

Weronika Dobrowolska

Dokumentacja interaktywnych aspektów dzieł sztuki mediów

Sztuka i Dokumentacja nr 5, 33-53

2011

Artykuł został 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.

Weronika DOBROWOLSKA

DOKUMENTACJA INTERAKTYWNYCH ASPEKTÓW DZIEŁ SZTUKI MEDIÓW

Rozważenie problemu dokumentacji dzieł wykorzystujących media elektroniczne może stanowić okazję do przyjrzenia się na nowo wykorzystywanym dotychczas metodom dokumentacyjnym. Sztuka mediów elektronicznych, w tym przede wszystkim mediów cyfrowych, rzuca bowiem w kontekście ochrony i wystawiennictwa wyzwanie instytucjonalnemu światu sztuki – konserwatorom, kuratorom, producentom wystaw. Do pytań i wątpliwości, które prowokowały zarówno tradycyjne, jak i bardziej eksperymentalne formy sztuki (takie jak instalacje czy performance), dorzuca nowe i zostawia mniej czasu na udzielenie odpowiedzi. Wynika to z faktu, iż paradoksalnie dzieła sztuki mediów narażone są na zniszczenie lub zniknięcie z artystycznego obiegu w większym stopniu niż dzieła korzystające z innych form artystycznego wyrazu. W tych warunkach dobrze przygotowana i kompleksowa dokumentacja prac staje się nie do przecenienia.

Media elektroniczne = media zmienne

Aby odpowiedzieć na tę potrzebę podjęto próby sformułowania nowych lub weryfikacji istniejących już metod i narzędzi dokumentacyjnych. Choć zagadnienie interaktywności nie stanowiło tu głównego przedmiotu zainteresowania, część z tych przedsięwzięć zostanie przywołana w dalszej części artykułu ze względu na istotne z punktu widzenia tytułowego problemu propozycje zredefiniowaniu dzieła i jego relacji z odbiorcą. Problem dokumentacji interaktywnych dzieł podejmowano w ramach projektów zorientowanych nie tyle na sztukę mediów, ile na sztukę posługującą się nietrwałymi materiałami w ogóle. Za takie można uznać, oprócz nośników elektronicznych, materię biologiczną podlegającą

naturalnemu procesowi rozkładu czy materiały powstałe niezależnie od artysty w wyniku produkcji masowej, trudne do zastąpienia po ustaniu produkcji. Toteż inicjatywy takie jak Variable Media (VM)¹ i pozostające pod jej wpływem Archiving the Avant-garde² czy Forging the Future (FF)³ w pierwszej kolejności koncentrowały się na innych niż interaktywne jakościach dzieł sztuki mediów. Jeden z najważniejszych wniosków wynikających z tych projektów można streścić w następujący sposób: dzieła korzystające z niestabilnych mediów (*unstable*) nie mogą trwać w stanie nienaruszonym, muszą się zmieniać, a zadaniem instytucji sztuki jest zmianą tą pokierować. W tych okolicznościach dokumentacji miała przyspaść rola szczególna.

Dokumentacja sztuki mediów wydaje się zadaniem bardziej skomplikowanym niż ma to miejsce w przypadku innych form sztuki. Aby lepiej zrozumieć zagadnienie dokumentacji interaktywnego charakteru prac należy przyrzeć się także innym czynnikom wpływającym na konieczność przemyślenia metod dokumentacyjnych w odniesieniu do sztuki mediów. To one bowiem, a nie interaktywny charakter, motywowały powstanie nowych modeli i narzędzi dokumentacyjnych na potrzeby sztuki mediów. Kilka czynników zdefiniował zespół Documentation et conservation du patrimoine des arts mediatiques (DOCAM) – projektu badawczego zorientowanego na sztukę mediów elektronicznych.⁴ We wstępie do *DOCAM Cataloguing Guide* wskazano przede wszystkim „zmiennosc, która nie była zjawiskiem nowym dla dzieł z dziedziny teatru, tańca i muzyki, ale do tej pory nie była aplikowana do dzieł z obszaru sztuk wizualnych”⁵ Zespół DOCAM zwrócił również uwagę na procesualny, hybrydyczny i – w dalszej kolejności – in-

teraktywny charakter dzieł sztuki mediów. Ponadto zaznaczył, że w przeciwieństwie do tradycyjnych obiektów, dane wymagające udokumentowania często nie mogą być odczytane z materialnej warstwy dzieła, ponieważ jego istota zasadza się w oderwaniu od fizycznego obiektu. Uznał zatem dotychczasowe metody dokumentacji za niewystarczające.

Pierwszy z wymienionych czynników – zmienność, wiąże się z zależnością tego rodzaju sztuki od bieżącej technologii. Artyści w procesie twórczym korzystają przeważnie z najbardziej popularnych i dostępnych w danym czasie nowinek technicznych. Odbywa się to zarówno na poziomie hardware'u (sprzętu projekcyjnego, wyświetlaczowego i komputerowego), jak i na poziomie software'u (systemów operacyjnych, programów, aplikacji). Tymczasem, każdego roku koncerny takie jak Apple czy Microsoft wprowadzają na rynek tysiące nowych lub „ulepszonych” wersji funkcjonujących już produktów elektronicznych zanim te faktycznie tracą na funkcjonalności. Pozytywne reakcje konsumentów i rosnący popyt na nowości techniczne powodują, że firmy koncentrują się na produkcji coraz to nowszych modeli kosztem poprzednich propozycji, które w krótkim czasie wychodzą z użycia wraz ze stworzonymi w oparciu o nie pracami artystów.

Coraz szybszy rozwój⁶ i komercjalizacja technologii sprawiają, iż prędzej niż do tej pory wychodzi z użycia aparatura techniczna niezbędna dla przechowywania i przetwarzania cyfrowych informacji. Niestabilność to w tym przypadku raczej stan permanentny niż chwilowa przypadłość. Jak zauważa Richard Rinehart, dyrektor Samek Art Gallery na Bucknell University, związany z UC Berkeley Art Museum/Pacific Film Archive: „Sztuka medialna, a zwłaszcza sztuka cyfrowa, są niestabilne już od momentu stworzenia”.⁷ Stanowi to poważne wyzwanie dla ochrony sztuki cyfrowej przed podzieleniem losu zwykłych elektronicznych produktów.⁸ Wychodzenie z użycia (*obsolescence*) dotyczy w tym samym stopniu sprzętu co oprogramowania.

Ponieważ nowe modele sprzętu i wersje programów pojawiają się na rynku regularnie, równie regularnie powinno sprawdzać się, czy dzieło nadal pozostaje z nimi dobrze „zestrojone”. Obiekty cyfrowe można przechowywać na mniej lub bardziej niezawodnych nośnikach, jednak bez uruchamiania ich co pewien czas na kolej-

nych modelach komputerów i systemach operacyjnych, dane mogą przestać pracować i nie dać się już więcej odtwarzać poprawnie. Znamienny jest tu przypadek pracy *Brandon* autorstwa Shu Lea Cheang. Praca została zamówiona przez Guggenheim Museum NYC w 2001 roku, w bazie portalu Rhizome umieszczono do niej również link. Projekt stanowił hipertekstową opowieść zainspirowaną historią transseksualisty Brandona Teeny. Interaktorzy mogli przez rok rozwijać opowieść dodając własne treści (pliki tekstowe, graficzne, itp.). Po roku strona została zarchiwizowana. Przez długi czas nie kontrolowano stanu pracy. Nie sprawdzono również, czym skutkowało przeniesienie plików na inny serwer. W czasie przygotowań do wystawy *ArtBase 101* w roku 2005 okazało się, że praca jest w opłakanym stanie. Wiele hiperłączy przestało działać, podstrony i elementy graficzne nie otwierały się poprawnie.⁹ Przywrócenie projektu do stanu „wystawialności” pochłonęło sporo czasu.¹⁰ Jak przekonują autorzy „Preservation of Art in the Digital Realm”: „Potrzeba aktywnej ochrony jest bezpośrednio związana z szybkością zmian i kruchością materiału. Tradycja delikatnego zaniechania, która sprawdzała się w przypadku tradycyjnej konserwacji, nie sprawdza się w przypadku cyfrowych obiektów”.¹¹ Przykład pracy *Brandon* pokazuje w sposób wymowny, jak stosowanie nieprzemyślanych, niekompatybilnych rozwiązań technicznych w krótkim czasie, bo w ciągu zaledwie czterech lat, doprowadziło do poważnego uszkodzenia pracy.

Inny poziom uwikłania w bieżące technologie wynika z silnego związku szeregu prac z Internetem, który stanowić może dla nich zarówno medium, jak i niezbędny do odczytania kontekst. Internet to nie tylko konglomerat nowych propozycji technologicznych. To także miejsce nowych fenomenów kulturowych, społecznych i ekonomicznych, które stanowią zarówno zaplecze, jak i przedmiot podejmowanych w sieci projektów artystycznych. Poważny problem, zdefiniowany przez Howarda Bessera jako „problem interrelacyjności”,¹² reprezentują prace zanurzone w przestrzeni sieci tak, że trudno ustalić gdzie *de facto* przebiegają ich granice. Uwikłanie to może przebiegać na poziomie strukturalnym, np. poprzez czerpanie danych z niezależnych od artysty czy instytucji sztuki stron internetowych. Przykładu dostarcza projekt *We feel fine* (<http://www.wefelfine.org>), którego autorami są Jonathan Harris i Sep Kamvar. Mechanizm pracy polega na gromadzeniu co

kilka minut z blogów zamieszczonych w sieci wszystkich fragmentów wpisów uwzględniających zwroty „I feel” oraz „I am feeling”. Praca powstała w 2005 roku, aby zwizualizować bogactwo ludzkich emocji i uczuć, które na co dzień kwituje się jednym słowem: „fine”. Projekt bazuje na systematycznym pobieraniu treści ze źródeł zewnętrznych, które stanowią blogi umieszczone na serwerach należących do kilku różnych koncernów, takich jak Blogger, MySpace, MSN Spaces, LiveJournal. Wiele projektów artystycznych odsyła również odbiorcę do zewnętrznych obiektów internetowych za pomocą hiperłączy. Często zdarza się, że po pewnym czasie wiele z tych obiektów już nie istnieje lub zostało przeniesionych w inne „miejsce” w sieci, a interaktor odbiera jedynie komunikat „404 File Not Found”.

Inny nieco problem przedstawia projekt, który w zamysle twórców Scotta Kidalla i Nathaniela Sterna miał interweniować w Wikipedię. Istotą projektu *Wikipedia Art* – *art that anyone can edit* stanowił zamieszczony w Wikipedii samoreferencyjny artykuł. Tuż po publikacji kilku współpracowników artystów zamieściło teksty dotyczące artykułu *Wikipedia Art* w innych źródłach, które następnie twórcy zacytowali dla (samo)uwiarygodnienia artykułu. W zamysle Kidalla i Sterna hasło miało obrastać w szereg odniesień, cytatów i komentarzy. Projekt istniał w tej formie jedynie 15 godzin, ponieważ został odrzucony przez Wikipedystów. Obecnie dokumentacja tej krótkiej, początkowej fazy pracy dostępna jest na stronie <http://www.wikipediaart.org>.

Jak ironicznie skomentował Jon Ippolito postulując odejście od myślenia o dziełach sztuki w kategoriach medium, „w epoce Internetu nowe medium pojawia się co dziesięć minut”¹³ Cierpią na tym dzieła sztuki powołane do życia w oparciu o konkretne wersje elektronicznych i internetowych produktów. W procesie twórczym artyści rzadko zwracają się o opinie do konserwatorów czy instytucji potencjalnie zainteresowanych włączeniem dzieł do swych kolekcji. Jednym z pomysłów na efektywną ochronę sztuki mediów jest edukacja dotycząca konsekwencji korzystania z technologii.¹⁴ Zanim jednak przyniesie ona pierwsze efekty, w kolejce do udokumentowania czeka szereg dzieł narażonych na zniknięcie z artystycznego obiegu.

Kolejnego impulsu do szybkiego sformułowania narzędzi dokumentacyjnych dostarcza kruchość elektronicz-

nych, w tym przede wszystkim cyfrowych, komponentów dzieł. Cyfrowy – to znaczy stosujący zapis binarny, w którym cyfry przyjmują tylko dwie wartości: 1 lub 0. Cyfrowy obiekt składa się z bitów. Według Nicholasa Negroponte „bit nie ma koloru, rozmiaru, ani wagi, ale może podróżować z prędkością światła. Ma dwa stany istnienia: włączony/wyłączony, prawda/fałsz, góra/dół, czarny/biały, tak/nie”¹⁵ Świat analogowy i cyfrowy można przedstawić tak jak czyni to autor *An Introduction to Digital Media* – jako opozycję ciągłości i nieciągłości. Charakter cyfrowej informacji „jest w istocie nieciągły. Daleka od odzwierciedlenia nieprzerwanych wartości opiera się ona jedynie na dwóch różnych stacjach. W świecie cyfrowym rzeczy są lub ich nie ma, istnieje tryb »on« lub »off« . Nie ma żadnych stanów pośrednich”¹⁶ Konsekwencje, jakie rodzi owa dychotomia wyłożył Rinehart w eseju o znamienym tytule „The Straw that Broke the Museum’s Back”, poświęconym konfrontacji sztuki cyfrowej z rzeczywistością instytucji sztuki: „Jeśli dane zapisywane są jako 0 i 1 nie istnieje wówczas żaden obiekt poza aktem przetwarzania tych danych. Sekwencję tę można odczytać tylko przy pomocy oprogramowania i sprzętu komputerowego”¹⁷

Cyfrowy obiekt – czy będzie to niewielki plik graficzny czy program – nie istnieje poza momentem odtwarzania. Podstawowy sposób istnienia cyfrowego dzieła sztuki to sytuacja wyeksponowania i uruchomienia. Zaznacza się jednocześnie, że cyfrowe dane są podatne w większym stopniu na zniszczenie niż tradycyjne, materialne obiekty. Utrata któregośkolwiek z elementów umożliwiających odczytanie informacji oznacza dla cyfrowego dzieła śmierć. Likwidacja informacji może nastąpić m.in. w wyniku nieuwagi człowieka. Toteż jak czytamy we wstępie do *Guide to Distributed Digital Preservation*, z ochroną kolekcji cyfrowych wiąże się ryzyko: „ze względu na elektrony przy pomocy których [kolekcje] są napisane, mogą być w sposób katastrofalny utracone szybciej niż tradycyjne kolekcje z powodu błędów technicznych lub ludzkich”¹⁸ Naprawienie szkody odbywa się jednak inaczej niż w świecie analogowym (poprzez rekonstrukcję czy uzupełnienie ubytków). Jak odnotował Besser: „tradycyjne, fizyczne artefakty ulegają różnym formom niszczenia – urazom mechanicznym, procesom rozkładu, itd. W takim naruszonym stanie mogą jednak istnieć, trwać i być może w przyszłości doczekać odnowienia lub naprawy. Obiekty elektroniczne nie niszczą w podobny spo-

sób. Raz zniszczone stają się nieosiągalne i praktycznie niemożliwe do naprawienia”.¹⁹ Stąd ochrona zasobów cyfrowych (*digital preservation*) koncentruje się raczej na zabezpieczeniu danych, niż ich „naprawianiu”. Jak napisał Tim Dant, w kulturze materialnej „nie zauważamy rzeczy dopóki się nie zniszczą, nie znajdują się w niecodziennych kontekstach, nie zostaną umieszczone w muzeum”.²⁰ Sytuacja taka jest niedopuszczalna w przypadku sztuki cyfrowej.

Uchwycić cyfrowe dzieło sztuki

Christiane Paul w eseju „The Myth of Immateriality”²¹ i określiła sztukę nowych mediów m.in. jako modułarną, zmienną, generatywną i konfigurowalną. Lev Manovich wśród jej głównych cech wymienił modułarność, automatyzację i wariacyjność.²² Wszystkie te cechy wiążą się z potencjałem dzieł sztuki cyfrowej do odmiennych manifestacji wraz z każdą kolejną prezentacją dzieła. Na fakt, że to samo dzieło może zupełnie inaczej prezentować się w czasie różnych wystaw wpływa kilka czynników. Rinehart stwierdził: „W przypadku sztuki internetowej czynniki takie jak skala, kolor czy prędkość działania mogą znacznie różnić się, jeśli będą oglądane na różnych monitorach z użyciem różnych prędkości Internetu. Zmienność ta nie jest postrzegana jako destrukcyjna, ale raczej jako integralna właściwość medium i pracy”.²³ Każde wyeksponowanie, podobnie jak zabieg konserwacji, zawiera w sobie element interpretacji i otwiera kolejny rozdział w życiu dzieła. Pip Laurenson snując rozważania nad potencjalnym rozumieniem autentyczności sztuki mediów odwołała się do nakreślonego przez Nelsona Goodmana podziału na sztuki autograficzne (np. obrazy) i allograficzne (np. muzyka, teatr).²⁴ Konserwatorka Tate Modern doszła do wniosku, że nowe media wymagają podejścia przypisanego tym ostatnim, w których dzieło posiada różne wykonania niezależnie od historii jego stworzenia. W innym miejscu, przekładając tę koncepcję na język sztuk wizualnych, Laurenson przekonywał, że „dzieła oparte na czasie (*time-based*) muszą być doświadczane jako zainstalowane wydarzenia”.²⁵ Podobnymi spostrzeżeniami podzielił się R. Rinehart: „Sztuka mediów jest w tym samym stopniu performatywna i zorientowana na zachowanie, co artefaktualna i obiektowa. (...) To, co łączy sztukę mediów z muzyką to zmienność instrumentów. Ten sam utwór może być wykonany na różnych instrumentach,

niekoniecznie z epoki. Dopóki zachowuje logikę działania, możemy mówić o jego autentyczności”.²⁶ Niekiedy dobór tych instrumentów determinują instytucje wystawiennicze. Problem ten można określić jako formatowanie dzieł na potrzeby prezentacji w galerii.²⁷

O tym, jak bardzo zróżnicowane wersje pracy mogą kryć się pod jednym tytułem, świadczy praca Cory’ego Arcangela *Super Mario Clouds* (2002-...). Pierwszą interaktywną wersję można określić jako propozycję Do-It-Yourself (zrób-to-sam). Artysta na autorskiej stronie internetowej²⁸ zaprosił odbiorców do skonstruowania własnej zmodyfikowanej kasyety *Super Mario Clouds* na konsolę. Obok dokładnych instrukcji zamieścił do pobrania kod źródłowy i odnośnik do odpowiednich elementów oprogramowania. Dzięki tym komponentom odbiorcy mogą skonstruować własne egzemplarze dzieła. Druga wersja – instalacja wideo przeznaczona do biernego odbioru – powstała z inspiracji Jose Friere’a, kuratora Team Gallery, w której praca była pokazana po raz pierwszy.²⁹ Pomysł przypadł artyście do gustu. Decyzja nie została podjęta wbrew jego woli, choć zaprzeczała pierwotnej idei dzieła. W czasie jednego z pokazów, obok projekcji zaprezentowano wydruki z instrukcjami ze strony internetowej, które nie zwróciły jednak uwagi publiczności. Oryginalna wersja zeszła zatem na drugi plan.

Ippolito zaproponował rejestrowanie znaczących zmian w projektach i odzwierciedlanie ich w informacji podawanej widzom, nawet w samym tytule pracy. Podał przykład pracy *Apartment* (2001-2004) autorstwa Marka Walczaka, Martina Wattenberga i Jonathana Feinberga, która jest nadal modyfikowana przez odbiorców, ale na przestrzeni lat była także modyfikowana przez samych twórców (np. poprzez udoskonalanie możliwości pracy czy zmiany w programie). Ippolito zarekomendował system wypróbowany na gruncie oprogramowania, gdzie różne wersje opatrywane są odpowiednią informacją pozwalającą na identyfikację parametrów i czasu powstania obiektu.³⁰

Interaktywne aspekty cyfrowych dzieł

Kolejne istotne pytania dotyczące aktualności metod dokumentacyjnych sprowokował interaktywny charakter sztuki mediów. Interaktywne dzieło to takie, które wymaga działania co najmniej dwóch aktywnych

podmiotów komunikacji, np. dwóch systemów komputerowych lub systemu komputerowego i człowieka.³¹ Sztuka interaktywna przedefiniowała rolę odbiorcy i artyści w sposób bardziej radykalny niż uczyniła to sztuka awangardowa pierwszych dekad dwudziestego wieku. Przede wszystkim jednak zmusiła do zweryfikowania wyobrażenia na temat statusu i roli samego dzieła. Dzieło przestało już być utożsamiane z obiektem o skończonej strukturze, niezmiennym w czasie i co ważniejsze – zamkniętym na zewnętrzne działania systemów i odbiorców. Sztuka interaktywna nadała odbiorcy szereg przywilejów, które Antoni Porczak podsumował w sposób następujący:

[odbiorca] może nie tylko obserwować, przeżywać, ale również działać, przemieszczać się, operować interfejsami i przyrządami – zmieniać zastane środowisko pozostawione nie tylko przez autora instalacji, ale również poprzedników, interaktorów. Działania interaktora są często widoczne dla innych użytkowników, jest on więc kimś w rodzaju performerera, ale działającego na własny użytek.³²

Istnieje kilka sposobów pozostawienia śladów interakcji. Odbiorcy mogą np. dodawać rozmaite informacje do bazy danych projektu. Instalacją *Pockets Full of Memories* (2001) George Legrady zaoferował interaktorom możliwość sfotografowania posiadanych przy sobie niewielkich przedmiotów i pozostawienia ich fotograficznych wyobrażeń w bazie pracy. Interakcja może mieć również negatywny charakter – np. wtedy, gdy odbiorcy ujmują pracy jej strukturalne fragmenty. Działo się tak choćby w przypadku projektu *Contemporary.cc* (2009) Zacka Gage'a, w którym każde wejście na stronę likwidowało część kodu źródłowego dzieła. Kod za każdym razem manifestował się w innej formie, inaczej bowiem interpretowany był przez wyszukiwarkę.

Manipulowanie interfejsem z kolei może przybrać dwie podstawowe formy: bezpośrednią – gdy interfejs posiada postać materialną i fizycznie uchwytą oraz zapośredniczoną – gdy odbiorca manipuluje dziełem w inny niż dotykowy sposób.

Proces interakcji często jest taktylny – użytkownik faktycznie fizycznie dotyka pracy i doświadcza jej reakcji. W niektórych przypadkach interfejs nie tylko przypomina materiał, ale także zapewnia fizyczne, haptyczne sprzężenie

nie zwrotne. Jednakże nie każda sztuka interaktywna jest taktylna w tym wąskim tego słowa znaczeniu. Interakcja może być czasem bardziej oddalona lub zmediatyzowana. W tych przypadkach nie zachodzi żaden proces fizycznego dotykania pracy, ale możliwe jest obserwowanie efektów własnej aktywności. Można patrzeć, krzyżeć, machać rękami, a interakcja zachodzi.³³

Istnieje szereg prac, których twórcy świadomie konfrontują dotykalne właściwości materii z nieuchwytną siecią połączeń i procesów elektronicznych. Zabieg ten należy do specjalności Daniela Rozina.³⁴ Artysta tworzy w ramach serii *Wooden mirrors* (1999) konstrukcje złożone z dziesiątków niewielkich kawałków drewna. Dodatkowo całą konstrukcję wyposaża w mechanizm komputerowy oparty na działaniu fotokomórki, który wprawia w ruch poszczególne bloczki drewna. Stworzone w ten sposób obiekty imitują działanie lustra – fotokomórka rejestruje obraz każdego widza, który stanie przed obiektem. Parametry odległości przetwarzane są na informacje, dzięki którym drewniane bloczki nachylają się pod różnymi kątami. Wykorzystując kąt padania światła i zacienienia tworzą w czasie rzeczywistym obraz widza, który nawiązuje zresztą do estetyki cyfrowego obrazu, dla którego charakterystyczny jest efekt pikselizacji.

Kolejnym istotnym zjawiskiem z punktu widzenia dokumentacji i wystawiennictwa jest fakt, że interakcja może odbywać się na kilku poziomach i nie ograniczać się tylko do komunikacji ze środowiskiem technologicznym, ale może zaistnieć również między użytkownikami. Sztandarowy przykład takiego projektu stanowi *A-Valve* Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau. *A-Valve* (1994-1995) umożliwiał odbiorcy tworzenie (programowanie), wchodzenie w interakcję lub obserwowanie sztucznego życia, które kierowało się wewnętrznymi prawami, ale było również regulowane przez zewnętrzne wobec niego decyzje odbiorców. Dynamika systemu zależała od liczby użytkowników, a ta mogła zmieniać się w czasie. Większa liczba użytkowników sprzyjała nawiązaniu komunikacji i bardziej efektywnemu czy radosnemu doświadczeniu dzieła. Inny ciekawy fenomen stanowi podział ról użytkowników w obrębie jednego dzieła. Jeśli przyjąć, że dzieło to pewnego rodzaju system, organizację takiego uczestnictwa można przestawić jako zlokalizowaną wokół układu wejścia (*input*) i wyjścia (*output*).³⁵ W praktyce

podział ten realizuje np. projekt Marie Sester pt. *Access* (2002 - ...) z kolekcji Zentrum für Kunst und Medien-technologie w Karlsruhe. Aparatura projektu umożliwia internautom śledzenie widzów przebywających w miejscu zamontowania pracy z dowolnego miejsca na świecie, przy pomocy punkтового światła i dźwięku. Dwie grupy odbiorców komunikują się z pracą za pomocą dwóch różnych interfejsów. Pierwsza, zorganizowana wokół układu wejścia, ma do dyspozycji stronę internetową przekazującą obraz z kamery internetowej i typowe narzędzia nawigacyjne (touch-pad, mysz komputerowa, klawiatura). Odbiorcy znajdujący się w miejscu publicznym często nie zdają sobie sprawy z tego, kto ich nadzoruje, ale mogą kształtować wydarzenie poprzez podejmowane przez siebie akcje: uniki, nerwowe ruchy, próby wyjaśnienia sytuacji.

Ch. Paul zwróciła uwagę, że partycypacyjny charakter nowych mediów wymusił także nowe zdefiniowanie ról artysty, odbiorcy i kuratora.³⁶ Znacznie wzrósł tu wpływ odbiorców na kształt dzieła. Interaktywny charakter niesie ze sobą także istotne konsekwencje z punktu widzenia pracy z dziełem, m.in. jego dokumentacji. Po pierwsze, podstawowy sposób istnienia interaktywnego dzieła to sytuacja uruchomienia i wyeksponowania. Dzieło ujawnia się *de facto* dopiero w wyniku aktywności kilku podmiotów, w tym przede wszystkim użytkownika. To, czy praca „zadziała” zależy od kompetencji i doświadczenia odbiorcy. Ponadto, w wielu przypadkach odbiorcy pozostawiają po sobie ślady działania, co powoduje, że każdy kolejny użytkownik staje przed nieco innym obiektem sztuki naznaczonym działalnością poprzednika. Co więcej, odbiorcy szczególnie w przestrzeni galerii mogą wzajemnie wpływać na sposób doświadczania pracy, mogą obserwować działania innych, sugerować się nimi, itd. Dlatego też nieprzypadkowo w kontekście sztuki mediów odbiorcy bywają uznawani za kolejnych współautorów dzieła.

Dzieło i odbiorcy – próby redefinicji

Problem dokumentacji sztuki niestandardowych mediów (w tym mediach elektronicznych) podejmowany był w ramach szeregu projektów. Najbardziej wpływowe przedsięwzięcie w dziedzinie ochrony sztuki niestabilnych mediów stanowiła inicjatywa VM zapoczątkowana przez Guggenheim Museum w 1999 roku i realizowana we współpracy z innymi instytucjami,

przede wszystkim Daniel Langlois Foundation (DLF). W jej łonie rozpoczęto pracę nad metodami dokumentacji podporządkowanymi ochronie dzieł, w tym przede wszystkim narzędziem zwanym Variable Media Questionnaire (VMQ). W oparciu o wnioski z projektu VM, Rinehart zaproponował formalny „System zapisu sztuki mediów” (Media Art Notation System – MANS), który dokumentowałby dopuszczalny stopień zmian w realizacji zaprojektowanego przez artystę dzieła. Problem dokumentacji cyfrowych dzieł sztuki podjęto także w ramach drugiej odsłony projektu The International Research on Permanent Authentic Records in Electronic Systems (InterPARES2). Na uwagę zasługuje także portal Rhizome.org wraz z bazą wykorzystujących technologię dzieł sztuki lub ich dokumentacji. W praktyce część zadań dokumentacyjnych wobec obiektów umieszczonych w ArtBase realizowana jest przy pomocy kwestionariusza wzorowanego na VMQ, ale dostosowanego do potrzeb bazy. Obszar zainteresowań wspólnego przedsięwzięcia San Francisco MoMA, New Art Trust, MoMA w Nowym Jorku oraz Tate nazwany Matters in Media Art (MiMA) wyznaczyły m.in. zagadnienia wypożyczania i nabywania dzieł „bazujących na czasie” (*time-based*). Położono przy tym duży nacisk na konieczność sporządzania dokładnej dokumentacji w czasie każdego z tych procesów. Capturing Unstable Media (CUM) realizowany przez holenderską v2 Organisation poświęcony został wyłącznie problematyce dokumentacji sztuki mediów. Na potrzeby „uchwylenia niestabilnych mediów” opracowany został w jego ramach interesujący model conceptualny dokumentacji dzieła (CUM Conceptual Model). W ramach wspomnianego już projektu DOCAM opracowano i udostępniono w Internecie m.in. następujące przewodniki i narzędzia pomocne w dokumentacji dzieł: zestaw wskazówek dotyczących katalogowania kolekcji nowych mediów (*A Cataloguing Guide for New Media Collections*), model dokumentacyjny dostosowany do sztuki mediów wraz z interfejsem wizualizującym dokumentację (*A Documentary Model*) oraz dwujęzyczne opracowanie łączące właściwości słownika i tezaury (*The DOCAM Glossaurus*). Model dokumentacyjny Inside Installations Documentation Model (iIDM) uwzględniający ewolucję dzieła w czasie opracował również zespół projektu Inside Installations – Preservation and Presentation of Installation Art, prowadzonego przez szereg instytucji europejskich zrzeszonych w organizacji International Network for the Conserva-

tion of Contemporary Art (INCCA). 2IDM współgra także z tradycyjnymi dziełami.

Biorąc pod uwagę wymienione wyżej cechy dzieł sztuki mediów, osoby odpowiedzialne za ich dokumentację muszą odpowiedzieć na fundamentalne pytanie: co i w jakim zakresie należy udokumentować, jaką perspektywę przyjąć – twórcy, odbiorcy czy postronnego obserwatora? David Rodowick zaznaczył, że „sztuka cyfrowa wprowadziła zamęt w sferze koncepcji estetycznych, ponieważ nie posiada substancji i nie jest łatwo identyfikowana jako obiekt. Żadna oparta na specyfice medium ontologia nie może wyznaczyć jej miejsca”.³⁷ Oto po raz pierwszy w formie tak radykalnej pojawił się kłopot z precyzyjnym uchwyceniem przedmiotu tego, co powinno podlegać zachowaniu i dokumentacji. Z punktu widzenia artystów, dzieło może być interpretowane jako koncept, działanie lub wszystko to, dzięki czemu praca powstaje.³⁸ Inny pogląd głosi, że esencją sztuki mediów może być oprogramowanie (software) umożliwiające aplikację artystycznego konceptu.³⁹ W tym duchu amerykański artysta Mark Napier, pionier *net.artu*, twierdzi, że z punktu widzenia jego twórczości instalacja stanowi przejściową konieczność na rynku sztuki.⁴⁰ Jak wykazały badania ankietowe przeprowadzone w ramach projektu *Inside Installations*, współcześni artyści często postrzegają sam proces jako „materię” ich pracy.⁴¹ Perspektywa instytucji nie zawsze jednak pokrywa, a jak twierdzą niektórzy – często nie powinna pokrywać się z perspektywą artystów.⁴²

W literaturze poświęconej sztuce mediów pod uwagę brano kilka wariantów. Według jednego z nich istotą dzieła miałyby być koncept, a więc zamysł artystyczny sprowadzony głównie do wartości intelektualnych dzieła. Inny wariant zakładał, że dzieło nowych mediów ma przede wszystkim charakter wydarzenia, a to, co naprawdę je konstytuuje, to moment doświadczania przez odbiorcę. Przeniesienie akcentu z materialnych efektów działania na sam proces postulowane było w sztuce od kilku dekad. Podobnie w teorii sztuki funkcjonowały idee kładące większy nacisk na sytuację odbiorczą – proces, który zachodzi, gdy widz staje twarzą w twarz z dziełem. W fenomenologicznym ujęciu Romana Ingardena dzieło posiada charakter intencjonalny i jest wynikiem konkretyzacji dokonywanej każdorazowo przez odbiorcę nad tzw. fundamentem bytowym dzieła, który posiada charakter materialny.⁴²

Tymczasem dzieło angażujące nowe media radykalizuje problem relacji odbiorca - dzieło przypisując mu nowe funkcje i upoważniając do nowych działań. Ryszard W. Kluszczyński wyróżnił trzy warianty pojmowania dzieła sztuki ze względu na jego relację do artefaktu i miejsce w sytuacji odbiorczej. W każdym z nich „dzieło sztuki powstaje w drugiej kolejności jako wytwór odbiorcy (...) w kontekście dostarczonej przez artystę”.⁴⁴ Inna propozycja zakłada, że dziełem można nazwać projekt artystyczny, a więc wszystko to, co zostało uwzględnione przez artystę jako integralny element dzieła. Zwolennikiem tezy, według której rolą artysty pozostaje tworzenie kontekstu dla doświadczenia odbiorczego, jest m.in. Roy Ascott.⁴⁵ R. Kluszczyński komentując ideę Ascotta przywołał pojęcie dyspozytywu (fr. *dispositif*). Warto przyjrzeć się temu terminowi bliżej, bo choć nie stał się popularny w literaturze poświęconej zachowaniu nowych mediów, wydaje się, że legł u podstaw koncepcji, na gruncie których wypracowuje się nowe modele konserwacji i dokumentacji sztuki wykorzystującej technologie. Termin ten wprowadził Michel Foucault, który zdefiniował dyspozytyw jako organizację czynników dyskursywnych i niedyskursywnych, zawsze uwzględniającą podmiot. W klasycznej już analizie dzieła Velazqueza *Las Meninas* funkcję tę pełni sam obraz.⁴⁶ Jean Louis Baudry reinterpretując pojęcie dyspozytywu w eseju „Le effet cinema” przeniósł punkt ciężkości na sytuację używania, korzystania z technologii.⁴⁷ Dyspozytyw odnosi się zatem tak do aparatury technicznej, jak i do widza. Łączy przedmiot i użytkownika, którego obecność wpisana została w jego funkcjonowanie i któremu przypisano określone miejsce w ramach zaprojektowanego ustawienia.⁴⁸

Należy podkreślić, że wszystkie zaprezentowane wyżej koncepcje zwracają się ku niematerialnym aspektom dzieł. Wiele konsekwentnie oddziela dzieło od artefaktu czy, jak określiliby to Ingarden, materialnego fundamentu bytowego. Sztuka nowych mediów kontynuuje odwrót od myślenia o dziele w kategorii obiektu – myślenia, które legło u podstaw teorii przedmiotu muzealnego i zorientowanych na fizycznie obecny obiekt metod konserwacji, dokumentacji i wystawiennictwa. Badacze zgodnie przyjmują, że dzieła interaktywne o niestabilnym medium będą w sposób nieunikniony zmieniać się w czasie, manifestować pod różnymi postaciami (w odmiennych aranżacjach, konfiguracjach itd.) i przy użyciu różnych materiałów (np. wymienia-

nych w ramach naprawy lub wypożyczeń). Sygnalizują tym samym, że tak jak sama sztuka odchodzi od „obiekto-wości”, tak definiowanie dzieł powinno w mniejszym stopniu uwzględniać obiektywne parametry ich materialnej postaci. Innymi słowy, zamiast zawężyć interpretację do fizycznych artefaktów lub abstrakcyjnych pojęć takich jak koncept, należy zaadaptować tę zmienność do nowej koncepcji dzieła. Rinehart w kontekście prawidłowej ochrony i dokumentacji zaproponował szukanie odpowiedzi nie na pytanie „jakie dzieło jest?”, lecz „jakie może być?”. W tym samym duchu argumentowała Ch. Paul: „w przypadku sztuki cyfrowej nie mamy do czynienia z obiektami, ale z zestawem warunków i możliwości – parametrów dla kreacji dzieła, które zostały ustanowione przez artystę oraz interwencją odbiorców, którzy ostatecznie tworzą te dzieła”.⁴⁹ Takie ujęcie stanowi odpowiedź na dwa kluczowe wyzwania sztuki mediów – zmienność i zdolność do funkcjonowania równoległe w kilku różnych „istnieniach” – w postaci różnych wersji, manifestacji czy powtórzeń.

W ramach wspomnianych wyżej projektów skoncentrowano się zatem na ponownej conceptualizacji medialnego dzieła sztuki i stworzeniu odpowiadającego mu modelu dokumentacji, który odzwierciedliłby zarówno procesualny charakter pracy, jak i złożony system oddziaływań na poziomie strukturalnym, komunikacyjnym i kontekstualnym. Luciana Duranti, reprezentująca projekt InterPARES², tak nakreśliła problem nowych wyzwań konserwacji i dokumentacji materii cyfrowej:

musimy rozważyć możliwość zastąpienia wyznaczników kompletności, stabilności i stałości możliwością [utworzenia] systemu, w którym odbywa się praca nad śledzeniem i zachowywaniem każdej zmiany, jaką przechodzi cyfrowy obiekt.⁵⁰

Specyfice dzieł o zmiennych mediach odpowiada m.in. Formalny zapis sztuki mediów (MANS) autorstwa Rineharta, wyrastający z projektów Archiving the Avant-Garde i VM. Przewiduje on, że praca może posiadać kilka wersji, a każde jej wykonanie można oprzeć na przygotowanej uprzednio partyturze, która stanowi jądro koncepcji MANS. Sekwencję kolejnych „warstw” dzieła odzwierciedla z kolei model DOCAM stworzony w oparciu o hierarchiczny model przestrzeni bibliograficznej (Functional Requirements For Bibliographic

Records – FRBR) wypracowany przez International Federation of Library Associations and Institutions (IFLA) Study Group.⁵¹ W modelu FRBR dzieło (*Artwork*) może być wyrażone w pewnej realizacji (*Expression*), tak jak realizacją powieści może być jej wersja przeznaczona do druku. Oba poziomy odnoszą się do intelektualnych aspektów i jakości dzieła, w odróżnieniu od pozostałych, które kojarzyć należy z fizycznym aspektem pracy. Podział ten jest w dokumentacji konsekwentnie przestrzegany. Dzieło może posiadać kilka realizacji, ale każda realizacja może stanowić wyrażenie tylko jednego dzieła (np. powieść może realizować się w kilku wersjach: drukowanej w odcinkach w piśmie, wersji do wydania książkowego czy wersji pierwotnej przed edycją). Kolejne jednostki – materializacje i egzemplarze – opisują fizyczne aspekty dzieła. Materializacja (*Manifestation*) stanowi inkarnację dzieła, tak jak nakład wydrukowanych książek stanowi namacalną fizyczną manifestację powieści. Egzemplarz (*Item*) to z kolei pojedynczy przykład manifestacji, tak jak jeden egzemplarz książki reprezentuje dany nakład powieści. DOCAM wprowadza do tego modelu poziom komponentów – najmniejszych dających się wyodrębnić logicznych lub funkcjonalnych części dzieła o pewnych właściwościach.

Zespół v₂ po przeanalizowaniu dokumentacji własnych projektów zauważył, że są one często częścią większej całości, która nadaje im kontekst. Składa się na nie często szereg czynności, praktyk, narzędzi i komponentów realizowanych przez różnych aktorów.⁵² Stąd w modelu koncepcyjnym CUM przedmiot opisu stanowi projekt, który jak ujęli to autorzy, „odnosi się do całości jasno wyróżnionego procesu (łatwej do rozpoznania aktywności) wraz z jego różnymi manifestacjami na przestrzeni lat”. Projektem może być wystawa, przedsięwzięcie badawcze, festiwal lub samo dzieło. Mniejszą jednostkę stanowią zdarzenia (*Occurrences*) – łatwe do rozpoznania, określone produkty lub krótkie aktywności. Słownik CUM podaje, że „poziom zdarzenia odnosi się do dzieł i aktywności, które są zazwyczaj archiwizowane i opisywane przez instytucje jako osobne byty”. Są zatem najbardziej zbliżone do obiektów w tradycyjnym, „muzealnym” tego słowa znaczeniu. Zdarzenia tworzą komponenty. Są to takie jednostki, których nie można uznać za osobną pracę lub aktywność samą w sobie.

Na złożoność i heterogeniczność dzieł sztuki mediów kładzie nacisk również Variable Media Questionnaire

(VMQ beta 031, <http://variablemediaquestionnaire.net>). Jego autorzy napisali wprost, iż „otwarty (*open-source*) kwestionariusz patrzy na dzieła jak na zespoły różnych funkcjonalnych komponentów (...). Uznając relacyjny charakter większości współczesnych dzieł sztuki, zakres tych elementów nie ogranicza się do fizycznych komponentów takich jak komputerowe oprzyrządowanie czy elektroniczne wyświetlacze, ale obejmuje także otoczenie, działania użytkowników, przyświecające dziełom idee i zewnętrzne zależności”. W ujęciu VM praca składa się z rozmaitych części, które można pogrupować w czterech kategoriach: źródło (*source*), materiał (*material*), środowisko (*environment*), interakcja (*interaction*). Źródło będzie tożsame z tym, co dla pracy unikalne – koncepcją, zawartością wizualną, specyficznym programem itd. Materiał stanowi substancjalne uzupełnienie źródłowych elementów dzieła. Paradigmat VM zakłada, że materiały są w uzasadnionych przypadkach elementami zmiennymi. Środowisko to otoczenie, w którym prezentowane jest dzieło – przestrzeń ekspozycyjna, sieć, itd. Pod pojęciem interakcji rozumie się zamierzony (zaprojektowany przez artystę) sposób oddziaływania z odbiorcą. W VMQ, podobnie jak w MANS, komponenty stanowią najbardziej zmienną „warstwę” dzieła. Z punktu widzenia dokumentacji interaktywnych aspektów dzieła istotne wydaje się wpisanie w konceptualne modele dzieł następujących wniosków: działanie interaktora stanowi integralny element dzieła, koncepcja artysty może zostać wcielona na różne sposoby w formie kolejnych jego prezentacji, a manifestacje te mogą do pewnego stopnia odbiegać od projektu artysty.

Ważną kwestią wydaje się również określenie pozycji interaktorów. Nowe media zacierają uświęcone granice między artystą i odbiorcą, a także innymi postaciami uprawnionymi lub predestynowanymi do wniesienia określonego wkładu w dzieło. W związku z tym, autorstwo w kontekście nowych mediów coraz trudniej przypisać jednej postaci (artyście) – jest ono rozproszone pomiędzy rozmaitych uczestników procesu twórczego. Przywoływane w niniejszym artykule modele wprowadzają rozmaite kategorie „współautorów”⁵³ VMQ proponuje kategorię „zainteresowanej strony” (*stakeholder*), którą może być „cokolwiek lub ktokolwiek, kto uczestniczy w tworzeniu, wystawianiu lub archiwizacji pracy”⁵⁴ MANS uwzględnia kategorię twórców (*creators*), współtwórców lub osób wnoszących wkład (*contribu-*

tors), właściciela/zarządcy (*host*), wystawiającego (*presenter*) i publiczności (*audience*).

Propozycje te w mniejszym lub większym stopniu starają się pogodzić model współautora z tradycyjnym paradygmatem artysty jako głównego twórcy dzieła. Różne warianty odzwierciedlenia rozproszonego autorstwa w systemach opisowych i katalogowych stosowanych przez instytucje rozważał Ippolito. Zwrócił on uwagę, jak wiele w „nowomediowej” produkcji artystycznej funkcjonuje zespołów złożonych z artystów, programistów i aktywistów działających pod najrozmaitszymi szyldami, fluktuującymi między grupami. Ippolito stworzył także kategorię interpretatorów (*interpreters*), którymi mogą być osoby odpowiedzialne za odtworzenie dzieła i dokonującą istotnych decyzji na temat estetycznych, funkcjonalnych lub nawet koncepcyjnych aspektów dzieła. Rola ta może przypaść np. programistom lub konserwatorom. W praktyce Ippolito zrealizował część postulatów w projekcie prowadzonym wraz z zespołem współpracowników Uniwersytetu w Maine. *The Pool* (<http://pool.newmedia.umaine.edu>) to platforma internetowa, która powstała, aby umożliwić i stymulować wymianę obiektów graficznych, wideo, kodów programów i koncepcji pomiędzy studentami Wydziału Nowych Mediów. Model *The Pool* zorientowany jest na wspieranie i dokumentowanie kolektywnej współpracy nad projektami artystycznymi. Zrywa zatem z uświęconym przez rynek i historię sztuki paradygmatem artysty jako indywidualnej jednostki. W zamian proponuje postrzeganie dzieła jako systemu decyzji i działań wnoszonych przez rozmaitych uczestników procesu twórczego. W sposób najbardziej radykalny zagadnienie dystrybucji autorstwa rozwiązuje model koncepcyjny projektu CUM. Dzieło (projekt) stanowi tu logiczny system komponentów, zdarzeń i kolejnych manifestacji, z których każdy posiada własnego autora.

Należy jednak stwierdzić, że w proponowanych ujęciach działania interaktora uwzględnione są w niewielkim stopniu. Spośród wyżej wymienionych projektów tylko część wprost zwróciła uwagę na interaktywne właściwości sztuki mediów. Propozycje metod i narzędzi wielu z nich pozwoliły na objęcie dokumentacją tylko pewnych aspektów interaktywności. Tymczasem w sztuce interaktywnej dzieło, a dokładnie jego manifestacja, zależy od odbiorcy jak nigdy wcześniej. Pojawia się w związku z tym pytanie, czy praktyki dokumentacyjne w sposób

wystarczający uwzględniają rolę interaktora i tym samym warunki funkcjonowania interaktywnych dzieł sztuki? Bez odbiorcy obiekt pozostanie finezyjną aparaturą wypełniającą w intrygujący sposób przestrzeń galerii. Podobnie stanie się, jeśli sposób doświadczania tego dzieła rozminie się całkowicie z intencjami twórcy lub odbędzie się przy niezrozumieniu mechanizmów lub komunikatów generowanych przez technikę. Istnieje ryzyko, że proces odbiorczy ograniczy się wówczas do mechanicznego klikania i przypadkowego wyboru z menu, do czego krytycy często sprowadzają interaktywną sztukę mediów.

Jak w takim razie podjąć się dokumentacji owego interaktywnego aspektu sztuki mediów? Co dokładnie dokumentować, kiedy i jakimi narzędziami? Jak działać, aby nie zgubić z oczu intencji artysty i celu, w jakim została powołana praca, a jednocześnie uwzględniać fakt spotkania z żywym człowiekiem i zależność manifestacji dzieła od jakości tego spotkania? W jakim stopniu dostępne metody dokumentacyjne pozwalają na uchwycenie interaktywnego fenomenu dzieła? W odpowiedzi na te pytania pomocne będzie zdefiniowanie kilku odmiennych sposobów ujęcia interaktywnego aspektu dzieł. Pierwszy z nich uwzględnia odróżnienie dwóch pojęć – interaktywności i interakcji. Drugi zasadza się na różnicy między chęcią dokumentowania idealnego (czyli zakładanego lub zgodnego z zamysłem artysty) funkcjonowania dzieła a chęcią udokumentowania rzeczywistego wymiaru pracy z uwzględnieniem mniej lub bardziej udanych prób jej doświadczania przez odbiorców.

Interaktywność i Interakcja

Według Janet Lear pojęcia interaktywności i interakcji „zdają się opisywać ten sam koncept z różnych punktów widzenia”.⁵⁵ Badacze kultury i techniki zaproponowali kilka odmiennych sposobów rozumienia tych pojęć. Ciekawą propozycję sformułowała Ellen D. Wagner specjalizująca się w problematyce zastosowania nowych technologii w edukacji. Wagner polecała mówić o interaktywności, gdy opisuje się komunikację z punktu widzenia techniki – zdolności do generowania, przesyłania i odbierania komunikatów. Interakcję związała z kolei z wydarzeniem, procesem, zachowaniami między komunikującymi się podmiotami.⁵⁶

Idąc tym tropem można zarysować dwa obszary podlegające dokumentacji. Pierwszy obejmowałby strukturę

techniczną i komunikacyjne właściwości dzieła oraz zaprojektowany przez twórcę proces wzajemnego oddziaływania komponentów dzieła i podmiotów komunikacji. Potrzeba dokumentacji tego obszaru została zaspokojona w dotychczasowych metodach dokumentacyjnych w największym stopniu. W praktyce niemal każdy model dokumentacji statycznej, zorientowanej na materialną obecność obiektów, uwzględnia opis poszczególnych komponentów dzieła – materialnych (namacalnych elementów instalacyjnych/montażowych) i niematerialnych (np. *software*). Część kładzie także nacisk na opis ich zachowania i wzajemnego oddziaływania. Zakłada to m.in. VMQ – kwestionariusz dla prac o zmiennych mediach podporządkowany przede wszystkim potrzebom ochrony. Pierwszą wersję kwestionariusza opracowali cytowany już J. Ippolito i Alain Depocas – szef Centre for Research and Documentation, DLF, w ramach VM. Zakładali oni wówczas, iż dziełu można przypisać jeden typ zachowania (*behaviour*)⁵⁷ i w konsekwencji jedną strategię konserwacyjną.⁵⁸ Obecna, trzecia wersja, wymaga określenia tychże nie na poziomie jednego dzieła, ale dla każdego komponentu pracy z osobna. Z kolei casus pracy Keitha Hamela *Obsessed again...*, będącej przedmiotem studium w projekcie InterPARES2 pokazuje, czym może skutkować stworzenie niekompletnej dokumentacji dzieła.⁵⁹ Zespół, którego zadaniem było ponowne odegranie owego przykładu audio artu, miał do dyspozycji dobry opis poszczególnych komponentów pracy (instrumenty, sprzęt odtwarzający), zarejestrowany performance i partyturę. Konserwacji wymagał program obsługujący część instrumentarium, w związku z czym poddawano go migracji⁶⁰ tak, by mógł funkcjonować w bardziej aktualnym systemie operacyjnym. Niestety nie stworzono dokumentu, który opisywałby wzajemne powiązania poszczególnych komponentów. Mimo zarejestrowanego wykonania, nie udało się odtworzyć pierwotnego działania pracy. Stąd tak ważne staje się udokumentowanie pożądaných technicznych zachowań i wzajemnych powiązań poszczególnych komponentów pracy.

Duży nacisk w wypracowanych strategiach dokumentacyjnych został położony na rozpoznanie koncepcji artysty. W przypadku prac interaktywnych istotne stało się określenie, jak powinien przebiegać proces interakcji, jakie role/zachowania zaprojektowano dla interaktorów i technicznej aparatury. Służą temu takie narzędzia

jak ankieta czy wywiad – obecne już w praktyce konserwatorów, w ramach omawianych projektów dostosowane do specyfiki sztuki mediów. Są one szczególnie przydatne w przypadku dokumentacji zorientowanej na potrzeby zachowania dzieła. W ramach projektu VM przygotowano kwestionariusz przeznaczony do wypełnienia we współpracy z artystami. Służył on po pierwsze jak najlepszemu rozpoznaniu intencji artysty i charakteru dzieła, po drugie pozyskaniu jak największej liczby informacji, które umożliwią nakreślenie strategii konserwacyjnych. Paradygmat VM zakładał odejście od myślenia o dziele w kategoriach medium (zastosowanych materiałów czy technik), na rzecz sposobu działania pracy i definiowania dzieła w kategoriach zachowań. W pierwszej wersji tego dokumentu twórca zachęcany był do określenia, które właściwości dzieła chciałby zachować w przyszłości, a które będzie można zmodyfikować.⁶¹

Sama idea i forma kwestionariusza ewoluowała na przestrzeni lat. Trzecią, najnowszą wersję rozwija obecnie John Bell reprezentujący projekt *Still Water* we współpracy z J. Ippolito w ramach inicjatywy FIF. Ippolito wymienił co najmniej jedną istotną zmianę jaka zaszła w koncepcji VMQ od czasu jej powstania. Przede wszystkim zespół VM odszedł od idei otrzymania przy pomocy kwestionariusza ustalonej raz na zawsze idealnej recepty na zachowanie dzieła. W miejsce tego, kwestionariusz umożliwia rozpatrzenie różnych scenariuszy konserwacji dla poszczególnych komponentów dzieła. Ippolito zaproponował traktowanie VMQ jako swego rodzaju „etyczną wolę” (*ethical will*) artysty. Co ważne z punktu widzenia dokumentacji interaktywności, twórcy kwestionariusza zaproponowali spojrzenie na elementy pracy nie tyle w kategoriach obiektów, ile pełnionych przez nie funkcji.

Dokumentowanie interaktywności rozumianej jako techniczny potencjał i projekt interakcji wymagało przede wszystkim ulepszenia istniejących już narzędzi. Wyzwanie stanowiło natomiast wypracowanie odpowiednich metod i narzędzi do udokumentowania interakcji rozumianej jako wydarzenie – realizacja akcji zapisanej w interaktywnym potencjale dyspozytywu.

Po przyjrzeniu się najbardziej rozpowszechnionym praktykom dokumentacyjnym należy stwierdzić, że interaktywny aspekt nie zajmuje w nich szczególnego

miejsca. Dotyczy to także wielu modeli dokumentacyjnych wypracowanych specjalnie na potrzeby „kłopotliwych” form sztuki współczesnej (m.in. sztuki mediów). Mam tu na myśli modele wypracowane w ramach projektów DOCAM czy Inside Installations, które koncentrowały się nie tyle na interaktywnym, co procesualnym charakterze dzieła. Jeśli już brano w ich ramach pod uwagę użytkowanie przez odbiorców, to porzeczano raczej na tym, co zaprojektował artysta, a zatem na zakładanym funkcjonowaniu dzieła i na potencjale technologicznym. Stosowana w tym ujęciu dokumentacja fotograficzna lub wideo rejestruje najczęściej modelową interakcję. Takie podejście wydaje się zrozumiałe, szczególnie jeśli celem jest utrzymanie zdolności do przyszłego funkcjonowania.

Na interaktywny aspekt zwrócił uwagę wprost zespół holenderskiego v2 Institute For Unstable Media. Metoda wypracowana w ramach projektu CUM charakteryzuje się dążeniem do zarejestrowania przy pomocy obiektywnych parametrów charakteru i warunków komunikacji między zaangażowanymi podmiotami. v2 przyjął, za takimi badaczami jak Wagner, rozróżnienie między „interakcją” i „interaktywnością”. Ambicją twórców Capturing Unstable Media Conceptual Model (CMCM) było stworzenie modelu dokumentacji, który nie służyłby koniecznie celom konserwacji, ale pozwalał uchwycić to, jak przebiega komunikacja między zaangażowanymi w ten proces podmiotami. W model CMCM wkomponowano zatem próbę uchwycenia interakcji.

Metoda przyjęta w projekcie opiera się na przekonaniu, że interakcję można przedstawić jako przepływ wiadomości (niekoniecznie werbalnych) między poszczególnymi bytami zdolnymi otrzymywać i wysyłać informacje.⁶² Zespół v2 deklaruje więc położenie nacisku na wizualne aspekty procesu interakcji i opisanie go przy pomocy obiektywnych parametrów. W tym celu posługuje się modelem uwzględniającym następujące parametry:⁶³

- 1) Zdolność do dostosowania się w czasie (*time flexibility*) lub synchroniczność interakcji (*interaction synchronicity*). Wskaźnik ten pokazuje czy interakcja wymaga ustalonego momentu w czasie.
- 2) Miejsce interakcji (*interaction location*).
Wartości: ustalone, niezdefiniowane
- 3) Liczba użytkowników (*user number*)

- 4) Minimalna liczba użytkowników
(*minimum number of users*)
- 5) Maksymalna liczba użytkowników
(*maximum number of users*)
- 6) Poziom interakcji (*interaction level*). Wartości:
 - Obserwacyjny (*observational*)
 - Nawigacyjny (*navigational*)
 - Partycypacyjny (*participatory*)
 - Współtwórczy (*co-authoring*)
 - Interkomunikacyjny (*intercommunication*)
- 7) Zmysłowy sposób oddziaływania (*sensory mode*)
określający, które zmysły użytkownika są
uaktywnione w procesie interakcji.
- 8) Dane wejściowe i wyjściowe⁶⁴
- 9) Kierunki komunikacji – różne możliwości:
jeden do jednego, jeden do wielu itd.
- 10) Precyzyjny opis działań użytkownika, zwłaszcza
gdy wymagany jest konkretny typ zachowań,
aby praca działała.⁶⁵

Model przeznaczony jest do opisanego interakcji oraz warunków, w jakich ona zachodzi. Nie ulega wątpliwości, że zaprezentowane przez zespół v2 przykłady dokumentacji odnoszą się do sytuacji modelowych. Zaproponowane parametry informują o tym, co powinno się stać, aby dzieło zafunkcjonowało lub o tym, co dzieje się gdy praca działa zgodnie z zamierzeniami twórcy. Model CMM wpisuje się zatem w metodologię dokumentowania koncepcji artystycznej. Wydaje się, że podejście to dostarcza jedynie części informacji niezbędnych do opieki nad dziełem.

„Idealne” kontra „rzeczywiste”

Przeprowadzone pod szyldem DLF badania ujawniły, że mimo zapewnionych warunków technologicznym i czasoprzestrzennych doświadczenie interaktywnej pracy potrafi znacząco odbiegać od intencji twórcy. Można w takim razie zapytać, gdzie szukać przyczyny niepowodzenia? Pojawiło się w tej kwestii kilka istotnych głosów świadczących o konieczności dokumentowania i badania pracy z uwzględnieniem punktu widzenia odbiorcy. Należą do nich m.in. rozprawy Beryl Graham,⁶⁶ Rolf Wolfensbergera,⁶⁷ Julii Giebeler,⁶⁸ a także efekty projektów realizowanych przez Ludwig Boltzmann Institut Media.Art.Research (m.in. *Reception Research on Interactive Art I i II*)⁶⁹ i programów rezydencyjnych prowadzonych przez DLF.

Różnica między dokumentowaniem „idealnego” i „rzeczywistego” wymiaru dzieła uwidoczniła się w przypadku wspólnej pracy Caitlin Jones i Lizzie Muller, które w ramach programu rezydencyjnego DLF w 2007 roku podjęły pracę nad dokumentacją Davida Rokeby’ego *Giver of Names*. C. Jones, zaangażowana wcześniej w projekt VM, koncentrowała się na zbadaaniu i udokumentowaniu koncepcji artysty, stanu pracy oraz potencjalnych zmian zgodnych z intencją twórcy, jakie w niej zaszły. O tym jak różnie potrafi prezentować się interaktywna praca w oczach twórcy i odbiorców świadczy pobieżne zbadanie opinii tych ostatnich. Tym właśnie zajęła się L. Miller, która w DLF kontynuowała swoje badania nad doświadczeniem odbiorczym i interakcją przeprowadzane m.in. na australijskim University of Technology w Sydney. W wyniku wspólnej pracy obu badaczek powstała obszerna dokumentacja, na którą złożyły się: wywiad z artystą, lista sprzętu, projekt aranżacji (rysunek techniczny), dokumentacja fotograficzna i wideo zainstalowanej pracy, dokumentacja w innych źródłach (Flickr, YouTube) oraz pokaźny zestaw wywiadów z publicznością.⁷⁰ Jones i Muller zauważyły, że inaczej komunikacja przedstawia się w zamyśle artysty, a inaczej w rzeczywistości, czyli w czasie wystawiania/realizacji dzieła. Innymi słowy, istnieje różnica między tym, jak oddziaływanie pracy wyobraża sobie twórca, a tym jak dzieła doświadcza publiczność. Badaczki zidentyfikowały ten problem jako różnicę między „idealnym” a „rzeczywistym”.

Centralny komponent pracy *Giver of Names* stanowił program komputerowy, który we właściwy sobie sposób nazywał i opisywał relacje między przedmiotami. W galerii odbiorca miał do dyspozycji pokaźny zbiór przedmiotów, które mógł ustawić na podeście i pozwolić, by ich obraz został wychwycony przez kamerę. Program rozpoznawał w przetworzonym obrazie kształty, barwy, ustawienie i wybierał z bazy 100 000 słów, te które najbardziej pasowały do uzyskanego obrazu. Następnie z tych najpopularniejszych budował zdania. Praca pozwalała odbiorcom na wgląd w logikę i sposób myślenia komputera, który w przeciwieństwie do człowieka nie ma wspomnień czy własnych doświadczeń. Wyposażony został za to w bazę słów i algorytm pozwalający na wykonanie prostych zadań. Praca w zamyśle twórcy mogła pobudzać do refleksji nad sposobem posługiwania się językiem.

Muller przeprowadziła badania w Montreal Museum of Fine Arts, gdzie praca była prezentowana w ramach wystawy *e-art: New Technologies and Contemporary Art*. Sięgnęła przy tym po trzy narzędzia wykorzystywane w badaniach procesów poznawczych:

- 1) przypomnienie z podpowiedzią (*video-cued recall*), w ramach którego omawiała z odbiorcą zarejestrowany uprzednio przy pomocy kamery moment interakcji. Rozmówcy próbowali opisać, czym się wówczas kierowali, o czym myśleli, jakie były ich oczekiwania wobec pracy;
- 2) wywiad zogniskowany (*semi-structured interview*) przeprowadzany w miejscu wystawiania pracy. Metoda ta umożliwiła swobodną wymianę myśli na temat działania pracy;
- 3) wywiad końcowy (*exit interview*) przeprowadzany po zwiedzeniu całej wystawy.

Wnioski z badań mogą okazać się istotne w perspektywie ewentualnego odtworzenia dzieła w przyszłości. Okazało się bowiem, że doświadczenia znacznej części respondentów dalekie były od założonych przez artystę. Wynikało to m.in. z niezrozumienia lub niepewności w kontakcie z interfejsem pracy. Oto kilka spostrzeżeń. Praca eksponowana była w tym samym pomieszczeniu, co inna wyposażona w dotykowy ekran. Wiele osób w ten sam sposób próbowało działać z *Giver of Names*. Gdy próba nie dawała rezultatu, odchodzili zniechęceni. Jeden z respondentów – Eric – najwięcej czasu spędził na wyborze obiektów, ale nie wiedział, na ile przypadkowe były słowa wypowiedziane przez komputer. Wyrażna była niechęć do czytania podpisów w galerii (François: im więcej czytałem, tym bardziej miałem poczucie, że nie rozumiem tej pracy). Skutkowało to niezrozumieniem, jaki jest związek między wypowiedzianymi słowami a obiektami. Jedna z respondentek – Julie-Ann – szukała prawidłowego ustawienia obiektów, choć koncept artystyczny takowego nie przewidywał.

Australijscy badacze prowadzący badania w eksperymentalnej przestrzeni wystawienniczej *Beta-space* przeznaczonej dla sztuki interaktywnej zauważyli, że proces interakcji składa się z kilku faz.⁷¹ Pierwsza z nich polegała na rozpoznawaniu przez odbiorców możliwości technicznej aparatury, czyli badaniu tego, co może zrobić obiekt. Potem następuje proces odkrywania, co

z obiektem może zrobić odbiorca. Dopiero po próbach uzyskania pożądanego efektu, interaktor może przejść do refleksji nad dziełem. W przypadku pracy *Giver of Names* widzowie poświęcali wiele czasu i energii na rozpoznanie możliwości obiektu i rzadko wychodzili poza dwie pierwsze fazy. Poradzenie sobie z warstwą techniczną pracy zajęło tyle czasu, że tylko nieliczni widzowie mogli przystąpić do interpretacji dzieła. Wiele osób przyznało również, że w ogóle nie próbowali zmierzyć się z dziełem. Jeśli przyjąć, że do głównych zadań instytucji sztuki należy zapewnienie warunków do skomunikowania odbiorcy z dziełem, to trzeba przyznać, że w przypadku omawianej pracy próby te nie powiodły się.

Badanie doświadczenia odbiorczego pozwala na zidentyfikowanie przyczyn napięcia między „idealnym” – założonym przez artystę projektem interakcji a samą „rzeczywistą” interakcją. Wnioski z badań mogą posłużyć do poprawienia warunków, w jakich odbiorca przystępuje do działania z pracą. Ważną obserwacją z badań Muller był fakt, że w wielu wypadkach między dziełem a odbiorcą nie nawiązywała się komunikacja a tam, gdzie ostatecznie doszło do interakcji, wymiana komunikatów nie przebiegała zgodnie z planem twórcy. Miało to bezpośrednie przełożenie na doświadczenie odbiorcze. Problem nie dotyczy błędnej interpretacji dzieła. Odbiorca wszak uprawniony jest do indywidualnego odczytania dzieła. Poważny problem stanowi jednak sytuacja, w której odbiorca nie pokonuje pierwszej, technicznej bariery w kontakcie z dziełem. Dokumentowanie różnych sposobów doświadczania pracy pozwala zobaczyć, jakie role faktycznie przyjmują odbiorcy oraz co nie pozwala im komunikować się z zaprojektowaną zgodnie z planem aparaturą techniczną i tym samym podjąć próbę odczytania pracy.

Można się zastanowić, czy dokumentowanie doświadczenia odbiorczego jest w przypadku wszystkich interaktywnych prac aż tak istotne. Należy tu podkreślić, że badania te przynoszą ważne informacje nie tylko w kontekście wystawiennictwa, ale także ochrony dzieł sztuki, w tym utrzymania intencji artysty. Interesujących obserwacji dostarcza w tej kwestii studium przypadku przeprowadzone przez Rolfa Wolfensbergera, kuratora i konserwatora sztuki mediów elektronicznych w Museum of Communication w Bernie. Przedmiot tego badania stanowiła praca *Telematic Vision* Paula Sermona, której najbardziej charakterystyczne

komponenty stanowiły sofy i telewizory ułożone w dwóch różnych pomieszczeniach. Widzowie zapraszani byli do rozgoszczenia się na sofach. Kamery rejestrowały zachowania interaktorów w obu pomieszczeniach, a następnie połączone obrazy z kamer zostały wyświetlone na telewizorach. Zdumieni widzowie mogli obserwować na ekranie siebie w towarzystwie innych osób mimo, że fizycznie przebywali w różnych lokalizacjach. Sam twórca mówił, że: „dzieło sztuki samo w sobie nie jest instalacją, ale czynnością wzajemnie oddziałujących uczestników – tu widz jest spektaklem”.⁷² Wolfensberger przeanalizował dostępną dokumentację kolejnych manifestacji pracy, w tym przede wszystkim nagrania wideo. „Nagrania ukazały nam ślady różnych rozbieżności i różnych doświadczeń. Obecność tych zmian w aparaturze i ich wpływ na wyłaniające się poprzez użytkowników dzieło sztuki stało się oczywiście jedynie dzięki zarchiwizowanym nagraniom doświadczania”. Konserwator przystąpił także do uchwycenia interakcji i doświadczenia odbiorczego w odniesieniu do ówczesnej, aktualnej prezentacji pracy *Telematic Vision* w Museum of Communication w Bernie. Posłużył się przy tym podobnymi metodami jak L. Muller w DLF. Wolfensberger uczestniczył wielokrotnie w ponownym montażu pracy przy okazji różnych wystaw. Jak sam przekonuje, wszystkie instalacje odbywały się zgodnie z oryginalnymi wytycznymi artysty. W podsumowaniu raportu Wolfensberger napisał jednak, że dopiero dokładna analiza dokumentacji rejestrującej interakcje i doświadczenia odbiorcze uświadomiły mu, jak nawet akceptowalne i niewielkie zmiany w instalacji owocowały odmiennym efektem estetycznym, i co za tym idzie zmienionym doznaniem odbiorcy.

Jako konserwator zaangażowany w utrzymanie pracy, uświadomiłem sobie w końcu, że sam czerpałem wyrażenie z własnych doświadczeń i wspomnień kiedy przyszło np. ocenić funkcjonalność interfejsów lub jakość wyświetlanych obrazów. Kwestie te mogą wydawać się na pierwszy rzut oka drugorzędne. Ale właśnie informacje dotyczące doświadczenia i kontekstu, dostępne jedynie przez udokumentowane świadectwa naocznych świadków, okazały się kluczowym źródłem specyficznej materializacji dzieła niemożliwej do udokumentowania innymi środkami. Kiedy zaczynałem projekt konserwatorski nie miałem do dyspozycji dokumentów tej jakości. Zatem stało się dla mnie jasne, że muzealna bieżąca praktyka dokumentowania kulturowego wpływu interakcji

człowiek-maszyna (*human-machine interaction* – HMI) w dziedzinie technologii komunikacyjnych i mediów elektronicznych, poprzez metodę historii mówionej i antropologii wizualnej, może przynieść pożytek zagadnieniom ochrony naszej kolekcji sztuki elektronicznej.

Dokumentowanie przebiegu interakcji i badanie jakości doświadczenia może zatem wspierać proces utrzymania dzieła.

Postulat mówionej historii sztuki mediów wysunęła także L. Muller. W eseju podsumowującym badania w DLF przekonywała, że „jako kuratorzy, konserwatorzy, artyści i dysponenci sztuki pozostajemy w mocy i jesteśmy odpowiedzialni za dobór i tworzenie instytucjonalnych, archiwalnych świadectw dotyczących współczesnych dzieł”.⁷³ Według badaczki takie zapisy nie tylko uzupełniłyby relacje z perspektywy twórców czy kuratorów, ale przede wszystkim pozwoliły na uchwycenie tego, jak funkcjonowało dzieło w sytuacji, do której zostało powołane, tzn. w chwili doświadczania.

Koncepcja mówionej historii sztuki mediów, którą proponuje Muller, koresponduje z postulatem wprowadzenia do metodologii dokumentacji podejścia etnograficznego. Szczególnie obiecujący wydaje się tu etnograficzny opis, który może posłużyć z jednej strony udokumentowaniu doświadczenia publiczności, z drugiej kontekstu pracy.⁷⁴ Opisanie kontekstu może wydawać się zagadnieniem oczywistym. Niemniej w przypadku sztuki cyfrowej staje się jeszcze ważniejsze z uwagi na fakt, że znaczenie pracy nie wynika wprost z samego materiału. Opisanie lub „utrwalenie” kontekstu zostało zasygnalizowane przez wielu badaczy i animatorów nowych mediów. A. Depocas, szef Center For Research and Documentation (CR+D) przy DLF, powołał się na przykład dziewiętnastowiecznych panoram. Zaznaczył, że dziś ich fenomen można zrozumieć jedynie dzięki zachowanym dokumentom ukazującym kontekst, w jakim funkcjonowały.⁷⁵ Rozpoznanie warunków powstania i funkcjonowania dzieła to także podstawowy warunek udanej konserwacji.

Uzupełniające się perspektywy

Powyżej opisano odmienne podejścia do dokumentacji interaktywnego aspektu dzieł sztuki – zogniskowane wokół opozycji interaktywność-interakcja oraz idealne-

-rzeczywiste. Przywołane strategie, choć odmienne, nie wykluczają się – są wręcz komplementarne. Pogląd ten znalazł odzwierciedlenie m.in. w modelu dokumentacji zaprezentowanym przez Tizianę Caianiello i J. Giebeler. Model uwzględnia potrzebę dokumentacji zarówno technicznych aspektów interakcji, jak i doświadczenia odbiorczego. Ponadto kładzie nacisk na potrzebę ciągłego ich monitorowania. Wykorzystanie różnych podejść pozwala uchwycić interaktywne aspekty dzieła z dwóch różnych perspektyw. Z jednej strony umożliwia wskazanie, jakie warunki powinny zostać spełnione, by praca zachowała swój interaktywny potencjał.

Z drugiej – pozwala określić, czy praca doświadczana jest zgodnie z intencjami artysty, a jeśli nie – umożliwia zidentyfikowanie czynników wpływających negatywnie na recepcję dzieła. Jednocześnie różnorodność manifestacji dzieła i doświadczeń odbiorczych sprawia, że dokumentacja interaktywnej pracy stanowi interesujący proces, w którym na marginesie pracy z dziełem może ujawnić się funkcja sztuki odzwierciedlającej tego, kto na nią „patrzy”.

Weronika DOBROWOLSKA

PRZYPISY:

- 01.** Projekt Variable Media (także Variable Media Initiative i Variable Media Network) został zainicjowany przez Solomon R. Guggenheim Museum w 1999 roku we współpracy z Daniel Langlois Foundation (DLF). Następnie, w wyniku dużego zainteresowania ze strony środowiska, przekształcił się w Variable Media Network, który to projekt skupił takie instytucje, jak University of Maine, The Berkeley Art Museum/Pacific Film Archive, Franklin Furnace, Rhizome.org, Walker Art Center i Performance Art Festival + Archives. Inicjatywa miała na celu wypracowanie alternatywnego podejścia do zachowania sztuki posługującej się niestabilnym medium, a za takie w ramach VM uważano sztukę konceptualną, wideo oraz sztukę nowych mediów, w tym cyfrową. W ramach VM zorganizowano dwie konferencje: „Preserving the Immaterial” w 2001 roku oraz „Echoes of Art: Emulation as a Preservation Strategy” w 2004 roku. To drugie wydarzenie towarzyszyło wystawie *Seeing Double: Emulation in Theory and Practice*, w ramach której zestawiono oryginalne prace wykorzystujące niestabilne (zagrożone zniknięciem) media wraz z tymi uzyskanymi w wyniku konserwacji.
- 02.** *Archiving the Avant-garde* to wspólny projekt instytucji zajmujących się sztuką cyfrową, konceptualną, sztuką instalacji i performance: Berkeley Art Museum and Pacific Film Archive, Solomon R. Guggenheim Museum, Rhizome.org, Franklin Furnace Archive oraz Cleveland Performance Art Festival and Archive. W ramach tej współpracy zorganizowano trzy konferencje poświęcone zagadnieniom katalogowania, dokumentacji i konserwacji: „UC Berkeley Symposium on Preserving Digital/Media Art”, „Avoiding Technological Quicksand: Finding a Viable Technical Foundation for Digital Preservation” i „New Media & Social Memory”. Przygotowano także dwie propozycje dotyczące dokumentacji i katalogowania – Media Art Notation System oraz raport dla zbioru sztuki ArtBase należącego do portalu Rhizome.org.
- 03.** To inicjatywa wyrosła na gruncie VM, skupiająca instytucje zajmujące się dziedzictwem sztuki mediów. FtF tworzą Rhizome.org, University of California – Berkeley, Franklin Furnace, Whitney Museum Of American Art, New Langton Arts oraz Still Water. Do zadań organizacji należy wypracowanie wspólnego systemu umożliwiającego skuteczną ochronę sztuki mediów.

04. Projekt badawczy Documentation et conservation du patrimoine des arts mediatiques (DOCAM) został powołany w 2005 roku przez DLF. W przedsięwzięciu wzięło udział szereg instytucji kanadyjskich, amerykańskich i europejskich. Pięć obszarów badawczych projektu to konserwacja, dokumentacja, katalogowanie, historia technologii i terminologia sztuki mediów.
05. Alain Depocas, „Foreword, Cataloguing Guide for New Media Collections,” Documentation and Conservation of the Media Arts Heritage, <http://www.docam.ca/en/foreword.html>.
06. Geert Lovink, badacz mediów i założyciel Institute of Network Cultures przestrzega jednak przed utożsamianiem rozwoju technologicznego z mającym na celu jedynie komercyjny efekt wprowadzaniem nowinek technologicznych kosztem tych jeszcze pełniących swoje funkcje: „Hardware i software może być zainstalowany w ciągu nocy, ale nie może zostać w ciągu nocy rozwinięty. Baza danych może być zainstalowana w mgnieniu oka, ale wypełnienie jej treścią zajmie trochę czasu. Skrypty JAVA nie są innowacyjne z definicji, lub nawet nadające się na sprzedaż. Umieszczanie dokumentu HTML w sieci nie jest udoskonaleniem oprogramowania. Kolejna wersja aplikacji może równie dobrze być wpadką. Zmiany w paradygmacie technologii wymagają lat”. Geert Lovink, Dark Fiber, *Tracking Critical Internet Culture* (Cambridge, MA: MIT Press, 2003), 10. Niemniej, nawet te modyfikacje, które nie posuwają techniki naprzód, mogą okazać się dla dzieła niebezpieczne.
07. Richard Rinehart, „The Media Art Notation System: Documenting and Preserving Digital/Media Art,” *Leonardo* 40, nr 2 (2007): 182.
08. W obrazowy sposób opisuje to Jon Ippolito – artysta, wykładowca University of Maine (New Media Department), dawniej kurator Guggenheim Museum związany m.in. z inicjatywą VM: „Zabezpieczenie bogatego artystycznego dziedzictwa zrodzonego w wyniku rewolucji cyfrowej i internetowej wymaga czegoś więcej niż przechowywania strony internetowej artysty w formie pliku danych nagranych na płycie CD kompatybilnej z systemem Windows. W ciągu dwudziestu lat zniknie bowiem wyszukiwarka, która mogłaby odczytać dane, po następnych trzydziestu napęd CD będzie tylko w gablocie w muzeum komputeryzacji, za czterdzieści lat Windows będzie już „martwym medium” (*dead medium*), a za pięćdziesiąt nośnik CD ulegnie rozwarstwieniu”, Jon Ippolito, „Death by Wall Label,” w: *New Media in the White Cube and Beyond. Curatorial Modes For Digital Art*, red. Christiane Paul (Berkeley: University of California Press, 2008), 107.
09. Jeff Martin, „Interview with Francis Hwang,” Electronic Arts Intermix, http://www.eaiorg/resourceguide/preservation/computer/interview_hwang.html.
10. Pojęcie wystawialności (*exhibitability*) zostało zaproponowane m.in. w ramach projektu Matters in Media Art (MiMA). Dotyczy nie tylko aktualnego stanu pracy, ale także możliwości jej utrzymania w przyszłości. Zdolność do bycia zaprezentowanym na wystawie wyznacza nowy priorytet w ochronie medialnego dzieła sztuki, w miejsce zachowania nienaruszonego, pierwotnego stanu pracy. Por. Tate, „Acquisitions,” <http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/majorprojects/mediamatters/acquisitions/preacquisition.shtm>.
11. Sheelagh Carpendale, Saul Greenberg i Tim Au Yeung, „Preservation of Art in the Digital Realm,” w: *The Proceedings of iPRES2008: The Fifth International Conference on Digital Preservation* (2008), <http://groupplab.cpsc.ucalgary.ca/groupplab/uploads/Publications/Publications/2008-ArtPreservation.Ipres.pdf>.
12. Howard Besser, „Longevity of Electronic Art,” w: *Short and full papers from ICHIM01, the International Cultural Heritage Informatics Meeting. Politecnico di Milano, Milan, Italy, September 3-7, 2001*, t. 1, red. David Bearman i Franca Garzotto (Pittsburgh: Archives & Museum Informatics, 2001), 265. Artykuł dostępny również na <http://besser.tsoa.nyu.edu/howard/Papers/elect-art-longevity.html>.

13. Jon Ippolito, „Accommodating the Unpredictable. The Variable Media Questionnaire,” w: *Permanence through change. The Variable Media Approach*, red. Alain Depocas, Jon Ippolito i Caitlin Jones (New York: Guggenheim Museum, 2010), 47-53. <http://variablemedia.net/pdf/Ippolito.pdf>.
14. Richard Rinehart na poparcie tej tezy przywołał twórczość renesansowych artystów – np. Michała Anioła, który pracował w trwałych, stabilnych materiałach i Leonarda da Vinci, który eksperymentował z materiałami i, jak ujął to Rinehart: „był eksperymentalnym artystą medialnym swoich czasów” („was an experimental media artist of his time”). Prace tego pierwszego można podziwiać do dziś. Prace tego drugiego niszczą, choć wątpliwe, by artyście chodziło o taki efekt. Nauka warsztatu na początku dwudziestego pierwszego wieku nie polegałaby na edukacji w zakresie tradycyjnych technik artystycznych, ale mogłaby obejmować np. przedstawienie konsekwencji stosowania wolnego i komercyjnego oprogramowania. Richard Rinehart, „New Media & Social Memory.” Wideo, UC Berkeley Art Museum, Pacific Film Archive, 18.01.2007, <http://www.bampfa.berkeley.edu/podcasts/art/newmedia/MED2230>.
15. Za: Łukasz Mierzejewski, „Byt sztuki w bicie informacji,” w: *Esztyka wirtualności*, red. Michał Ostrowicki (Kraków: Universitas, 2005), 244.
16. Tony Feldman, *An Introduction to Digital media*, 2 ed. (New York-London: Routledge, 1997), 1-2.
17. Richard Rinehart, „The Straw that Broke the Museum’s Back? Collecting and Preserving Digital Media Art Works for the Next Century,” w: *Switch. New Media Journal*, nr 14 (2000), http://switch.sjsu.edu/nextswitch/switch_engine/front/front.php?artc=233.
18. Katherine Skinner i Matt Schultz, red., *A Guide to Distributed Digital Preservation* (Atlanta: Educopia Institute, 2010), 1.
19. Besser, „Longevity of Electronic Art,” 272.
20. Za: Janusz Barański, „Dyskurs gęsty: w poszukiwaniu interpretatywnej teorii przedmiotu muzealnego,” w: *Rzeczy i ludzie. Humanistyka wobec materialności*, red. Jacek Kowalewski, Wojciech Piasek i Marta Śliwa (Olsztyn: Instytut Filozofii UWM, 2008), 296.
21. Christiane Paul, „The Myth of Immateriality: Presenting and Preserving New Media,” w: *Media Art Histories*, red. Oliver Grau (Cambridge, MA: MIT Press, 2006), 251.
22. Lev Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. Piotr Cypryański (Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2006), 95-114.
23. Rinehart, „The Media Art,” 181.
24. Nelson Goodman, *Of Mind and Other Matters* (Cambridge, MA-London: Harvard University Press, 1994), 139.
25. Pip Laurenson, „Authenticity, Change and Loss in the Conservation of Time-Based Media Installations,” w: *Tate’s Online Research Journal*, nr 6 (2006), <https://www.tate.org.uk/research/tateresearch/tatepapers/06autumn/laurenson.htm>.
26. Rinehart, „The Media Art,” 181.

27. Caroline Seck Langil, „Self-Emulation. Upgrades in New Media Art and the Potential Loss of Narrative,” *Convergence* 15, nr 3 (2009): 354. Tylko o części dzieł sztuki mediów można powiedzieć, że powstały z myślą o prezentacji w przestrzeni „white cube”. W rzeczywistości znaczna część artystycznej cyfrowej twórczości rozmija się z wymogami tradycyjnego wystawiennictwa. Przykład może stanowić dzieło *The File Room*, które formę rozbudowanej instalacji otrzymało dopiero za sugestią galerii. Centralny element pracy stanowiła przede wszystkim strona internetowa (<http://www.thefileroom.org>), na której można podawać przykłady cenzury z całego świata. Jak twierdzi jej autor – Antoni Muntadas – elementy instalacyjne wykonywał tylko na potrzeby konkretnych wystaw i nie przywiązuje do nich wagi.
28. Cory Arcangel, „Super Mario Clouds,” <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/supermarioclouds/>.
29. Lori Zippay, „Conversation with Cory Arcangel,” Electronic Arts Intermix, http://www.eai.org/resourceguide/collection/installation/interview_arcangel.html.
30. Ippolito proponuje system dwucyfrowy, w którym pierwsza cyfra odpowiadałaby wersji dzieła w sposób znaczący różniący się od poprzedniej. Cyfra ta zmieniałaby się dla każdej kolejnej wersji. Druga cyfra oznaczałaby kolejne prezentacje danej wersji. Ippolito tłumaczył, że pierwsza publicznie zaprezentowana online wersja pracy Walczaka, Wattenberga i Feinberga nosiłaby oznaczenie *Apartment v1.1*. Z kolei wersja przygotowana do przestrzeni fizycznej na potrzeby wystawy *Data Dynamics* w Whitney Museum Of American Art musiałaby zostać podpisana *Apartment v2.1*, a w tym samym kształcie zaprezentowana w Eindhoven – *Apartment v2.2*. Por. Ippolito, „Death by Wall,” 116-17. W podobny sposób została oznaczona praca Marka Tribe’a *Revelation 2.0* stanowiąca drugą wersję *Revelation 1.0*. Obie prace używają skryptu Perl do modyfikacji obrazu stron internetowych, wersja 2.0 – strony CNN, wersja 1.0 – strony Amnesty International. Por. <http://www.computerfinearts.com/collection/tribe/revelation2/>
31. Jak zauważa Uwe Seifert interaktywność przestaje być rozumiana jako działanie intencjonalne i co za tym idzie, przypisane jedynie człowiekowi. Interakcje mogą zachodzić między człowiekiem a maszyną, między maszyną a maszyną, a także między ludźmi za pomocą maszyn. Por. Uwe Seifert, „The Co-Evolution of Humans and Machines. A Paradox of Interactivity,” w: *Paradoxes of Interactivity. Perspectives for Media Theory, Human-Computer Interaction, and Artistic Investigations*, red. Jin Hyun Kim, Anthony Moore i Uwe Seifert (Bielefeld: Transcript Verlag, 2008), 10.
32. Antoni Porczak, „Medialna grota (instalacje interaktywne),” w: *Intermedialność w kulturze końca XX wieku*, red. Andrzej Gwóźdź i Sławomir Krzemień-Ojak (Białystok: Trans Humana, 1998), 308-09.
33. Erkki Huhtamo, „Tactile and Haptic Interaction in the Works of Sommerer & Mignonneau,” w: *Christa Sommerer, Laurent Mignonneau, Interactive Art Research*, red. Christa Sommerer, Laurent Mignonneau i Gerfried Stocker (Vienna-New York: Springer Verlag, 2009), 33.
34. Sam Rozin mówi, iż: „fizyczny świat, który nas otacza, stanowi najbardziej uniwersalny język jakim dysponujemy. Połączenie fizycznego i cyfrowego lub komputerowego świata pozwala nam wziąć to co najlepsze z obu światów, z jednej strony włączyć się w tę zbiorową intuicję, a z drugiej wykorzystać elastyczność metody obliczeniowej”. Marco Mancuso, „INTERVIEW & TEXT: Daniel Rozin, Mirror of the Soul,” w: *New Media Fix* (16.05. 2008), <http://newmediafix.net/daily/?p=1978>.
35. Ryszard Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu* (Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2010), 251-52.

36. Paul, „The Myth of Immateriality,” 255.
37. David Rodowick, „Presenting the Figural,” w: *Reading the Figural, or, Philosophy after the New Media*, red. David Rodowick (Durham: Duke University Press Books, 2001), 35.
38. Jean-Paul Fourmentraux, „Internet Artworks, Artists and Computer Programmers: Sharing the Creative Process,” *Leonardo* 39, nr 1 (2006): 45.
39. Maria Rita Silvestri, „New media, selling immateriality,” w: *DigMag* 9 (November 2005), <http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=480>.
40. Andreas Brogger, „The Aesthetics of Programming. Interview with Mark Napier,” w: *Hvedekorn* (April 2000), http://marknapier.com/presskit/articles/hvedekorn_Broegger_Interview/aestheticsofprogramming.html.
41. *www.inside-installations.org*, red. Tatja Scholte i Paulien't Hoen, ICN/SBMK (2007), 47, http://www.incca.org/files/pdf/projects_archive/2007_Inside_Installations_booklet.pdf.
42. „The Object in Transition Conference. Session 4: Encountering Newman.” The Getty Conservation Institute, 2008, http://www.getty.edu/conservation/publications_resources/videos/object_in_transition_day2.html.
43. Roman Ingarden, *Studia z estetyki*, t.3 (Warszawa PWN, 1970), 69-70.
44. Ryszard Kluszczyński, *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej* (Warszawa: Instytut Kultury, 1999), 26.
45. Za: Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, 133.
46. Michel Foucault, „Panny dworskie (Las Meninas),” tłum. Tadeusz Komendant, w: *Słowa i rzeczy. Archeologia nauk humanistycznych*, t. 1, (Gdańsk: słowo/obraz terytoria, 2000), 21-38.
47. Jean-Louis Baudry, „Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus,” w: *Narrative, Apparatus, Ideology*, red. Philip Rosen (New York: Columbia University Press, 1986), 286-98.
48. Frank Kessler, „Notes on Dispositive,” (2006), <http://www.let.uu.nl/~Frank.Kessler/personal/notes%20on%20dispositif.PDF>.
49. Susan Delson, „Wiring into a Changing Climate: Museums & Digital Art,” w: *Museum News* (March/April 2002), http://www.aam-us.org/pubs/mn/MN_MAO2_MuseumsDigitalArt.cfm.
50. Luciana Duranti, „Preserving Authentic Electronic Art Over The Long-Term: The InterPARES 2 Project” (referat wygłoszony na: Electronic Media Group Annual Meeting of the American Institute for Conservation of Historic and Artistic Works, Portland, Oregon, 14.06 2004 of Conference), 3, <http://cool.conservationus.org/coolaic/sg/emg/library/pdf/duranti/Duranti-EMG2004.pdf>.
51. IFLA Study Group, „Functional Requirements for Bibliographic Records, Final report,” (2009), http://www.ifla.org/files/cataloguing/frbr/frbr_2008.pdf.

52. v2_, „Deliverable 1.2. Documentation and capturing methods for unstable media arts,” w: *Capturing UnStable Media* (2003): 9, http://www.v2.nl/files/2003/articles/1_2_capturing.pdf. Kolejny cytat pochodzi ze strony 16.
53. Podkreśla się również, że w kwestii opisanego współtwórców dzieła można skorzystać z modelu stosowanego w produkcji filmowej. Rozwiązanie to wprowadza *Independent Media Art Preservation Cataloguing Guide* poprzez podział na artystę odpowiadającego pozycji reżysera i innych współtwórców (*contributors*). Należy jednak podkreślić, że zespół IMAP przygotowując wytyczne kierował się przede wszystkim myślą o dziełach (audio)wizualnych i performatywnych (taniec), nie zaś o sztuce interaktywnej. IMAP to organizacja non-profit świadcząca usługi i doradzająca w zakresie katalogowania i konserwacji dzieł sztuki współczesnej. Wraz z organizacją Electronic Arts Intermix przygotowała dostępny w sieci *Electronic Arts Intermix Resource Guide*.
54. http://variablemediaquestionnaire.net/media/vmq_schema_narrative_v03.3.pdf
55. Janet Lear, „Interactive class design and sense of community in online distance education: a mixed method research study” (Dysertacja doktorska, University of Nebraska, 2007), 22.
56. Ellen D. Wagner, „In Support of a Function Definition of Interaction,” *The American Journal of Distance Education* 8, nr 2 (1994): 6-29; „Interactivity: From Agents to Outcomes,” *New Directions for Teaching and Learning*, nr 71 (1997): 19-26.
57. Zachowanie to wg paradygmatu VM aktywność wykonywana, wymagana lub potencjalna. Zespół VM wyróżnił siedem specyficznych zachowań charakterystycznych dla różnych dzieł sztuki: umieszczony (*contained*), instalowany (*installed*), przeprowadzany/odgrywany (*performed*), interaktywny (*interactive*), reprodukowany (*reproduced*), duplikowany (*duplicated*), zakodowany (*encoded*) oraz połączony w sieci (*networked*).
58. Obrane przez zespół VM strategie konserwatorskie to: przechowanie (*storage*), emulacja (*emulation*), migracja (*migration*) i reinterpretacja (*reinterpretation*).
59. Philip Eppard et al., „Authenticity, Reliability and Accuracy of Digital Records in the Artistic, Scientific and Governmental Sectors,” w: *International Research on Permanent Authentic Records in Electronic Systems (InterPARES) 2: Experiential, Interactive and Dynamic Records*, red. Luciana Duranti i Randy Preston (Padova: Associazione Nazionale Archivistica Italiana, 2008), 156.
60. Migracja to jedna ze strategii konserwacji dzieł o niestabilnych mediach zaczerpnięta z metodologii ochrony zasobów cyfrowych.
61. Ippolito, „Accommodating the Unpredictable,” 51-52.
62. v2_, „Deliverable 1.3. Documentation and capturing methods for unstable media arts,” w: *Capturing UnStable Media* (2003): 17, http://www.v2.nl/files/2003/articles/1_3_metadata.pdf.
63. Model podstawowy obejmuje punkty 1-7. Pozostałe parametry zespół v2 proponuje rozważyć w ramach dalszych badań.
64. Obok dokumentacji zewnętrznej – tworzonej przy pomocy narzędzi zewnętrznych wobec dzieła, funkcjonuje dokumentacja wewnętrzna generowana niejako przez samo dzieło. W ramach projektu CUM zwrócono

uwagę, że w przypadku dzieł takich jak *Whisper* autorstwa Thecli Schiphorst i Susan Kozel istnieje możliwość rejestrowania danych przechodzących przez stanowiące integralne komponenty pracy czujniki. Specyfikę tych dwóch rodzajów dokumentacji omawia szerzej Horea Avram na przykładzie pracy Rafaela Lozano-Hemmera, zob. Horea Avram, *Self-Reflexivity as Self-Documentation: Some Thoughts on Augmented Reality and Relational Architecture*, http://www.docam.ca/images/stories/pdf/seminaires/2006_07_horea_avram.pdf.

65. v2_, „Deliverable 1.3,” 19-20.
66. Beryl Graham, „A Study of Audience Relationships with Interactive Computer-Based Visual Artworks in Gallery Settings, through Observation, Art Practice, and Curation” (Dysertacja doktorska, University of Sunderland, 1997), <http://seacoast.sunderland.ac.uk/~asobgr/cv/sub/thesis.pdf>.
67. Rolf Wolfensberger, „On the Couch – Capturing Audience Experience. A Case Study on Paul Sermon’s Telematic Vision.” (Praca magisterska, Danube University of Krems, 2009), <http://creativetechnology.salford.ac.uk/paulsermon/vision/On-the-Couch%20Case%20Study.pdf>.
68. Julia Giebler, „Interaktive Videoinstallation - Dokumentation und Reinstallation am Beispiel des Werks Exchange Fields von Bill Seaman.” (Praca dyplomowa, University of Applied Sciences, Cologne, 2009).
69. Ingo Mörth i Cornelia Hochmayr, *Rezeption Interaktiver Kunst*, (Linz: Johannes Kepler Universität, 2008), http://www.kuwi.jku.at/interaktive_kunst.pdf. W ramach drugiej odsłony projektu badano doświadczenie odbiorcze w odniesieniu do trzech prac. Materiał dotyczący pracy duetu Tmema (Golan Levin i Zachary Lieberman) został opublikowany w: Katja Kwastek, „The Manual Input Workstation: Documentary Collection,” DLF, <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=2220>.
70. Lizzie Muller, „Towards an Oral History of New Media Art,” DLF, <http://www.fondationlanglois.org/html/e/page.php?NumPage=2098>.
71. Bilda Zafer, Brigid Costello i Shigeki Amitani, „Collaborative Analysis Framework for Evaluating Interactive Art Experience,” *CoDesign* 2, nr 4 (2006): 225-38.
72. „The artwork itself is not the installation but the action of the interacting participants – the viewer is the spectacle”. Wolfensberger, „On the Couch”, 35. Kolejne cytaty z tej pracy pochodzą ze stron 46 i 85.
73. Muller, „Towards an Oral History.”
74. Piotr Adamczyk, „Ethnographic Methods and New Media Preservation,” w: *Museums and the Web 2008: Proceedings*, red. David Bearman i Jennifer Trant (Montreal: Archives & Museum Informatics, 2008) <http://www.archimuse.com/mw2008/papers/adamczyk/adamczyk.html>