

Lidia Rudzińska

Komputer jako meta medium w praktykach artystycznych

Kultura Popularna nr 2 (44), 132-137

2015

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Lidia Rudzińska

Kompu- ter jako meta- medium w prakty- kach artystycznych

Komputer, nazwany współczesnym hipermedium (Zawojski, 2006) lub metamedium stał się elementem tworzenia sztuki, która coraz częściej nie może obyć się bez technologii. Zastępuje on jednocześnie narzędzie i maszynę, wielokrotnie i wielorako przedłużając człowieka i jego świat fizyczny w cyberprzestrzeń (Fiut, 2011). Obiekty estetyczne traktowane jako rodzaj tworzywa digitalnego stają się bytami potencjalnie istniejącymi i mogą być przez maszynę (komputer) interaktywnie manipulowane, przetwarzane, modulowane i poddawane procesom automatyzacji. W wyniku tych procesów istnienie obiektów staje się zmienne i płynne, pod wieloma względami przypominające energię rozprzestrzeniającą się falowo (Fiut, 2011). Lev Manovich uznał, że pojęcie metamedium w odniesieniu do komputera jest kluczowe dla zrozumienia kulturowego statusu technologii cyfrowych. PC jako pierwsze metamedium został również opisany przez A. Kaya oraz A. Goldberga, twierdzili oni, że stanowi „szerokie spektrum mediów istniejących oraz jeszcze nie wynalezionych” (Składanek, 2011). Metamedium jest interaktywne. Interaktywność, uznawana za dodatkowy wymiar medialności, jako podstawowa cecha mediów cyfrowych sprawia, że stają się one jednocześnie interfejsem dostępu, dystrybucji, selekcji, wymiany i edycji reprezentacji symbolicznych, ikonicznych, audialnych czy trójwymiarowych. Interaktywność ma jeszcze jedno znaczenie – metamedium może zostać przeprogramowane, nie tylko może symulować każde inne medium, lecz także przyczynić się do powstania nowych mediów w przyszłości (Składanek, 2011).

Jak zapewnia Piotr Zawojski w *Cyberkulturze, Synopii sztuki, nauki i technologii*: dziś sztuka bez technologii nie istnieje. Dotyczy to, jego zdaniem, nie tylko sztuki wykorzystującej nowe technologie w bezpośrednim procesie tworzenia (elektronicznie, cyfrowo), lecz także każdej innej działalności artystycznej, która nie może być oddzielona od technologii. Dostępność usieciowionych mediów cyfrowych, komputerów i oprogramowania sprawia, że sztuka trafia do prywatnych domów, przekracza granice intymności. Należy jednak dostrzec, że nie jest ona wolna od przekształceń, remiksu. W przestrzeni kultury współczesnej tak zwane nowe media (przez Paula Lewinsona, ze względu na swą dynamiczną zmienność, nazywane nowymi nowymi mediami) przekształcają i remiksują zawartość tradycyjnych mediów a także „starej sztuki”.

W dziedzinie współczesnej sztuki opartej o technologię, pojawia się jeszcze jedna jej zasadnicza cecha – hybrydyzacja, która oznacza (za biologiczną definicją) skrzyżowanie różnorodnych elementów technicznych, semiotycznych i estetycznych. Sztuka mediów tworzona przez tych cyberartystów jest mniej lub bardziej wyszukaną krzyżówką obrazów (ruchomych i nieruchomych), dźwięków (szumu, głosu, muzyki) oraz tekstu (poezji, prozy; Couchot, 2006). Sam komputer narzuca hybrydyzację ponieważ jako narzędzie jest składową danych i osiągnięć ludzkich wywodzących się z różnych dziedzin naukowych. Artysta, który posługuje się nim w procesie twórczym, świadomie lub nieświadomie czerpie z osiągnięć technologicznych i naukowych na podstawowym poziomie.

Kiedy artysta tworzy za pomocą komputera, związek sztuki z nauką przestaje być teoretyczną koncepcją, metaforą, a staje się codzienną praktyką. Nauka znalazła się u podstaw sztuki, dostarcza jej narzędzi i materiałów. (Couchot 2006)

Media hybrydyczne i interaktywne, w odróżnieniu od multimediów, nie mogą być traktowane jako suma tradycyjnych mediów, nie powstają w procesie

Lidia Rudzińska jest doktorantką Interdyscyplinarnych Studiów Doktoranckich na SWPS Uniwersytecie Humanistycznospołecznym. Jej rozprawa doktorska pt. *Twórczy amator w Sieci. Przypadek wideo online* dotyczy między innymi nowej formy aktywności twórców (programy web show) w serwisach typu YouTube, zanikania granic pomiędzy amatorem i profesjonalistą w internecie oraz upadku roli ekspertów i autorytetów w usieciowionym społeczeństwie.

jedynie integracji form medialnych, linkowania struktur informacyjnych czy łączenia reprezentacji, stanowią plany otwarte i elastyczne środowiska interakcji, w których schematy, formy, strategie użycia komunikacji i informacji są kształtowane, realizowane i doświadczane (Składanek, 2011).

Użycie komputera w procesie twórczym sprawia, że sztuka traci status „czystej” w rozumieniu Greenberga. Według niego wyjątkowy i właściwy każdej ze sztuk obszar kompetencji odpowiada temu, co jest unikalne w naturze jej medium. Zadaniem samokrytyki staje się zatem wyeliminowanie z każdej ze sztuk tych efektów, które mogły być uważane za zapożyczone z innych sztuk i mediów. W ten sposób każda ze sztuk może osiągnąć czystość i w swojej czystości odnaleźć gwarancję własnej jakości oraz niezależności (Greenberg, 2006). Jako przeciwnik kultury masowej i postmodernizmu, które mogą zniszczyć standardy modernizmu, Greenberg mógłby być przeciwny demokratyzacji procesu tworzenia i interaktywnego zwrotu w sztuce, który nastąpił w ostatnich latach minionego tysiąclecia.

Nie tylko bowiem tworzywo przekształca się i mutuje w starciu z nową technologią, zmienia się również odbiorca sztuki. Użytkownik nowych technologii, który staje się nie tylko odbiorcą, lecz także nadawcą komunikatów (podział na twórcę i odbiorcę w sieci mocno się już zatarał), może stać się artystą, producentem i krytykiem sztuki, która coraz częściej ma indywidualny, sprecyzowany wymiar. Tym samym odbiorca nowych technologii sam filtruje rzeczywistość, dostosowuje ją do siebie. Następuje zmiana statusu widza, odbiorcy dzieła sztuki, który nie jest już tak bierny wobec artysty, odrzuca postawę kontemplującą. Widz może poprzez technologię przekształcić sytuację, w której się znajduje, zwiększa się jego możliwość działania, wpływ na odbierane dzieło. Zanika również dystans w tej komunikacji, dystans pomiędzy artystą a widzem, jak również pomiędzy widzem a dziełem. Nowego widza nazywa się interaktorem, widzem-użytkownikiem (z ang. *vuser*) (Pałczyńska, 2013). Termin ten został po raz pierwszy wprowadzony w 1998 roku przez Billa Seamana i zaadaptowany przez Mirosława Rogalę w formie *v(user)*. Opisuje on nową formę związku pomiędzy twórcą, jego wytworem i odbiorcą, „gdzie ten ostatni otrzymuje tylko pewien zestaw możliwości bądź pewien program do wykonania, by obiekt artefakt mógł zaistnieć, jest zapowiedzią nowej roli odbiorcy” (Zawojski, 2010).

Sztuka współtworzona przez komputery w czasach technokultury nazywana jest cybersztuką. Może ona zostać udostępniona w sieci, ale nie jest to warunek jej istnienia – zaliczają się do niej również takie zjawiska, które powstają i bytują poza internetem (*offline*), zaliczyć można do nich performanse wykorzystujące technologie nowych mediów, instalacje multimedialne, w tym instalacje interaktywne, *software art*, *virtual reality*, muzykę digitalną i inne działania cyberartystów (Zawojski, 2006).

Cybersztukę określa się często mianem awangardy naszych czasów czy też awangardy epoki cyfrowej. Działania awangardowe traktują nowe media, na których bazują, jako narzędzia uczestniczące w procesie artystycznego komunikowania – nowe media tworzą systemy interaktywne. Cyberartyści, jako awangarda współczesnej technokultury, występują w odmiennej roli we współczesnej kulturowej świadomości. W przeciwieństwie do tradycyjnych artystów awangardowych, których celem była „dekonstrukcja zastanego stanu sztuki oraz historycznie ukształtowanych konwencji i strategii artystycznej komunikacji z jednej strony, a z drugiej nieustannej gry z przyzwyczajeniami (percepcyjnymi, rodzajowymi, estetycznymi) odbiorców”, cyberartyści nowej awangardy są w sposób szczególny wyczuleni na konstruktywny przejaw

ich twórczości, są także świadomi roli, jaką mogą odegrać w formowaniu krytycznego podejścia do nowych technologii. Metakrytycyzm wpisany jest w ich działalność (Zawojcki, 2006).

W sieci funkcjonuje zarówno net art, jak i tradycyjne instytucje sztuki. Pojawia się pytanie o wartość cyfrowych kopii już istniejącej sztuki, dotyczy to między innymi reprodukcji obrazów czy transferu analogowych filmów do formatu cyfrowego. Sieć jest miejscem, w którym zgromadzono niezliczoną ilość obrazów. Tworzone za użyciem technologii cyfrowej (fotografie wykonane przez aparaty cyfrowe) mają swoją cyberwersję w chwili uchwycenia, niektóre (te starsze) są jedynie zeskanowanymi zdjęciami, o znacznie gorszej niż oryginał jakości, inne jednak są cyfrowymi reprodukcjami o niezwykle wysokiej rozdzielczości.

W internecie odnaleźć można wiele obrazów *Ostatniej Wieczery* Leonarda da Vinci, jednak to firma HAL9000 umieściła w sieci reprodukcję tego obrazu w tak wysokiej rozdzielczości (16 miliardów pikseli), że plik zajmuje 96 GB. Aby osiągnąć najlepszą możliwą jakość połączono technologię fotograficzną – zrobiono aż 1677 zdjęć obrazu – zaawansowaną optykę (technika fotografii panoramicznej) oraz oprogramowanie, które pozwoliło połączyć zdjęcia i stworzyć digitalną całość robiącą ogromne wrażenie. Internauci na całym świecie mogą teraz oglądać obraz w takim przybliżeniu, jakie nie byłoby możliwe w osobistym obcowaniu ze sztuką. Na ekranach swoich komputerów mogą według własnej koncepcji przybliżyć cyfrową wersję obrazu, tym samym oglądając detale niemożliwe do dostrzeżenia w kościele Santa Maria delle Grazie w Mediolanie.

Podziwianie dzieła w sieci nie może równać się z zobaczeniem oryginału – niewątpliwie jednak cyfrowa kopia ma wiele zastosowań (archiwizacyjnych, dokumentacyjnych i naukowych) i stanowi „przedłużenie fizycznej egzystencji dzieła” (Zawojcki, 2006). Wydaje się dodatkowo, że słuszne jest założenie, że sam Leonardo da Vinci doceniłby digitalizację swojego dzieła jako wielki zwolennik nauki i empirysta. Jako że sztuka była dla niego jednym ze źródeł poznania i w jego teoriach nie istnieje konflikt pomiędzy nauką a sztuką (Kulazińska, 2011; obie te dziedziny są równorzędne i ze sobą nie rywalizują), być może dostrzegłby poznawcze walory takiej wersji swojego obrazu.

Net.art – o sztuce, która się galeriom nie kłaniała...

Cytowany za Piotrem Zawojckim Alexander Moffat twierdzi, że „dzieło sztuki w epoce cyfrowej reprodukcji” nie jest już w sposób szczególny związane z instytucją galerii, wręcz przeciwnie, wymyka się spod jej kontroli, docierając do odbiorców jedynie poprzez internet (Zawojcki 2010: 117). Choć w tym całkowitym odcięciu należy dopatrywać się przesady, nie można pominąć zjawiska sztuki stworzonej poprzez i na potrzeby cyberprzestrzeni.

Niewątpliwie internet stanowi nie tylko swoistą galerię, lecz także potężne archiwum, w którym swoje miejsce mają zarówno nowoczesne i eksperymentalne dzieła, jak i cyfrowo zreprodukowani klasycy (przykładem może być opisany wcześniej obraz Leonarda da Vinci).

Interesującą inicjatywą związaną z ideą cyfryzacji sztuki jest również nowy projekt Zamku Królewskiego w Warszawie: od lipca 2012 roku trwały przygotowania do digitalizacji jego zbiorów. Latem 2013 rozpoczęto drugi etap pracy – cyfrową reprodukcję wszystkich dzieł sztuki oraz eksponatów znajdujących się w Zamku. Zdaniem pomysłodawców tego projektu:

[...] digitalizacja zbiorów Zamku Królewskiego w Warszawie ma na celu ułatwienie dostępu do dziedzictwa kulturowego w domenie publicznej szerokiej grupie odbiorców w skali globalnej. Proces ten obejmuje wszystkie obiekty, nie tylko te prezentowane we wnętrzach zamkowych, ale także znajdujące się w magazynach (z powodu ograniczeń powierzchni ekspozycyjnej, stanu zachowania lub zaleceń konserwatorskich) liczne dzieła sztuki i archiwalia niedostępne na co dzień dla zwiedzających. (www.zamek-krolewski.pl/digitalizacja, dostęp: 21.03.14).

Tym samym Zamek Królewski nie tylko dokona archiwizacji swoich eksponatów, lecz także rozszerzy ich zasięg, między innymi dzięki możliwości wirtualnego zwiedzania zabytku. Cyfrowe wersje dzieł sztuki będą także udostępniane badaczom. Jak zapewniają twórcy: planowane jest stworzenie witryny zasobów cyfrowych, która pozwoli na umieszczenie zdigitalizowanych obiektów w domenie publicznej. Witryna, dostępna w polskiej i angielskiej wersji językowej, zostanie dostosowana do potrzeb osób niepełnosprawnych i niedowidzących. Informacja o materiałach archiwalnych zgromadzonych w Zamku dostępna będzie na ogólnopolskim portalu www.szukajwarchiwach.pl. Ponadto zbiory zamkowe spopularyzują ogólnoeuropejskie portale, zbierające informacje o obiektach dziedzictwa kulturowego.

Zdaniem Zawojkiego cybersztukę określić można najtrafniej jako synopię sztuki, nauki oraz technologii, przy czym jej główną cechą jest interaktywność i awangardowość (przykład nowych praktyk artystycznych; Zawojki 2010: 136–137). Należy mieć świadomość, że jako cybersztuka określane są dzieła, do których stworzenia konieczne są nowe media i powiązana z nimi technologia, niekoniecznie muszą one jednak funkcjonować (być wystawiane) tylko w sieci.

Pojawia się tu problem terminologiczny, brakuje ram, w których można byłoby umieścić sztukę internetu czy też jej konkretnych kategorii. Wśród terminów ją określających wymienia się *net-specific art* i *art for networks* (pisane także jako *net.art*) oraz sztukę digitalną. Często stosowany jest zamiennie – choć niesłusznie – termin sztuka nowych mediów, który jednak ma zdecydowanie szersze znaczenie. R.W. Kluszczyński określa konteksty, w których można użyć wyrażenia sztuka nowych mediów:

1. Sztuka tworzona przy użyciu mediów technicznych.
2. Sztuka mediów elektronicznych.
3. Sztuka mediów cyfrowych.
4. Sztuka mediów interaktywnych.
5. Sztuka mediów sieciowych (Kluszczyński, 2010: 18).

Z tego opisu wynika, że *net.art* wpisuje się w piątą kategorię (przy czym niemal zawsze występuje ona w połączeniu z interaktywnością). Wśród znanych twórców *net.artu* wymienia się:

- holendersko-belgijski duet JODI (Joan Heemskerk i Dirk Paesmans) – artyści manipulują interfejsem gier komputerowych tworząc „antyinterfejsy”,
- angielską grupę I/O/D, która rozpoczęła swoją działalność w 1998 roku w Londynie. To oni podjęli jedną z pierwszych prób stworzenia oddolnej przeglądarki internetowej, która nie wyświetlała wyników wyszukiwań w postaci prostej listy trafileń, lecz interaktywnej mapy witryn www (jej używanie wymagało większej kreatywności),
- Achima Wollscheida, twórcę między innymi projektu „nonrepetitive”. Jego autoteliczne dźwiękowe dzieło nawiązuje do interakcji w internecie, jest zabawą z konwencją oraz formą,

- Marka Walczaka oraz Martina Wattenberga, którzy w projekcie „Noplace” zademonstrowali własną wizję utopii poprzez przeniesienie internetowych rysunków oraz materiałów audio do medium filmowego.

R.W. Kluszczyński w wykładzie *Internet – nowe terytorium ekspresji* przygotowanym dla csw Zamek Ujazdowski w Warszawie za genezę net.artu podaje mail.art, odwołując się także do sztuki faksu:

Mail art to rodzaj komunikacyjnej twórczości artystycznej wykorzystującej system i środki dystrybucji pocztowej. Źródła i prehistoria sztuki poczty dostrzegane są w kręgach awangardy lat dwudziestych, a zwłaszcza w twórczości artystów Dada. Za jej właściwy początek uważa się natomiast działania korespondencyjne Raya Johnsona z lat pięćdziesiątych oraz założenie przez niego w 1962 roku New York Correspondance School. Od samego początku aktywny udział w działaniach sztuki poczty brali twórcy konceptualni oraz artyści Fluxusu. (Kluszczyński, 2010)

Net.art, który pojawił się między innymi w wyniku powstania sieci www, wzmocnił swoje interaktywne znaczenie wraz z rewolucją Web 2.0, która zakończyła erę biernego użytkownika, tworząc w sieci hybrydę twórcy-nadawcy-odbiorcy. Net.art stanowi otwarty hipertekst, który funkcjonuje w wersji wizualnej (albo audiowizualnej) w przestrzeni internetu oraz poza nią – zaciera się bowiem różnica pomiędzy wirtualnością i realnością. Hipertekst stworzony przez artystę w chwili udostępnienia w sieci nie stanowi już stałego bytu, gdyż jego użytkownik zmuszany jest do ciągłego dokonywania wyboru i aktualizowania wybranych i poznanych elementów, przez co tworzy się nieskończoność wariantów. To właśnie efekt wszystkich dokonanych wyborów stanowi dzieło sztuki, które jest jednocześnie wytworem artysty (dostarczył tworzywa oraz reguł wyboru i konstrukcji) i odbiorcy (który wyselekcjonował tworzywa, określił przebieg procesu odbiorczego oraz stworzył strukturę dzieła – obiektu percepcji).

BIBLIOGRAFIA

- Couchot E. (2006). Sztuka medialna: hybrydyzacja i autonomia. „Czas Kultury”, 5–6.
- Greenberg C. (2006). *Obrona modernizmu*. Kraków.
- Fiut I.S. (2011). O znaczeniu sztuki we współczesnych modelach komunikowania. „Estetyka i Krytyka”, 20/1.
- Kluszczyński R.W. (2009). *Estetyka sztuki nowych mediów*. Warszawa.
- Kluszczyński R.W. (2010). *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*. Warszawa.
- Kulazińska A. (2011). *Między sztuką, nauką a technologią*. „Przegląd Kulturoznawczy”, 1, (9).
- Pałczyńska M. (2013). Sztuka, nauka a technologia. „Magazyn Sygil”.
- Ronduda Ł. (2006). *Strategie subwersywne w sztukach medialnych*. Kraków.
- Składanek M. (2011). Tworzywo bez właściwości, technologia cyfrowa jako metamedium. „Przegląd Kulturoznawczy”, 1, (9).
- Zawojski P. (2010). *Cyberkultura. Synopia sztuki, nauki i technologii*. Warszawa.
- Zawojski P. (2006). *Cybersztuka jako awangarda naszych czasów*, [w:] Bieszczał L. (red.). *Wiek awangardy*. Kraków.