiotu może być proporcjonalnie odzwierciedlony w ruchu dzieła. Człowiek nie tyle może stać się częścią dzieła sztuki, co raczej bez jego udziału dzieło właściwie nie istnieje. To jest właśnie zasadnicza różnica między tymi dwoma rodzajami interaktywności. Czy oznacza to, że odbiorca staje się artystą lub przynajmniej współtwórcą dzieła? To oczywiście jest uzależnione od tego, w jaki sposób definiujemy tego rodzaju funkcję. Analizując te zagadnienia, odwołamy się do innej pracy Seiko Mikami, która została przedstawiona w zmodyfikowanej wersji w 2010 roku w Yamaguchi Center for Arts and Media. Wzmiankowane dzieło jest zatytułowane *Desire of Codes*. Składa się ono z trzech zasadniczych elementów. Pierwszy stanowi dziewięćdziesiąt urządzeń, których forma – wedle słów samej Mikami – przypomina mackę. Są one przymocowane na ścianie w niedużej odległości względem siebie. Istotne jest to, że w każdym z tych elementów jest wbudowana niewielka kamera. Drugim elementem jest sześć kamer oraz projektorów, które są zamontowane na ruchomych dźwigniach przymocowanych do sufitu. Każde z tych urządzeń porusza się, niejako śledząc kroki odbiorcy. Obrazy z sześciu kamer są wyświetlane na podłodze. Trzecim elementem jest znajdujący się w tylnej części przestrzeni wystawienniczej ogromny, okrągły ekran. Obrazy z tych kamer, które rejestrują każdy ruch człowieka, są łączone z obrazami, które zostały zarejestrowane przez kamery przemysłowe zamontowane w różnych miejscach publicznych na całym świecie. W ten sposób na wspomnianym ekranie powstaje swoiste połączenie teraźniejszości i przeszłości. Transmisja „na żywo” jest łączona z obrazami, które stanowią zapis przeszłości. Mikami pisze, że zwiedzający jest podmiotem ekspresji, a zarazem przedmiotem obserwacji. Jest obserwatorem, a zarazem jest nieustannie obserwowany<sup>17</sup>.

Wedle interpretacji autorki tego dzieła, ma ono pomóc zrozumieć różnicę między człowiekiem określonym przez dane (*the body defined by data*) a podmiotem zdefiniowanym w oparciu o fizyczność (*the body of flesh*)

---

<sup>17</sup> [http://doc.ycam.jp/work/index\\_en.html](http://doc.ycam.jp/work/index_en.html) (data dostępu: 27.08.2010).



*and blood*)<sup>18</sup>. Seiko Mikami wyraża tutaj prostą myśl, mówiącą, że tożsamość człowieka można określić poprzez zbiór rozmaitych informacji, które pozostawiamy, na przykład dokonując określonych działań w internecie. Również nasza fizyczność – jak zauważa japońska artystka – funkcjonuje na podstawie informacji genetycznej. Wydaje się, że jest to wizja podmiotu całkowicie odartego z tajemnicy. Rodzi to przekonanie, że człowiek składa się z bitów, czyli pewnych jednostek informacji. Jednocześnie Mikami używa określenia „prawdziwe ja”. Trudno jednak dociec, jakie znaczenie artystka nadaje tej kategorii.

Wspomniane powyżej elementy dzieła Mikami nie mogą w pełni zaistnieć bez obecności odbiorcy, który nieuchronnie staje się elementem dzieła. To jest właśnie kolejna różnica między interaktywnością dzieła Abakanowicz i Mikami. W przypadku tego pierwszego człowiek może próbować wejść w przestrzeń sztuki, stając się jej częścią. W odniesieniu do dzieła japońskiej artystki podmiot musi stać się jego elementem. Każdy jego ruch jest śledzony. Widz jest, jak pisze japońska autorka, „inwigilowany” (*surveillance*) przez technologię. Ruch kamer jest integralną częścią tej instalacji, a jest on wywoływany przez ruch człowieka oglądającego to dzieło. Ponadto postać obserwatora jest rejestrowana i wyświetlana w czasie rzeczywistym na ekranie. Dlatego można stwierdzić, że to dzieło nie posiada autonomicznego sensu. Dopiero udział obserwatora umożliwia ukonstytuowanie się tego sensu nie tylko w wymiarze psychicznym czy w świadomości człowieka, ale w aspekcie fizycznym. Możemy zatem zgodzić się, że w dziele Mikami podmiot staje się jego częścią, ale to oczywiście nie oznacza, że zaczyna on pełnić rolę artysty. Artystą jest człowiek, który w sposób intencjonalny lub intuicyjny określa znaczenie dzieła. Zgodnie z sugestią Rolanda Barthes’a, może nim być także odbiorca określający sens dzieła, o którym jego autor nie pomyślał i którego nie zamierzył<sup>19</sup>. Czy zatem człowiek poprzez to, że jego ruch i wizerunek są śledzone i rejestrowane przez kamery, jest współtwórcą dzieła? Raczej trudno dopatrzeć się tutaj intencjonalnego nadawania sensu. Człowiek staje się raczej częścią przygotowanego wcześniej schematu. Jego rola przypomina bardziej funkcję tworzywa niż artysty. Jego ruch i wizerunek jest po prostu wykorzystywany do dopełnienia sensu dzieła. Seiko Mikami pisze na ten temat, wskazując, że jej dzieło ma pogłębić świadomość pozycji, w jakiej znajduje się podmiot w społeczeństwie informacyjnym. Jesteśmy śledzeni w miejscach publicznych przez liczne kamery. Komunikacja, która przebiega w prywatności, coraz częściej jest

---

<sup>18</sup> [http://www.shift.jp.org/en/archives/2010/04/seiko\\_mikami.html](http://www.shift.jp.org/en/archives/2010/04/seiko_mikami.html) (data dostępu: 27.08.2010).

<sup>19</sup> Por. R. Barthes *Śmierć autora* „Teksty Drugie” (1999) nr 1-2.

zapośredniczona przez technologię i dlatego prywatność staje się czymś wysoce iluzorycznym. To oczywiście nie wyczerpuje znaczenia, które wyłania się z tego dzieła. Warto na przykład zwrócić uwagę na element symulacji. Interakcja tego rodzaju pozwala doświadczyć procesu, który można określić jako wirtualizację rzeczywistości. Widz w czasie rzeczywistym staje się symulakrum poprzez to, że jego wizerunek jest prezentowany na ekranie jako część dzieła. Podobnie można potraktować obrazy zarejestrowane przez kamery w miejscach publicznych, które również stają się dynamicznym elementem instalacji. Obraz, który miał w zamierzeniu dokumentować realne wydarzenia, teraz wmontowany w pewien schemat artystyczny stał się czystym symulakrum. To znaczy, że zatracił on swoją referencję do rzeczywistości. Odkrywanie sensu dzieła jest jednak interakcją w wymiarze psychologicznym, a nie fizycznym, i dlatego nie wprowadza ona różnicy między dziełami tworzonymi na bazie technologii komputerowej oraz tymi, które są tworzone bez wykorzystania sztucznej inteligencji.

Pozostaje jeszcze pytanie o sens podmiotu, który wyłania się w ramach omawianego dzieła Mikami. Nie jest chyba przypadkiem fakt, że japońska artystka, pisząc o dwóch rodzajach tożsamości, zawsze używa słowa *body*. Możemy zatem mówić o ciele złożonym z bitów informacji i o ciele złożonym z ciała i krwi, a może raczej z bitów informacji genetycznej. Podmiot jest tutaj zatem rozumiany jako dynamiczny zbiór informacji. Łatwo również zauważyć, że omawiana interakcja poddaje w wątpliwość wyróżnioną pozycję podmiotu. Mam na myśli przede wszystkim funkcję konstytucji sensu. Wydaje się jednak, że to zamierzenie nie zostało zrealizowane. Pozostaje bowiem kluczowy problem świadomości. Zapis cyfrowy nie jest przecież rejestracją sensu, tak jak zapis informacji genetycznej nie jest komórką.

## Interaktywność a kontemplacja

Dla pełniejszego porównania doświadczenia sztuki przez kontemplację i interaktywność warto przywołać rozumienie tego pierwszego pojęcia w starożytnej Grecji. Naszym pierwszym celem jest uchwycenie podstawowych cech samej funkcji kontemplacji. Przyjmuję założenie, że kontemplacja dzieł sztuki zawiera kluczowe i uniwersalne aspekty tego doświadczenia. Życie kontemplatywne (*vita contemplativa*), znane wówczas jako *bios theoretikos*, było dla Platona i Arystotelesa istotą egzystencji filozofa. Tego rodzaju doświadczenie następująco opisuje Hannah Arendt: „Według Platona, *thaumadzein* – zdumienie tym, co jest, jakie jest – ma charakter *pathos* – czegoś, co trzeba udźwignąć – i jako takie różni się

zasadniczo od *doksadzein*, czyli formułowania opinii na jakiś temat. Tego zdziwienia, które człowiek w sobie nosi albo które go ogarnia, nie da się oddać słowami, ponieważ jest zbyt ogólne. Platon spotkał się z nim zapewne po raz pierwszy w tych często opisywanych przeżeniach traumatycznych momentach, kiedy Sokrates, niczym w ekstazie, popadał w całkowity bezruch i zapatrzenie, nie widząc zarazem i nie słysząc tego, co się działo wokół niego<sup>20</sup>. Pierwszym elementem, na który zwraca uwagę Arendt, jest swoisty ciężar kontemplacji. Dlatego autorka wspomina o gotowości do przyjęcia czegoś, co wymaga udźwignięcia. Istotnie Platon pisze nie tylko o zwróceniu się w stronę światła, ale także o zdolności do „wytrzymania tego widzenia”<sup>21</sup>. Drugim składnikiem tego zjawiska jest zdumienie, które rodzi się jako odpowiedź na bezpośrednie doświadczenie rzeczywistości – to znaczy pozasłowne i pozapojęciowe. Być może stąd wynika poczucie przytłoczenia, ciężaru. Człowiek zostaje bowiem postawiony wobec rzeczywistości zupełnie bezbronny, nie posiadając żadnych narzędzi, za pomocą których mógłby to, co istnieje uporządkować, oswoić, w jakimś stopniu zawłaszczyć. Dlatego właśnie musi tutaj całkowicie ustać wszelki ruch, także myślowy. Odpowiedzią jest tylko niemy bezruch i zapatrzenie. Warto również zwrócić uwagę, że Arendt pisze, iż owo widzenie człowiek nosi w sobie lub zostaje przez nie ogarnięty. Określenia te wskazują na pasywną postawę podmiotu.

Henri Bergson wskazuje, że helleński intelektualizm nie przekroczył granicy mistycyzmu. Zatrzymał się on w punkcie, który określił Plotyn, pisząc, że działanie jest zawsze odejściem od kontemplacji<sup>22</sup>. Francuski filozof pisze natomiast o kontemplacji, która zanurza się w działaniu. W naszych rozważaniach pozostaniemy jednak wierni starożytnemu znaczeniu kontemplacji. Bergson i Arendt zgadzają się, że doświadczenie mistyczne i filozoficzne jest niechętnie przyjmowane przez większość ludzi. Wyjaśniając tę kwestię, Arendt przywołuje słowa Platona, który pisał, że tego rodzaju doświadczenie powstaje dzięki „(...) długotrwałemu obcowaniu z przedmiotem, (...) nagle, jakby pod wpływem przebiegającej iskry, zapala się w duszy światło”<sup>23</sup>. Być może właśnie owa długotrwałość stanowi trudną do pokonania przeszkodę w osiągnięciu takiego stanu. Bergson wypowiada się w podobnym duchu: „Kiedy mistyk mówi, w głębi serca większości ludzi niepostrzeżenie odzywa się coś, jakby echo jego słów. Odkrywa on lub powiedzmy raczej, że mógłby przed nami odkryć, gdybyśmy tego chcieli, wspaniałą perspektywę: lecz my tego nie chce-

<sup>20</sup> H. Arendt *Polityka jako obietnica* Warszawa 2005 s. 65.

<sup>21</sup> Platon *Państwo* W. Witwicki (tł.) 518 IV C.

<sup>22</sup> H. Bergson *Dwa źródła moralności i religii* Kraków 2007 s. 220-221.

<sup>23</sup> Platon *List siódmy* 141c [w:] tenże *Listy* Warszawa 1987 s. 50.

my, a najczęściej nawet nie moglibyśmy tego chcieć; załamałby nas sam wysiłek”<sup>24</sup>. Kontemplacja tego rodzaju – podobnie jak doświadczenie filozoficzne – wiąże się również z ciężarem i wysiłkiem. Dlatego też budzi niechęć. Kontynuując swoje rozważania, Bergson odwołuje się do przykładu, który dla naszego tematu jest kluczowy. Francuski uczony, porównując doświadczenie estetyczne z pewnym typem religii, pisze: „(...) niemniej roztoczony został pewien urok; i tak samo jak dzieje się w przypadku genialnego artysty, stwarzającego przekraczające nas dzieło, którego ducha nie jesteśmy w stanie sobie przyswoić, lecz dzięki któremu możemy odczuć pospolitość naszych wcześniejszych zachwytów (...)”<sup>25</sup>. Być może dzięki długotrwałemu obcowaniu z tego rodzaju dziełem sztuki podmiot stałby się zdolny do przyswojenia jego ducha, a to stanowiłoby Platońską iskrę.

W odniesieniu do dzieła interaktywnego autorstwa Seiko Mikami trudno mówić o doświadczeniu ciężaru w takim sensie, jak to zostało powyżej opisane. Konstytutywnym elementem pracy japońskiej artystki jest ruch, który wprowadza raczej komponentę lekkości. Chodzi po pierwsze o ruch podmiotu oglądającego dzieło. Człowiek nie może zatem popaść w bezruch, ponieważ w ten sposób doprowadziłby to dzieło do dekonstrukcji. Można zatem powiedzieć, że praca *Desire of Codes* jest z istoty antyplatońska, ponieważ dzieło to jest konstytuowane poprzez stawanie się. Aspekt polegający na niemożności ogarnięcia sensu dzieła wydaje się na pierwszy rzut oka łączyć te dwa rodzaje doświadczenia. Zarówno w zjawisku kontemplacji, jak i interaktywności dochodzi również do zakwestionowania pozycji podmiotu. Te podobieństwa są jednak w pewnym stopniu pozorne. Sens, który wyłania się jako wynik kontemplacji, jest nieogarniony z uwagi na jego ogólność. Natomiast w przypadku interaktywności sens jest nieosiągalny ze względu na ciągłą zmianę, która jednak następuje w ramach pewnego schematu. Ten schemat można próbować odczytać w duchu Heraklitejskiego *logosu*, który jest zasadą wszelkiej zmiany. Mimo że każdy odbiorca tworzy w interakcji z technologią niepowtarzalne obrazy, jednak pewne elementy strukturalne dzieła, takie jak ekran, kamery czy sama funkcja ruchu, pozostają trwałe.

Zakwestionowanie pozycji podmiotu w obydwu doświadczeniach również posiada swoją specyfikę. W odniesieniu do kontemplacji warto pamiętać o istotnej różnicy między doświadczeniem filozoficznym i mistycznym. W tym drugim przypadku – jak pisze Paul Evdokimov w książce na temat sztuki ikony – „(...) Przedmiot całkowicie determinuje podmiot”<sup>26</sup>. W efekcie podmiot pod wpływem kontemplacji ulega pełnej prze-

---

<sup>24</sup> H. Bergson *Dwa źródła...* wyd. cyt. s. 214.

<sup>25</sup> Tamże.

<sup>26</sup> P. Evdokimov *Sztuka ikony. Teologia piękna* Warszawa 2003 s. 29.

mianie, najpierw zmysłowej, a potem duchowej. Rosyjski uczoney zaznacza jednak, że takiego stanu nie można osiągnąć bez aktywnego uczestnictwa poprzez akt wiary<sup>27</sup>. Kontemplacja filozoficzna natomiast – jak wskazywał Bergson – pozwala podmiotowi utrzymać dystans i zachować autonomię. Można zatem powiedzieć, że w tym przypadku człowiek – choć ogarnięty niemym zachwytem – pozostaje nadal tożsamy i nieprzemieniony. Oznacza to – jak pisał Bergson – autonomię woli i brak jakiegokolwiek działania dziejącego się w ramach tego doświadczenia. Człowiek powracający do świata cieni pamięta o tym, co widział w akcie kontemplacji. Pamięć ta stanowi pewne zobowiązanie, które wpływa na jego sposób myślenia i zachowania. Trudno jednak mówić tutaj o tym, że wola podmiotu została w pełni zdeterminowana lub złączona z wolą bytu wyższego. Stwierdzenia te należy traktować jako pewne domniemanie, ponieważ w filozofii greckiej kategoria woli nie występuje.

W pracy *Desire of Codes* podmiot nie jest zachęcany do kontemplacji światła czy też idealnego przedmiotu, który znajduje się poza nim samym. Wydaje się, że doświadczenie powstające w wyniku interakcji z tym dziełem również można interpretować w oparciu o schemat Hegłowskiej eksteryoryzacji. Podmiot, obserwując obrazy, które w pewnej części stanowią wizerunki jego postaci rzutowane na ekran w czasie rzeczywistym, może rozpoznać wyalienowane części samego siebie. Ta interpretacja może być utrzymana przy założeniu, że ruch człowieka nie jest funkcją asemantryczną. Poprzez język niewerbalny osoba może wyrazić, uprzedmiotowić, a następnie rozpoznać kluczowe funkcje podmiotowe, takie jak rozum, wola, a także emocje. Dochodzi wówczas do pogłębienia samowiedzy i ugruntowania pozycji podmiotu. Podstawowe zastrzeżenie, na które warto wskazać w tej interpretacji dzieła Mikami, dotyczy braku perspektywy czasowej, która w systemie Hegla ma duże znaczenie. W związku z tym dużej wagi nabiera tutaj ludzka pamięć, która gromadzi stale zmieniające się obrazy. Element „historyczności” zostaje również wprowadzony przez Mikami dzięki umieszczeniu obrazów zarejestrowanych w przeszłości przez kamery zamontowane w miejscach publicznych. Drugim zastrzeżeniem nasuwającym się w związku z tą interpretacją jest kwestia podmiotu absolutnego, który można wskazać w ramach tej sytuacji artystycznej. Trudno powiedzieć, że jest nim pojedynczy człowiek śledzony przez kamery. Takiej funkcji nie spełnia także osoba oglądająca takie wydarzenie artystyczne jako niezaangażowany obserwator. Być może najbliższym takiej roli elementem jest komputer, który rejestruje, zachowuje i przetwarza wszystkie dane. Wyłania się tutaj jednak inne zagadnienie, które dotyczy statusu sztucznej inteligencji w ramach wydarzenia artystycznego.

---

<sup>27</sup> Por. tamże, s. 28.

Autonomia podmiotu wchodzącego w interakcję z technologią wyraża się w możliwości zachowania dystansu lub świadomego kierowania swoimi działaniami. W przypadku dzieła *Desire of Codes* człowiek może pozostać w pozycji obserwatora, ale kiedy postanowi o wejściu w interakcję, wówczas jego możliwości decydowania o sposobie wykorzystania własnego wizerunku i ruchu są mocno ograniczone. Takie też było zamierzenie artystki, która chciała uzmysłwić widzom, że żyjemy w świecie, w którym informacje składające się na naszą tożsamość są gromadzone, przechowywane i wykorzystywane często niezgodnie z naszymi intencjami. Działanie w ramach interaktywności zaprojektowanej przez Seiko Mikami wywołuje raczej poczucie bezradności czy osaczenia przez śledzące kamery. Jednak z perspektywy czasu takie doświadczenie może zrodzić w człowieku głębszą świadomość znaczenia informacji, które tworzą pewien wymiar tożsamości osoby. Jeśli więc ta interakcja odsłania kruchość struktury podmiotu, to zarazem otwiera się szansa, że „o zmierzchu” dzięki działaniu funkcji refleksji pozycja podmiotu zostanie umocniona. Naturalnie, refleksja ta nie musi nastąpić. Wówczas człowiek może uzyskać poczucie lekkości, wynikające z przekonania o uwolnieniu się od ciężaru tożsamości, która została niejako podzielona na bity informacji i wmontowana w pewien system przekazu, tracąc tym samym swój pierwotny sens.

## Wnioski końcowe

Czy podmiot, który nawiązuje interakcję z dziełami Seiko Mikami, staje się ich współtwórcą? Wydaje się, że pozytywna odpowiedź na to pytanie jest możliwa przy założeniu, że granica między sferą sztuki i prozą życia jest czymś umownym. Człowiek wchodzący w taką relację czyni to zazwyczaj zupełnie spontanicznie. Opracowanie jakiejś przemyślanej strategii dialogu z dziełem w tym przypadku jest raczej trudne do wyobrażenia. Chee-Onn Wong i współpracujący z nim badacze piszą, że podstawowym celem interaktywności jest uzyskanie odpowiedniej informacji zwrotnej i udzielenie adekwatnej do zaistniałej sytuacji komunikacyjnej odpowiedzi. Koreańscy autorzy piszą, że ma to być rodzaj rozmowy opartej na obustronnym rozumieniu<sup>28</sup>. Wedle tego ujęcia, sztuczna inteligencja, z którą podmiot wchodzi w interakcję, ma rozumieć oczekiwania artystyczne człowieka. Właśnie w takim dialogu rodzi się dzieło sztuki. Wymaga to takiego rodzaju sztucznej inteligencji, która mogłaby stanowić równorzędnego partnera dialogu dla człowieka (*human computing*). Po-

---

<sup>28</sup> Ch. Wong, K. Jung, J. Yoon *Interactive Art: The Art That Communicates* “Leonardo” 2009 t. 42 nr 2 s. 180.

nadto warto zauważyć, że nawet przy spełnieniu tego warunku, aby w wyniku interakcji między człowiekiem a sztuczną inteligencją mogło powstać dzieło sztuki, podmiot musi posiadać szczególne kompetencje lub należy utrzymać założenie, że między sferą artystyczną a zwyczajną działalnością nie ma istotnej różnicy.

Niektórzy autorzy sugerują, że najważniejszym celem interaktywności nie jest kreowanie dzieł sztuki, ale inicjowanie zmiany społecznej<sup>29</sup>. To przekonanie opiera się na założeniu, że z aktywnego odbioru dzieła w galerii wynika aktywność w wymiarze społecznym. Na tym tle pojawia się krytyka postawy kontemplatywnej. Graham Coulter-Smith i Elizabeth Coulter-Smith piszą o takim odbiorze sztuki, określając go mianem *post factum*. W odróżnieniu od tego odbiorca może uczestniczyć w tworzeniu dzieła. To pierwsze doświadczenie autorzy ci określają jako pełne dystansu (*distanced*) i niejako bezcielesne (*disembodied*), natomiast drugie jako immersyjne i angażujące cielesność (*embodied*)<sup>30</sup>. Przyjmując postawę kontemplatywną, podmiot staje się tym samym uległy i pokorny (*submissive*) oraz pełen szacunku (*respectful*) wobec tego, co przygotowano dla niego w galerii<sup>31</sup>. Cielesność, o której piszą Coulter-Smith, można odczytać jako symboliczne potwierdzenie antyplatońskiego charakteru sztuki interaktywnej. Za dyskusją na temat wartości kontemplacji i interaktywności kryje się bardziej podstawowy spór między platonizmem i konstruktywizmem. Postawa kontemplacji posiada istotne znaczenie przy założeniu mówiącym o istnieniu niezależnego od podmiotu sensu, który w ten sposób można poznać. Przy założeniach konstruktywistycznych rzeczywiście każdy rodzaj sztuki ma charakter interaktywny. Sens dzieła jest zawsze tworzony, a nie odkrywany przez odbiorcę dzieła.

### Subject to Interactive Art

This article aims to identify two types of interactivity. The first can be found in the art of speaking a traditional means of expression. The second type of interactivity is created based on computer technology. This distinction has been described on the basis of selected works by Magdalena Abakanowicz and Seiko Miami. In addition, the function was defined human subject in interaction with the work of art. The last point of the article was a comparison of contemplation and interactivity as two types of aesthetic experience. The conclusions indicated that

---

<sup>29</sup> Por. C. Bishop *Installation Art: A Critical History*, London 2005 s. 11.

<sup>30</sup> G. Coulter-Smith, E. Coulter-Smith *Art Games: Interactivity and the Embodied Gaze Technoetic Arts* "A Journal of Speculative Research" 2006 t. 4 nr 3 s. 169.

<sup>31</sup> Tamże, s. 173.

the contemplation based on the assumption talking about the existence of objective meaning. Interactivity is based on the process of constructing meaning. According to the strong thesis of interactivity can be said that any kind of aesthetic experience is interactive, because the meaning is always created in the mind of the recipient. Contemplation leads to the discovery of a meaning that already exists. It also identifies the differences in the meaning of subjectivity in the contemplation and interactivity.

*Wacław Branicki* – e-mail: [branicki@agh.edu.pl](mailto:branicki@agh.edu.pl)