



**Sztuka interaktywna  
vs. interakcje społeczne.  
Analiza strategii sztuki  
interaktywnej w świetle  
perspektyw interakcyj-  
nych**

# **Ervin- ga Gof- fmana**

\*\*\* Ryszard Kluszczyński w książce *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu* wprowadza w odniesieniu do sztuki interaktywnej zaczerpnięty z myśli Michela de Certeau podział na strategie i taktyki. Strategia, jak pisze Kluszczyński, *konstruuje zastany i odkrywany przez odbiorców program ich interaktywnego doświadczenia. Jest swoistą partyturą określającą przewidziane dla nich porządki wykonawcze. Taktyki natomiast stanowią rzeczywiste, faktyczne sposoby zachowania publiczności, zróżnicowane metody aktualizowania i adaptowania strategicznych porządków. Często, mimo że każda z nich może przebiegać w zupełnie odmienny sposób, taktyki mieszczą się w ramach przewidzianych przez strategię<sup>1</sup>*. Kluszczyński pisze wręcz o strategiach kontroli i taktykach wolności (por. Kluszczyński, s. 221). Podział ten koresponduje z głównym dylematem nauk społecznych, który dotyczy relacji structure-agency (struktury i czynnika sprawczego) i próby znalezienia zrównoważonego połączenia między tymi dwoma elementami w optykach zaproponowanych m.in. przez Pierre'a Bourdieu, Anthony'ego Giddensa, czy polemizującej z ich propozycją dualności struktury i sprawstwa Margaret Archer. Autorka ta zamiast o dualności proponuje mówić o dualizmie analitycznym<sup>2</sup>. Inspiracją dla stanowiska łączącego strukturę z czynnikiem sprawczym są rozważania m.in. Ervinga Goffmana.

Zaproponowany przez Kluszczyńskiego podział może odnosić się z jednej strony do Goffmanowskich *typowych ról* i *normatywnych aspektów roli*, z drugiej strony – do *realnego wykonania roli*. *Typowa rola* wyznacza sposób, w jaki powinna być zrealizowana interakcja. *Rola* to całokształt działań, które osoba przypisana do danego statusu wykonywałaby wówczas, gdyby działała wyłącznie w odpowiedzi na normatywne wymogi dotyczące kogoś zajmującego jej pozycję. Rolę w tym normatywnym sensie należy odróżnić od wykonywania roli bądź jej odgrywania, które jest równoznaczne z rzeczywistym postępowaniem jednostki podczas pełnienia obowiązków związanych z jej pozycją (w związku z tym zajmować, okupować i opuszczać można pozycję, nie rolę, ponieważ rola może być wyłącznie wykonywana)<sup>3</sup>.

Goffman wprowadza kategorię *realnego wykonania roli*, która może mieścić się w przywołanych wyżej taktykach. *Rolę typową trzeba odróżnić od rzeczywistego wykonania roli przez konkretną jednostkę zajmującą daną pozycję. Pomiędzy typową a rzeczywistą reakcją będą zwykle występować pewne różnice, choćby z tego powodu, że pozycja jednostki [...] będzie zależała w jakimś stopniu od zmieniającego się sposobu, w jaki postrzega i definiuje ona swoją sytuację. [...] musimy zatem przeprowadzić rozróżnienie między typową rolą, normatywnymi aspektami roli oraz rzeczywistym wykonaniem roli przez konkretną jednostkę*<sup>4</sup>. *Typowa rola* wyznacza sposób, w jaki powinna być zrealizowana interakcja. W zależności od pracy założenia odnośnie jej mogą być bardziej lub mniej skonkretyzowane. Rzeczywiste wykonania mogą nieraz znacznie różnić się od typowej roli.

Wracając do zaproponowanych przez Kluszczyńskiego strategii sztuki interaktywnej – organizują one dynamikę sieci, czyli porządku komunikacyjne łączące wszystkie jej składowe w jeden układ i wyznaczające proponowane pola aktywności odbiorców. Są one podstawowym wkładem artysty. To repertuar wzorcowych możliwości, po które sięgają artyści w swej pracy twórczej, a także, jak wskazuje Kluszczyński, instrument analityczny w rozważaniach dotyczących poszczególnych dzieł<sup>5</sup>.

Kluszczyński wymienia i opisuje osiem strategii sztuki interaktywnej. Posłużę się kategoryzacją Kluszczyńskiego, próbując ją opisać w języku interakcji Goffmanowskiej. Socjolog ten, badając porządek interakcji, rozwinął w trakcie swego dorobku naukowego cztery perspektywy analityczne. Jak uważa Andrzej Piotrowski: *Nie były one*

używane przez Goffmana jako cząstkowe punkty widzenia, które nakłada się na specyficzny fragment badanej rzeczywistości, przeciwnie – stanowiły kolejne narzędzia całościowego oglądu ładu interakcyjnego<sup>6</sup>. Nie mają one na celu wyjaśniania przyczynowego. Są, zdaniem Piotrowskiego, zbiorami kategorii pojęciowych implikujących określone typy reakcji o charakterze wysoce formalnym, nadającym się do analitycznego modelowania różnych dziedzin rzeczywistości<sup>7</sup>.

Te cztery perspektywy to: dramaturgizm, rytuał, gry strategiczne i analiza ramowa. Zdając sobie sprawę, że przeniesienie refleksji Ervinga Goffmana na temat interakcji społecznych – bezpośrednich interakcji człowieka z drugim człowiekiem – na relacje człowieka z pracą interaktywną (medium cyfrowym) może stanowić nadużycie, nie staram się wprowadzić znaku równości pomiędzy człowiekiem a pracą w roli partnera interakcji. Nie mogę również stwierdzić, że sztuka interaktywna daje się wyczerpująco opisać w ramach refleksji Goffmana, ani też, że jego rozważania są w pełni adekwatne dla opisu interakcji w sztuce. Dlatego z wieloperspektywicznych rozważań tego socjologa czerpię jedynie te wątki i bazuję na tych kategoriach, które, moim zdaniem, nadają się do opisu sytuacji sztuki interaktywnej. Moim celem nie jest udowodnienie, że Erving Goffman, opisując relacje między ludźmi, opisywał jednocześnie relacje z interaktywną sztuką nowomediálną, ani udowodnienie, że interakcje z pracami interaktywnymi niczym nie różnią się od interakcji między ludźmi. Pragnę jedynie pokazać, że interakcje te posiadają pewne cechy wspólne, co z kolei pozwala opisywać niektóre przejawy sztuki współczesnej językiem socjologicznym innym niż ten, który został wypracowany przez socjologię sztuki.

Pierwszą z zaproponowanych przez Kluszczyńskiego strategii jest **strategia instrumentu**. Oto jak opisuje ją autor: *Dzieła realizujące strategię instrumentu nie tylko nie oferują swym użytkownikom doświadczenia gotowej już, czyli stworzonej uprzednio formy, ale nie proponują nawet nawigacji przez jakąkolwiek postać organizacji danych, ustanowionej jako bytowo uprzednia wobec procesu jej eksploracji. Interaktywne doświadczenie ma w tym wypadku charakter całkowicie wykonawczy<sup>8</sup>*. Próbując opisaną strategię wpisać w świat interakcji Ervinga Goffmana, warto wyjść od umiejscowienia interakcji. Niektóre prace interaktywne wciągają interaktora w stworzoną przez siebie rzeczywistość, inne stanowią narzędzie, z którego może korzystać w przestrzeni wystawienniczej, czy, generalnie, w otaczającej go rzeczywistości.

W przypadku strategii instrumentu *spotkanie* usytuowane jest na zewnątrz wirtualnej przestrzeni pracy. *Usytuowany system czynności zorganizowany*, który Goffman definiuje jako względnie zamknięty, samokorygujący się i samoograniczający się obwód wzajemnie zależnych działań<sup>9</sup>, jest poza pracą. Performatywny charakter prac-instrumentów sprawia, że zaangażowanie pracy i uczestnika mieści się w świecie realnym, co nie wyklucza wciągnięcia uczestnika w interakcję, czy, odnosząc się do Goffmanowskiej metafory teatru, *przejęcia występem*. Przy analizie prac-instrumentów doskonale sprawdza się terminologia perspektywy teatralnej właśnie. Sytuację należy ujmować tutaj w kategorii występu pracy i interaktora. Przydatna jest również kluczowa dla dramaturgizmu kategoria *roli*.

Ponieważ, jak zauważa Kluszczyński, *dzieła realizujące strategię instrumentu nie tylko nie oferują swym użytkownikom doświadczenia gotowej już czy stworzonej uprzednio formy, ale nie proponują nawet nawigacji przez jakąkolwiek postać organizacji danych, ustanowionej jako bytowo uprzednia wobec procesu eksploracji*<sup>10</sup>, rolę możemy ujmować raczej jako Goffmanowskie *role-making*, niż *role-playing* użytkownika. Co za tym idzie, trudno mówić w przypadku tej strategii o wypadnięciu z roli lub pomyleniu roli. Strategia instrumentu nie sprzyja wypadaniu z roli, *traceniu twarzy*, ponieważ sytuacja interakcyjna jest w tej strategii dość stabilna. Raz zdefiniowana sytuacja rzadko ulega przedefiniowaniu. Zmiana może dotyczyć pewnych szczegółów interakcji, ale nie jest to generalne przedefiniowanie sytuacji interakcyjnej. Zmiana definicji może być trudna, gdy interakcja ma charakter zespołowy. W ramach strategii instrumentu powstają prace obliczone na pojedynczą interakcję, ale i przeznaczone dla zespołu, jak ma to miejsce w przypadku pracy *Reactable* z 2005 roku. *Reactable* wygląda jak okrągły elektroniczny pulpit, po którego interaktywnej powierzchni przesuwając można różnego rodzaju przedmioty. Każdy z nich odpowiedzialny jest za inne wartości w muzyce.

Interaktywne doświadczenie jest w przypadku strategii instrumentu zorganizowane wokół interfejsu. To on, zdaniem Kluszczyńskiego, odgrywa w tej strategii podstawową rolę. Kluczowa rola interfejsu sprawia, że szczególnie istotne w tej strategii są Goffmanowskie elementy dekoracji, w szczególności *fasada osobista* pracy. W ten sposób definiuje Goffman te środki wyrazu, które są najmocniej związane z samym wykonawcą i przemieszczają się wraz z nim. Interakcja w strategii instrumentu polega głównie na zarządzaniu nią. Fasada

może mieć wymiar wizualny lub audialny. Zewnętrzne usytuowanie pracy, jej performatywny charakter, powoduje, że dla opisu innych przebywających w sytuacji ekspozycyjnej zarezerwować należy termin *publiczność, widownia* (a nie np. *oficjalni podsluchujący*).

W przypadku strategii instrumentu zwykle nie następuje kłopotów *wyjście z sytuacji*, zakończenie interakcji, ponieważ interaktor nie ma odczucia *kunikowania się z kimś bądź czymś, albo też wrażenia sterowania informatycznym systemem*<sup>11</sup>. Choć, jak zastrzega przywołany przeze mnie autor, strategia instrumentu nie odnosi się jedynie do prac o charakterze instrumentu muzycznego czy audiowizualnego; część prac wpisujących się w tę strategię można analizować poprzez transpozycję wykorzystania instrumentów muzycznych w obszar sztuki interaktywnej. Instrument muzyczny otrzymuje wówczas, jeśli odwołamy się do Goffmanowskiej *analizy ramowej*, kolejną warstwę znaczeniową – interaktywnego dzieła sztuki. Ramowanie staje się bardziej skomplikowane, gdy pojawia się kolejne uwarstwienie znaczeniowe – jak w przypadku niektórych prac-instrumentów, które z galerii sztuki trafiają wprost na sale koncertowe.

Kolejną zaproponowaną przez Kluszczyńskiego propozycją jest **strategia gry**. Już sama jej nazwa może sugerować zbieżność z Goffmanowską perspektywą gier. Strategia gry, jak pisze Kluszczyński, organizuje wydarzenie, stanowiące każdorazowo dzieło wokół samej interakcji<sup>12</sup>. *Występująca w wypadku tej strategii nadrzędność interakcji wobec pozostałych składników dzieła zasadza się przede wszystkim na tym, że swój cel odnajduje ona w sobie samej, w swojej własnej organizacji*<sup>13</sup>. Przykładem tego rodzaju strategii może być praca *ArsDoom*, pokazywana w 1995 roku na festiwalu Ars Electronica w Linzu. Orhan Kipcak i Reinhard Urban stworzyli pracę, która była satyrą na światek artystyczny początku lat dziewięćdziesiątych. Środowiskiem gry był budynek Brucknerhaus – miejsca, w którym znajduje się centrum Ars Electronica. Poza wirtualnymi gośćmi wystawy postaciami gry były ikony modernizmu: Beuys, Rainer, Baselitz czy Koons. Każdy, kto odwiedzał wystawę, mógł zagrać w *ArsDoom* i wymienić strzały z wirtualnymi postaciami.

*Usytuowany system czynności* w przypadku strategii gry zamyka swe ramy w wirtualnym świecie gry. O ile w przypadku strategii instrumentu, posiadającej performatywny charakter, praca była wciągnięta w świat realny, w tym przypadku praca wciąga w wirtualny świat jej użytkowników. Użyłam terminu *usytuowany system*

czynności, by odnieść się do strategii wcześniejszej, w tym przypadku jednak zdecydowanie trafniejszym określeniem jest Goffmanowska *rozgrywka*. Terminu tego zresztą używa sam Kluszczyński, zauważając, że uczestnicy gry otrzymują określoną przestrzeń rozgrywki (por. Kluszczyński s. 230–231). Możemy mówić tu również o spotkaniu rozgrywkowym.

O ile w pierwszej strategii słusznym wydawało mi się wykorzystanie Goffmanowskiej kategorii *widowni* czy *publiczności*, przy omawianiu strategii gry proponowałabym jego kategorii *graczy* i *uczestników*. W rozgrywce występują *gracze*, natomiast w zgromadzeniu rozgrywkowym – *uczestnicy*. Pierwszych od drugich wyraźnie oddziela *gest wejścia* do gry. Jak pisze Kluszczyński: *Każdy z odbiorców – użytkowników dzieła interaktywnego, realizującego strategię gry, stając się jej uczestnikiem, w fazie wstępnej swojego doświadczenia odnajduje się w roli samotnego indywiduum albo też członka społeczności odbiorców, który/którzy zostają zobowiązani (a zobowiązanie to traktowałbym jako artystyczną formułę dzieła związaną z realizowaną przez nie strategią) do podjęcia działań skutkujących określonymi konsekwencjami. Uczestnicy otrzymują do dyspozycji reguły i narzędzia gry*<sup>14</sup>. Występujący w cytacie *uczestnicy* to Goffmanowscy *gracze*. Termin *uczestnik* rezerwuje on dla jednostek, które we wcześniejszej strategii określałam pojęciem *widowni*. Goffman precyzuje rolę uczestników, podając przykład kibiców: *obecność kibiców może być zaledwie tolerowana – o ile zachowują się w taki sposób, że nie ma to wpływu na rezultat gry – często stanowią oni nieodzowną część społeczno-psychologicznej rzeczywistości spotkania rozgrywkowego; są uczestnikami, nie graczami, i mogą odgrywać decydującą rolę w spotkaniu rozgrywkowym, nawet jeżeli w rozgrywce nie odgrywają żadnej*<sup>15</sup>. Gracze natomiast mogą wchodzić do rozgrywki z pracą w pojedynkę lub też być członkami zespołu.

W strategii gry definicja sytuacji jest w dużej mierze zaprojektowana. Świadczy o tym między innymi fakt, że – jak wskazuje Kluszczyński – podstawowym wyróżnikiem strategii gry jest ułożenie w jej centrum zadania do wykonania<sup>16</sup>. Szczególnego znaczenia w strategii gry nabiera, zaczerpnięta z perspektywy rytualnej Goffmana, a eksplorowana również w grach, kategoria *twarży*. Gracz przy każdym swym posunięciu musi kontrolować *twarz*, dbać o nią. Przy czym na jego *twarz* składają się nie tylko zachowania z przestrzeni wystawienniczej, ale również w świecie zaproponowanym przez

pracę. Utrata *twarzy* wirtualnej, jeśli nie jest zgodna z zasadami gry, może pociągać za sobą utratę *twarzy* w rzeczywistości zewnętrznej wobec przestrzeni pracy.

Podstawową czynnością w grach, zdaniem Goffmana, jest *ruch* (move); ruchów nie komunikuje się w taki sposób jak wiadomości, ani nie realizuje się ich tak jak zadań; po prostu się je robi lub wykonuje. *Wykonanie ruchu wymaga pewnych ustaleń społecznych, za pomocą których mocodawca – decydujący za pośrednictwem swojego pełnomocnika – może zająć określoną pozycję. Zakomunikowanie, że dana pozycja została zajęta, stanowi kolejny ruch, dający się odróżnić od pierwszego, co może nam unaocznnić choćby fakt, że w grach często celem jest wykonanie ruchu bez informowania o tym graczy z przeciwnej drużyny*<sup>17</sup>.

Wreszcie, jeżeli chodzi o pojęcie interakcji, to perspektywa gier sprowadza całą sytuację do konfrontacji zespołów, z których każdy podejmuje racjonalne działania, aby przeforsować dla siebie określony rodzaj zysku czy wypłaty, akceptując zarazem bardzo szczególnie warunki tych działań. Każdy ruch musi zostać wybrany spośród niewielkiej liczby możliwości, które określa przede wszystkim ostatni ruch wykonany przez drużynę przeciwną, podobnie jak każdy nasz ruch w dużej mierze wyznacza możliwości, które otwierają się przed przeciwnikami. Każdy z zespołów ma świadomość tej wzajemnej zależności i dąży do uzyskania nad nią kontroli, natomiast ich wyniki zależą od tego, w jakim stopniu manewry te zostaną uwieńczone powodzeniem. *Pojęcie interakcji ulega zatem przeformułowaniu: zamiast odnosić się do wzajemnych wpływów, które mogą mieć charakter poboczny i trywialny, dotyczy wysoce ustrukturyzowanej formy wspólnego losu*<sup>18</sup>.

Goffmanowskie zespoły mogą, jak już wspominałam, w sztuce interaktywnej ograniczać się do jednej osoby podejmującej grę z pracą. Poza dającymi się łatwo zaobserwować ruchami, w strategii gier zaobserwować można również *spontaniczne zaangażowanie* jednostki<sup>19</sup>, kiedy daje się ona wciągnąć w grę, zatracić w jej świecie. *Dzięki temu spontanicznemu zaangażowaniu we wspólną działalność jednostka staje się integralną częścią sytuacji, zagnieżdża się w niej i wystawia na jej działanie, rzucając się w wir spotkania w sposób wyraźnie odmienny od tego, w jaki doskonale racjonalny gracz poświęca się zajmowaniu pozycji w doskonale abstrakcyjnej grze*<sup>20</sup>. Goffman zauważa, że angażujące uczestników zajęcie działa jak otaczająca ich bariera, odcinająca ich od wielu innych potencjalnych światów znaczenia i działania. *Bez tej otaczającej bariery byłoby prawdopodobnie obezwładnieni przez zalew*



możliwych podstaw działania<sup>21</sup>. Bariera ta wyraźnie wyznacza przestrzeń gry. *Organizacja społeczna, której przejawem jest zgromadzenie zogniskowane, stanowi [...] rezultat skutecznego działania reguł nieistotności*<sup>22</sup>. Mówią one o tym, co jest wykluczone z rzeczywistości spotkania.

*Zestaw reguł określających to, do czego nie powinno się przykładać wagi, określa także, co powinniśmy traktować jako rzeczywiste. Zdarzenia mają miejsce wyłącznie dlatego, że gra jest w toku, stwarzając samą możliwość zajścia jednego z całej gamy znaczących w jej ramach incydentów. W tej sytuacji stosuje się „schemat ekspresji” i interpretacji*<sup>23</sup>. Przykładowo: brydżyści nie reagują nawzajem na swoje działania jako na zdarzenia behawioralne. To, że inny gracz wyjmuje kartę z ręki i kładzie ją na stole nie jest przez nich postrzegane w kategoriach „położenia na stole laminowanego kartonika” czy „doprowadzenia do zmiany pozycji karty”; zmieniając pozycję karty gracze chcą zakomunikować: „zagrałem asa pik jako pierwszą kartę lewy”. Z punktu widzenia gracza pytanie: „co może się zdarzyć?” zostanie prawidłowo rozstrzygnięte w kategoriach tych zasad (Garfinkel)<sup>24</sup>.

W przypadku dzieł sztuki interaktywnej przykład brydżysty nie do końca musi być adekwatny. Zdaniem Kluszczyńskiego, dzieła sztuki interaktywnej mają charakter metadyskursywny. Mogą one koncentrować się właśnie na fizycznych aspektach interakcji, problematyzować Goffmanowskie „położenie na stole laminowanego kartonika”. Nie dyskredytuje to jednak wcale wewnętrznego świata gry, który od rzeczywistości oddzielony jest barierą, którą Goffman określa niekiedy również mianem membrany.

*Oprócz zdarzeń znaczących w ramach gry istnieją również wykreowane w jej ramach role i tożsamości. Kiedy w szachach jedna figura bije drugą, wydarza się coś, co nabiera znaczenia przez odniesienie do zwyczajów i kultury gry, a nie tylko do pozycji na szachownicy, ponieważ zarówno bijącą, jak i bitą jest figura o określonej mocy i statusie*<sup>25</sup>. *Matryca możliwych zdarzeń oraz sieć ról, których zetknięcie prowadzi do określonego zdarzenia, razem wyznaczają obszar brzemiennej w skutki akcji dramatu, plan bycia, motor znaczenia, samoistny świat, różniący się od wszystkich innych światów poza tymi, które powstają podczas innych rozgrywek tego samego rodzaju*<sup>26</sup>. Gry są zatem czynnościami powołującymi do życia osobne światy. Zdaniem Goffmana, tę samą właściwość mają również poważne zajęcia. Takim osobnym, powołanym do życia światem, jest ciąg interakcyjny w sztuce.

Gry nastawione są na euforyczność interakcji. Ich przebieg jest tak regulowany, by maksymalnie zaangażować uczestników. Jak zauważa Goffman, *Istnieje powszechny pogląd, zgodnie z którym gry dostarczają rozrywki, kiedy ich rezultat lub wypłata zwykle nie będą określone aż do końca rozgrywki (choć oczywiście jest również, aby rozgrywka została ostatecznie rozstrzygnięta w rozsądnym czasie)*. Praktyki „wyważania siły” zespołów i nakładania ograniczeń na te, które wystają ponad resztę, a także praktyka umiejętnego wprowadzania czynnika losowego „zwykłego szczęścia” (zwłaszcza wtedy, kiedy nie sposób idealnie dobrać lub zrównać zespołów) – wszystko to ma służyć temu, by uprzednia wiedza o atrybutach graczy nie pozwoliła zbyt wcześnie przewidzieć wyniku rozgrywki. Na podobnej zasadzie, kiedy końcowy wynik staje się łatwy do przewidzenia, jak to często ma miejsce pod koniec rozgrywki, prawdopodobne jest poddanie się strony przegrywającej, przerywające czynność w interesie obu stron oraz samego spotkania rozgrywkowego<sup>27</sup>. W interakcji w sztuce interaktywnej też jest istotne, by rezultat nie był znany przed przystąpieniem do interakcji, obserwowalny z zewnątrz<sup>28</sup>.

Poznanie zakończenia lub świadomość przegranej mogą sprzyjać chęci wyjścia z gry. Rozwijająca się linia nakreślana przez naprzemienne i powiązane ze sobą ruchy graczy może zatem stanowić jedyny przedmiot przyciągający uwagę uczestników, zwiększając w ten sposób zdolność gry do tworzenia bieżącej dla graczy rzeczywistości i do ich zaabsorbowania<sup>29</sup>. W grach czysto losowych, np. rzucaniu monetą, nigdy nie zachodzi potrzeba wyważania siły przeciwnych stron, a jednak – jeżeli nie wprowadzi się innych czynników, takich jak zakłady na pieniądze – sama niepewność wyniku nie wystarczy, żeby zaabsorbować graczy<sup>30</sup>. W sztuce to może wystarczyć, ponieważ gra nie jest jedynym celem interakcji, nawet jeśli wokół niej zbudowana jest praca. Służyć ma ona poznaniu pracy i problemu jaki porusza. Odnosząc się do analizy ramowej, nad „laminacją” gry istnieje kolejna, pochodząca ze świata artystycznego. Pojawia się tu również kwestia powtórnego założenia: *Chodzi tu o mniej lub bardziej otwarte wykonywanie jakiejś czynności z powodów czy motywów odczuwanych jako radykalnie różne od tych, jakie rządzą zwykłymi aktorami*<sup>31</sup>. Analiza strategii gry w sztuce interaktywnej w kategorii ramy jest o tyle trafna, że same prace niejednokrotnie cechuje subwersywność. Nadbudowując kolejną warstwę nad grami, analizują je.

Ostatnim czynnikiem, który może wpływać na nasilenie zaangażowania gracza jest możliwość wykazania się *atrybutami cenionymi w szerokim świecie, np. zręcznością, siłą, wiedzą, inteligencją, odwagą*

i samokontrolą. Atrybuty istotne w kontekście zewnętrznym uzyskują zatem oficjalny wyraz w środowisku spotkania. Mogłyby one nawet zostać nabyte w ramach spotkania, aby potem móc zostać wyrażone poza nim<sup>32</sup>. W sztuce też często różne atrybuty spoza sytuacji są wykorzystywane w interakcjach z pracami. Goffman podsumowuje: Jeżeli połączymy te dwie zasady – niepewnego wyniku i usankcjonowanego wykazywania się umiejętnościami – możemy otrzymać bardziej trafne wyjaśnienie. Udana gra opierałaby się zatem, po pierwsze, na niepewności wyniku, po drugie zaś – pozwalalaby na maksymalne możliwe (w granicach tej niepewności) wykazanie się atrybutami istotnymi w kontekście zewnętrznym<sup>33</sup>.

Rozważania na temat gier chciałabym zakończyć uwagą Goffmana na temat powagi gier. Widzimy również, że pojęcie traktowania gry zbyt poważnie lub nie dość poważnie niezupełnie pasuje do powszechnie przyjętego przeciwstawienia czynności rekreacyjnych „niepoważnych”, czynnościom „poważnym”, związanym z rutyną dnia codziennego. Rzecz najwyraźniej nie w tym, czy dana czynność należy do sfery pracy, lecz w tym, czy zewnętrzne czynniki wpływające na czyjeś zainteresowanie mogą być selektywnie trzymane pod kontrolą, tak by jednostka mogła zaangażować się w spotkanie jako w samoistny świat. Problem nazbyt lub nie dość poważnego podejścia pojawia się w spotkaniach rozgrywkowych nie dlatego, że wiążą się one z grą, lecz dlatego, że są spotkaniami<sup>34</sup>. Spotkaniami, w analizowanym przeze mnie obszarze, w ramach sztuki interaktywnej. Częstym zarzutem pod adresem sztuki interaktywnej jest jej brak powagi. Parafrazując Goffmana, można stwierdzić, że uczestnictwo w sztuce interaktywnej jest nie dość poważne nie dlatego, że wiąże się ono z sztuką interaktywną, ale dlatego, że jest ono spotkaniem.

Trzecią strategią zaproponowaną przez Kluszczyńskiego jest **archiwum**. Dominantą strategii archiwum są same informacje, dane (audio)wizualne, zgromadzone, zorganizowane i udostępnione odbiorcom. [...] Interakcja przybiera w przypadku strategii archiwum formę eksploracji zasobów przedstawionej kolekcji, eksploracji odbywającej się z użyciem przedstawionej mapy oraz narzędzi dostarczonych w ramach dyspozytywu pracy. Mapa ta, przynosząc zaraz na wstępie informacje o strukturze organizacji zasobów informacji, sprawia, że ten wymiar doświadczenia, jako w pełni wyjaśniony, schodzi na dalszy plan. Podobnie dzieje się ze sferą narzędzi eksploatacyjnych; udostępnione równocześnie z mapą, z tych samych powodów również nie znajdują się w centrum uwagi. Zainteresowanie użytkowników kieruje się bowiem w stronę nieznanymi im jeszcze wymiarów dzieła<sup>35</sup>. Cytowany autor przyznaje, że

interakcja nie spełnia w przypadku tej strategii szczególnie ważnej roli. Nie oznacza to, że nie posiada w ogóle znaczenia. Jej zasadnicza i jedyna na ogół funkcja zostaje jednak sprowadzona do wyznaczenia pola eksploracji zasobów danych oraz stworzenia takich warunków dla tego wydarzenia, aby udostępniane informacje mogły odegrać przewidzianą rolę w przebiegu doświadczenia<sup>36</sup>.

Przykładem realizacji tego typu może być instalacja *The 52 Card Psycho* Geoffrey'a Alana Rhodesa, w której fragmenty filmu *Psychoza* (słynna scena pod prysznicem) mapowane są na talię kart, a każda z nich zastępowana jest osobnym klipem wideo. *W miarę jak obserwuje się film wyrwany ze swojej chronologii, uwidaczniają się nowe interpretacje klatki i montażu*<sup>37</sup>. Zadaniem odbiorcy jest dokonywanie wyboru spośród rozłożonych na stole karcianym kart, na które mapowany jest film. Strategia ta stwarza najmniejsze z dotychczasowych pole eksploracji dla perspektyw Ervinga Goffmana. Dzieje się tak dlatego, że w większym stopniu przypomina ona lekturę tekstu niż komunikację twarzą w twarz.

Podstawą interakcji jest poznanie obowiązujących w danej sytuacji reguł sytuacyjnych i kodeksu komunikacyjnego. Jeśli jednostka pozna te zasady, interakcja zostaje zepchnięta na dalszy plan, jako w dużym stopniu zautomatyzowana, na rzecz treści, jakie może eksplorować. Jedynie w tej początkowej fazie spotkania jednostka musi troszczyć się o *twarz*, uważać na możliwe incydenty. Raz zdefiniowana sytuacja nie ulega z reguły przedefiniowaniu, zatem jednostka po jej poznaniu wkracza w stabilne, bezpieczne środowisko.

Następna w kategoryzacji Kluszczyńskiego strategia to **labirynt**. *W centrum strategii labiryntu znajdują się tym razem nie tyle same informacje, ile przede wszystkim ich organizacja, a mówiąc dokładniej – ich struktura hipertekstowa. W przeciwieństwie do strategii bazy danych, interaktor nie dysponuje tu na ogół żadną wstępną wiedzą ani na temat zasobów informacyjnych składających się na zaplecze dzieła, ani na temat struktury wyznaczającej przestrzeń i przebieg doświadczenia. Struktura ta może w dodatku ulegać w trakcie doświadczenia istotnym przeobrażeniom (tak zwane dynamiczne mapowanie), pozbawiając w ten sposób wszelkiej użyteczności zdobywaną na jej temat wiedzę*<sup>38</sup> – pisze o strategii labiryntu Kluszczyński.

Przykładem pracy wpisującej się w strategię labiryntu jest interaktywna instalacja Luca Courchesne *Where are you?* pokazywana podczas Mediations Biennale w Poznaniu w 2010 roku. Za przykład

może posłużyć również praca *Run Motherfucker Run* Marnix de Nijs, pokazywana w 2005 roku na festiwalu Ars Electronica. W przypadku pracy Courchesne uczestnik musi znaleźć się w specjalnym kokonie, kapsule, wewnątrz której przy pomocy ręcznego kontrolera, odbywa podróż *przez wirtualne krajobrazy rozciągające się przed nimi we wszystkich kierunkach, doświadczają immersji i otrzymuje możliwość zabawy skalą rzeczy wokół niego*<sup>39</sup>. W pracy Nijsa uczestnik biegnie po bieżni, a przed jego oczami ukazują się widoki miasta. Jeśli zwolni, widok staje się mniej ostry.

Strategia labiryntu stawia przed odbiorcą większe wymagania niż omawiana wcześniej strategia archiwum, w której uczestnik spotkania na jego początku uzyskiwał kontrolę nad miejscem akcji i nie miał większych problemów z jej utrzymaniem. W przypadku strategii labiryntu odbiorca otrzymuje na początku, według terminologii Goffmana, wstępną definicję sytuacji, wskazówki na temat zasad utrzymywania porządku interakcyjnego i reguł komunikacyjnych, jednak nie ma gwarancji stałości tego porządku. Musi liczyć się z możliwością wystąpienia sytuacji, które Goffman określa mianem *incydentów* i koniecznością przededefiniowania sytuacji. *Incident* w terminologii Goffmanowskiej to status zajścia, które w widoczny sposób kłóci się z przyjętym systemem wartości społecznych i które trudno przeoczyć, a któremu nie udało się zapobiec; to zdarzenie, którego ostateczny skutek symboliczny zagraża twarzy<sup>40</sup>.

Jak zauważa Kluszczyński, *Bardzo istotną właściwością interaktywnych dzieł realizujących strategię labiryntu jest ich skończony, zamknięty kształt. Ze względu na potencjalność ogromnej ilości możliwych kombinacji leksji, która charakteryzuje niejedną pracę labiryntową, właściwość ta nie musi ujawniać się bezpośrednio w każdym rzeczywistym doświadczeniu dzieła tego rodzaju. Jednak ujawnia się wówczas pośrednio: nawigacja przez labirynty hipertekstowe może przynieść doznanie nieskończoności, ale nie jest w stanie zaproponować doświadczenia tworzenia nowych leksji, czy też nowych między nimi połączeń*<sup>41</sup>. Skończoność prac labiryntowych nastęrcza również kłopotów z wyborem odpowiedniego momentu na wyjście ze spotkania, zakończenie interakcji, jeśli ma ono nastąpić z inicjatywy uczestnika, a nie pracy. O kłopotliwości tego typu sytuacji pisze Goffman w *Rytuale interakcyjnym*. W przypadku okazji towarzyskich, zdaniem Goffmana, rozwiązaniem jest poinformowanie zawczasu, że nie można pozostać do końca lub wycozekanie na naturalną przerwę w konwersacji i wówczas opuszczenie

sytuacji<sup>42</sup>. Pierwsza z alternatyw jest raczej niewykonalna w omawianych przeze mnie relacjach. By uniknąć *incydentu*, interaktorowi pozostaje wyczekać na naturalną przerwę w interakcji z pracą.

Wszystkie opisane przeze mnie cechy strategii labiryntu powodują, że jednostka musi *dbać o twarz* i uważać, by nie *wypaść z roli*. Jest to tym trudniejsze, że interakcjom w strategii labiryntu, jak wskazuje Kluszczyński, towarzyszą różnorakie emocje. *Brak wiedzy na temat przestrzeni doświadczenia sprawia, że same eksploracje owych przestrzeni oraz pojawiające się przy tej okazji emocje i doznania: zaskoczenie, niepokój, poczucie zagubienia i wyzwania zarazem, jak również zachowania o charakterze kognitywnym: podejmowane decyzje i czynności, poszukiwanie rozwiązań, analiza wyników interakcji, stają się centralnymi atrybutami interaktywnego dzieła, które realizuje strategię labiryntu<sup>43</sup>.*

Emocjonalny charakter interakcji, o którym pisze autor przywoływanej przeze mnie kategoryzacji, aktywizuje również problem zachowania *dystansu do roli* oraz *zaangażowania w interakcję*. Rola uczestnika jest raczej podtrzymywana (*playing*) niż tworzona (*making*) przez niego. Interakcja w ramach strategii labiryntu może mieć charakter zindywidualizowany albo zespołowy. Interakcja nie jest z reguły obliczona na udział publiczności. Osoby postronne to raczej Goffmanowscy *oficjalni podsluchujący* – *osoby, których nie ma*. Przywoływany autor podając przykłady wymienia: służbę, windziarzy, taksówkarzy. W analizowanej sytuacji mogą to być osoby przyglądające się interakcji innych.

Pod wieloma względami zbliżona do strategii labiryntu jest kolejna ze strategii – **kłaczce**. Podobnie jak w przypadku labiryntu, w centrum konstrukcyjnym dzieła znajduje się struktura organizacji zasobów informacyjnych. W tym przypadku jednak cechuje je otwartość form ukształtowania. Mogą one podlegać w trakcie interaktywnego doświadczenia rozwinięciu i rozbudowaniu poza ich dotychczasowy zakres. *Rozwinięcie takie może zachodzić na drodze uzupełniania zachodzącego zarówno w sferze wykorzystywanego materiału, jak i w zakresie organizacji. [...] [K]łaczce jest metaforą wielokierunkowego, nieprzewidywalnego rozwoju<sup>44</sup>.* Realizacją strategii kłaczca jest *Repleshing Body* Rossa Philippsa. Na pracę składa się siatka 5 poziomych i 5 usytuowanych pionowo kwadratów, z których każdy może zostać wypełniony przez nagranie jednosekundowego loopa filmu. Uczestnicy mogą stworzyć i zorganizować wielką złożoną ruchomą istotę, albo kołaż

ruchomych klatek poprzez nagranie zbliżeń części ciała. Siatka jest pusta, gdy instalacja zostaje uruchomiona i zmienia się, współtworzona przez uczestników.

Otwartość struktury organizacji zasobów informacyjnych w strategii kłącza sprawia, że uczestnik ma większą możliwość *role-making*, a nie tylko odgrywania przydzielonej mu roli. Mniej sztywny scenariusz interakcyjny z jednej strony pozwala interaktorowi na większą dowolność, z drugiej strony – może jeszcze bardziej narażać go na ewentualne incydenty. Brak sztywnej definicji sytuacji może jednak zaistniałe incydenty wciągać w obręb porządku interakcyjnego, czyniąc z nich kolejny element definicyjny interakcji. Mogą one jednak wprawiać jednostkę w zakłopotanie. W przypadku strategii labiryntu wypadnięcie z roli albo wymagało od uczestnika powrotu do roli, z której wypadł, albo powodowało zakończenie interakcji. W omawianym obecnie przypadku tego rodzaju problemy mogą prowadzić do przedefiniowania sytuacji i powstania zupełnie nowej roli. Sytuacja w strategii kłącza może się nieustannie przekształcać, wraz ze zmianami w obrębie zgromadzenia. Członkami zgromadzenia mogą być zarówno jednostki znajdujące się w przestrzeni wystawienniczej, jak i elementy samej pracy. Prace w ramach strategii kłącza, jak zauważa Kluszczyński, *przeobrażają się i rozwijają wielowymiarowo w trakcie i w efekcie interaktywnego doświadczenia. Przyjmują przy tym rozmaite strategie owego rozwoju. Mogą ulegać przekształceniom w ciągłym porządku procesualnym, reagując na interaktywne interwencje uczestników, ale też przeobrażając się zarazem nieustannie w zgodzie z własną logiką transformacyjną*<sup>45</sup>.

Kolejną propozycją jest strategia systemu. Jest to strategia, której interaktywność budzi najwięcej kontrowersji. Dzieje się tak dlatego, że *[c]harakteryzująca je wydarzeniowość nie odnajduje zbyt wielu ujęć na zewnątrz., tam, gdzie znajdują się właśnie odbiorcy, lecz rozgrywa się raczej w ich wewnętrznym, technologicznym, cyfrowym świecie*<sup>46</sup>. Strategię tę charakteryzuje interaktywność wewnętrzna, która stanowi rezultat autonomizowania się cyfrowych systemów komputerowych. Przesunięcie to sprawia, że uczestnikami interakcji, czy też, stosując perspektywę gier – graczami – są wyodrębnione jednostki systemów komputerowych, byty wirtualne, ewentualnie elementy otaczającej nas natury, lub też niekoniecznie świadome tego jednostki, które jednak nie mogą wchodzić w świadomą interakcję, którą mogłyby zarządzać. Osoby przebywające w galerii mogą, w zależności od kon-

cepcji pracy, być albo *oficjalnymi pod słuchującymi*, albo stanowić *publiczność* rozgrywającej się na ich oczach interaktywności cyfrowych systemów komputerowych.

Przykładem spychania odbiorców do roli *oficjalnych pod słuchujących* jest praca Davida Rokeby'ego *n-Cha(n)t*. W powyższej pracy umieszczone w przestrzeni galeryjnej komunikujące się ze sobą komputery reagują na pojawiających się w przestrzeni galeryjnej ludzi (przy czym ci nie mają możliwości kontrolowania tych reakcji). Praca porusza tematykę ingerencji człowieka w świat komputerowy, chaosu jaki ingerencja ta do niego wprowadza. Metadyskursywny charakter pracy sprawia, że odbiorcy spychani są do roli *oficjalnych pod słuchujących* – są jednocześnie publicznością spektaklu, w który są wciągnięci.

W przypadku, gdy odbiorcy pozostają w roli publiczności/widowni, interakcja zostaje w pełni przeniesiona w świat wirtualny. Przykładami tego rodzaju prac są także projekty Raffaello D'Andrea, w których stara się on przededefiniować nasze myślenie o technologii. Pokazuje samodzielne systemy wykonujące zadania, które do tej pory wymagały ingerencji człowieka, jak choćby w przypadku *Robotic Chair*, drewnianego krzesła, które samo upada rozsypując się, ale potrafi również poskładać się ponownie. Krzesło jest sterowane przez komputer za pomocą bezprzewodowego połączenia.

W centrum strategii systemu znajduje się zamknięty układ technologiczny, *określający porządek funkcjonowania mechanizmów dzieła, organizujący je w wewnętrzny dialog*<sup>47</sup>. Zatem to w technologicznym świecie rozgrywa się dramat interakcji Goffmana. W nim buduje się struktura interakcji, ustanawia dynamika ról, tworzy porządek interakcyjny. Jednostki przebywające w przestrzeni wystawienniczej pozostają w obszarze bezpiecznej *sferzy zewnętrznej* w stosunku do czynności głównej. Ich status sprawia, że nie muszą martwić się nawet o reguły wejścia czy wyjścia ze spotkania. Wzory jakie obowiązują tak pracę, jak i publiczność, to Goffmanowskie dobre obyczaje raczej niż dobre wychowanie.

Występ jednostki na scenie, zdaniem Goffmana, można traktować jako próbę stworzenia wrażenia, że w tym miejscu jej działalność polega na zastosowaniu i uosobieniu pewnych wzorców. W omawianym tu przypadku możemy mówić o wzorcach interakcyjnych sztuki interaktywnej. Wzorce, jak twierdzi Goffman, dzielą się na dwie grupy. Jedne z nich odnoszą się do sposobu, w jaki wykonawca traktuje widownię,



kiedy angażuje się w rozmowę z nią lub w wymianę gestów, zastępującą rozmowę. Wzorce te nazywa się czasem *zasadami dobrego wychowania*. Drugą grupę stanowią wzorce dotyczące sposobu, w jaki wykonawca zachowuje się w wizualnej czy głosowej obecności publiczności, ale nie wchodząc z nią koniecznie w kontakt słowny. Goffman określa je mianem *dobrych obyczajów*<sup>48</sup>.

Przedostatnia ze strategii zaproponowanych przez Kluszczyńskiego to **strategia sieci**. Również i w tym przypadku role – szczególnie role uczestników/graczy i publiczności – wymykają się przestrzennemu kontekstowi wystawy. Jak pisze Kluszczyński: *Bardzo znamiennej właściwością wydarzeń artystycznych ufundowanych w strategii sieci jest ich zupełna nieprzystawalność do ram strukturalnych i mechanizmów działania charakteryzujących artystyczne instytucje wystawiennicze. Instytucje te mogą więc wystąpić wyłącznie w roli jednego z węzłów tworzonego wydarzenia sieciowego [...], nie mogą natomiast stać się miejscem jego rzeczywistej, pełnej ekspozycji. [...] W wypadku dzieł tego rodzaju nie istnieje bowiem taka forma dyspozytywu, która mogłaby zostać w całości ulokowana w środowisku galerii i stać się następnie miejscem zaistnienia dzieła-wydarzenia. Dla swego rzeczywistego rozwinięcia wymagają one przestrzeni publicznych. Oznacza to również faktyczne, ostateczne dla tej strategii, zniesienie roli odbiorcy-observatora wydarzenia; uczestnictwo jest tu jedyną formą rzeczywistego, pełnego doświadczenia*<sup>49</sup>.

Pełnego, ale nie całościowego. Jak w sztuce interaktywnej w ogóle, mamy w strategii sieci do czynienia z subiektywizacją doświadczenia i kiedy mowa o pełni, chodzi, jak sądzę, o pełnię subiektywnych, indywidualnych odczuć jednostki będącej elementem sieci. Właśnie takie subiektywne doświadczenia i jedynie elementarne interakcje mogą być opisane w proponowanym przeze mnie podejściu. Język socjologii Goffmana odnosi się bowiem do interakcji bezpośrednich, a interaktywność strategii sieci jedynie w minimalnym stopniu realizuje ten postulat. Sieciowość prac omawianej strategii często służy właśnie temu, by uświadomić odbiorcom/uczestnikom przynależność do sieci komunikacyjnej, której poprzez pośredniość interakcji nie muszą sobie uświadamiać. Przykładem może być praca *MILKprojekt* (2004–2005), która śledzi przestrzeń terytorialno-społeczną produkcji sera. W ramach projektu GPS śledził ruch osób biorących udział w jego produkcji, poczynwszy od łotewskich producentów mleka, kończąc na holenderskich konsumentach sera.

W ten sposób powstała mapa wyznaczająca kontekst interakcyjny przedsięwzięcia. Jednocześnie uczestnicy projektu zyskali świadomość uczestnictwa poprzez swoje codzienne zajęcia w sieci działań o charakterze ponadlokalnym.

*Strategia sieci tworzy, kształtuje i organizuje relacje łączące uczestników artystycznego wydarzenia. Nie same interakcje więc, lecz przede wszystkim ich rezultat – tworzona sieć związków – znajduje się w centrum jej aktywności<sup>50</sup>. W przypadku większości realizacji interakcja przynależy do świata codziennych interakcji. Nie powstają zatem nowe zasady, reguły interakcyjnego porządku, ewentualnie te już istniejące ulegają przekształceniu z racji wprowadzenia nowej ramy artystycznej.*

*Ramowanie jest podstawowym mechanizmem, na jakim opierają się prace w strategii sieci. Autorzy prac korzystają z ram, by zindywidualizowane działania jednostek wprowadzić w szerszy kontekst działań sieciowych, umocować je w szerszym kontekście. Działania zaś otrzymują kolejną laminację, tym razem artystyczną. Dokonuje się transpozycja pojedynczych działań – transportu mleka, odnosząc się do wspomnianego przykładu – w szersze działanie, jakim jest produkcja sera. Zastosowanie klucza z obszaru sztuki powoduje, że projekt zyskuje charakter artystyczny. Osoby oglądające dokumentację projektów sieciowych w galeriach czy muzeach są uczestnikami zupełnie innego spotkania niż to, które powstało (o ile powstało) w ramach jego realizacji; albo, odwołując się do klucza artystycznego, mogą być jego uwierzytelnieniem.*

Ostatnia ze wskazanych przez Kluszczyńskiego strategii to **strategia spektaklu**. *W centrum tej strategii znajduje się samo wydarzenie, które w efekcie tego wyróżnienia przybiera właśnie postać spektaklu<sup>51</sup>. Interakcja wymagana przez spektakle tego rodzaju, różnego typu czynności podejmowane przez uczestników, aby do spektaklu takiego mogło dojść, oczekiwana od nich (choćby w minimalnym zakresie) aktywność, czyni ich w rezultacie częścią takiego wydarzenia. [...] Ten charakteryzujący uczestnika status bycia częścią-wydarzenia jest w odniesieniu do strategii spektaklu dość szczególny, a właściwość ta wynika z charakteru relacji występującej pomiędzy obiema stronami. Uczestnik ten ma bowiem bardzo ograniczone możliwości rzeczywistego wpływania na przebieg wydarzenia. Albo określa on wyłącznie moment początkujący i zamykający całe wydarzenie, albo jest jedynie kimś, komu się ono wydarza, przy czym – i to należy podkreślić – do wydarzenia tego dochodzi w jego czy jej własnym świecie, dzielonym rzecz jasna z dyspozytywem dzieła, oraz dochodzi do niego*

przy minimalnym bodaj ich udziale<sup>52</sup>. Pozycja zajmowana przez odbiorcę dzieła zorganizowanego wokół strategii spektaklu, łączy w sobie, zdaniem Kluszczyńskiego, uczestnictwo z obserwacją<sup>53</sup>. Przykładem tego rodzaju pracy jest *Nemo Observatorium* Lawrence'a Malsafa. Jednostka, w ramach interakcji, zasiada na fotelu ustawionym w środku walcowatego pomieszczenia z transparentnymi szybami. Przyciskiem znajdującym się w podłokietniku uruchamia pracę. Dmuchawy unoszą drobinki styropianowe, które zaczynają poruszać się po szybie, umieszczając jednostkę w oku cyklonu.

Aktorem we wskazanym przypadku, jak i w innych, jest w strategii spektaklu praca. Jednak dla jej uruchomienia/zaistnienia niezbędny jest interaktor. Czy jest on członkiem publiczności? Odpowiedź może być twierdząca, przecież uruchamia spektakl, który specjalnie dla niego się rozgrywa. Publiczność może jednak również rekrutować się z osób znajdujących się poza przeszkłonym pomieszczeniem. Status jednostki odpowiedzialnej za uruchomienie pracy jest inny niż tych, którzy z zewnątrz obserwują pracę. W niektórych przypadkach udział tych drugich w spektaklu jest wręcz niemożliwy, jak ma to miejsce w pracy Masaki Fujihaty *Reflecting Mirror*, w której konieczne jest włożenie okularów, by móc oglądać spektakl bazujący na dekonstrukcji przestrzeni wystawienniczej.

Uważam, że pomimo gestu interaktywnego, który jednostka wykonuje, pozostaje ona jednoosobową publicznością. Przy czym jednoosobowa publiczność w strategii spektaklu otrzymuje szansę przeżycia niedostępnego innym, dla których tym razem ponownie zarezerwowałabym Goffmanowski termin *oficjalnych podsłuchujących*.

Zawiązujące się relacje skutecznie opisuje Goffmanowski *sytuacyjny aspekt usytuowanej aktywności*, czyli ta część działania, która nie może się odbywać poza obrębem sytuacji, ponieważ jest uzależniona od warunków, które w niej panują. Poza obrębem sytuacji nie może zaistnieć spektakl, ale również jednostki znajdujące się poza sytuacją nie mają weń wglądu. Niejednokrotnie prace w tej strategii, poprzez takie rozwiązania jak w podanych wyżej przykładach, dostarczają uczestnikowi *osłon zaangażowania*, czyli *barier w percepcji*, za którymi mogą one bezpiecznie oddawać się czynnościom, zazwyczaj *groźącym negatywnymi konsekwencjami*. Ponieważ o zaangażowaniu świadczy cały kontekst zachowania jednostki, można zablokować jednostkom dostęp do cielesnych oznak zaangażowania, przedmiotów zaangażowania albo do obu tych informacji<sup>54</sup>. W omawianych przypadkach

zachowania pracy czy jednostki wcale nie muszą być związane z negatywnymi konsekwencjami.

Praca i publiczność, często jednoosobowa, znajdują się wewnątrz *membrany*. *Spotkanie stanowi dla jego uczestników osobny świat, jednak charakter i stabilność tego świata są ściśle związane z jego selektywnym stosunkiem do szerszej rzeczywistości*<sup>55</sup>. Dlatego jednostka, pomimo osłon, musi dbać o swoją *twarz*. Przy czym dbałość ta nie nastęrcza jej problemów, gdyż znajduje się na stabilnym stanowisku, na którym nie musi podejmować aktywności narażającej jej na wypadnięcie z roli.

Wydawać by się mogło, że w strategii performansu najbardziej pożyteczna może być Goffmanowska perspektywa dramaturgiczna. Poza samym występem, jaki widzowi proponuje praca, pozostałe kategorie nie znajdują tu jednak szerokiego zastosowania. Wynika to być może z faktu, że Goffman stosunkowo najmniej w perspektywie dramaturgicznej poświęcił miejsca publiczności, którą to w strategii spektaklu odbiorcy się stają, i relacjom między jej członkami.

Podjęłam próbę odniesienia typologii sztuki interaktywnej do wybranych przeze mnie kategorii pojawiających się w rozważaniach Goffmana na temat interakcji bezpośrednich. Dokonałam translacji interakcji w sztuce na język interakcji społecznych. Jak się okazuje, interakcje z pracami interaktywnymi mogą mieć wiele wspólnego z interakcjami między ludźmi. Przy czym teza ta nie sprowadza się do humanizowania prac przez uczestników interakcji, a raczej wynika moim zdaniem z faktu, że interakcje te mają miejsce w kontekście społecznym, są obserwowane przez innych ludzi. Co więcej, wzorce zachowań społecznych, w tym przypadku dotyczące relacji *twarzą w twarz*, są przez nas najbardziej zinternalizowane, a co za tym idzie, mogą być uruchamiane nawet w sposób nieświadomy w sytuacjach nowych, które nie mają wypracowanych wzorów interakcyjnych, a zatem również w interakcjach z sztuką interaktywną ■

### Bibliografia

- E. Goffman, *Rytuał interakcyjny*, Warszawa 2006.
- E. Goffman, *Zachowanie w miejscach publicznych*, Warszawa 2008.
- E. Goffman, *Spotkania*, Kraków 2010.
- E. Goffman, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, Warszawa 1981.
- E. Goffman, *Analiza ramowa*, Kraków 2011.
- R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła - instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010.
- A. Piotrowski, *Ład perspektywy analitycznej w twórczości E. Goffmana*, [w:] *Kultura i społeczeństwo*, rok XXXI, nr 3, 1987.
- [http://www.mediations.pl/2010/Rhodes\\_Geoffrey\\_Alan-237/?lid=1&filtr=exhibit&fid=1](http://www.mediations.pl/2010/Rhodes_Geoffrey_Alan-237/?lid=1&filtr=exhibit&fid=1)
- [http://www.mediations.pl/2010/Courchesne\\_Luc-228/?lid=1&filtr=exhibit&fid=1](http://www.mediations.pl/2010/Courchesne_Luc-228/?lid=1&filtr=exhibit&fid=1)
- 
- 1** R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010, s. 220.
- 2** Szerzej na temat różnic w obu podejściach pisze m.in. Markieta Domecka w tekście *Dualność czy dualizm? Relacja pomiędzy strukturą i podmiotowym sprawstwem we współczesnych debatach teoretycznych*.
- 3** E. Goffman, *Rytuał interakcyjny*, Warszawa 2006, s. 67.
- 4** E. Goffman, *Spotkania*, Kraków 2010, s. 74.
- 5** R.W. Kluszczyński, dz. cyt., s. 218.
- 6** A. Piotrowski, *Ład perspektywy analitycznej w twórczości E. Goffmana*, [w:] *Kultura i społeczeństwo*, rok XXXI, nr 3, 1987, s. 90.
- 7** Tamże.
- 8** R.W. Kluszczyński, dz. cyt., s. 222.
- 9** E. Goffman, *Spotkania*, dz. cyt., s. 76.
- 10** R.W. Kluszczyński, dz. cyt., s. 222.
- 11** Tamże.
- 12** Tamże, s. 230.
- 13** Tamże.
- 14** Tamże, s. 231.
- 15** E. Goffman, *Spotkania*, dz. cyt., s. 28.
- 16** R.W. Kluszczyński, dz. cyt., s. 230.
- 17** E. Goffman, *Spotkania*, dz. cyt., s. 28.
- 18** Tamże, s. 26.
- 19** Oto, co o spontanicznym zaangażowaniu pisze Goffman: *Kiedy jednostka angażuje się w jakiegoś rodzaju czynność, wspólną lub nie, może zostać przez nią zaabsorbowana, pochłonięta, oderwana od świata - czy też, jak się czasem mówi, może się w nią spontanicznie zaangażować. [...] Ma miejsce zaangażowanie wzrokowe i poznawcze, któremu towarzyszy rzeczywista nieświadomość wszystkiego innego poza angażującą czynnością; zachodzi również to, co Harry Stack Sullivan określił jako „selektywną nieuwagę”, polegającą na swobodnym odseparowaniu się od innych zdarzeń (Spotkania, s. 29).*

- 20** Tamże, s. 30.
- 21** Tamże, s. 18.
- 22** Tamże.
- 23** Pierwszy [wątek w socjologii Goffmana – przyp. IF-O] odnosi się do kulturowo ukształtowanych intersubiektywnie dostępnych schematów interpretacji – w Analizie ramowej określanymi mianem „ram”, w innych pracach stosowany jest po prostu termin „schemat interpretacji”. Schematy interpretacji niejako usztywniają doświadczenie, czynią je wprawdzie nieuchronnie skonwencjonalizowanym, ale jednocześnie komunikowalnym. Są wielokrotnie używanymi receptami, dzięki którym mamy na podorzędziu środki radzenia sobie z definiowaniem sytuacji, lecz tracimy możliwość spojrzenia na sytuację całkowicie świeżym okiem (nawet jeśli jesteśmy przekonani, że to właśnie czynimy).
- Drugi wątek należałoby dzisiaj nazwać „performatywnym”, pamiętając o tym, że Goffman, obok antropologa Victora Turnera, należy do ścisłego grona prekursorów współczesnego „zwrotu performatywnego”. W proponowanej tu interpretacji „performans” w uogólnionym Goffmanowskim sensie („performans ramowy”) odnosi się do obserwowalnych zachowań stanowiących próbę wprowadzenia, podtrzymania, zakwestionowania lub modyfikacji „ramy” (schematu interpretacji). W mikroskali zdarzeń interakcyjnych tak pojmowany „performans” jest czynnikiem witalnym, cielesnym, manifestującym się w gestach werbalnych, parawerbalnych i niewerbalnych, zawsze w pewnym stopniu nieprzewidywalnym, obejmującym zarówno przemyślane plany, niekontrolowane emocje, jak i stereotypowe nawyki. W nieco szerszej optyce można także mówić o performansach tekstowych (realizowanych za pomocą tekstu). Lecz na tym nie koniec: na odnoszące się do makroskali, rytualno-kulturowe aspekty performansu zwraca uwagę Yves Winkin, wywodząc z koncepcji Goffmana pojęcia „performansu kulturowego” i „komunikacji jako performansu” (M. Czyżewski, Wstęp do: E. Goffman, *Analiza ramowa*, s. XVI).
- 24** E. Goffman, *Spotkania*, dz. cyt., s. 19.
- 25** Tamże.
- 26** Tamże.
- 27** Tamże, s. 54.
- 28** W ramach badań na potrzeby mojej rozprawy doktorskiej prowadziłam obserwacje sztuki interaktywnej. Moja obserwacja pracy Masaki Fujihaty *Unreflected mirror*, w zestawieniu z obserwacjami innych prac poświadcza, że niemożność obserwowania gry, zachęca do wchodzenia w interakcję z pracą.
- 29** Tamże, s.55.
- 30** Tamże.
- 31** E. Goffman, *Analiza ramowa*, Kraków 2011.
- 32** E. Goffman, *Spotkania*, s. 55.
- 33** Tamże.
- 34** E. Goffman, *Spotkania*, dz. cyt., s. 57.
- 35** R.W. Kluszczyński, dz. cyt., s. 236.
- 36** Tamże.
- 37** [http://www.mediations.pl/2010/Rhodes\\_Geoffrey\\_Alan-237/?lid=1&filtr=exhibit&fid=1](http://www.mediations.pl/2010/Rhodes_Geoffrey_Alan-237/?lid=1&filtr=exhibit&fid=1)
- 38** R.W. Kluszczyński, dz. cyt, s. 240–241.
- 39** [http://www.mediations.pl/2010/Courchesne\\_Luc-228/?lid=1&filtr=exhibit&fid=1](http://www.mediations.pl/2010/Courchesne_Luc-228/?lid=1&filtr=exhibit&fid=1)
- 40** E. Goffman, *Rytuał interakcyjny*, Warszawa 2006, s. 13 i 19.
- 41** R.W. Kluszczyński, dz. cyt, s. 241–242.
- 42** E. Goffman, *Rytuał interakcyjny*, s. 17.
- 43** R.W. Kluszczyński, dz. cyt., s. 241.
- 44** Tamże, s. 246.
- 45** Tamże, s. 248.
- 46** Tamże, s. 250.
- 47** R.W Kluszczyński, dz. cyt., s. 251.
- 48** E. Goffman, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, Warszawa 1981, s. 157.
- 49** R.W. Kluszczyński, dz. cyt., s. 258.
- 50** Tamże, s. 255.
- 51** Tamże, s. 259.
- 52** Tamże, s. 259–261.
- 53** Tamże.
- 54** E. Goffman, *Zachowanie w miejscach publicznych*, Warszawa 2008, s. 46.
- 55** E. Goffman, *Spotkania*, Dz. cyt., s. 65.

Izabela Franckiewicz-Olczak

*Interactive Art vs. Social Interactions. Analysis of Interactive Art Strategies in the Light of Erving Goffman's Interactional Perspectives*

**Izabela Franckiewicz-Olczak analyzes interactive art strategies from the perspective analyzed by Erving Goffman and described Richard W. Kluszczyński in his book entitled *Interactive art: from work-instrument to interactive performance*. She considers interactive multimedia art in the context of Goffman's face-to-face analysis. The analysis includes Goffman's conceptual net of dramatic approach, the perspectives of games and rituals and framework analysis. Kluszczyński's divisions are described in the context of strategies and interactive situations. Franckiewicz-Olczak overviewed and compared human-machine interactions (interactive work) and direct interpersonal interactions. The analysis refers to the numerous examples of interactive work illustrating the strategies.**