

Andrzej Pitrus

Roy Ascott

Sztuka jest teorią

W programie ubiegłorocznej edycji festiwalu Ars Electronica pojawił się nowy punkt – po raz pierwszy przyznano nagrodę dla wybitnego pioniera sztuki mediów. Nie za konkretną pracę, ale za wkład w rozwój media-artu. Konkurencja była spora, bo wśród nominowanych znaleźli się najwięksi – między innymi Bill Viola, a także sklasyfikowany ostatecznie na drugiej pozycji Polak Krzysztof Wodiczko. Zwycięzcą okazał się jednak Roy Ascott.

Werdykt nie budzi oczywiście żadnych kontrowersji, bo brytyjski twórca jest bez wątpienia postacią wybitną. Dla wielu uczestników imprezy był jednak zaskoczeniem, gdyż Ascott często postrzegany jest raczej jako teoretyk mediów, a nie artysta. Niesłusznie, bo jego działania na obszarze sztuki mediów są nie tylko równie ważne, co działalność eseistyczna, ale także ściśle z nią powiązane. Sztuka współczesna, a media-art w szczególności, bardzo często wkracza na pole nauk – zarówno ścisłych, jak i humanistycznych. Te pierwsze dostarczają artystom narzędzi, drugie zaś bywają przedłużeniem doświadczenia oferowanego przez dzieło sztuki.

Ascott od początku swojej artystycznej kariery interesował się taką formułą sztuki, która rezerwowałaby dla odbiorcy pozycję aktywną, dającą mu możliwość współtworzenia dzieła. Co ciekawe, tworzył on prace interaktywne jeszcze w czasach, kiedy artyści nie korzystali z komputerów. Jego *Change Paintings* z końca lat 50. były obiektami, których ruchome elementy pozwalały na modyfikowanie abstrakcyjnych kompozycji. Ich ostateczny kształt był zależny od woli i działania widza. Podobny charakter miały *Transaction Set* (1971) – asamblaże przypominające plansze do gry, gdzie umieszczone zostały różne drobne przedmioty codziennego użytku, które odbiorcy mogli dowolnie aranżować podczas „rozgrywki”.

Cyber-profeta?

Nic dziwnego, że kiedy tylko technologie komputerowe stały się szerzej dostępne, Ascott zdecydował się wykorzystać je do realizacji projektów artystycznych. Jego zainteresowania cybernetyką, sieciami i komunikacją, a także fascynacje koncepcjami kanadyjskiego medioznawcy

Marshalla McLuhana doprowadziły go do sformułowania projektu sztuki telematycznej, do którego odwoływał się zarówno w tekstach teoretycznych, jak i w wielu kolejnych pracach. Jeszcze w latach 60. opublikował tekst *Behaviourist Art and the Cybernetic Vision*, będący wizjonerską zapowiedzią net artu. Jego projekt artystycznych działań, realizowanych przez wielu użytkowników sieci znajdujących się w różnych częściach świata, nie od razu mógł zostać wdrożony. Należy bowiem pamiętać, że dopiero w 1969 roku powstała sieć ARPANET, będąca zapowiedzią dzisiejszego Internetu. Jednak przez długie lata miała do niej dostęp stosunkowo niewielka liczba użytkowników związanych z wojskiem i środowiskami naukowymi. Ascott już w 1978 roku uzyskał dostęp do sieci, co pozwoliło mu podjąć nad nią badania zakończone realizacją projektu *Terminal Art* (1980), dzięki któremu zorganizowana została konferencja w przestrzeni wirtualnej. Wzięli w niej udział uczestnicy ze Stanów Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii. Rozwinięciem idei *Terminal Art* była praca *Ten Wings* (1982), również oparta na pomysłach stworzenia wspólnego środowiska dla uczestników znajdujących się w różnych przestrzeniach. Tym razem jednak artystę zainspirowała księga *I Ching*, będąca nie tylko zapisem chińskiej kosmologii, ale także instrumentem służącym do wróżenia. To właśnie ten aspekt został zrekonstruowany w realizacji Ascotta, pozwalającej generować wróżby dla świata na podstawie rzutów monetami dokonywanych przez użytkowników systemu.

Emergentny tekst

Najważniejszym dziełem Roya Ascotta jest jednak realizacja nieco późniejsza, w większym zakresie skupiona na aspekcie artystycznym. Twórca zatytułował ją *La Plissure du Texte* (1983), nawiązując do słynnego eseju Rolanda Barthes'a. Rola Ascotta polegała tu na skonstruowaniu informatycznego systemu służącego do tworzenia tak zwanej narracji emergentnej, której twórcami byli użytkownicy sieci. Uzyskując dostęp do bazy danych, mogli oni przetwarzać fragmenty powstającego tekstu, dodawać własne elementy i rekonfigurować już istniejące. Praca Ascotta nie tylko stała się ucieleśnieniem jego teoretycznych projektów, ale zwróciła także uwagę na konieczność przewartościowania pozycji artysty, który z twórcy gotowego i zamkniętego dzieła stał się dostarczycielem narzędzi pozwalających użytkownikom kreować jego zawartość.

Pierwsza odsłona *La Plissure du Texte* trwała 12 dni, ale realizacje tego typu mogą mieć również charakter *work in progress* – niekończącego się procesu, w którym treść utworu jest wypadkową decyzji użytkowników systemu i możliwości interfejsu. Praca z 1983 roku opierała się na prymitywnym z dzisiejszej perspektywy systemie ARTEX, wykorzystującym sieć skrzynek pocztowych, które pozwalają wymieniać informacje. Sama idea została jednak później unowocześniona, kiedy Ascott zrealizował podobny projekt umieszczony tym razem w środowisku

gry sieciowej *Second Life* (LPDT2, 2010).

W stronę wizualności

Wczesne realizacje Roya Ascotta nie miały rozbudowanego interfejsu wizualnego. Przyczyny były oczywiste: ograniczenia transferu danych pozwalały jedynie posługiwać się tekstem lub tworzyć proste obrazy – jak w *La Plissure du Texte* – w kodzie ASCII. Brytyjski artysta wiedział jednak, że włączenie obrazów do jego eksperymentów jest tylko kwestią czasu. Przełomowy charakter miała instalacja zaprezentowana podczas Ars Electronica w 1989 roku. Została ona zamontowana na pierwszym piętrze Brucknerhaus – sali koncertowej, w której odbywa się wiele imprez festiwalu, i przyniosła artyście Grand Prix – Złotą Nicę. Twórca zatytułował ją *Aspects of Gaia*, ponownie nawiązując do książki – tym razem jednak z dziedziny biologii i chemii. Inspiracją immersyjnej interaktywnej przestrzeni wypełnionej interfejsami dostarczającymi informacji o kondycji Ziemi była rozprawa Jamesa Lovelocka *Gaia: A New Look at Life on Earth* (1979). Autor tej kontrowersyjnej pracy postawił w niej tezę, że nasza planeta jest wielkim organizmem, którego poszczególne elementy przypominają współpracujące z sobą organy. System ten jest samoregulujący się, ale oczywiście podatny na zakłócenia. *Aspects of Gaia* to rodzaj modelu takiego świata. Można go poznawać i modyfikować na dwa sposoby: w rzeczywistej przestrzeni galerii w Linzu, jak i w sposób telematyczny, z użyciem sieci komputerowych.

Technologia, naturalnie!

Roy Ascott nieprzypadkowo sięgnął po książkę z pogranicza nauk przyrodniczych i ezoteryki. Postawa Lovelocka była mu o tyle bliska, że sam interesował się alternatywnymi koncepcjami kosmologicznymi, czytał dzieła z zakresu filozofii Dalekiego Wschodu, ale też studiował wierzenia Indian Hopi. Wspólnym elementem było tu przekonanie o holistycznej naturze świata. Technologia, podobnie jak w ujęciu wspomnianego już Marshalla McLuhana, nie jest zdaniem Ascotta czymś zewnętrznym wobec tego świata. Przeciwnie – należy do niego, stanowiąc istotny element ogromnego „organizmu”.

Wizualny charakter ma również inna praca stworzona we współpracy z Ars Electronica Center. Jest nią *Televator* (1996), będący nie tylko elementem stałej ekspozycji w budynku AEC, ale także... jego częścią. Instalacja Ascotta została bowiem zamontowana w windzie, która – oprócz bycia dziełem sztuki – nadal pełni swoją funkcję. Korzystający z niej goście centrum mają zapewnione dodatkowe wrażenia podczas przemieszczania się pomiędzy piętrami: na podłodze wyświetlana jest projekcja dająca iluzję faktycznego unoszenia się nad miastem. *Televator*

nawiązuje do słynnego eksperymentalnego filmu amerykańskich designerów i artystów Charlesa i Ray Eamesów pt. *Powers of Ten* (1977), ukazującego w fascynujący, choć prosty sposób skalę wszechświata, w którym żyjemy.

Kontynuacje i powinowactwa

Ascott jest niewątpliwie jednym z artystów mających ogromny wpływ na to, co wydarzyło się w sztuce współczesnej, ale jego twórczość nie jest zawieszona w próżni. Podobnie jak Nam June Paik wyznaczał on nowe trendy, ale także dokonywał adaptacji pomysłów swoich poprzedników. Można go uznać za kontynuatora eksperymentów dadaistów i konstruktywistów działających w latach 20. Być może najważniejszym patronem eksperymentów Brytyjczyka jest László Moholy-Nagy, uważany za „wynalazcę” sztuki telematycznej. Jego *Telephone Pictures* (1922), powstałe na podstawie instrukcji artysty przekazywanych przez niego faktycznemu wykonawcy przez telefon, zapowiadają przecież strategię stosowaną przez Ascotta. Z drugiej strony prace Brytyjczyka – zwłaszcza te z lat 60. i 70. – sugerują jego związki z informelem. Niezależnie od zainteresowania interaktywnością i niekonwencjonalnymi strategiami tworzenia dzieł sztuki, asamblaże i obrazy Ascotta są interesujące także jako przykłady wartościowego abstrakcjonizmu. Twórca *Le Plissage du Texte* do pewnego stopnia jest powiązany również z nurtem sztuki konceptualnej. Choć nie jest jej najbardziej typowym przedstawicielem, z konceptualistami wiąże go zainteresowanie teoretycznymi modelami, które nie zawsze musiały uzyskiwać jakikolwiek kształt materialny. Twórczość eseistyczna Ascotta nie tylko nie odstaje od działalności artystycznej, ale też w istocie jest jej wariantem. Jego prace publikowane były w wielu językach, m.in. po chińsku, koreańsku i japońsku. W Kraju Kwitnącej Wiśni Ascott jest zresztą uważany za ogromny autorytet, a tamtejsi artyści sztuki mediów często się na niego powołują. W języku angielskim zostały one zebrane w znakomitym tomie *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology and Consciousness*.