

# Narracje w sieci



**MATYLDA SZEWCZYK**

mszewczyk@uw.edu.pl

Badaczka kina i nowych mediów, autorka napisanej w Instytucie Kultury Polskiej Uniwersytetu Warszawskiego pracy doktorskiej poświęconej kategorii wirtualności, w latach 2008-2009 stypendystka Fulbrighta na University of Southern California w Los Angeles.

## Nowe technologie w Internecie umożliwiają archiwizację i prezentację dzieł – ruchomych obrazów – których odbiorcy stają się aktywnymi badaczami i współtwórcami opowiadanych przez artystów historii

Amerykańska artystka Lynn Hershman Leeson (autorka m.in. pełnometrażowego dokumentu „!WAR – Women Art Revolution” z 2010 roku) swego czasu podzieliła własną twórczość – nieco żartobliwie, a zarazem znacząco – na okres BC – Before Computers, i AD – After Digital. Przemiany technologiczne są zarazem materia jej twórczości, w której chętnie korzysta z nowych rozwiązań, będąc między innymi pionierką interaktywnego wideo, jak i obiektem bezpośredniej refleksji, choćby w takich filmach fabularnych jak „Conceiving Ada” (1997) czy „Teknolust” (2002). Dla jej działalności ogromne znaczenie ma także rozwój Internetu – jest autorką licznych prac w sieci – zarówno niezależnych, jak i stanowiących rozszerzenie, przekształcenie czy uzupełnienie utworów powstałych poza Internetem. Szczególną odmianą takich prac są (współ)tworzone przez artystkę cyfrowe archiwa: przestrzenie zarazem dokumentacji i kreacji, sztuki i metasztuki, a wreszcie – jak się okazuje – pamięci i zapominania.

### Kino w sieci – między narracją a bazą danych

Wpływowa koncepcja Lwa Manovicha, amerykańsko-rosyjskiego teoretyka nowych mediów, przeciwstawia sobie dwie formy porządkowania danych: narrację, której elementy uporządkowane są linearnie, i bazę danych, umożliwiającą swobodne ich dobieranie. Ta pierwsza forma została upowszechniona przez powieść i tradycyjne kino. Ta druga jest charakterystyczna dla ery komputerów. To właśnie w tej epoce możemy łatwiej dostrzec, że także kino w gruncie rzeczy zawsze polegało na dobieraniu wybranych elementów z bazy nakręconych materiałów (prawie zawsze znacznie bogatszych niż to,

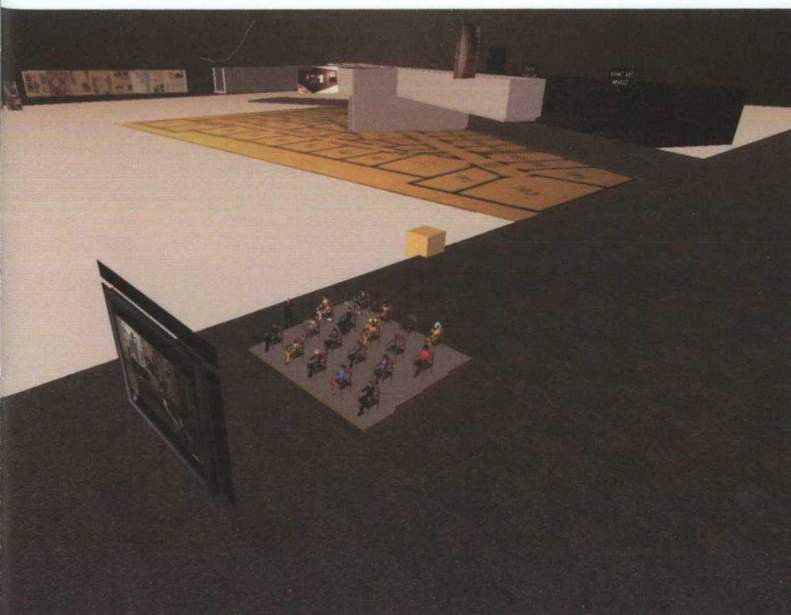
co rzeczywiście oglądamy na ekranie) i konstruowaniu z nich linearnej historii.

Szczególnie dobrą ilustracją tego zagadnienia wydaje się projekt Lynn Hershman Leeson związany ze wspomnianym już filmem „!WAR – Women Art Revolution”. Trwający nieco ponad 80 minut obraz obejmuje zaledwie wycinek z materiałów dotyczących sztuki kobiet – głównie wywiadów przeprowadzonych z artystkami, kuratorami i badaczkami – kompletowanych przez Lynn Hershman od końca lat 60. Tymczasem reżyserka miała wizję projektu totalnego, który umożliwiałby odbiorcy kontakt z całym zebrany przez nią materiałem. Toteż w 2008 roku przekazała wszystkie filmy bibliotekom Uniwersytetu Stanforda w Kalifornii, które opracowały i umieściły je na otwartej dla użytkowników stronie internetowej. Tym samym gotowy film okazuje się możliwą, ale niejedyną drogą przez morze danych: widz staje się aktywnym badaczem, który sam decyduje, co chce obejrzeć.

Jeszcze większą swobodę użytkownik uzyskuje w społecznościowym projekcie RAW/WAR, który ma na celu prezentację prac artystek (historycznych i współczesnych) pracujących z ruchomymi obrazami. Na jego stronie każdy może dodać wideo z pracą bądź dokumentacją pracy dowolnej artystki, uzupełniając obrazy własnym opisem. Powstałe w ten sposób otwarte „archiwum w procesie” dostępne jest dla wszystkich i umożliwia samodzielne odkrywanie zamieszczonych w nim dzieł. RAW/WAR to nie tylko strona internetowa – projekt przybierał także postać artystycznej instalacji (pokazanej pierwszy raz w czasie Festiwalu Sundance w 2010 roku). Tu używający cyfrowej „latarki” odbiorca nawiguje po archiwach, wydobywając poszczególne elementy – prace i ich opisy – z symbolicznych „ciemności” niechęci i zapomnienia. Nie pierwszy raz w twórczości Lynn Hershman Leeson media okazały się narzędziem emancypacji, która w tym wypadku dotyczy tyleż artystów, co odbiorców sztuki.

### Drugie życie dzieła sztuki

Wykorzystywanie przestrzeni Internetu do archiwizowania danych pojawia się jednak w twórczości Hershman Leeson wcześniej. Już w 2006, także we współpracy z Uniwersytetem Stanforda, w trójwymiarowym środowisku internetowym Second Life umieszczona została dokumentacja związana z wcześniejszymi przedsięwzięciami artystki. Projekt pod nazwą „Life squared” był



Projekcja „Niebezpiecznej kultury” w przestrzeni Second Life, styczeń 2007 roku. W głębi widoczne fragmenty jednej z wersji „Hotelu Dante”. Z prawej: Lynn Hershman Leeson



m.in. powrotem do prac z lat 70. XX wieku. – instalacji site specific (wkomponowaną w otoczenie) zatytułowanej „Hotel Dante” i rozłożonego na lata, nietypowego performance „Roberta Breitmora”, w którym sama Hershman Leeson, a w ślad za nią inne osoby, wcieliły się w rolę fikcyjnej postaci, uczestnicząc – z jej wyglądem i nazwiskiem – w prawdziwym życiu społecznym tego czasu.

Próba zrekonstruowania „Hotelu Dante” czy „Roberty Breitmora” w cyfrowym środowisku SL od samego początku nosiła cechy utopii. Chodziło o odtworzenie tego, czego odtworzyć niepodobna: autentycznego miejsca i czasu, spontanicznych i nieprzewidywalnych działań wielu osób. Jednak fragmentarycznie zrekonstruowany w Second Life „Hotel Dante” szybko stał się widownią nowych działań artystycznych, miejscem tyleż cyfrowo przetworzonej „pamięci”; co tworzenia i dopisywania nowych elementów historii. Ponadto możliwość kopiowania wszystkich materiałów i przenoszenia ich w dowolne miejsca sprawiła, że w SL znalazło się kilka replik hotelu, różniących się szczegółami i przeznaczeniem. Wreszcie, w bezpośrednim sąsiedztwie jednej z nich, w 2007 roku odbyła się premiera dokumentu Lynn Hershman Leeson „Niebezpieczna kultura” (2007), uznawana za pierwszą projekcję filmu pełnometrażowego w Second Life. Pokaz odbywał się równoległe w SL i w „prawdziwym” kinie podczas festiwalu Sundance, publiczność z cyberprzestrzeni zaś mogła brać udział w sesji pytań do twórców po projekcji festiwalowej.

### Pamięć i zapominanie w czasach komputerów

Cyfrowe archiwa Lynn Hershman Leeson, miejsca gromadzenia i „wydarzania się” sztuki, okazują się szczególnie paradoksalne w chwili, gdy samo ich istnienie staje się niepewne. Strony i miejsca w sieci, dostępne jednego

dnia, następnego znikają, by ponownie pojawić się w zmienionej formie, zostawiając widza w niepewności co do „oryginalnej” wersji (czy wersja taka w ogóle istnieje w cyfrowych czasach?). „Hotel Dante” jako osobne miejsce w SL został już zlikwidowany; nadal jednak można odnaleźć go pod innymi adresami, gdzie stanowi część większej całości, nikt jednak nie wie z całą pewnością, jak długo tam pozostanie. W chwili gdy piszę te słowa, portal rawwar.org, w którym prezentowane były archiwa społecznościowe projektu RAW/WAR, jest wyłączony z powodu problemów z atakami hakerskimi. Swego czasu awatary postaci umieszczonych przez Hershman Leeson w Second Life zostawały radykalnie przekształcane przez użytkowników, co przecież, jak się wydaje, może być prostą konsekwencją skrajnie rozumianej interaktywności dzieła.

Archiwa okazują się więc dziełami-projektami, zawsze otwartymi, nigdy niestanowiącymi gotowej całości – prędzej wyczerpią się techniczne systemy, trzymające je przy życiu. Inaugurują one przestrzeń dialogu z odbiorcami, a zarazem pozostają dla nich szczególnym wyzwaniem: wyrosłe z marzenia o totalności, są zarazem niepełne, fragmentaryczne, znikają i wyłaniają się w przestrzeni tworzenia, zapominania i rekonstrukcji. ■

#### Chcesz wiedzieć więcej?

- Life [to the power of] n.* [2008]. Katalog wystawy Lynn Hershman. San Francisco: Hotwire Productions.
- Manovich L. [2006]. *Język nowych mediów*. Przeł. Piotr Cypryański. Warszawa: WAI P.
- Tromble M. [2005]. (Red.). *The Art and Films of Lynn Hershman Leeson*. Berkeley-Seattle: University of California Press.
- Levinson P. [2010]. *Nowe nowe media*. Przeł. Zawadzka M. Kraków: Wydawnictwo WAM.