

O RZECZACH I RELACJACH PROJEKTOWANYCH – PROJEKT BURAKA ARIKANA *ARTIST COLLECTOR NETWORK* W KONTEKŚCIE SZTUKI INTERAKTYWNEJ I TEORII METADESIGNU

Ewa Niedziałek | Warszawa

ABSTRAKT

Celem artykułu jest opisanie projektu tureckiego artysty Buraka Arikana pod tytułem *Artist Collector Network* jako nowatorskiego przykładu realizacji artystycznej, która łączy w sobie cechy sztuki interaktywnej i teorii metadesignu. Realizacja Arikana, istniejąca jako obraz, interaktywny ekran i kod komputerowy, przekracza przestrzeń galerii sztuki i staje się narzędziem projektowania przyszłych układów i relacji. Elementem, który umożliwia artyście to przekroczenie jest świadome zaprojektowanie interakcji z odbiorcą, który staje się współtwórcą całego układu. Istota projektu Arikana nie wyczerpuje się w komponencie wizualnym, kluczową rolę pełni w nim algorytm. Stworzone przez artystę wizualizacje wykorzystują obraz, jest on jednak tylko narzędziem kierującym uczestnika interakcji do zrozumienia struktury sieci połączeń i co za tym idzie aktywnego uczestnictwa w jej współtworzeniu.

słowa kluczowe: metadesign, sztuka interaktywna, nowe projektowanie, schemat sieci

Praca Buraka Arikana zatytułowana *Artist Collector Network* składa się z kilku elementów: wydruku cyfrowego przedstawiającego graf obrazujący układ relacji między kolekcjonerami sztuki i artystami, interaktywnego ekranu dotykowego, dzięki któremu widz może samodzielnie filtrować i oglądać interesujące go fragmenty, oraz programu komputerowego, który umożliwił uporządkowanie i wizualizację danych. W projekcie wykorzystano zebrane od 46 kolekcjonerów i 738 twórców informacje, które dotyczyły przemieszczenia 3256 obiektów artystycznych. Dane przedstawiono w postaci sieci, której węzłami są artyści i kolekcjonerzy. O ich obecności i miejscu zajmowanym na diagramie przesądza układ wzajemnych połączeń, istnienie w relacji, której podstawą jest zakup bądź wymiana przedmiotu-dzieła sztuki. Praca Arikana przejawia się więc na trzech nakładających się na siebie płaszczyznach: materialnego obrazu, interaktywnej wizualizacji oraz kodu organizującego sieć. Wzajemnie powiązane i w myśl autora nierozdzielne sfery stwarzają jednocześnie różne rodzaje relacji na poziomie aktorów zobrazowanych w sieciowym schemacie, interaktywnego odbiorcy oraz narzędzia i artysty.

Praca *Artist Collector Network* po raz pierwszy została wystawiona w stambulskiej galerii sztuki współczesnej Maçka Art Gallery, gdzie spełniała ciekawą rolę autokomentarza, obrazując artystyczne afiliacje instytucji, w której przestrzeni się znajduje. Wystawiane w galerii obrazy, w większości związane z zobrazowanym przez Arikana procesem kolekcjonerskim, zyskały dzięki temu dodatkowy wymiar. Wystawa uwidoczniła ich funkcjonowanie w ramach większej całości tureckiego rynku sztuki. Sama instalacja ewoluowała w czasie. Jej otwarty charakter pozwalał na gromadzenie coraz większej ilości informacji na temat asocjacji artystów, co zmieniało układ całego schematu. Jednocześnie pracę zaczęto pokazywać na różnych wystawach, wpisując ją w rozmaite konteksty kuratorskie, przez co stała się bardziej uniwersalnym komentarzem do ekonomii sztuki i szerzej – materialnej egzystencji człowieka¹, a jednocześnie przykładem krytycznego użycia nowych technologii².

Praca *Artist Collector Network* nawiązuje więc do tematu zderzenia dwóch różnych rzeczywistości – artystycznej i naukowej. Zeynep Gökyay Üstün opisując projekt, stwierdza: „Arikan bada świat sztuki, zależny od statusu, przywilejów i tajności, za pomocą nowych technologii, opartych na zasadach swobodnego dostępu, otwartej wymiany i partycypacji”³. Rynek sztuki, wraz z jego wewnętrzną dynamiką opartą na relacji artysta – kolekcjoner, zostaje przefiltrowany przez specjalnie stworzony programu komputerowy. Co więcej, sam Arikan nie posiada klasycznie artystycznego wykształcenia, a jego pierwszą afiliacją jest Instytut Technologiczny w Massachusetts. Ten właśnie podwójny aspekt doświadczenia tureckiego artysty wydaje się przesądzać o wielopłaszczyznowym charakterze jego realizacji (ukazującej się jako obraz, interaktywny ekran i kod) i idącym za nim sposobie istnienia dzieła sztuki. Jest ono bowiem zarówno obrazem/ekranem wystawianym w galeriach, jak i kodem. Istnieje więc nie tylko jako obiekt, ale i proces.

¹ M.in. wystawa *Human Economy*, HEC Contemporary Art Space, Paryż, 2014.

² Wystawa *Critical Machines*, American University of Beirut, Beirut, 2014.

³ Z. Gökyay Üstün, opis projektu *Artist Collector Network*, <http://burak-arikan.com/artist-collector-network>, (26.04.2015).

Roy Ascott w słowniku sztuki interaktywnej za element konieczny właściwych jej realizacji uznaje właśnie przeniesienie punktu ciężkości z obiektu na proces (niezależnie od tego, czy interpretowany w kategoriach interakcji, emergencji czy transformacji)⁴. Dzieło w tym ujęciu jest samym tylko kontekstem, potencjalnością wymagającą dopełnienia, które nada mu sens. Konieczne jest więc czynne zaangażowanie odbiorcy, który zainicjuje proces stawania się przedmiotem. Ten aspekt sztuki interaktywnej bardzo dobrze obrazują projekty Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau. Artyści w swoich pracach w bardzo ciekawy sposób łączą elementy nowych technologii, biologii i sztuki, posługując się zarówno informatycznymi systemami komputerowymi, jak i obrazem wizualnym, co właściwe jest także dla twórczości Arikana.

W stworzonym w 1993 roku projekcie *A-Volve* Christa Sommerer i Laurent Mignonneau umożliwili uczestnikom stworzenie własnej formy życia⁵. Praca składała się z płaskiego szklanego ekranu oraz basenu z wodą. Po naniesieniu własnego szkicu, zaprojektowane trójwymiarowe zwierzę pojawiało się w basenie, gdzie można było obserwować jego istnienie oraz interakcje z innymi (determinowane częściowo projektem wstępnym, a częściowo zasadami biologii i ewolucji wpisanymi w operujący instalacją algorytm). Osią dynamiki pracy była współpraca pomiędzy artystą i odbiorcą. Pierwszy z nich zaprojektował przestrzeń spotkania, która jednak pozostałaby pusta bez czynnego udziału drugiego. Znaczenie nie jest wpisane w sam projekt, tworzy się ono dopiero poprzez interakcję – gdy jej nie ma lub gdy uczestnik nie odważy się naszkicować żadnego wzoru, pozostanie tylko pusty basen płynnej cieczy. *A-Volve* jest bardzo wyrazistym przykładem współkreacji właściwej dla sztuki interaktywnej. Nawet jeśli wytworem sztuki interaktywnej jest gotowy obiekt, jest on pozbawiony znaczenia do czasu zaistnienia w interakcji. Współdziałanie odbiorcy nie polega tutaj wyłącznie na odsłonięciu znaczenia przedmiotu, co na samym jego stworzeniu. Współkreacja jest więc nie tyle materialnym stworzeniem całkowicie nowego bytu, co powołaniem go do istnienia w relacji.

Ten właśnie twórczy, współkreacyjny aspekt relacji interaktywnej odgrywa niezwykle ważną rolę w twórczości Buraka Arikana. Praca *Artist Collector Network* wizualizuje układ połączeń między głównymi aktorami tureckiego rynku sztuki w postaci ich sieciowej mapy. Projekt Arikana nie wyczerpuje się jednak w komponencie wizualnym, jego istoty nie stanowi wiszący w muzeum ekran, nawet interaktywny. Także tematyka, jakkolwiek interesująca, nie jest tutaj najważniejsza⁶. Dodatkowym wymiarem, jaki Arikana chce otworzyć przed odbiorcą nie jest już dostęp tylko do informacji, ale do samej struktury jej

⁴» R. Ascott, *The A-Z of Interactive Arts*, „Leonardo Electronic Almanac” 1995, nr 9, s. 10.

⁵» Opis projektu *E-Volve*, www.medienkunstnetz.de/works/a-volve/ (26.04.2015). Projekt opisany został także w książce: P. Zawojowski (red.), *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, Katowice: Instytucja Kultury, 2015. O twórczości Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau można przeczytać w książce P. Zawojowski (red.), *Digitalne dotknięcia: Teoria w praktyce/Praktyka w teorii*, Szczecin: Make It Funky Production, 2011.

⁶» Tematyka projektów Arikana jest różnorodna, więc wspomnę tylko o kilku – zbiór fundacji i korporacji dzielących wspólnych członków zarządu; MyPocket, gdzie artysta powiązał ze sobą własne dzienne wydatki czy pokazany na

uporządkowania. Zgodnie z logiką algorytmu porządkującego układ sieci, ku któremu kieruje odbiorcę, jednostce zostało przyporządkowane miejsce zależne od ilości i siły powiązań z innymi, ale także zgodnie z całościową dynamiką schematu. Punkt, w którym znajduje się każdy z elementów jest więc determinowany nie tylko bezpośrednimi powiązaniem, ale także złożonością, gęstością i układem całości. Tym, co determinuje ten układ jest stworzony przez artystę kod komputerowy. Prezentowane wizualizacje są objawami pracy stworzonego kodu, jednak nigdy do końca go nie wyczerpują.

Sięciowa mapa relacji ma więc z pewnością więcej wspólnego z językiem algorytmicznym niż wizualnym, nadal jednak obraz (wyświetlany bądź drukowany na ekranie) odgrywa w projekcie istotną rolę. Diagram, zbiór linii i punktów, który jest pierwszym punktem styku odbiorcy z dziełem Arikana, stanowi tutaj rodzaj medium pomiędzy znaną nam wizualną formą przedstawiania i myślenia, a nową, wyłaniającą się formą algorytmiczną. Bez tego pośrednictwa dotarcie do zasad rządzących działaniem systemu, jaki determinuje układ sieci, i zrozumienie jego języka byłoby nieporównanie trudniejsze, jeśli nie niemożliwe, pomimo pozornej przejrzystości.

Alexander Galloway, twórca teorii nowej organizacji struktury kontroli poprzez sieć internetową opartej na „protokole”, do którego odwołuje się Arikan, stwierdza, pisząc o swojej pracy naukowej: „Próbuję odczytywać niekończący się strumień komputerowych kodów tak, jak czyta się jakikolwiek tekst [...], dekodować jego strukturę kontroli, tak jak robi się to w przypadku filmu czy powieści”⁷. „Protokół” Gallowaya jako nowa forma wyrazu i organizacji treści jest równie przezroczysty i nieczytelny, jak miało to miejsce kiedyś w przypadku form narracyjnych czy audiowizualnych. Jakkolwiek więc to właśnie algorytm, a nie obraz jest kluczowym elementem projektu, jedyną drogą do jego zrozumienia jest przekaz wizualny, który stanowi, jak pisze Galloway, „pomocny symptom”⁸. Obraz jest tylko objawem, ma pomóc w rozpoznaniu i zrozumieniu obecności logiki innego typu.

Arikanowi, bardziej niż na prezentacji sieciowego układu relacji, zależy na zdolności myślenia o sieci jako o kreatywnym medium i umiejętności wykorzystania systemów sieciowych w praktyce. Pokazuje to seria prowadzonych przez niego warsztatów z kreatywnego networkingu (*Creative Networking*)⁹. Ich pierwsza część skupia się na algorytmicznej teorii grafów i różnych strukturach sieci (opierając się na ich wizualnych przedstawieniach), druga natomiast jest poświęcona procesom wewnątrzsieciowym (z naciskiem na czas, interakcje i wielopłaszczyznową charakterystykę elementów). Ćwiczenia zaczynają się od

zeszłorocznym Biennale w Berlinie układ politycznych preferencji wystawianych twórców. Więcej informacji można znaleźć na stronie artysty <http://burak-arikan.com/> (26.04.2015).

⁷ A.R. Galloway, *Protocol: How Control Exists After Decentralization*, Massachusetts: MIT Press, 2004, s. 20.

⁸ Wywiad z A.R. Gallowayem przeprowadzony przez Pau Alsina, *We Are the Gold Farmers*, 12.09.2007, dostępny na oficjalnej stronie internetowej Gallowaya http://cultureandcommunication.org/galloway/interview_barcelona_sept07.txt (26.04.2015).

⁹ Opis warsztatów na stronie artysty: <http://teaching.burak-arikan.com/creative-networking/>, syllabus <http://itp.nyu.edu/varwiki/Syllabus/Creative-Networking-F08> (26.04.2015).

ręcznego kreślenia schematu sieci, a ich zwińczeniem jest stworzenie przez uczestników własnej sieci, mapującej dowolnie wybrany temat. Uczestnicy mają do dyspozycji specjalnie stworzoną przez Arikana platformę internetową Graph Commons¹⁰, dzięki której nie tylko mogą tworzyć własne mapy sieciowe, ale także łączyć je z mapami innych użytkowników oraz śledzić graficzne wizualizacje interesujących ich tematów. Arikan projektuje więc przede wszystkim narzędzia, które mają umożliwić użytkownikom kreatywne wykorzystanie grafów sieciowych, przez co będą mieli szansę sami stać się twórcami układu. Tym samym otwiera przed użytkownikami perspektywę projektanta, idąc w kierunku, który już od jakiegoś czasu wyznacza teoria metadesignu.

Idea metadesignu pojawiła się w teorii projektowania już w latach 60. XX wieku, wskazując na możliwość projektowania nie tyle przedmiotu, co samego procesu projektowania (*designing the design*). Od lat 80. metadesign ściśle związał się z naukami informatycznymi i nowymi technologiami, które umożliwiły realizację wielu jego postulatów. Pomimo długiej historii jeszcze w połowie lat 90. nowa teoria projektowania była uznawana za fenomen nowy i przez to słabo zdefiniowany¹¹. Elisa Giaccardi zwraca uwagę na jego znaczne wyizolowanie, brak spójnej teorii oraz metodologii¹². Jednocześnie za istotny punkt wspólny rozwoju tego podejścia Giaccardi uznaje refleksyjny i krytyczny namysł nad celem i granicami projektowania, tak by było ono w stanie wyjść naprzeciw złożoności ludzkich interakcji w czasach zdominowanych przez nowe technologie.

Projektowanie nowego typu proponowane przez metadesign ma się opierać jedynie na kreowaniu społecznej i technicznej infrastruktury, w ramach której poprzez interakcje podmiotów mogłyby powstawać projekty dopasowane do potrzeb użytkowników. Bazą do wszelkiej dalszej działalności i refleksji jest tu podstawowe założenie o niemożliwości całkowitego przewidzenia problemów związanych z przyszłym użytkowaniem w momencie projektowania obiektu¹³.

System zamknięty, przewidujący konkretną, skończoną ilość rozwiązań może być wystarczający, ale tylko przez jakiś czas. Jego główną wadą jest bowiem historyczność, ściśle związanie z konkretnym czasem i kontekstem projektowania. Humberto Maturana, pisząc o metadesignie, porównuje stworzone projektem roboty, jako systemy pozornie ahistoryczne, z organizmami żywymi, których istnienie wydaje się ewolucyjnie zakorzenione w historii¹⁴. W rzeczywistości, jak pisze, to roboty jako systemy zamknięte, zaprojektowane w celu wypełnienia konkretnego zadania są bardziej historyczne od organizmów, któ-

¹⁰ » <http://graphcommons.com/about#about> (26.04.2015).

¹¹ » Y.N. Lazarev, *The Art of Metadesign*, „Leonardo” 1994, t. 27, nr 5, s. 425.

¹² » E. Giaccardi, *Metadesign as an Emergent Design Culture*, „Leonardo” 2005, t. 38, nr 4, s. 343.

¹³ » G. Fischer, E. Giaccardi, *Meta-design: A Framework for the Future of End-User Development*, <http://13d.cs.colorado.edu/~gerhard/papers/eud-meta-design-online.pdf>, (26.04.2015), s. 1. Tekst autorów ukazał się także w numerze czasopisma „Kultura Współczesna” poświęconemu projektowaniu: *Kreatywność i ewolucja: perspektywa metadesignu*, „Kultura Współczesna” 2009, nr 3.

¹⁴ » H. Maturana, *Metadesign*, <http://v2.nl/archive/articles/metadesign> (26.04.2015).

rym ciągły wzajemny kontakt i utrzymywanie równowagi z otoczeniem pozwala istnieć w beczasowej, ciągle zmieniającej się teraźniejszości. Organizmy żywe są wzorem systemów otwartych, poddających się ewolucyjnym modyfikacjom w zależności od zaistniałego kontekstu. Takie właśnie holistyczne, relacyjne i ewolucyjne podejście bliskie jest idei metadesignu. Podobne reguły rządzą także logiką sieci prezentowaną przez Arikana. Prezentowany przez niego online interaktywny graf¹⁵ stworzony w ramach pracy *Artist Collector Network* po otwarciu w wyszukiwarce wydaje się nawet w specyficzny sposób „pulsować”, przywołując wywołane już przez Maturanę skojarzenie z żywym organizmem.

W teorii metadesignu, podobnie jak w przypadku realizacji Arikana, efektem pracy projektanta mają być nie tyle produkty końcowe, co systemy działające na podstawie określonych, ale podatnych na modyfikację kodów. Ze względu na możliwość istnienia różnych kombinacji w obrębie jednej idei architekt Celestino Soddu określił projekt metadesignu rodzajem sztucznego DNA¹⁶. Rola projektanta jest tutaj porównywana do roli ogrodnika, co częściowo oddaje angielska nazwa metody projektowania *seeding* (siew). Zasiewa on bowiem idee i stwarza korzystne warunki do jej kiełkowania, natomiast późniejszy rozwój jest uzależniony od wielu nie zawsze możliwych do przewidzenia czynników.

Zbieżny z projektem Arikana jest także nacisk, jaki teoria metadesignu kładzie na proces współkreacji, współdziałania użytkownika przy projektowaniu rozwiązania końcowego. Nie tyle jednak poprzez zmuszenie go do ciągłej aktywności, co przez wytworzenie się odpowiedniego typu świadomości, właściwemu dobrze poinformowanemu użytkownikowi (*well-informed user*), który będzie w stanie określić własne cele i ocenić przydatność proponowanych rozwiązań (*power user*)¹⁷. W niektórych sytuacjach użytkownik może więc przejąć rolę projektanta, taka możliwość musi jednak istnieć w samym systemie. Koncepcja metadesignu wypracowana przez Centrum L3D (*Center for LifeLong Learning and Design*) skupia się właśnie na problematyce projektowania przestrzeni i mediów w taki sposób, by umożliwiała użytkownikom kreatywne zaangażowanie (w różnym stopniu – od kreowania nowych treści do wprowadzania zmian w kodzie)¹⁸. Według badaczy skupionych wokół Gerharda Fischera, poprzez nowe ujęcie i metodologie projektowania, będziemy mogli efektywnie poradzić sobie z wyłaniającymi się, wciąż nowymi aspektami rzeczywistości.

Stawką uzyskania świadomości otaczających i determinujących człowieka układów jest dla Arikana właśnie aktywny udział w strukturach władzy. Artysta świadomie przywołuje teorię socjologa Manuela Castellsa¹⁹, w myśl której prawdziwa władza nie powinna być postrzegana jako immanentna cecha korporacji czy jednostek, ale coś ulokowanego pomiędzy nimi, w sieci relacji, które kształtują

¹⁵ » Dostępny na stronie artysty <http://burak-arikan.com/acn/map.html> (26.04.2015).

¹⁶ » E. Giaccardi, dz. cyt., s. 345.

¹⁷ » G. Fischer, E. Giaccardi, dz. cyt., s. 7.

¹⁸ » O pracy Centrum L3D pisze E. Giaccardi, dz. cyt., s. 346.

¹⁹ » Wystąpienie Buraka Arikana na sympozjum *Truth is concrete*, 25.09.2012, www.3gpcat.com/video_Tnh5aX8P_lw.html (26.04.2015).

społeczeństwo. Podobny wydźwięk ma przywoływana już teoria Gallowaya²⁰. Autor uznaje, że w zdecentralizowanym i odhierarchizowanym świecie to właśnie „protokół” (rozumiany jako zestaw materialnych technologii oraz zbiór praktyk, akcji i działań determinujących zachowania użytkowników sieci internetowej) jest nowym źródłem porządku i władzy, jak pisze badacz, „tą maszyną, tym masowym aparatem kontroli, który kieruje rozproszonymi sieciami, kreuje obiekty kultury i rodzi formy życia”²¹. Dla Gallowaya sieci są „naszą grawitacją, naszym tlenem i naszym pulsem”²². Stanowią więc element niejako konieczny i organizujący naszą rzeczywistość, co powoduje, że zrozumienie ich logiki czy też zdekodowanie zawartej w protokołach struktury staje się niezbędne, by przeniknąć i aktywnie włączyć się w procesy zarządzania i tworzenia.

Wydaje się jednak, że według Arikana sieć nie jest czymś absolutnym i wszechobecnym. Jest ona raczej jednym z wielu schematów porządkujących rzeczywistość. Na stworzonej przez niego platformie GraphCommons udostępniono wiele modeli, w różny sposób akcentujących wybrane aspekty połączeń. Sieć sama w sobie nie odwzorowuje bowiem rzeczywistości, a jest tylko sposobem jej postrzegania. „Sieć nie istnieje, musi zostać stworzona” jak pisze bliski Arikanowi Jussi Parikka²³. Zbiór kropek i linii, który widzimy na ekranie jest tylko wizualizacją, efektem końcowym pracy oprogramowania komputerowego, a wcześniej procesu myślowego artysty-badacza. Sieć jest więc nie tyle obrazem czy schematem rzeczywistości, co strukturą myślenia o relacjach i działaniu. Nie znaczy to jednak, że jest pozbawiona wymiaru materialnego i mocy sprawczej. Co ciekawe oddziaływanie tego typu myślenia przekracza w projekcie Arikana czas teraźniejszy i kieruje się ku przyszłości.

Arikan daje odbiorcy narzędzie, dzięki któremu ma on szansę uzyskać dostęp do danych przekraczających standardowy zasób wiedzy każdego z uwikłanych w sieć aktorów. Program komputerowy pozwolił mu nie tylko na uporządkowanie informacji, ale także na ich analizę, i na tej bazie, na przewidzenie dalszych skutków współpracy. Trzecia, kluczowa część projektu *Artist Collector Network* prezentuje właśnie przyszły, najbardziej prawdopodobny i korzystny układ relacji pomiędzy artystami i kolekcjonerami. Śledząc połączenia na interaktywnym ekranie, nie tylko obserwujemy więc funkcjonowanie tureckiego rynku sztuki, ale także idziemy za układem stworzonej przez artystę sieci, która rości sobie prawo do teraźniejszości, ale także (i może przede wszystkim) do przyszłości. W odróżnieniu od Gallowaya,

²⁰» Wywiad z Burakiem Arianem, portal *we make money not art*, Sasha Pohflepp, październik 2006, <http://we-make-money-not-art.com/archives/2006/10/interview-of-bu.php#.UjLy7UobJIG> (26.04.2015).

²¹» A.R. Galloway, dz. cyt., s. 243.

²²» Tamże, s. 242.

²³» J. Parikka, *Summary from some Networkpolitics 2010-conference themes. March 2010*, http://p2pfoundation.net/Exploring_New_Configurations_of_Network_Politics (18.04.2016). Parikka przywołany jest przez Arikana na jego blogu, przywołanego cytatu artysta używa jako motta do wystąpienia na sympozjum NetSci2012 Arts, Humanities, and Complex Networks <http://burak-arikan.com/keynote-at-arts-humanities-and-complex-networks-conference-netsci-2012-chicago>

Arikan używa więc grafów sieci nie po to, by dekodować istniejące struktury relacji, ale by móc same-mu je projektować. Bliższe jest w tym sensie rozumienie schematów graficznych zaproponowane przez Gillesa Deleuze'a i Felixa Guattariego, których autor przywołuje podczas jednego ze swoich wystąpień²⁴.

Diagram w rozumieniu Deleuze'a i Guattariego nie jest odwzorowaniem relacji rządzących rzeczywistością, a środkiem tworzenia nowej rzeczywistości²⁵. Schemat graficzny nie stanowi więc elementu pomocniczego w odkryciu praw rządzących światem, nie istnieje jedna, poprzedzająca i determinująca go logika. Diagram w tym ujęciu jest raczej skierowany w przyszłość, niż zakotwiczony w teraźniejszości. Jest narzędziem wyrotowym, wyłamującym się zdrowemu rozsądkowi i jedynej prawdzie, narzędziem deformującym rzeczywistość, przez co kreującym jej nowe przejawy. Struktura diagramatyczna jest przy tym interpretowana przez badaczy jako mapa relacji sił rozgrywających się zawsze pomiędzy i poza łączonymi punktami. Warto jednak zaznaczyć, że mimo podobieństw w podejściu do diagramu i fascynacji Arikana projektem Deleuze'a/Guattariego, tworzona przez artystę mapa połączeń jest w dużej mierze zdeterminowana wcześniej stworzoną strukturą. Połączenia rzutowane w przyszłość są zawsze logicznym wynikiem wcześniej podjętych działań. Stworzony przez Arikana algorytm nie uwzględnia „linii ujęcia”, nieprzewidywalnych rozgałęzień systemu, „niesubordynacji” wobec uprzedniej struktury, które są dla autorów *Tysiąc Plateau* nieodłącznym elementem rewolucyjnej i kreatywnej siły diagramu²⁶.

Także teoria metadesignu w świadomym projektowaniu nowego typu i kompleksowym układzie relacji projektant – użytkownik widzi szansę na wyłonienie się nowych, kreatywnych form i schematów społecznych. Elisa Giaccardi zdaje sobie sprawę z zakresu zmian, jakich wymaga od społecznej świadomości metadesign, nazywa go nawet nową formą „kulturowej strategii”²⁷, mało jednak pisze o samej konieczności stworzenia nowego, wiarygodniającego go dyskursu. Konieczność interwencji na polu języka znajduje za to istotne miejsce w ujęciu idei metadesignu Johna Wooda²⁸. Badacz pisze: „neologizmy mają potencjał przekształcania”²⁹, uznając, że nowe koncepcje potrzebują także nowego słownictwa. Trzeba przyznać, że to zadanie teoretycy metadesignu wypełniają dosyć skrupulatnie. W tekstach obok całkowicie nowych określeń stosuje się także przedrostki (*co-creation, co-evolution, re-design, re-imagining, re-framing*).

²⁴ » Wystąpienie Buraka Arikana na sympozjum *Truth is concrete*, 25.09.2012, www.3gpcat.com/video_Tnh5aX8P_lw.html (26.04.2015).

²⁵ » G. Deleuze, F. Guattari, *What is Philosophy?*, trans. H. Tomlinson, G. Burchell. New York: Columbia University Press, 1994. Więcej o podejściu do konstruktywizmu diagramatycznego Deleuze'a w: K. Vellodi, *Diagrammatic Thought: Two Forms of Constructivism in C.S. Peirce and Gilles Deleuze*, „Parrhesia” 2014, nr 19, s. 79–95.

²⁶ » G. Deleuze, F. Guattari, *Kłucze*, [w:] Tychże, *Tysiąc Plateau*, Warszawa: Wydawnictwo Bęc Zmiana, 2015, s. 293–932.

²⁷ » E. Giaccardi, dz. cyt., s. 348.

²⁸ » J. Wood, *Changing the Change: A Fractal Framework for Metadesign*, <http://attainable-utopias.org/tiki/academicpapers> (26.04.2015).

²⁹ » Tamże, s. 5.

Oprócz zmian słownikowych Wood zwraca jednak uwagę na element ważniejszy, mianowicie na fenomen myślenia utopijnego, które jest przez niego postrzegane jako pierwsze narzędzie zmiany. To, co niemożliwe do pomyślenia, często bowiem wydaje się po prostu nierealne. Raz pomyślane może jednak zyskać status osiągalnego. Utopia kryje więc w sobie duży potencjał myślenia kreatywnego. Istotną rolę tego aspektu podkreśla choćby nazwa stworzonej przy udziale Wooda otwartej sieci wymiany idei, skupionej wokół metadesignu – *Attainable Utopias* (Osiągalne Utopie)³⁰.

Właściwy teorii metadesignu „potencjał przekształcania” zyskuje prawdziwie rewolucyjne znaczenie w ujęciu teoretyka nowych mediów Gene Youngblooda.

Badacz uznaje nowy typ projektowania za jedyną relewantną strategię w świecie, w którym tradycyjna sztuka jest zarówno politycznie, jak i kulturalnie martwa³¹. Metadesign, według Youngblooda, na nowo godzi sztukę z polityką, nadając tej pierwszej siłę politycznego wpływu. Nowe projektowanie operuje bowiem w sferze kontekstu kulturowego, kreuje przestrzeń, która może wypełnić się dowolną treścią, sytuację neutralnie czystą, uciekającą od politycznej propagandy. Ważne jest więc samo stworzenie przestrzeni, która nie rozrasta się poprzez dekonstrukcję istniejących sensów, ale domaga się rekonstrukcji, pełni rolę zaproszenia do aktu twórczego. Po postmodernistycznej dekonstrukcji przychodzi czas na rekonstrukcję. Nieważne, czy ta przestrzeń jest jednocześnie ruiną dawnego świata, istotą jest samo jej przemianowanie, nadanie nowej nazwy i przez to statusu. Idea, która narodzi się na takim terytorium przez sam fakt własnego istnienia może mieć polityczną siłę przemiany. Youngblood widzi w metadesignie element rewolucyjny, przestrzeń dana jednak w ten sposób do dyspozycji użytkownika jest objęta choćby początkową kontrolą. Projektant czy też artysta ingeruje w początkową strukturę systemu, ustawia elementy i definiuje zakres możliwych działań poprzez udostępnienie nam konkretnych narzędzi.

Dla równowagi warto przywołać jedną z ostatnich realizacji Goshki Macugi, prezentowaną w warszawskiej Narodowej Galerii Sztuki Zachęta w ramach wystawy *Kannibalizm? O zawłasczeniach w sztuce*³², a wcześniej istniejącą w ramach własnej wystawy artystki o sugestywnym tytule *I Am Become Death (Jestem Staję się Śmiercią)*³³. Artystka buduje drewniany trzymetrowy podest o formie równi pochyłej ze stromo uciętą krawędzią oraz duży ruchomy walec ograniczony po bokach workami, na którym widzowie mogą się bujać. Obiekty te są częściowym odtworzeniem realizacji interaktywnej Roberta Morrisa pokazanej w 1971 roku w Tate Gallery na wystawie *Participatory Objects (Obiekty Partycypacyjne)*. Macuga świadomie nawiązuje zarówno do tej wystawy, jak i jej ponownego odtworzenia w przestrzeni Tate Gallery w 2009 roku. Pierwsza realizacja, będąca jedną z prekursorskich prac interaktywnych w przestrzeni muzealnej, została zamknięta po kilku dniach z powodu zbyt dużej ilości obrażeń,

³⁰» <http://attainable-utopias.org/tiki/tiki-index.php> (26.04.2015).

³¹» G. Youngblood, *Metadesign: Towards a Postmodernism of Reconstruction*, http://90.146.8.18/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=9210 (26.04.2015).

³²» Wystawa *Kannibalizm? O zawłasczeniach w sztuce*, Zachęta – Narodowa Galeria Sztuki, Warszawa, 2015.

³³» Wystawa prac Goshki Macugi, *I Am Become Death*, Kunsthalle, Bazylea, 2009.

jakich doznawali zwiedzający podczas kontaktu z obiektami. Podczas drugiej (wydaje się, że podobna uwaga może dotyczyć również Zachęty) tylko nieliczni wykorzystywali w pełni interakcyjny potencjał przestrzeni.

Realizacja Macugi wskazuje na istotną rolę politycznego i społecznego istnienia sztuki interaktywnej³⁴, która w latach 70. miała być jednym z intensywniej działających instrumentów kreowania nowych, partycypacyjnych postaw społecznych³⁵. Jednocześnie praca *I Am Become Death* jest przykładem celowego zapożyczenia. Macuga umieszcza odtworzone obiekty w nowym kontekście, kierując odbiorcę nie tylko do samego aktu interakcji, ale wytwarzając w nim świadomość układu, który ma determinować jego uczestnictwo. Zwiedzający styka się z przestrzenią zaprojektowaną, ale przede wszystkim odtworzoną, która funkcjonowała już w innym kontekście, z odmiennym rezultatem. Uczestnictwo jawi się więc jako akt powielony, dzięki czemu traci swój impet, jednak zyskuje świadomość. Odbiorca być może nie znacznie już szaleńczo huśtać się na krawędzi rampy, jednak spoglądając na samą rampę rozpoznaje celowość jej konstrukcji wraz z zaprojektowanym w niej wezwaniem do podjęcia działania.

Praca Macugi może wskazywać na ważną różnicę w podejściu do projektowania właściwemu sztuce interaktywnej i metadesignowi. Reakcja właściwa pierwszemu odbiorowi pracy *Participatory Objects* wskazuje na rewolucję przez działanie (świadome bądź nie), gdzie obiekty stanowią silny bodziec/zachętę. Ten sposób wydaje się bliski także ujęciu Youngblooda i projektowaniu relacji w sztuce interaktywnej. Stworzony przez Macugę wtórny kontekst odbioru dzieła opiera się raczej na przedstawieniu obiektów jako narzędzi i uświadomieniu uczestnikowi modeli zaprojektowanej interakcji. Tym samym sytuuje odbiorcę nie tyle w ramach intensywnego przeżycia relacji, co na jej metapoziomie. Stwarza dystans pozwalający na analizę zaprojektowanej interakcji i miejsca zajmowanego w niej przez uczestnika, a stąd już tylko krok ku potencjalnej zmianie samych reguł interakcji.

John Wood pisze, że projektant pracuje na poziomie afordancji, czyli uświadomionych możliwości działania, jakie jednostka ma w danym środowisku³⁶. Początkowo uznawane za obiektywnie mierzalne i niezależne od człowieka, afordancje szybko okazały się jednak być ściśle związane z ludzką świadomością³⁷. Używamy udostępnionych nam narzędzi tylko w tym zakresie, na jaki pozwoli nam własne, wewnętrzne wyobrażenie o zakresie i sposobie ich użycia. Rzeczy jawią się w tym ujęciu w ciągłej zwrotnej relacji z podmiotami, których działania determinują, jednocześnie jednak ich własne znaczenie jest nieustannie otwierane na proces redefinicji.

³⁴» Termin „sztuka interaktywna” odnosi się w tym wypadku do pierwszych, prekursorskich realizacji, dalekich jeszcze od nowej sztuki interaktywnej, którą definiuje Ascott.

³⁵» W tą stronę idzie Maria Brewińska, opisując prace Goshki Macugi w folderze do wystawy *bez tytułu*, Zachęta – Narodowa Galeria Sztuki, Warszawa, 2011.

³⁶» J. Wood, dz. cyt., s. 4.

³⁷» Przywołane przez Wooda nowe rozumienie terminu *afordancje* po raz pierwszy zostało wprowadzone przez Donalda Normana w 1988 roku w książce *The Design of Everyday Things*, Nowy Jork: Basic Books.

Zaprezentowany przez Arikana model sieciowej mapy relacji prezentuje interakcyjny charakter istnienia aktorów i obiektów właśnie w ramach otwartego i zmiennego układu. Takie relacyjne spojrzenie służy jednocześnie nie tyle opisaniu istniejącego schematu zależności, co umożliwia jego rzutowania w przyszłość. Elementem, który pozwala artyście przekroczyć przestrzeń galerii jest świadome zaprojektowanie interakcji z odbiorcą. Prowadzenie użytkownika od wizualnej prezentacji obiektu, do zrozumienia własnego usytuowania i relacji z obiektem, aż po możliwość kreatywnego uczestnictwa w kolejnych aktach projektowania.

Literatura

- Ascott R., *The A-Z of Interactive Arts*, „Leonardo Electronic Almanac” 1995, nr 9.
- Attainable Utopias*, <http://attainable-utopias.org/tiki/tiki-index.php>.
- Brewińska M., Folder do wystawy *bez tytułu*, Zachęta – Narodowa Galeria Sztuki, Warszawa, 2011. <http://burak-arikan.com/>.
- Creative Commons, <http://graphcommons.com/about#about>.
- Deleuze G., Guattari F., *What is Philosophy?* tłum. H. Tomlinson, G. Burchell. Nowy Jork: Columbia University Press, 1994.
- Deleuze G., Guattari F., *Kłaczce*, [w:] G. Deleuze, F. Guattari, *Kapitalizm i Schizofrenia II. Tysiąc Plateau*, J. Bednarek (red.), Warszawa: Wydawnictwo Bęc Zmiana, 2015, s. 293–932.
- Fischer G., Giaccardi E., *Meta-design: A Framework for the Future of End-User Development*, <http://l3d.cs.colorado.edu/~gerhard/papers/eud-meta-design-online.pdf>.
- Fischer G., Giaccardi E., *Kreatywność i ewolucja: perspektywa metadesignu*, „Kultura Współczesna” 2009, nr 3.
- Galloway A.R., *Protocol: How Control Exists After Decentralization*, Massachusetts: MIT Press, 2004.
- Giaccardi E., *Metadesign as an Emergent Design Culture*, „Leonardo” 2005, t. 38, nr 4.
- Gökay Üstün Z., opis projektu *Artist Collector Network*, <http://burak-arikan.com/artist-collector-network>.
- Lazarev Y.N., *The Art of Metadesign*, „Leonardo” 1994, t. 27, nr 5.
- Maturana H., *Metadesign*, <http://v2.nl/archive/articles/metadesign>.
- Norman D., *The Design of Everyday Things*, Nowy Jork: Basic Books, 1988.
- Parikka J., Summary from some Networkpolitics 2010-conference themes. March 2010, http://p2pfoundation.net/Exploring_New_Configurations_of_Network_Politics.
- Sympozjum *Truth is concrete*, 25.09.2012, www.3gpccat.com/video_Tnh5aX8P_lw.html.
- Wood J., *Changing the Change: A Fractal Framework for Metadesign*, <http://attainable-utopias.org/tiki/academicpapers>.
- Wystawa *Critical Machines*, American University of Beirut, Beirut, 2014.
- Wystawa *E-Volve*, www.medienkunstnetz.de/works/a-volve/.

Wystawa prac Goshki Macugi, *I Am Become Death*, Kunsthalle, Bazylea, 2009.
Wystawa *Human Economy*, HEC Contemporary Art Space, Paryż, 2014.
Wystawa *Kanibalizm? O zawłaszczeniach w sztuce*, Zachęta – Narodowa Galeria Sztuki, Warszawa, 2015.
Wywiad z A.R. Gallowayem przeprowadzony przez Pau Alsina, *We Are the Gold Farmers*, 12.09.2007, http://cultureandcommunication.org/galloway/interview_barcelona_sept07.txt.
Wywiad z Burakiem Arikanem, portal *we make money not art*, Sasha Pohflepp, październik 2006, <http://we-make-money-not-art.com/archives/2006/10/interview-of-bu.php#UjLy7UobJIG>.
Vellodi K., *Diagrammatic Thought: Two Forms of Constructivism in C.S. Peirce and Gilles Deleuze*, „Parrhesia” 2014, nr 19, s. 79–95.
Youngblood G., *Metadesign: Towards a Postmodernism of Reconstruction*, http://90.146.8.18/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=9210.

Ewa Niedziałek

Absolwentka kulturoznawstwa i studentka studiów doktoranckich na wydziale „Artes Liberales” Uniwersytetu Warszawskiego. Interesuje się literaturą i kulturą w ujęciu komparatystycznym oraz kulturową analizą nowych mediów.

SUMMARY

Designed objects and relations – Burak’s Arikan project *Artist Collector Network* in the context of interactive art and metadesign theory

The aim of this article is to describe the project *Artist Collector Network*, created by Turkish artist Burak Arikan, as an innovative art realization that combines the features of interactive art and metadesign. Art work of Arikan, existing as an image, an interactive screen and a computer code, leaves the space of art gallery and becomes a tool for a future design of systems and relationships. The key element that allows the artist to exceed these is a conscious design of the interaction with the viewer, who finally becomes a co-designer himself. Visual aspect is not the main feature of Arikan’s project, the key element is rather an algorithm that determines it. The visual image is used by the artist as an indicator, leading the viewer to a better understanding of the network diagrammatic structure of connections and subsequently to an active participation in its co-creation.

Keywords: Metadesign, interactive art, new design, network diagram
