

Antoni Porczak

## Interakcja medialna i percepcja operacyjna\*

W percepcji dzieła interaktywnego wartością staje się proces transformacji formy artefaktu dokonywany przez adresata<sup>1</sup>. Dzieło dla adresata staje się coraz bardziej czynnością performatywną i niematerialną, bez stałych stanów przedmiotów w przestrzeni realnej.

Percepcja w sztuce interaktywnej mogłoby mieć znaczenie łacińskiego *percipere* – *wziąć w posiadanie*; nie tylko zauważyć, odczuć ale również **posiąść i operować w sposób fizyczny przejętą zawartością** w charakterystyczny dla danego podmiotu sposób z przekonaniem, że działanie to ma charakter sztuki. Percepcja taka ma charakter operacji, w której dzieło przestaje być kodowanym przez autora jednokierunkowym przekazem (w sensie informacyjnym), a staje się przede wszystkim przestrzenią wielopłaszczyznowej transformacji dokonywanej przez percepujący podmiot. W trakcie percepcji obrazów stałych następuje interpretacja formy w wielorakie sensory, w sztuce zaś interaktywnej następuje dodatkowo transformacja formy artefaktu dokonana z woli „odbiorcy” oraz interpretacja tej transformacji.

Sytuacja taka wydaje się charakterystyczna dla sztuki początku nowego tysiąclecia, *dzieło sztuki przestaje być pośrednikiem określonych przesłań między artystą a odbiorcą, staje się raczej polem zróżnicowanych możliwości zachowań użytkownika wobec artefaktu*. Cechą interakcji medialnej nie jest kontemplacja (oddzielenie od rzeczywistości realnej), czy refleksja intelektualna, lecz raczej zanurzenie w działaniu na pograniczu realnej i fikcyjnej rzeczywistości. To, co dzieje się przed naszymi zmysłami podczas operacyjnej percepcji, nie jest gotowe, jest w stanie transformacji, a zatem zarówno percepcja, jak i ekspresja występują w tym samym akcie działania jednocześnie bądź przemiennie i skokowo.

\* Tezy wykładu wygłoszonego podczas „Spotkań Pracowni” w Galerii Sztuki Wozownia w Toruniu (maj 2004) stanowią kompilację różnych tekstów autora o interaktywności publikowanych głównie w wydawnictwach uniwersyteckich w latach 1999–2004.

<sup>1</sup> Interaktywność będzie w tym tekście rozumiana jako wzajemne oddziaływanie użytkownika i urządzenia technicznego w czasie realnym.

Jesteśmy zaproszeni do działania, manipulowania, doświadczenia, uczenia się sytuacji również cielesnej obcej sztuce dotychczasowej. Jesteśmy zaproszeni na krawędź rzeczywistości realnej i „wirtualnej”, by dokonywać przeskoków pomiędzy nimi „zszywania” w całość doświadczenia dwu dawniej przeciwstawianych sobie światów.

Przedmioty i urządzenia są o tyle ważne, o ile manipulacja nimi może doprowadzić do szybkich transformacji jednego chwilowego stanu (obrazu lub dźwięku) w stan inny równie nietrwały jak poprzedni. Instalacje (Środowiska) zmieniają rangę przedmiotów realnych (monitory, okablowanie, głośniki, interfejsy materialne), które napotykamy w trakcie percepcji. Mają one wówczas inny status, to nie ich wyglądy stanowią o wartości formalnej, lecz ich możliwości techniczne z konieczności opakowane w *design*. Opakowania te nie są pozbawione znaczenia, ale nie one stanowią o sensie całości, sytuacja *estetyczna* rozgrywa się nie między tym, co jest dane a odbiorcą, a raczej między tym, co zostanie wytworzone w trakcie jego operacji na urządzeniach technicznych.

Interaktor wytwarzając *przedmiot* własnej percepcji ma do niego inny stosunek niż do wytworu cudzego, nie musi się obawiać, że ktoś może nim manipulować, przeciwnie, to on manipuluje „cudzym” materiałem. To, co wiedzieliśmy o mediach takich jak telewizja czy wideo, nie pasuje do sztuki interaktywnej.

Interaktywność jest dla sztuki zjawiskiem nowym, nowym nie tylko ze względu na charakter dzieła, zmienia ona zasadniczo usytuowanie i funkcje perceptora dzieła. Wymaga od niego umiejętności posługiwania się urządzeniami technicznymi, interfejsami. Działać to co innego niż kontemplować, proces percepcji kontemplacyjnej jest ukryty przed okiem innych, jest czymś intymnym. Inaczej jest w przypadku interakcji medialnej szczególnie przebiegającej w obecności innych widzów, gdzie obnażamy swoje sprawności psychofizyczne oraz gusty estetyczne.

Percepcja miesza się z ekspresją, sytuacja jest pełna niespodzianek, wymaga refleksu, czasem poczucia humoru oraz

bicia wewnątrz zdarzenia bez zachowywania bezpiecznego dystansu. Dystans charakterystyczny dla kultury druku stracił sens w sztuce działania, myślenie ma charakter niedyskursywny i występuje w tle. Widoczne jest to w grach komputerowych, które wymuszają na graczach zaprogramowany rytm, przeważnie tak szybki, że trzeba uczyć się nadążać, aby wygrywać.

W instalacjach interaktywnych często nie mamy gotowego sposobu użytkowania, nie wiadomo więc, jak postępować „poprawnie”. Wszystkiego uczymy się od nowa: przestrzeni, możliwości technicznych, sposobów przekształceń, recepcji bodźców. Pojawia się mnóstwo repetycji, nieudanych akcji itp. Sytuacja ta antycypuje nasze położenie w przestrzeni społecznej, gdzie coraz częściej działanie warunkowane jest przez technologiczne systemy wartości.

W „lustrach” mediów poznajemy też *prawdę* o nas samych. Interaktywna sztuka może za pomocą technologii odzierać z „fałszu” niektóre zachowania typowe dla dotychczasowej kultury. Sztuka ta nie deklaruje prawdy, ona mnoży konteksty i oglądy, nie podaje gotowych wartości. Dla niej rama ujmująca pole percepcji jest ruchoma, interaktor przesuwają ją w zależności od własnej intencji. Wystarczy pamiętać, z czego, w co transformowane jest dane zjawisko, obraz czy pojęcie, ponieważ sens powstaje przez chwilowe sąsiedztwo, a nie jak to było dawniej na skutek kulturowych ustaleń.

Wartości pojawiają się *na chwilę*, w konkretnym kontekście indywidualnym, a do tych transformacji awangardowy artysta nie jest potrzebny. Sztuka interaktywnych mediów jest nie tyle sztuką artystów, co tworzoną przez percypujący *podmiot*. Jest on włączony w samoregulacyjny mechanizm środowiska technicznego, a jego działania mają cechy percepcji i ekspresji zarazem.

Podmiot percypujący ujmowany jest jako część *czegoś*, co jest do pomyślenia, ale nie do określenia, można go odróżnić, ale nie da się wydzielić, co powoduje komplikacje w dotychczasowych ujęciach wolności czy wolnej woli. Nie można powiedzieć, że jest zniewolony, raczej *włączony*, nieoddzielony, ma możliwość wyboru połączeń, staje się podmiotem takim lub innym dzięki konfiguracji własnej „uzgodnionej” ze środowiskową.

Cechą układu (adresat i zaprogramowane urządzenie) jest stała wzajemna transformacja, ale *ekologia* technologicznego środowiska medialnego nie zastępuje natury, raczej stapia się z nią tworząc sztuczne „naturalne” środowisko.

Dawne dostosowywanie się podmiotu do środowiska zostaje zastępowane przez transakcyjne transformowanie obydwu elementów w kierunku samoregulacji.

W świecie biologicznym przeważa dążenie do dominacji, w świecie technologicznym do uzgodnionego dostrojenia. Sztuka modernistyczna dążyła do dominacji artysty nad od-

biorną i awangardą nad społeczeństwem, sztuka postmodernistyczna dąży raczej do samo-regulacyjnego dostrajania podmiotu do środowiskowych kontekstów. Ujęcie takie atrakcyjne teoretycznie i użyteczne w opisywaniu praktyk medialnych wydaje się przedwczesne dla praktyki społecznej, ponieważ biologiczny instynkt dominacji nie toleruje innych na swoim terenie. Nietolerancja jest pierwotna wobec wszelkiej doktryny, „ma korzenie biologiczne, ujawnia się pośród zwierząt jako instynkt terytorium, opiera się na płytkich często emocjach”<sup>2</sup>. W sztuce interaktywnej tolerancja wzrasta, ponieważ autor musi myśleć przede wszystkim o interaktorze, a jego autoekspresja jest tu drugorzędna.

Percepcja obrazu stałego sprzyjała kontemplacji uzupełniającej własnym doświadczeniem to, o czym donoszą zmysły. Interakcja medialna o charakterze działania operacyjnego zachęca podmiot raczej do manipulacji bodźcami niż do ich kontemplacji.

W działaniach celowych życia codziennego stale percypujemy skutki własnych oddziaływań i tak też wyglądał zawsze akt tworzenia dzieła przez artystę, ale prawo to nie przysługiwało temu, dla kogo dzieło było przeznaczone.

Dopiero w kulturze interaktywnej zanika podział na nadawcę i odbiorcę w czystej postaci, następuje rodzaj „równouprawnienia” polegającego na dialogowaniu, którego formą jest komunikacja transakcyjna. Zmiana ta nie jest efektem dorównywania przez „odbiorcę” artyście (jego talentowi i umiejętnościom technologicznego formowania przekazu), ale wynika raczej z potrzeby transformacji środowiska dla indywidualnego interesu jednostki.

Wydaje się, że komunikaty artystyczne nieinteraktywne nie mogą już zadowalać perceptora, nawykłego w życiu codziennym do komunikacji transakcyjnej. Wydaje się również, że wzrasta niechęć dzisiejszego podmiotu do komunikatów perswazyjnych, jak również do konceptualnego wypełniania luk w gotowych komunikatach artystycznych. Dzisiejsze wytworzenie jest zarazem rodzajem konsumpcji, a konsumpcja aktem kreacji – jest to raczej akt ciągłej wymiany, zmiany ról, odbiorca i nadawca istnieją przemiennie i nie można ich rozróżnić inaczej jak w danej chwili „dialogu”.

Intencją nadawcy w dotychczasowej kulturze było redukcjonowanie wieloznaczności i otwartości interpretacyjnej przekazu na rzecz wyraźniejszego przesłania. W kulturze interaktywnej natomiast sensy zostają raczej wynegocjowane niż przekazane. Przy dalszym rozwoju takiej komunikacji rolę środków masowego przekazu przejmą być może środki masowego dostępu. Różnica tylko z pozoru jest niewielka, ale przekazywanie ma swoje intencje, wokół których formowany jest wza-

<sup>2</sup> U. Eco, *Pląc pism moralnych*, Kraków 1999, s. 90.

jemny kontekst komunikatów np. ramówka TV czy radiowa, natomiast informacje *na żądanie*, udostępniane (np. na serwerach), choć składane również w jakąś strukturę, nie są „czytane” w takim porządku, w jakim były „zapisane”, ponieważ użytkownik *wysysa* tylko to, czego potrzebuje. Przekaz to interes nadawcy, natomiast *magazynowanie na żądanie* ma raczej na celu interes tego, dla kogo informacja jest przeznaczona.

Zmieniły się również warunki społecznego komunikowania. Nadawca (również artysta) nie jest już w stanie narzucać skojarzeń odbiorcy według własnych oczekiwań, a interaktor nie chce podziwiać ani nawet interpretować gotowego dzieła, **chce go przetwarzać**, dzieło służy mu do wyrażania siebie niż podziwiania innych.

Percepcja operacyjna pozwala na śledzenie własnych oddziaływań przekształcających formę artefaktu z zastanego stanu w inny. To, co jest najbardziej narzucające się w tym procesie, to transformacja, repetycja oraz współwystępowanie tego, co – zdaniem użytkownika – udane z nieudanym. Przypomina to wielozmysłowe poznawanie, ćwiczenie, bezinteresowne uczenie się w przeciwieństwie do instrumentalnego robienia czegoś, by osiągnąć coś innego.

W działaniu utylitarnym cel zostaje wytyczony pragmatycznie, osiągnięcie celu wartościuje proces, również dzieło sztuki konwencjonalnej pokazuje efekt końcowy, natomiast akcje dochodzenia do celu najczęściej zostają wymazane.

Interaktor, tworzący przedmiot własnej percepcji, stanowi integralną część tego procesu, a ten z kolei jest dostępny innym obserwatorom.

Krytycy interaktywności medialnej zarzucają takiej percepcji brak refleksji i komunikowanie się jedynie z programem, który zawsze jest ograniczony i schematyczny. Ale podobnie można powiedzieć o dotychczasowej kulturze, ona również jest schematyczna i dyktuje określone sposoby widzenia i myślenia. Dotykalna (interaktywna) sztuka dokonuje przesunięcia funkcji dzieła od przedstawiania do manipulacji elementami jego artefaktu. Nie tyle ważne jest to, co przedstawiają pojawiające się na życzenie odbiorcy obrazy, ale to jak są użytkowane przez adresata. Są one przetwarzane nie tylko przez zmysły i rozum w przestrzeni mentalnej, ale także przez ręce i ruch ciała w przestrzeni realnej.

Dawniej słowa określały obrazy, dziś zdaliśmy sobie sprawę, że język werbalny, choć stworzył filozofię i abstrakcyjne myślenie, jest jako narzędzie niewystarczający do opisu rzeczywistości, a transportowana przez niego wiedza zubożona. Dawne lektury jako przesuwanie się po linii w jednym kierunku, teraz zastępują przeskoki, części nie przylegają do siebie, nie wynikają z siebie, łączy je jedynie „przyciąganie” podmiotu, wokół którego powstają różnorakie indywidualne sensory. Trudno orzec, co stanowi kod tych dyspersyjnych frakcji, uwolnionych od skodyfikowanych znaczeń porządku linearnego. Kod wydaje się nieodzowny w porozumiewaniu się, a może jedynie tak się nam wydaje? Nasze myślenie i działanie zawsze funkcjonuje poprzez asocjacje, ale czy uprawnione poznawczo są tylko dyskursy werbalno-linearne? W działaniach operacyjnych nie tyle ważne są nadawcze sensory co sposób użycia komunikatu przez adresata.

Czy jesteśmy na etapie poszukiwania kodów niewerbalnych? A może w myśleniu o komunikacji medialnej zbyt jesteśmy przywiązani do wiary w prawomocny sens nadawczy?

Tymczasem powstaje coraz więcej obrazów niebędących rejestracją rzeczywistości, lecz całkowicie wygenerowanych (symulowanych), których źródłem nie jest analogon rzeczywistości.

Młodemu pokoleniu towarzyszy śmiałość przetwarzania wszystkiego, co pojawia się w zasięgu, często bez powoływania się na oryginały, „wszystkie obrazy są nasze”, ponieważ dają się przekształcać.

Interaktywna kultura (jej komunikacyjne konsekwencje) jest mało zrozumiała, jeśli chcemy ją analizować za pomocą modernistycznych narzędzi, wydaje się produktem postmoderny w najczystszej postaci, a to w takim choćby sensie, że nie posługuje się dziełem skończonym formalnie przez autora, a adresat nie tyle jest odbiorcą co współ-wykonawcą, a w sensie informacyjnym nie jest oparta na komunikacji jednokierunkowej (od artysty do odbiorcy) ale jest tworem dialogicznym wytworzonym przez wzajemne oddziaływanie.

Dlatego też nie da się stosować pojęcia interaktywności do sztuk dotychczasowych, ponieważ są one prosceniczne i skończone formalnie, ich artefakt jest niedotykalny, nie przeznaczony do przekształcania przez adresata w czasie percepcji.