

---

ANNALES  
UNIVERSITATIS MARIAE CURIE-SKŁODOWSKA  
LUBLIN – POLONIA

VOL. XI, 1

SECTIO L

2013

---

Wydział Sztuki Mediów Canisius College w Buffalo, Nowy Jork

PRZEMYSŁAW J. MOSKAL

*Interakcja w sztuce*

---

Interaction in art

Postęp technologiczny ostatnich trzech dekad zmienił znacznie proces tworzenia w wielu dziedzinach sztuki. Technologie komputerowe w latach osiemdziesiątych stały się dostępne dla szerokiej rzeszy użytkowników poprzez wprowadzenie na rynek komputerów osobistych. Komputery te pozwoliły artystom na znacznie większy stopień manipulacji obrazem i dźwiękiem. Poprzez interakcje umożliwiły one ingerencję widza w dzieło sztuki, wprowadzając tym samym mnogość interpretacji i bezpośredni wpływ na dzieło. Pomysł partycypacji widza we współtworzeniu dzieła sztuki stosowano na długo przed narodzinami komputera osobistego. Tacy artyści, jak Marcel Duchamp, John Cage, Allan Kaprow czy Nam June Paik, by wymienić tylko nielicznych z nich, byli pionierami interakcji i zaangażowania widowni w proces tworzenia. Kiedy John Cage wykładał kompozycję eksperymentalną w New School for Social Research w Nowym Jorku, która dała inspirację dla ruchu Fluksus, tacy naukowcy, jak Douglas Englebart czy Ivan Sutherland, prowadzili badania naukowe w rozwijających się dziedzinach informatyki. Badania te zaowocowały nowymi urządzeniami i technologiami pozwalającymi na bardziej doskonałą interakcję między człowiekiem a komputerem oraz na dystrybucję informacji w sieci. Wyniki tych badań zmaterializowały się w wielu nowych rozwiązaniach technologicznych, takich jak: myszka komputerowa, ekran montowany na głowie (*head-mounted display*), dwu- i trójwymiarowa

grafika komputerowa, wideotelekonferencja i Internet. Wszystkie one w kolejnych latach posłużyły jako narzędzia do tworzenia sztuki, którą dziś nazywamy Sztuką Mediów Cyfrowych. Rozpowszechnienie Internetu w latach dziewięćdziesiątych XX wieku pozwoliło na interakcje widza ze sztuką z najbardziej odległych miejsc świata. Dzisiaj takie portale internetowe, jak Youtube.com, SecondLife.com, Flickr.com, Rhizome.org i wiele innych sieciowych projektów oraz społeczności artystycznych, są przykładami rozwiązań pozwalających na tworzenie i rozpowszechnianie sztuki, współpracę i uczestnictwo w przestrzeni wirtualnej oraz wymianę poglądów bez ograniczeń geograficznych.

Słowo „interakcja” jest często nadużywane ze względu na swoją szeroką definicję. W amerykańskiej telewizji pojawia się ono w reklamach lub w wiadomościach, aby określić produkt lub przekaz wiadomości w nowy, ciekawy lub chwytliwy sposób. Z tego powodu warto przytoczyć definicję interakcji.

Interakcja to – wedle definicji leksykograficznych – wzajemne oddziaływanie na siebie osób, przedmiotów lub zjawisk. Jest to zdefiniowanie bardzo ogólne, ale wynika z niego, że interakcja jest pewnego rodzaju transakcją lub wymianą między przynajmniej dwoma „osobami”.

Roy Ascott w artykule *Behaviourist Art and the Cybernetic Vision* z 1966-67 roku opisuje teoretyczne ramy sztuki interaktywnej, którą określa mianem „behawiorystycznej”. Ascott pisze o pętli, w której występuje ciągła wymiana między artystą, dziełem i obserwatorem, wprawiająca dzieło sztuki w stan stałej przemiany. Autor porównuje tę sytuację do gry, w której według zasad sztuki tradycyjnej artysta był zawsze na wygranej pozycji, a obserwator, nie mając możliwości tworzenia własnych strategii, zawsze na przegranej. W sztuce behawiorystycznej nie ma zwycięzcy lub przegranego, a gra jest w nieustannym stanie „rozgrywki”. Mimo że to artysta tworzy ogólny kontekst gry, to jej ewolucja jest zależna od interakcji z obserwatorem, a jej rezultaty nie są do przewidzenia przez artystę. Artysta – w behawiorystycznym modelu Ascotta – odkrywa nowe relacje z odbiorcą, szuka nowych sposobów na konstruowanie swoich idei i adaptuje nowe technologie do ich realizacji. Dialog, który tworzy, jest sam w sobie przekazem myśli i dziełem sztuki, który z tradycyjnego punktu widzenia, może wydawać się pusty i pozbawiony idei<sup>1</sup>.

Podobnie do Roya Ascotta Ryszard Kluszczyński w tekście pod tytułem *From Film to Interactive Art: Transformations in Media Arts* pisze o sztuce interaktywnej w kontekście dialogu, komunikacji między „interaktorem” (widzem, odbiorcą) a artefaktem. Kluszczyński dodaje, że interakcja musi się odbywać w czasie

---

<sup>1</sup> R. Ascott, *Behaviourist Art and the Cybernetic Vision*, [w:] *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, red. R. Packer, K. Jordan, 2002, s. 95.

rzeczywistym i mieć wpływ na obie strony zaangażowane w ten proces. Autor podkreśla, że sztuka interaktywna zmienia ontologiczny układ elementów składających się na przekaz artystyczny, ponieważ artysta tworzy kontekst pracy artystycznej, jako ramy, w obrębie której porusza się interaktor (odbiorca), a nie jako końcowy efekt, jak miało to miejsce w sztuce tradycyjnej. Kluszczyński twierdzi, że interakcja staje się jedną z zasadniczych cech współczesnej kultury<sup>2</sup>.

Interakcja w pewnym stopniu zawsze zachodziła w odbiorze sztuki, ponieważ sztuka stymuluje, zachęca do refleksji lub działania, odtwarza świat przeszłości lub fantazji, kwestionuje współczesne normy, tym samym wywołując reakcję u widza. Nie jest to reakcja jednostronna. Ron Burnett w eseju *Projecting Mind* podkreśla ważną rolę odbiorcy w interakcji z mediami tradycyjnymi, takimi jak: słowo pisane, rzeźba, malarstwo, fotografia czy film. Opisuje zjawisko interakcji umysłowej jako rodzaj projekcji uczuć widza na obiekty lub postacie, które są częścią dzieła, czy identyfikacji z bohaterem opowieści, oraz spełnienia bądź niespełnienia oczekiwań widza<sup>3</sup>. Działania te nie są namacalne, ale stawiają one widza w szczególnie istotnej roli równej twórcy dzieła i samemu dziełu. Rozwój informatyki amplifikuje interakcję widza z dziełem sztuki, dodając do interakcji umysłowej możliwość bezpośredniego wpływu na jego wizualną czy fizyczną reprezentację poprzez intelektualno-fizyczną ingerencję widza<sup>4</sup>.

Interakcja, pomimo wyżej opisanej „interakcji umysłowej”, prawie zawsze kojarzy się z dotykiem, przez który widz w bardzo namacalny sposób angażuje się w proces tworzenia. W sztuce interaktywnej brak fizycznej interakcji powoduje niespełnienie potencjału dzieła, dlatego też prace interaktywne wymagają od widza zaangażowania w proces transformacji z pasywnego odbiorcy dzieła w aktywnego współrealizatora dzieła. Akt interakcji sprzeciwia się ogólnie przyjętym zasadom odbioru sztuki ustalonym przez instytucje muzealne, w których to sztuka „na piedestale” była i nadal jest sztuką „nietykalną”<sup>5</sup>.

W 1921 roku Filippo Tommaso Marinetti w *Le Tactilisme, Manifeste Futuriste* zaproponował „sztukę dotyku”, atakując akademickie instytucje i burżuazyjną kulturę sztuki muzealnej. Marinetti, który zapoczątkował radykalny nurt futurystyczny, niestrudzenie promował sztukę, której głównymi elementami były: prędkość, maszyna i masa społeczna, czyli sztuka, jako siła stojąca za ruchem społecznym. Manifest Marinettiego jest ciekawy z tego względu, że opisuje on

<sup>2</sup> R. Kluszczyński, *From Film to Interactive Art: Transformations in Media Arts*, [w:] *Media Art Histories*, red. O. Grau, Cambridge, 2007.

<sup>3</sup> R. Burnett, *Projecting Minds*, [w:] *Media Art Histories...*, s. 71.

<sup>4</sup> Ch. Paul, *Digital Art Second Edition*, Nowy Jork 2008, s. 68.

<sup>5</sup> Por. E. Huhtamo, *Twin-Touch-Text-Redux: Media Archaeological Approach to Art, Interactivity, and Tactility*, [w:] *Media Art Histories...*

„Tactilisme” jako nową formę sztuki w bardzo usystematyzowany sposób, wprowadzając różne skale wartości, „namacalności” oraz edukację w „czułości namacalności”. Autor nawiązuje do różnego rodzaju materiałów i przedmiotów, takich jak dywan, łóżko, ubranie, pomieszczenie, droga, elektryczność, a nawet teatr, przewidując w ten sposób sztukę instalacji. Futuryści, poprzez obalenie instytucji sztuki, chcieli przywrócić totalność sztuki współczesnej przez wielosensoryczne strategie artystyczne. Marinetti w swoim manifestie nie podejmuje się tak głębokiej analizy intelektualnej „sztuki dotyku” jak to zrobił Duchamp w krytyce „sztuki siatkówkowej”, w której twierdził, że dzieło artystyczne powinno być cerebralne, penetrujące znacznie głębiej, nieograniczające się do czysto wizualnego odbioru. Mimo to Marinettiego deklaracja „sztuki dotyku” jest ważnym momentem w historii sztuki interaktywnej, która dzisiaj – tak jak w czasach futurystów – ma ściśle powiązanie z rozwojem nauki i technologii.

Znane próby interakcji i partycypacji, które miały bezpośredni wpływ na dzieło sztuki, podjęte zostały przez takich artystów, jak Marcel Duchamp, John Cage, Allan Kaprow i Nam Jun Paik, którzy w swoich działaniach artystycznych zapraszali lub stymulowali odbiorców do partycypowania w procesie tworzenia. Przykładami interaktywnymi prac Duchampa mogą być: *Koło rowerowe* i *Rotacyjne szklane płyty*, w których warunkiem zaistnienia dzieła sztuki jest udział widza. Duchamp jest uważany za przełomową postać w historii sztuki XX wieku, głównie przez swoje *ready-mades* i krytykę „sztuki siatkówkowej”, które zmieniły na zawsze sposób postrzegania sztuki przez wprowadzenie obiektów z prozaicznej rzeczywistości w przestrzeń muzealną, która do tej pory była poza zasięgiem codziennych interakcji.

Wielbicielem sztuki Duchampa oraz współautorem kilku jego dzieł był John Cage, który w swoich projektach artystycznych zajmował się elementami interakcji i przypadku. Utwór 4'33'' kumulował oba te elementy. Przez 4 minuty i 33 sekundy pianista siedzi przed fortepianem, nie grając ani jednej nuty. Podczas pierwszego koncertu, w miejscowości Woodstock, zorganizowanego na rzecz instytucji charytatywnej wspomagającej fundusz Benefit Artists Welfare Fund w 1952 roku, ludzie byli zdezorientowani i zaszokowani sytuacją. Pianista David Tutor nie zagrał żadnego dźwięku, spoglądał tylko od czasu do czasu na stoper odmierzający czas. John Cage wspomina, że:

„Ludzie szeptali do siebie, niektórzy zaczęli wychodzić. Nie śmiali się, byli zirytowani, kiedy zorientowali się, że nic się nie wydarzy. Nie zapomnieli o tym przeżyciu. 30 lat później: nadal są niezadowoleni”<sup>6</sup>.

---

<sup>6</sup> Cage conversation with Michael John White (1982), in Kostelanetz 1988, 66, [w:] L. J. Solomon, *The Sounds of Silence*, in Media Art Net <http://www.medienkunstnetz.de/works/4-33/> [data dostępu: 11.10.2012].

W utworze Cage'a, w którym przez 4 minuty i 33 sekundy trwa cisza, następuje ciekawa zmiana w definicji odbioru muzyki. Cage określa ciszę nie jako brak dźwięku, lecz jako brak spełnienia oczekiwań słuchaczy. W ten sposób odwraca on uwagę ze sceny na widownię. Interakcja między słuchaczami na widowni i przypadkowy szum dźwięków towarzyszących tej wymianie są celowe, ponieważ dla Cage'a najbardziej interesującym dźwiękiem był właśnie dźwięk przypadkowy, dźwięk znaleziony.

Allan Kaprow, który uczęszczał na wykłady Johna Cage'a w New School for Social Research w Nowym Jorku, był również zainteresowany przypadkowością i partycypacją w sztuce. Jego „żywe” dzieła i akcje artystyczne, które określił mianem happeningu, zacierają bariery między tym, co jest sztuką, a tym, co jest po prostu życiem. Poprzez udział ludzi w swoich happeningach, bez względu na ich wyreżyserowany charakter, Allan Kaprow dodaje dużą dozę przypadkowości, radykalnie obalając tradycyjne metody tworzenia. Doprowadza to do pewnego paradoksu – obalania sztuki przez sztukę, sztuki i antysztuki, sztuki i życia codziennego. Paradoks w tym wypadku jest siłą napędzającą zasady sztuki partycypacji<sup>7</sup>.

Kolejnym artystą, który był przełomowy w wykorzystywaniu interakcji w swoich pracach, był Koreańczyk Nam Jun Paik, który, m.in. realizując instalację „Random Access” w roku 1963, przewidział to, co w późniejszych latach ery komputera osobistego okazało się główną cechą sztuki tzw. nowych mediów, czyli możliwość przypadkowego lub wrywkowego dostępu do elementów medialnych, które mogą być następnie konstruowane i przekładane na nieskończoną ilość sposobów. *Random Access* [dosłownie tłumacząc: „przypadkowy lub losowy dostęp”], to instalacja interaktywna, w której artysta przykleja ponad 50 kawałków taśmy audio do ściany i zachęca widza do odtwarzania muzyki poprzez przykładanie głowicy magnetycznej do przypadkowych kawałków taśmy<sup>8</sup>.

Artyści, których opisuję powyżej, są tylko niektórymi z głównych postaci sceny sztuki partycypacji, które nadały conceptualny kształt temu, co dzisiaj nazywamy sztuką interaktywną. Postacie te ocierały się o takie nurty artystyczne, jak Dada czy Fluxus, mając wielki wpływ na erę modernizmu i postmodernizmu. Wykorzystywanie technologii nie było tym artystom obce. Mechaniczne instalacje Duchampa czy *performance* z muzyką elektroniczną Cage'a wykorzystywały w artystycznym warsztacie różnego rodzaju rozwiązania technologiczne, jakkolwiek to dopiero w erze rewolucji informatycznej, kiedy to technologie cyfrowe

<sup>7</sup> R. Frieling, *Toward Participation in Art*, [w:] *The Art of Participation. 1950 to Now*, Londyn – Nowy Jork 2008, s. 34.

<sup>8</sup> Paul, *op. cit.*, s. 15.

zostały wzniesione do rangi medium artystycznego, interakcja stała się jedną z głównych cech nowego medium. Inne właściwości mediów cyfrowych odznaczają się, szczególnie w partycypacji lub interakcji, dynamicznym tworzeniu obiektów w czasie rzeczywistym, teleobecności za pomocą sieci, wirtualności lub braku fizyczności obiektów, i innych cech, które istnieją, jako hybrydy wyżej wymienionych elementów. Technologie cyfrowe połączyły poprzednio odosobnione media w jedną całość, nadając im dodatkowe cechy wynikające nie tylko z nowych rozwiązań technologicznych, lecz także z możliwości tworzenia z nich hybrydów niemożliwych do zaistnienia we wcześniejszych, oddzielnie funkcjonujących mediach<sup>9</sup>.

#### SUMMARY

Technological progress in the last three decades has considerably changed the creative process in many fields of art. Computer technologies of the 1980s became available to large numbers of users owing to the appearance of personal computers on the market. These computers enabled artists to manipulate the sound and picture to a far greater extent. Through interaction they also made it possible for the spectator to interfere in a work of art, thereby introducing a multitude of interpretations and direct influence on works of art. The idea of the spectator's participation in jointly creating a work of art was utilized long before a personal computer was constructed. Such artists as Marcel Duchamp, John Cage, Allan Kaprow, or Nam June Paik, to name only a few, were pioneers of interaction and the audience's involvement in the creative process.

The article discusses the term "interaction in art" and, which is the main subject of discourse, selected theoretical and practical aspects of the concepts utilizing the interaction phenomenon that are represented by Roy Ascott, Ryszard Kluszczyński, Ron Burnett, Filipp Tommas Marinetti, Marcel Duchamp, John Cage, Allan Kaprow, and Nam Jun Paik.

---

<sup>9</sup> *Ibid.*, s. 67.