

Spis treści / Contents

Mirosław Rogala

Credo 12

Ryszard W. Kluszczyński

Gest artystyczny: ekspresja, komunikowanie, uczestnictwo
Artistic gesture: expression, communication, participation 15

Mirosław Rogala

Doświadczenie sztuki interaktywnej
The experience of interactive art 27

Ryszard W. Kluszczyński

Dynamiczne przestrzenie doświadczeń. O twórczości Mirosława Rogala
Dynamic spaces of experience. On the art of Mirosław Rogala 55

Roy Ascott

On nie tonie, on nas pozdrawia: technologiczne gesty wolności
Waving not drowning: technological gestures of freedom 87

Sean Cubitt

Mirosław Rogala: publiczność, *publicity*, publikacja
Mirosław Rogala: public, publicity, publication 97

Elain A. King

Mirosław Rogala – techno-poeta czasu, miejsca, jaźni
Mirosław Rogala – a techno poet of time, place, self 107

Lynne Warren

Mirosław Rogala i obraz fotograficzny: stałe punkty w jego wirującym świecie
Mirosław Rogala and the photographic image: the still points in his turning world 133

Prace / Works 141

Bio 145

Spis ilustracji / Index of illustrations 148

Główną ideą moich prac jest „wolność wypowiedzi”. Moje rozumienie pojęć „wolność” i „demokracja” nie sprowadza się wyłącznie do „praw” i „przywilejów” – jak tradycyjnie rozumie się je w USA – ale także obejmuje odpowiedzialność.

Media interaktywne dają widzom „prawo” do ingerencji nie tylko w zawartość ale również w formę dzieła. Konsekwencją tego jest przesunięcie akcentu z artysty na (w)użytkownika*, zmiana relacji między nimi, oraz współodpowiedzialność (w)użytkownika za dzieło. W ten sposób działanie widza zaczyna być integralną częścią pracy do tego stopnia, że (w)użytkownik przejmuje część odpowiedzialności decydując o czasie i zaangażowaniu jakie zamierza mu poświęcić. Decyzje te zostają odpowiednio wynagrodzone. W ten sposób inwencja może być podzielona stając się integralną częścią dzieła jednak wtedy tylko gdy (w)użytkownicy nie są jedynie operatorami mechanizmów, ale także uczą się zasad demokratycznej odpowiedzialności.

Rozciąga się to na moje najnowsze prace, w które wpisana jest odpowiedzialność odbiorcy za wspólnotę społecznych oddziaływań zarówno z innymi w tej samej przestrzeni geograficznej i czasowej jak i oddalonymi (w)użytkownikami połączonymi za pośrednictwem sieci komputerowej. Idea moich prac rozwinęła się od odpowiedzialności jednostki za jego/jej doświadczenie do społecznego konstruowania dzieła przez wielu (w)użytkowników – bardziej złożonego modelu demokratycznego doświadczenia artystycznego – i ostatecznie w kierunku praktycznych konstrukcji utopijnej sieci, w której mogą być eksplorowane możliwości i wymagania globalnej medialnej demokracji.

Mirosław Rogala 2000

* „(w)użytkownik” jest terminem przedstawionym przez Mirosława Rogalę na początku 1998 dla określenia uczestników będących zarówno widzami jak i użytkownikami w relacji do dzieła i pomiędzy sobą.

A central concept of my artworks is «freedom of speech.» My understanding of freedom and democracy is not only “rights” and “privileges” – the traditional definition in the USA – but also of responsibilities.

Interactive Media give audiences the “right” to work on the content and even on the form of the work; it also entails, in the shift of emphasis from artist to (v)user*, a shift of responsibility for the work. The participant’s interactions therefore become integral to the work to the extent that the (v)user takes up that responsibility, chooses the amount of time and involvement each cares to give, and is rewarded accordingly. In this way creativity can be shared, and is integral to the work, but only when the (v)users learn, not just the interface mechanisms, but the principles of democratic responsibility for their actions as well.

This extends, in my most recent work, to have responsibility for the mutuality of social interactions, both with others in the same geographical space and now with (v)users linked via computer-mediated communication networks in remote locations. The intent of my works has grown from the individual’s responsibility for his/her experience to the social construction of the work by multiple (v)users – a more complex model of democratic artistic experience – and finally towards the practical construction of an utopian network, in which the possibilities and demands of global media democracy can be explored.

Mirosław Rogala 2000

*(V)User is a term introduced by Mirosław Rogala in early 1998 to discuss participants who are both viewers and users in the interaction with the artwork and between themselves.



7. Mask (videoperformance), 1980

Mirosław Rogala

DOŚWIADCZENIE SZTUKI INTERAKTYWNEJ

Wprowadzenie

Zmieniająca się rola artysty i jego obowiązki, w tym również jego świadomość społeczna i globalna, to aspekty procesu artystycznego, na które wpływ wywierają, dzięki zbieżności i jednoczesności, czas, miejsce i gest, tak w rzeczywistości fizycznej, jak i cyfrowej. Środki produkcji, finanse, kreacja, odbiór ze strony publiczności i przetrwanie artysty są nierozdzielnie zaangażowane w ten proces.

Sztuka mediów interaktywnych opiera się na różnorodnych technologiach, które modyfikują nasze doświadczenie codzienności oraz artystyczną ekspresję, zachowania i praktyki. Technologie te, ułożone w silnym kontekście społecznym i politycznym, przechodzą ogromne transformacje.

Interakcja tocząca się na nowych, interaktywnych przestrzeniach/terytoriach wymaga nowych rodzajów zachowania. Złożony potencjał ludzkich interakcji i zachowań dźwi z ograniczeń, które napotyka w niezdefiniowanych przestrzeniach/terytoriach skonstruowanych elektronicznie. Nie tylko dłoń może się poruszać w wielu wymiarach: ludzkie ciało umie skakać, chodzić i przyspieszać tempo poruszania się w przestrzeni interaktywnej, w ten sposób wywołując konkretne efekty. Relacje wymiarów w przestrzeni, sposób, w jaki obserwator przyjmuje lub zmienia ograniczenia limitujące ich zachowania oraz otoczenia interaktywne, to nowe kluczowe elementy dynamicznego wykorzystania przestrzeni publicznych i multilokalizacji. Ponadto pojawienie się nowych rodzajów zachowań w nowych otoczeniach może wymagać czasu, a zatem należy wziąć pod uwagę ten wymiar.

Artyści interaktywni od przyglądania się powierzchni rzeczy przeszli do badania procesów, które nimi rządzą, relacji oraz systemów. Ukierunkowali technologiczne strategie tworzenia sztuki w kierunku silniejszego angażowania wirtualnego użytkownika – (w)użytkownika. Tworzenie kultury ma zasadnicze znaczenie dla przetrwania i definicji człowieczeństwa, sztuka zaś odgrywa rolę podstawową w globalnym zrozumieniu współczesnego świata.

ELEMENTY

DOŚWIADCZENIA SZTUKI INTERAKTYWNEJ

W coraz silniej technicyzowanej, medialnej, miejskiej i sieciowej kulturze globalnej przechodzimy od doświadczeń indywidualnych i prywatnych do kolektywnych doświadczeń na forum publicznym oraz produkcji sztuki. W pewnym stopniu sam akt dzielenia się dziełem sztuki jest jednocześnie aktem jego upublicznienia. W tym kontekście wprowadziłem termin (v)user – (w)użytkownik – który odnosi się do uczestników tego procesu, będących zarówno obserwatorami, jak i użytkownikami funkcjonującymi w interakcji z dziełem sztuki i sobą nawzajem (Bill Seaman zaproponował, także w 1998 roku, podobny termin – vuser.)

THE EXPERIENCE OF INTERACTIVE ART

Introduction

Production means, funding, creation, audience reception and the survival of the artist, as well as the definition of artists' responsibilities, their social and global awareness, are all aspects of the artistic process. In the case of interactive art, all of these processes are altered by the convergence and simultaneity of time, place, and gesture in both physical and digital realities.

Interactive media art depends on a variety of technologies, that alter our experience of everyday life as well as artistic expressions, behaviors, and practice. Situated within a strong social and political context, these technologies have been undergoing a remarkable transformation.

Interaction in new art spaces requires new behaviors. The complex potential of human interaction and behavior defies constraints in undefined territories. It is not only the hand that can move in multi-dimensions: the human body can jump, walk, and accelerate motion within space and thereby produce effects. Dimensional relations within spaces, the way in which viewers accept or alter constraints on behaviors, and interactive environments are key elements in dynamic use of public spaces and multi-locations. In addition, new behaviors in new environments may require time to develop, adding a temporal dimension.

Interactive artists have moved from looking at the surface of things to examining underlying processes, relationships and systems, and have directed the technological process of art making toward more engagement and involvement of the viewer. Culture making is essential to human survival and definition and the arts are crucial to a global understanding of the modern world.

ELEMENTS OF INTERACTIVE ART EXPERIENCE

In an increasingly technological, mediated, urban and networked global culture, we move from individual private experience to communal public experience and production of art. To some extent, the act of sharing in an artwork is already the act of making it public. In this context, let me propose use of the term (v)user to refer to participants who are both viewers and users in the interaction with the art work and among themselves (Bill Seamon uses a similar term vuser, also coined in early 1998).

The first step towards understanding involves an investigation of interactions among multiple (v)users, an artwork and each other. As a preliminary phase of this investigation, let me sketch a typology of elements of experience and behavior with interactive art. It will present the viewpoint that there is a significant difference between a single (v)user interacting in public space and multi-

