

Antoni Porczak

Interaktywność – brakujące ogniwo komunikacji

Nowa faza rozwoju

Nowe technologie komunikacyjne modyfikują nie tylko życie codzienne, ale także sztukę, która w tradycyjnym ujęciu była przykładem autonomii. Dziś sztuka zmienia się wraz z rozwojem technik *nowo-medialnych* oraz często też jako pierwsza *testuje* społeczne na nie reakcje. Nowe pola aktywności sztuki powstały właśnie w wyniku jej mariażu z technikami komunikacyjnymi technologii digitalnych, wśród których za najbardziej doniosłe społecznie uważam techniki interaktywne. W ich sąsiedztwie słabnie hegemonia mass mediów, w tym telewizji jako najbardziej powszechnego medium, kształtującego człowieka biernego (o czym później), konsumenta masowej informacji, kultury i rozrywki.

Głównym medium jest dzisiaj bezsprzecznie Internet, najbardziej rozwinięty system multimedialnej komunikacji społecznej. Dzięki powszechności użytku Internetu w życiu codziennym szybciej (niż dotychczas) przekształcane jest środowisko człowieka. Sztuka przestaje być luksusowym dodatkiem do życia elit, zmieniają się też jej funkcje wypracowane mozolnie w epoce industrialnej przez kolejne awangardy. W sztukach wizualnych nie tyle chodzi teraz o piękno wyglądu artefaktów, ile raczej o wielozmysłowe doświadczenie poznawcze oraz pobudzenie adresata do aktywności twórczej. Sztuka i cyberkultura swoje zainteresowanie kierują w stronę interaktywności medialnej, nowej technice komunikacyjnej pozwalającej na indywidualny udział podmiotu w globalnej sieciowej *wymianie wyobrażeń*. W dotychczasowej kulturze liczyły się tylko wyobrażenia *uprawnionych* podmiotów *pompowane* przez środki przekazu masom¹. Dyrygowanie społeczną wyobraźnią należało do wybranych, dystrybucja udziału w kulturze limitowana była też przez drogie i trudno dostępne środki przekazu. Teraz przetwarzanie kultury zastanej nie przynależy już tylko wyspecjalizowanym grupom *licencjonowanych* autorów, to raczej pospolite ruszenie wszelkich skonektowanych podmiotów w stronę powszechnej komunikacji i kultury. Zmiana ta nie jest *wynalazkiem* sztuki, która profituje tylko doświadczenie społeczne powstałe z codziennego użytku powszechnie dostępnych

¹ Pojęcie masa lub masy, choć brzmi lewacko, podkreśla właśnie aspekt nadawczego różnicowania informacji dla dużej liczby odbiorców. Do mediów masowych nie zaliczam Internetu, ponieważ nie dostarcza on tego samego pakietu informacji w tym samym czasie tym samym masom odbiorców. Innym rozróżnieniem może być sposób pozyskiwania informacji, mass media to system tłoczący odbiorcom, a Internet to system ssący informację z sieci (lub przez nią) przez odbiorców.

urządzeń technicznych służących zapośredniczonej komunikacji. Proces ten można ująć jako przejście od sztuki *awangardowego produktu* do sztuki jako pola testującego techniki dla twórczości. Sztuka wraz z nauką i technologią staje się jednym z elementów trójkąta dynamicznego rozwoju społecznego, porzucając trójkąt: piękno, elitaryzm, selekcja.

Naczelnym zadaniem sztuki (jakie sama wyznacza) jest *testowanie* oddziaływań technik komunikacyjnych na człowieka oraz sposobów radzenia sobie z ich użytkowaniem. Interaktywne techniki umożliwiają nowy sposób uczestnictwa w kulturze, którego symptomem jest dążenie do wahliwej równowagi komunikacyjnej między *odbieraniem* cudzych komunikatów a *nadawaniem* (upowszechnianiem, uwidocznianiem) własnych. W kontakcie interaktywnym istotne jest nie tyle to, jak interpretujemy postrzegane cudze dzieło, (jakie nadajemy mu sensy), ile to, co z nim robimy operacyjnie, do czego nam służy nam jako użytkownikom? W kontaktach takich przechodzimy od proscenicznych interpretacji cudzych komunikatów (estetyki dawnej) do interakcji z nimi, którą dotychczasowa kultura uważa za coś gorszego niż zdystansowaną percepcję oka kształtowaną przez proscenicznie usytuowany przedmiot. Jako użytkownicy *maszyn zapośredniczania* doświadczenia przechodzimy od podziwiania cudzego *niedotykalnego produktu* do tworzenia własnego. Przechodzimy od *niedotykalności* do *dotykaności* (taktylizmu), ale to zaledwie wstępny (choć ważny) kontakt z artefaktem, ponieważ donioślejsze znaczenie społeczne ma transformacja cudzego artefaktu przez użytkownika w trakcie *operacyjnej percepcji*².

Dotychczasowe teorie percepcji, objaśniające procesy przepływu informacji w sztuce, interesowały się nim tylko do momentu, kiedy obrazy (jako zestawy wszelkich bodźców płynących z dzieła) dotarły do odbiorcy. Uważano, że to jest ich etap końcowy, gdzie podlegają już tylko interpretacji odbiorcy. Interpretacja utworów awangardowych wymagała jednak *znawstwa* lub pośrednictwa (specjalisty), np. krytyka, naukowiec, *objaśniacza* znaczeń. Łatwo jednak zauważyć, że interpretacja dotyczy raczej tego, czego w artefakcie nie ma, a co powoduje różne *perypetie* fizjologiczno-filozoficzne, charakterystyczne dla *estetyki wyglądków*. Ale co *odbiorcy* robią ze sztuką interaktywną? Dotychczas odbiorca sztuki to ktoś, kto interpretuje jedynie percypowane bodźce, ale nie może zmieniać ich form (kompozycji) występowania w artefakcie. Dotychczas sztuka przez swoją trwałą niezmiennność autorskich form funkcjonowała tak, że akty odbiorcze mogły być *odraczane* w czasie, obraz malarski czy rzeźba pozostawały przez wieki w tej samej formie gotowe do *odebrania* przez coraz to nowe pokolenia odbiorców. Ale *odbieranie* (interpretacja wrażeń pochodzących z dzieła) warunkowane jest zawsze aktualnym kontekstem oraz indywidualnym doświadczeniem odbiorcy, zatem te same dzieła rodzą różne interpretacje niekoniecznie zgodne z intencją autora. W aspekcie komunikacyjnym Nadawca utworu proscenicznie percypowanego (niedotykalnego) jest uprzywilejowany, On/Ona ma prawo

² „Percepcja operacyjna” w odróżnieniu od percepcji konceptualno-kontemplatywnej charakteryzuje się wielozmysłowym kontaktem z artefaktem, w tym również cielesnym (dotykowym, kinestetycznym), percypujący podmiot (interaktor) znajduje się przeważnie wewnątrz artefaktu, ale co najważniejsze – może też przekształcać zastany stan środowiska, czyli strukturę artefaktu. Por. A. Porczak, „Percepcja operacyjna”, w: *Katalog z okazji 10-lecia Pracowni Działań Medialnych Wydziału Rzeźby ASP, „Media Sztuki”*, Kraków 2003, s. 130.

mówienia do innych, dysponuje społecznymi środkami przekazu i miejscami przeznaczonymi do kontaktu ze sztuką, inni mogą być jedynie odbiorcami. Jego/Jej *mówienie* w takim akcie komunikacji zostaje upowszechnione jako: wyjątkowe, wybrane, autorskie. Ale to przecież nie wystarczy, powinno być poddane społecznej próbie, czy jest zdolne przekształcić się w dzieło sztuki. To ważny fakt, artysta nie tworzy bezpośrednio sztuki, ale artefakty (kompozycje bodźcowe), przedmioty, gesty, z intencją, by te stały się sztuką. Sztuka jest aktem społecznym, powstaje dopiero przez nabudowanie na artefakcie treści (skojarzeń) odbiorczych. Ale dzieło awangardowe *sprawdzone* było jedynie przez krytykę i znawców w wąskim kręgu oddziaływania (nie twierdzą, że to źle), przez co stawało się elitarne dla elit lub niezrozumiałe dla niewtajemniczonych. Dzieło autorskie w dotychczasowym ujęciu jest *kulturowym darem* artysty dla odbiorcy w zamian za niedotykalność artefaktu i akceptację swoistości talentu. Występuje tu wyraźna asymetria możliwości komunikowania się podmiotów, komunikacja funkcjonuje jednokierunkowo od autora (nadawcy) do odbiorcy. By odbiorca mógł stać się podmiotem jawnie dialogującym w jednokierunkowej komunikacji, musiałby zyskać *prawo mówienia*, które łączy się jednak z drogimi kanałami komunikacyjnymi upowszechniania. Nowe, powszechne i stosunkowo tanie technologie komunikacyjne w swych interaktywnych formach zmieniają komunikację z jednokierunkowej na dialogiczną, co nie zawsze znaczy, że *rozmówcy* dialogują ze sobą przy pomocy mediów technicznych, jak to ma miejsce np. w rozmowie telefonicznej lub wideofonicznej. *Dialogowanie* interaktywne i zapośredniczone nie musi odbywać się między podmiotami, są to energetyczno-informacyjne akty wymiany między interaktorem a artefaktem jako *zastępnikiem nadającego* podmiotu. Interaktywny artefakt wyczekuje na użytkownika w formie *uśpionej*, a na dodatek *zwiniętej*. To dopiero akcja użytkownika potrafi uruchomić i zmienić artefakt. Akt interaktywnej komunikacji medialnej nie jest przekazywaniem autorskiego przesłania za pośrednictwem skończonego formalnie (artefaktu), ponieważ jest on teraz przeznaczony nie tyle do interpretacji, ile ciągłej transformacji jego formy przez percypujące podmioty. Interaktywny artefakt wystawiony na społeczną *percepcję* staje się polem transformacji dokonywanej przez użytkowników. W polu tym dokonuje się transformacja struktury artefaktu, staje się on przedmiotem wielokrotnego użytku rozumianego jako przekształcanie *cudzego* we *własne dzieło* użytkownika.

Transformacja taka jest, jak się wydaje, *brakującym ogniwem* w rozwoju komunikacji społecznej, gdzie dawną wewnętrzną (niewidoczną dla innych) interpretację odbiorcy zastępuje teraz użytkownicza ekspresja będąca bezpośrednią reakcją na dzieło *nadawcy*. Następuje przekształcenie formy cudzego artefaktu w *utwór* perceptora, a w ten sposób społeczna cyrkulacja indywidualnych wyobrażeń wypełnia *brakujące ogniwo*, *równouprawniające* komunikacyjnie dawnego odbiorcę (może lepiej adresata), który staje się również współautorem artefaktu. Interaktor traktowany jest przez autora jako adresat-partner, który uzewnętrznia w czasie *operacyjnej percepcji* swoje wyobrażenia, kompetencje oraz umiejętności użytkownika skomplikowanego sprzętu, ale przecież też

emocje czy sensory. Interaktywny artefakt nie jest *proscenicznym*³ polem do skupiania uwagi adresata, jak w artefaktach tradycyjnych, ale głównie miejscem transformacji.

W dotychczasowych ujęciach informacyjna funkcja sztuki miała polegać na udostępnianiu odbiorcy autorskiego artefaktu (zespołu wrażeń), by ten interpretował (konkretyzował) go wewnętrznie, czyli stawał się *wsobnym konsumentem* dostarczonych idei wytworzonych przez *uprawnionego* autora dopuszczonego przez funkcjonariuszy kultury⁴ do społecznego obiegu. Komputer i sieć umożliwiają użytkownikowi autoekspresję, czyli uwidocznienie (własnych wyobrażeń) skonektowanym kręgom społecznym, bez przyzwolenia *funkcjonariuszy kultury*. Zatem percypuje on *sztukę* nie tylko na użytek wewnętrzny (ograniczony przeważnie do admiracji i interpretacji cudzego utworu), lecz także dzieli się swoimi wyobrażeniami z innymi, przekształcając artefakt. Społeczna *widoczność* poczynań użytkownika nie jest przyznawana przez *dystrybutorów* uprawnień kulturowych, jest możliwa po prostu dlatego, że jest możliwa technicznie. Technologie medialne i ich techniki nie ideologizują dystrybucji kreacji, ekonomizują jej społeczną cyrkulację. Koncepcje indywidualizujące udział w społecznej kreatywności znane były już wcześniej, głoszone były również przez tak znanych artystów, jak Joseph Beuys czy Andy Warhol (*sztuką może być wszystko, każdy może być artystą*), ale realizowane są dopiero dzięki technologiom komunikacyjnym (cyfrowym i interaktywnym) w połączeniu z siecią.

Przypomnę, dotychczasowe *dzieło* sztuki to utwór skończony formalnie (werniks) przez autora, *niedotykalny* przez odbiorcę, percypowany przez odbiorcę usytuowanego wobec niego *proscenicznie*, przeznaczony jedynie do konceptualno-kontemplacyjnej percepcji. Dominuje tu *zmysłowość* oka, inne zmysły zostają *odsunięte* od percepcji. W sztuce interaktywnej użytkownik sam wytwarza przedmiot własnej percepcji na bazie zaprogramowanych przez autora artefaktu możliwości. Wiążą się z tym charakterystyczne przejawy współczesnej twórczości, jak: remiks czy found footage, dokonywane niekoniernie przecież przez *licencjonowanych* artystów. Remiksacja zastanej kultury staje się nowym sposobem jej codziennego użytku również przez *nielicencjonowane* rzesze użytkowników. Techniczne środki przetwarzania i upowszechniania indywidualnych wyobrażeń pozwalają użytkownikowi, by stawał się współautorem również formy dzieła w łańcuchu międzyludzkiej komunikacji. Z kolei jego dzieło⁵ zostanie też przekształcone przez innych (następnych użytkowników), a w ten sposób zostaje wypełnione *brakujące ogniwo* dialogicznej komunikacji. To jakby *symetryczne łącze* powszechnego komunikowania potencjalnie każdego z każdym. *Przyswajanie* (capture) cudzej i upowszechnianie własnej twórczości

³ Przez dzieło rozumiem pewien skonstruowany autorsko pakiet bodźców intencjonalnie przeznaczony adresatowi jako inspiracja do twórczych zachowań odbiorczych, niezależnie od medium, w jakim się przejawia czy społecznego statusu autora. Czasami używam go zamiennie z artefaktem, co jednak nie jest tym samym.

⁴ „Każdy jest osobną wyspą, utrzymującą jedynie związek z wydawcą, właścicielem galerii, z redakcją czasopisma lub stacją telewizyjną. Stąd między innymi bezradność i słabość sztuki wobec wyzwań, jakie stawia epoka”. R. Kapuściński, „Lapidarium III”, cyt. za: P. Kurka, *Zeszyty Artystyczne*, ASP, Poznań 2005.

⁵ Prosceniczność to forma przestrzennego oddzielenia odbiorcy od artefaktu, ale też brak możliwości wpływania na to, co dzieje się przed jego zmysłami. Przykłady: teatr, kino, msza, szkoła, muzeum.

użytkowników (w swej idealnej proporcji) dąży tu do dialogicznej równowagi. Jak w znanej anegdocie: *kiedys czytałem książki, teraz piszę książki*. Nie chodzi jednak o to, by napisać tyle samo, co przeczytałem, ale o to, by wydać z siebie plon czytania *cudzego pisania*. Chodzi o to, by kultura nie produkowała jedynie mas *czytelniczych* niezdolnych do *pisania własnych książek* (książka występuje tu oczywiście jako forma symboliczna).

Nie jest prawdą, że nie ma więcej zdolnych ludzi niż ci *wybrani*, to tylko do-tychczasowy sposób dystrybucji utworów kultury prowadzi do zubożania poten-cjału społecznej wyobraźni, ograniczeń w twórczości powszechnej oraz zaniku autoekspresji⁶. Nowe technologie komunikacyjne oraz ich interaktywne techniki, jak też gotowe aplikacje pozwalają łatwiej opanować niezbędne dla ekspresji własnych wyobrażeń środki niż dawne, jak np. malarstwo czy muzyka napisana przez kompozytora i wykonywana przez wyspecjalizowane zespoły. Współczesny człowiek cierpi na brak okazji do autoekspresji, ciągle bombardowany jedynie cudzymi *obrazami* przez masowe media. Ich uprzywilejowana pozycja (również rynkowa), pod pretekstem dobrodziejstwa informowania narzuca odbiorcom obraz świata, *przystania świat*. Informacje cyrkulują niesymetrycznie, atakując jednokierunkowo *masy* raczej dla zdobycia profitu nadawców niż rzetelnego informowania odbiorców. W komunikacji masowej nie ma dialogowania między jednostkową ekspresją a innymi podmiotami, podobnie jest ze sztuką *wysoką*. Ale dzięki medialnym technikom interaktywnym percypujemy sztukę nie tylko po to, by podziwiać dzieła innych, ale też po to, by się nimi inspirować, przekształcać je i tworzyć utwory własne z przeznaczeniem do dalszego przekształcania przez następnych użytkowników. Zmieniają się już proporcje udziału w międzyludzkiej komunikacji między monopolistycznymi dysponentami masowego informowania a podmiotami zsielowanymi. Widoczny jest coraz bardziej powszechny udział jednostkowych interakcji medialnych, coraz mniej uzależnionych od *funkcjonariuszy* kultury i mass mediów. Dyspersyjnie krążące w sieci indywidualnie profilowane i dystrybuowane ekspresje medialne nie mogą już być kontrolowane czy dystrybuowane (jak dawniej) przez instytucje kultury wysokiej, nawet takie jak ministerstwa. Udział w kulturze nie polega już na pro-scenicznym konsumeryzmie produktów wytworzonych przez *namaszczonej* producentów. Kultura przenosi się w inne miejsca, inaczej jest dystrybuowana, ma inne funkcje niż np. odświętność i wsobna kumulacja wyższych przeżyć.

Media masowe wmawiają nam, że tylko to się liczy, czym one się inte-resują, by w ten sposób uzależnić od siebie społeczeństwo. Dla generacji ludzi młodych kultura wysoka to: nudne⁷, prosceniczne wernisaże i otwarcia, spektakle i celebry, nudne książki w twardych okładkach, nudne filmy, nudne lekcje w szkołach, nudne wykłady na uniwersytetach (szczycących się raczej datą założenia niż stopniem rozumienia aktualnej rzeczywistości). Pokolenie

⁶ Funkcjonariusze kultury to ludzie, którzy z racji swego wykształcenia, uznania kompetencji lub przynależności do instytucji decydują o dystrybucji uprawnień podmiotu do widocznego społecznie mówienia poprzez instytucje, kanały dystrybucji itp.

⁷ Nudne można przybliżyć przez kontekst odbiorczy, w którym komunikaty, artefakty lub udział w procesie nie potrafią uruchomić u adresata skojarzeń (obudować je osobistymi wyobrażeniami), przez co indywidualny udział adresata w rozwijaniu idei autora artefaktu lub komunikatu nie jest atrakcyjny. Pozostajemy przy określeniu atrakcji jako przyjemności, bez wdawania się w szczególne definicyjne.

Internetu odczuwa swoisty dysonans poznawczy, kiedy godzinami musi tkwić w proscenicznym dystansie przed (na ogół dużo starszym) *uprawnionym* do mówienia (*nauczycielem*) przekazującym przeważnie nieaktualne informacje, praktyki i rozumienie świata. Zatem, tak kultura wysoka, jak i masowa mają wspólny *model* człowieka konsumenta gotowych cudzych produktów i idei. Dzisiejsza *nuda kulturalnej odświętności* wynika z coraz bardziej atrakcyjnego życia codziennego (również dzięki technologiom medialnym) oraz nowych nawyków nieproscenicznego i niehierarchicznego sposobu komunikowania się podmiotów. To wynik zakosztowania równości i wolności pojedynczych podmiotów w społecznej komunikacji, bez podziału na publiczność i *zadziwiających* ją komediantów *vide* telewizja. Kultura *wysoka* może stać się niskową, ponieważ z jej wysokości nie widać społecznych przemian mentalnych spowodowanych właśnie prywatnym użytkowaniem technologii medialnych. Dotyczy to również władzy, która – działając w ramach proscenicznego oddzielenia od społeczeństwa – poświęca się spektaklowi medialnemu, zajmując się nie tyle faktycznym rządzeniem, ile raczej pokazywaniem *mimiki rządzenia*. Badania wykazują jednak, że nastolatki nie oglądają telewizji, nie ma też nadziei, że zaczną oglądać ją na emeryturze. Tymczasem stacje telewizyjne powiększają hektary swoich newsroomów (gdzie widać lepiej ich upadek), przerywają program, by błagać o Sms-y, a programy budowane są po to, by wypełniać czas między reklamami. Aby wskazać na charakter przemian, kontekst polityczny jest nieunikniony, ale zachodzą one przecież za sprawą codziennego użytku technologii medialnych przez *masy* indywidualnych użytkowników, a nie za sprawą polityków. Wcześniej czy później będzie też możliwe racjonalne, samoregulacyjne, elektroniczne rządzenie bez polityków przez nieustanne referenda sieciowe *obywateli* oraz profesjonalne organizacje wykonawcze. W tym sensie technologie zastąpić mogą dotychczasowe ideologie wciskane społeczeństwom traktowanym ciągle jeszcze jako masa *uprawniona* jedynie do słuchania nawet w dobrze rozwiniętych demokracjach. Dzięki technologiom komunikacyjnym powszechnego użytku demokracja nabiera również innego znaczenia, podobnie jak humanizm czy dobro społeczne, które na naszych oczach są redefiniowane. Wyjaśnianie zmian społecznych przez postmodernizm czy inne -izmy nie uwzględnia jednak prawdziwej siły sprawczej, jaką są technologie komunikacyjne.

Chcę wskazać też na zagrożenia, jakie może nieść ze sobą niekontrolowany rozwój technologii, a opisywany wyżej jako pozytywny. Może on prowadzić do wykluczania rzesz uczestników kultury niezdolnych do posługiwania się coraz bardziej skomplikowanymi urządzeniami i niezbędnymi do tego aplikacjami. Kiedy technologie zyskują przewagę nad ideologiami w płaszczyźnie społecznego komunikowania, może nastąpić *pęknięcie* spowodowane sprzecznymi wartościami? Dla przykładu porównajmy jeszcze raz opisane już sposoby udziału w sytuacji artystycznej, tradycyjny z interaktywnym medialnie. W tradycyjnej percepcji dotykanie dzieła np. malarstwa przez widzów jest nie tylko niekulturalne, lecz także wręcz zabronione (*vide* muzea), a w przypadku sztuki interaktywnej bez dotyku i transformacji artefaktu nie powstanie obiekt percepcji.

Te dwa sposoby kontaktu ze sztuką nie są możliwe do pogodzenia, mogą co najwyżej egzystować obok siebie jako różne sposoby uczestnictwa w kulturze. Różnią się też usytuowaniem adresata wobec obiektu sztuki, tradycyjna *prosceniczna* percepcja oddzielająca widza od *dzieła*, w dwojakim sensie: fizycznego dostępu oraz możliwości zmiany formy artefaktu przez użytkownika. Nieprosceniczna interaktywna kompozycja artefaktu pozycjonuje ciało interaktora wewnątrz *dzieła*, umożliwiając zmianę jego formy przez działania interaktora. Są to też różne prawa własności, dzieło prosceniczne to niedotykalna *własność autorska*, natomiast dzieło np. interaktywnej instalacji uprawnia użytkowników do tworzenia ich własnych ekspresji na bazie zaprogramowanych przez autora możliwości. Intencją dzieła interaktywnego (jak już pisałem) nie jest jak dawniej *zadziwienie* adresata ekspresją autora, ale inspirowanie go do twórczości, uruchamianie jego kreatywności. Zatem stosowanie kryteriów muzealnych do sztuki interaktywnej byłoby absurdalne, a instytucja muzeum problematyczna. Muzealna doktryna „nie dotykać” unicestwia interaktywny artefakt. Jednak operacyjny udział w interaktywnej medialnej kulturze coraz częściej staje się głównym doświadczeniem i sposobem komunikacji w codziennej praktyce indywidualnego użytkownika.

Aby przybliżyć aurę procesu interaktywnego, skorzystajmy z analogii między instalacją interaktywną a urządzeniem powszechnego użytku, jakim jest współczesny samochód. W czasie jazdy kierowca (interaktor) postrzega wiele różnorodnych bodźców (płynących z różnych źródeł), reaguje na nie przy pomocy wielu urządzeń, w taki sposób, by podróż stała się nie tylko możliwa, ale także sensowna i atrakcyjna. Korzysta z systemu nawigacyjnego GPS, słucha radia, rozmawia przez telefon, kontroluje wskaźniki i urządzenia, manipuluje przyrządami, zmienia kierunek jazdy, wybiera trajektorie poruszania się w terenie oraz szybkość przemieszczania. Siedzący obok pasażer może swobodnie kontemplować atrakcje krajobrazu podróży, ale nie on zmienia szybkość czy kierunek jazdy. Nie musi koordynować ze sobą świata realnego i medialnego, by poruszać się po środowisku. W podobnej sytuacji jest użytkownik kultury, może być on aktywnym operacyjnie podmiotem (kierowcą) lub pasażerem. Kultura wysoka, media masowe i tzw. przemysły kultury to pasażerskie systemy przeznaczone dla biernego konsumenta cudzych produktów w pozycji *siedzącego kartofla*. Interaktywna cyberkultura to propozycja samodzielnego nawigowania przez podmiot po świecie wspólnym oraz wytwarzania własnych produktów i idei, jak też dzielenia się nimi z innymi w sposób medialny równie samodzielnymi podmiotami. *Pasażer kultury* konsumuje cudze utwory lub działania jako gotowe produkty w konstruowaniu, w których nie bierze udziału. Interaktor – przeciwnie – przetwarza *cudze we własne*, nawiguje, powołuje nowe zestawy bodźców i udostępnia innym, by postępowali z nimi podobnie.

Jest to również opisana już wyżej różnica pomiędzy percepcją konceptualno-kontemplacyjną a *percepcją operacyjną*. Te dwa sposoby partycypacji w kulturze stwarzają generalnie odmienne *modele* człowieka, choć ten sam podmiot może *przesiadać się* z miejsca pasażerskiego na miejsce kierowcy, musi jednak mieć *prawo jazdy*, czyli opanować techniki sterowania podróżą. Są to też różne rodzaje atrakcji, różne zestawy bodźców, różne reakcje na nie.

Pasażer poddaje się cudzemu rytmowi podróży, nie jest odpowiedzialny za jakość kierowania, nie naciska na pedał gazu ani hamulca, ale ma w zamian komfort wewnętrznego przeżywania podróży przez kulturę, której sam nie przetwarza w czasie percepcji. *Kierowca* natomiast jeśli coś kontempluje, to raczej post-percepcyjnie (na postoiu tak jakby robił sobie defragmentację dysku własnej pamięci), ponieważ podczas jazdy ciągle „switchuje”⁸ między różnymi bodźcami naturalnymi i medialnymi umożliwiającymi podróż. Kultura masowa to raczej autobus, pociąg, samolot (jeden kieruje, reszta jest wieziona) niż własne auto, gdzie jako kierowcy doznajemy atrakcyjnej mieszanki percepcji i autoekspresji zarazem. Media masowe wyżybiły w umysłach myślących *masowo* głębokie koleiny zachowań konsumenckich przez codzienne oddziaływanie marketingowe, ale też przez sam rodzaj kontaktu. Wspieranie praktyk proscenicznych przez dydaktyki oficjalne, w których *uprawniona* osoba staje naprzeciw innych i przekazuje informacje jednokierunkowo *nieuprawnionym* do mówienia, (co najwyżej do odpowiadania na pytania), utrwała ten stan rzeczy. System ten jako wszechobecny wydaje się *jedynie słuszny* (a dla niektórych nawet naturalny), a przemawiający do mas *proscenicznie usytuowani* są też systemowo *uprawnieni*. Kapral staje naprzeciw *uszeregowanej* drużyny, nauczyciel naprzeciw *uławkwionej* klasy, aktor przed *ukrzestowioną* widownią, ksiądz przed klęczącymi wiernymi, wszyscy z prawem *mówienia*, ale też kontroli *nad wieloma przez jednego*. Praktyki kultury proscenicznej zamrażają masy w odbiorczym bezruchu, czyniąc je konsumentką klientelą *sluchającą niemówiącą*. Cyberkultura, choć bardzo różnie definiowana, jako zespół zachowań paradygmatycznych skłania nas do udziału operacyjnego, interaktywnego, wielomedialnego i nawigacyjnego. W tej sytuacji rozpoznawanie mechanizmów uczestnictwa w interaktywnej kulturze starymi narzędziami prowadzi do jej deprecjacji, traktowania jako gorszej od tej zwanej wysoką. Interaktywność medialna⁹ jako nowa technika potrzebuje też specyficznych narzędzi opisu i analiz. Estetyka, respektując codzienne doświadczenia medialne użytkowników, nie powinna ograniczać swojego terenu badań jedynie do sztuki, ponieważ ta wraz z tzw. nowymi technologiami tworzy często obszary wspólne. Dzisiejsze *technologie sztuki* zrastają się z różnymi obszarami doświadczenia, tworząc hybrydy formalne, nowe konteksty odbiorcze, jak i specyficzne sposoby udziału w kulturze.

Jeszcze niedawno agendy rządów narodowych zastanawiały się, jak zapewnić masom bardziej powszechny udział w kulturze wysokiej; poważnej, pompatycznej, powolnej, smutnej i rzewnej, opartej na historycznych wartościach narodowych mierzonych wielkościami autorytetów i talentów przechowywanych w mauzoleach, balsamowanych z okazji jubileuszy i rocznic. Zastanawiano się, jak wyrwać ze *szponów kultury masowej* miliony uczestników poddających się popularnej rozrywce niezważającej na świętości wytworzone przez poprzedników. Kultura aktualnie tworzona w takiej sytuacji nie jest równoprawna, dopiero po latach i przez użycie odpowiednich środków (np. orkiestry symfonicznej do

⁸ Por. A. Porczak, „Ciało, jako switch”, w: *Kultura Współczesna*, nr 1-2, 2000.

⁹ Interaktywność medialna będzie rozumiana jako wzajemne oddziaływanie użytkownika i urządzenia technicznego w czasie realnym.

wykonania zwykłej piosenki Beatlesów) wyznacza awans z pop do *wysokiej*. Zgrzytanie orkiestr symfonicznych wprowadza na *salony wysokiej* muzykę przetworzoną przez funkcjonariuszy kultury w przekonaniu, że dawne rozentuzjasmowane małoletnie fanki Beatlesów po latach zmieniły się w filharmoniczne matrony równie *zapóźnione* jak *funkcjonariusze*. W tym mniemaniu przetwarzanie kultury zastanej odbywa się jedynie przez uprawnione podmioty, jako awans z dołu do góry, przy założeniu, że góra to filharmonie, a dół to wszystko, co nowe. Zatem jeszcze tak niedawno... a teraz (*wysoka*) staje się coraz bardziej niszową, kultywowaną przez starsze pokolenie. *Wysoka* w dobie medialnej funkcjonuje raczej obok dominującej już cyberkultury, która czerpie swe siły z powszechnej energii skonektowanych podmiotów, wolnego dostępu, braku zezwoleń na *publikowanie* własnych wyobrażeń. Może jednak nie warto pytać, co jest ważniejsze dla rozwoju kultury w ogóle, *amatorskie* udziały *zsięciowanych* czy elitarna kultura tworzona przez *uprawnionych* *zawodowców*? Racjonalne wydaje się *switchowanie* podmiotu między różnymi formami partycypacji w kulturze tak proscenicznej, jak i interaktywnej. Ten stan *dwoistości* bycia offline i online, w którym podmiot czasowo wybiera bycie bardziej real bądź bardziej virtual (w rozumieniu potocznym), jest determinowany prywatnym interesem podmiotu. „Second Life” i „real life” jest „switchem” między bezpośredniością a zapośredniczeniem, ale przecież zapośredniczone doświadczenie jest tak samo ważne jak bezpośrednio, ponieważ zapośredniczenie jest naturą naszej biologicznej pamięci i wyobraźni. Nawet najbardziej mimetyczne i immersyjne Second Life kończy się, kiedy musimy np. napić się wody, ponieważ ciało dokonuje przełączenia na real, by nie umrzeć z pragnienia. Prosceniczność i interaktywność, bezpośredniość i zapośredniczenie są *switchowanymi* opcjami aktywności podmiotu. Nasz medialny kontakt ze środowiskiem zewnętrznym to jakby technologiczny proces *telekomunikacyjnego oddychania*, poprzez pobieranie cudzych pakietów informacji, przetwarzanie i ponowne zwracanie środowisku informacji o stanie naszego jestestwa.

Interactivity – a Missing Link in Communication

Art and cyber-culture direct their interests in the area of media interactivity, i.e. the new communication technology, allowing for individual participation of an entity in the global network exchange of ideas. Now the processing of existing culture is not the exclusive right of groups of licensed authors, but it is a massive movement of all connected entities towards participation in widespread communication and culture. This process may be presented as the passage from the vanguard product art to the art as an area testing technology for creativity. Art alongside science and technology becomes one of the social development triangle, leaving behind the triangle: beauty, elitism, selection. The act of interactive media communication is not a delivering of the author's message by mediation of formally finished (artefact) because now it is not designed for interpretation, but constant transformations of its forms by perceiving entities. The interactive artefact which is exhibited to public

perception becomes an area of transformation performed by users. In this field the structure of the artefact is transformed, it becomes a reusable item which is understood as the transformation of other work into the user's own one. As it seems to me that this transformation is a missing link in the development of social communication, where previous inner (invisible for others) recipient's interpretation is replaced by the user's expression which is a direct reaction to the sender's work. The transformation of other form of the artefact into the piece of art of the perceiver follows, thus social circulation of individual ideas fills in the missing link, which endows equal rights of communication to the former recipient (better to say: the addressee) who also becomes the co-author of the artefact. The inter-actor is treated by the author as the partner addressee who shows his/her ideas, competencies as well as skills of using complicated equipment and his/her emotions or meanings during the operational perception.