



KEN FEINGOLD

FIGURY MOWY

FIGURES OF SPEECH

KEN FEINGOLD



Publikacja towarzyszy wystawie *KEN FEINGOLD: Figury mowy – skradzione głosy* zorganizowanej przez Gdańską Galerię Miejską we współpracy z Centrum Sztuki Współczesnej ŁAŻNIA w ramach projektu Art+Science Meeting w dniach 18 maja–13 lipca 2014

The publication accompanies the exhibition *KEN FEINGOLD: Figures of Speech – Stolen Voices* organised by the Gdańsk City Gallery in cooperation with the LAZNIA Centre for Contemporary Art in Gdańsk as part of the Art+Science Meeting project 18 May–13 July 2014

kurator | curated by
Ryszard W. Kluszczyński

KEN FEINGOLD

FIGURY MOWY

FIGURES OF SPEECH

KEN FEINGOLD: Figury mowy
KEN FEINGOLD: Figures of Speech

Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia
Laznia Centre for Contemporary Art
2014

redaktor | edited by
Ryszard W. Kluszczyński

Spis treści

Contents

Ryszard W. Kluszczyński

Znajdując siebie w innych.

Wstępne refleksje na temat twórczości Kena Feingolda |

Finding Oneself in Others.

Introductory Reflections on Ken Feingold's Art

6 |

Ken Feingold

Figury mowy | Figures of Speech

24 |

Erkki Huhtamo

Z ust lalki, niejasno. O sztuce Kena Feingolda |

From The Puppet's Mouth, Darkly. About Ken Feingold's Art

36 |

Ewa Wójtowicz

Pisanie tożsamości. Sztuka wobec sztucznej inteligencji

– Kena Feingolda „Figury mowy” |

Writing Personalities. Art Vis-à-vis Artificial Intelligence

– Ken Feingold's "Figures of Speech"

76 |

Edward Shanken

Miłość to dobry początek. Rozmowa z Kenem Feingoldem |

Love Is a Good Place to Start. Interview with Ken Feingold

108 |

Biogramy | Biographies

138 |

Znajdując siebie w innych

Wstępne refleksje na temat twórczości
Kena Feingolda

Finding Oneself in Others

Introductory Reflections on Ken Feingold's Art

Perspektywa multimedialna

Amerykański artysta Ken Feingold rozpoczął twórczą pracę w dziedzinie sztuki medialnych we wczesnych latach 70. XX wieku, realizując filmy eksperymentalne na taśmie 16 mm. Zaczął wówczas także uprawiać rysunek, malarstwo, rzeźbę, grafikę i fotografię, a wkrótce potem zajął się również sztuką wideo. Zarówno film, jak i wideo pojawiały się u niego w wersji ekranowej oraz w postaci instalacji. Najwyraźniej bliska mu była już wtedy także sztuka słowa, zważywszy na to, jak istotną rolę odgrywał od samego początku w jego filmach oraz pracach wideo język, tak w wersji mówionej, jak i pisanej¹. Wszystkie te media artystyczne pozostają w spektrum jego zainteresowań do dnia dzisiejszego.

Nie bez powodu podkreślam tu różnorodność rodzajową podejmowanych przez Feingolda praktyk. Należy on bowiem do tych artystów, którzy swoją twórczością torowali drogę postawie artystycznej, w ramach której najnowsze media sztuki spotykają media tradycyjne i wchodzi z nimi w dialog, zmierzając w ten sposób ku multimedialnemu a następnie hipermedialnemu połączeniu². Korespondencja mediów rozwija się u niego zawsze wokół technologii, czy też, mówiąc inaczej, na platformie mediów mechanicznych, elektronicznych i cyfrowych (komputerowych). Ten kompleks technicznych środków komunikowania ukształtował w bardzo istotnym zakresie charakterystykę estetyczną wszystkich jego prac. Zarówno media komunikacyjne, jak i zainteresowania

Multimedia art

American artist Ken Feingold first became involved in media art in the early 1970s, making a number of experimental 16-mm films. At that time, he also took up drawing, painting, sculpture, graphics and photography, and soon added video art to his broad repertoire as well. His films and videos were both regularly screened and exhibited as installations. Language-based art must have engrossed him even at that early stage as suggested by the prominent role both spoken and written language played in his films and videos¹. All these artistic media have remained important to him till now.

It is not without reason that I emphasise the generic versatility of Feingold's art, for he is one of those artists whose work paved the path for artistic practices in which recent art media meet traditional ones, engaging in dialogue and coalescing into a multimedia, and then hypermedia, whole². In Feingold, the correspondence of the media always unfolds around technology, or, in other words, in the realm of mechanical, electronic and digital (computer) media. Such a combination of technical communication means has impressed itself on the aesthetics of all his works, giving it a distinctive shape. Both communication media as well as Feingold's interest in sculpture and video were to become a permanent element of his artistic range and, later, an essential component of the interactive aesthetics and multimedia digital art that he has explored since the early 1990s. In his works, the solid matter of objects

1 Ta właściwość stanie się następnie jednym z podstawowych składników jego dzieł. Będę o tym jeszcze pisał w dalszych fragmentach niniejszego tekstu.

2 I jak widać, kierunek ten wybrał bardzo wcześniej, już u początków swej pracy artystycznej.

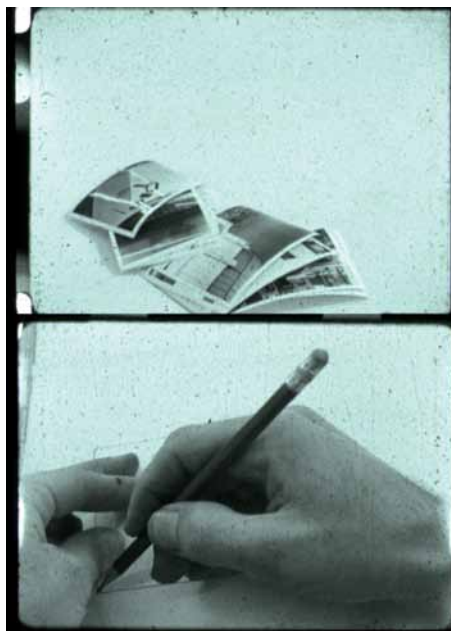
1 This property was to become one of basic elements of Feingold's works. I will elaborate on this below.

2 Clearly this was a direction he decided to follow from the very start of his artistic career.

rzeźbiarskie oraz wideo, staną się trwałym elementem spektrum twórczego Feingolda, wpisując się następnie jako istotny komponent w ramy estetyki interaktywnej, multimedialnej sztuki cyfrowej, tworzonej przez niego od początku ostatniej dekady minionego stulecia. Jego twórczość połączyła solidną materię przedmiotów z wirtualnością generowanych światów, percepcję z interaktywnością, dyskursywność z afektywnością, narrację z przedstawieniem. Prace Feingolda z tego okresu, zarówno prezentacyjne (autonomiczne obiekty podejmujące konwersacje w obecności odbiorców), jak i interaktywne, wciągające publiczność do współdziałania, stają się w rezultacie tej szczególnej *correspondance des arts* hybridami instalacji i rzeźby, sztuk wizualnych i sztuk słowa (w szczególności poezji i dramaturgii), wchodząc również w istotne relacje z teatrem. Do tego ostatniego wątku powrócę w finalnej części rozważań.

Filmy i wideo

Z dzisiejszej perspektywy nieco mniej uwagi poświęca się twórczości filmowej i wideo Kena Feingolda, przesuniętej niesłusznie na drugi plan za sprawą walorów i spektakularnych aspektów jego późniejszych instalacji i rzeźb animatronicznych. Tymczasem, w latach 70. i 80. artysta ten zrealizował szereg filmów i taśm wideo, prezentując je na najważniejszych festiwalach w obu Amerykach, Europie i Japonii. Tworzył również instalacje filmowe i elektroniczne, wystawiane w licznych muzeach i centrach artystycznych na całym świecie. Prace te trafiły następnie do wielu ważnych kolekcji instytucjonalnych³,



| *With Photos...*, film 16 mm, 1975

merges with virtually generated worlds, perception with interactivity, the discursive with the affective, and narration with performance. With this unique *correspondance des arts*, Feingold's works from that period, both those which are presenting (autonomous objects having a conversation in the viewers' presence) and those which are interactive (involving the audience in interaction), are hybrids of installation and sculpture, visual arts and verbal art (in particular, poetry and drama), intersecting at the same time with theatre. The histrionic aspect will be discussed toward the end of my argument.

Film and video art

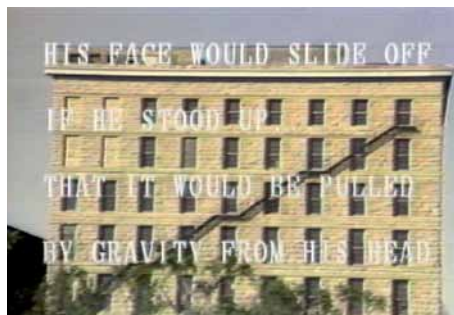
Today Ken Feingold's film and video art attracts somewhat less attention than it used to, overshadowed – undeservedly,

³ Zob. np. *Electronic Arts Intermix: Video*, red. L. Zippay, EAI, Nowy Jork 1991.

stając się przy tym ważną częścią historii eksperymentalnego filmu i video art. Warto więc poświęcić im nieco uwagi, nie tylko ze względu na ich artystyczną wartość, ale także dlatego, że w istocie wiele łączy je z najnowszymi dziełami twórcy *Interior*⁴.

Filmy Feingolda uwidaczniają bowiem w swej strukturze tę samą wielość odniesień medialnych, jaką odnajdujemy w całościowo rozpatrywanej twórczości tego artysty i w jego najnowszych instalacjach i rzeźbach animatronicznych. Wielość ta jest dodatkowo rozwijana przez bogactwo artystyczne i złożoność dzieł. Za przykład tej postawy może posłużyć film *With Photos...* (9 min, 16 mm, 1975), w którym z jednej strony obserwujemy rozwijającą się relację między medium filmowym a fotografią, między literackim opisem a pokazywaniem, z drugiej zaś można w nim zauważyć dialog dwóch tendencji filmu awangardowego: perspektywy strukturalno-materialistycznej i formalnej. Okres, w którym Feingold tworzył filmy, był zdominowany przez tendencje konceptualne (kino strukturalne), jednak jego preferencje kierowały go raczej ku estetyce, która zaczęła coraz wyraźniej rozwijać się w radykalnym filmie i wideo od połowy lat 80., a która została wówczas określona mianem pluralizmu artystycznego. W ten sposób, uruchamiając liczne dyskursy intermedialne, *With Photos...* oraz inne dzieła filmowe Feingolda przygotowywały estetykę jego późniejszych dzieł.

W inny sposób prefiguruje nadciągający dopiero nurt twórczości Feingolda taśma wideo *5 dim/MIND* (29 min, 1983). W pracy tej artysta buduje dynamiczny system



| *5dim/MIND*, film 29 mm, 1983

I would add – by his later penetrating and spectacular installations and animatronic sculptures. Yet throughout the 1970s and 1980s, the artist made a number of films and videos which were screened at the most important festivals in both the Americas, Europe and Japan. He also created cinematic and electronic installations, exhibiting them in museums, galleries and art centres around the world. They were later incorporated into several important institutional collections, forming a prominent part of the history of experimental film and video art³. They certainly deserve attention not only for their own artistic value but also for their interconnections with Feingold's recent works⁴.

The texture of Feingold's films is woven of the same multiplicity in terms of media which is to be found in his art as a whole and in his latest installations and animatronic sculptures. This multiplicity is further augmented by the works' artistic abundance and complexity. This is perfectly epitomised by *With Photos...* (a 9-minute 16 mm film), in which we

3 See *Electronic Arts Intermix: Video*, ed. L. Zippay, EAI, New York 1991.

4 See J. David, *Six Films by Ken Feingold*, "Journal of the Los Angeles Institute of Contemporary Art" April 1977, No. 14.

4 Zob. J. David, *Six Films by Ken Feingold*, "Journal of the Los Angeles Institute of Contemporary Art" April 1977, N. 14.

językowy, wiążąc ze sobą obrazy i dźwięki zaczerpnięte z różnych, niepowiązanych ze sobą źródeł, usunięte z ich oryginalnego kontekstu. Usiłuje w ten sposób odwzorować nieświadome procesy myślowe. W rezultacie ów kształtowany przez Feingolda język uzyskuje status poetyckiego meta-języka, który jest w stanie odzwierciedlić, odwzorować porządek wyobraźni⁵. Prowadzona w *5 dim/MIND* analiza języka, jego potencjału translacji świadomych i nieświadomych procesów umysłowych, analiza relacji między językiem, tekstem, myślą i afektem, zostanie następnie podjęta w wielu późniejszych pracach, na przykład takich jak *Animal, Vegetable and Mineralness of Everything* (2004) czy *Hell* (2013). Z kolei zrealizowane na początku kolejnej dekady wideo *Un chien délicieux* (1986–1991) w podobnie dekonstruktywny sposób odnosi się do problematyki tożsamości i podmiotowości, także zapowiadając niejako wyłonienie się nurtu rzeźb animatronicznych.

Twórczość interaktywna

W roku 1991 Ken Feingold przedstawił swoją pierwszą instalację interaktywną *The Surprising Spiral*. W ślad za nią pojawiły się kolejne: *where I can see my house from here so we are* (1993–1994), *Interior* (1997), *Head* (1999–2000), *Sinking Feeling* (2001), *Pressure to Speak (House of Cards, 2002)*. Prace te już w pełni realizują poetykę Feingolda, jego indywidualny styl, w doskonały sposób demonstrując hybrydyczną estetykę hipermedialną, ku której zmierzała od blisko dwudziestu lat sztuka

watch a relationship develop between film and photography, between a literary description and a showing, and, at the same time, we witness a dialogue of two avant-garde cinematic trends: the structural-materialist perspective and the formal approach. The period when Feingold made films was dominated by conceptual tendencies (structural cinema), but his inclinations swayed him rather toward an aesthetics dubbed as artistic pluralism, which started to thrive in radical film and video of the mid-1980s. In this way, by actuating several intermedia discourses, Feingold's films worked toward developing the aesthetics of his later art.

The video piece *5 dim/MIND* (29 min., 1983) in yet another way prefigures one more of Feingold's creative practices that would fully develop later. In this work, the artist constructs a dynamic language system, linking images and sounds gathered from divergent, unrelated sources and removed from their original context. In this way, he attempts to represent unconscious thought processes. As a result, the language Feingold creates achieves the status of a poetic meta-language, which may be able to reflect and represent the order of the imagination⁵. This analysis of language and its potential to translate conscious and unconscious mental processes, the analysis of relationships among language, text, thought and affect was later to recur in many other works, such as *The Animal, Vegetable and Mineralness of Everything* (2004) and *Hell* (2013). Completed at the

5 *Electronic Arts Intermix: Video*, s. 80. Zob. też B. Riley, *Mediated Narratives*, The Institute of Contemporary Art, Exhibition Catalogue, Boston, November 1984.

5 *Electronic Arts Intermix: Video*, p. 80. See, also B. Riley, *Mediated Narratives*, The Institute of Contemporary Art, Exhibition Catalogue, Boston, November 1984.



| *The Surprising Spiral*, 1991

tego artysty. Łączą one w swej estetyce aspekty interaktywności z walorami rzeźbiarskimi oraz wideo, konfrontując je wszystkie ze słowem i językiem.

Te ostatnie – słowo i język – odgrywają w dziełach i w programie artystycznym Kena Feingolda niezwykle istotną rolę. Przy zasadniczej wspólnocie koncepcyjnej, jednorodnym programie, dzieła te prezentują zarazem wielką różnorodność wykorzystywanych materiałów, sposobów ich organizacji, konstrukcji interfejsu i proponowanych strategii interakcji.

W *The Surprising Spiral* zwraca uwagę ułożenie w środowisku interfejsu książki oraz rzeźbiarskiego przedstawienia ust. Są one w naturalny sposób skojarzone z dostępem do języka jako systemu, i do myśli jako jego treści i spełnienia. We wcześniejszych pracach filmowych i wideo strumienie obrazowanych myśli rozwijały się przed oczami

beginning of the following decade, the video work *Un Chien Délicieux* (1986–1991), in turn, applies a similarly deconstructive method to the issues of identity and subjectivity, heralding in a sense the coming of animatronic sculptures.

Interactive art

In 1991, Ken Feingold exhibited his first interactive installation *The Surprising Spiral*. It was followed by a series of other generically similar works: *where I can see my house from here so we are* (1993–1994), *Interior* (1997), *Head* (1999–2000), *Sinking Feeling* (2001) and *Pressure to Speak* (*House of Cards*, 2002). They fully express Feingold's poetics and his individual style, and perfectly embody the hybrid hypermedia aesthetics his art had been pursuing for nearly twenty years. Their

widzów bez ich udziału, zapraszając jedynie do zanurzenia się w nich. Natomiast w wypadku interaktywnej instalacji potoki obrazowanych asocjacji są wywoływane przez odbiorców, którzy w ten sposób są nie tylko adresatami wypowiedzi, ale także poniekąd ich współtwórcami. Obrazy w tego rodzaju instalacji stają się potokiem świadomości czy raczej podświadomości, zważywszy na tryb ich wyłaniania się. Z kolei udział odbiorców, ich zaangażowanie w proces wywoływania wizualnych strumieni czyni je swoistym soliloquium. W ten sposób dokonuje się rozproszenie podmiotu wypowiedzi, który lokuje się pomiędzy instancją sprawczą instalacji a odbiorcą. W podobny sposób sytuuje odbiorców także *Interior*, wprowadzając zarazem (w trybie symbolicznego konstruowania rzeźby–interfejsu, kształtowania jej konotacji) sferę doświadczeń fizjologicznych, biologicznych, dopełniając w ten sposób złożoność konstrukcji podmiotowej.

Zupełnie inną architekturę posiada natomiast *where I can see my house from here so we are*. Mamy tu do czynienia z telekomunikacją pomiędzy odbiorcami a robotami znajdującymi się w odseparowanych, odległych przestrzeniach, z konwersacją i sterowaniem na odległość, choć ostatecznie także w wypadku tej pracy podjęta problematyka dotyczy ostatecznie tożsamości i możliwości oddziaływania na zróżnicowane i zarazem hybrydyczne otoczenie.

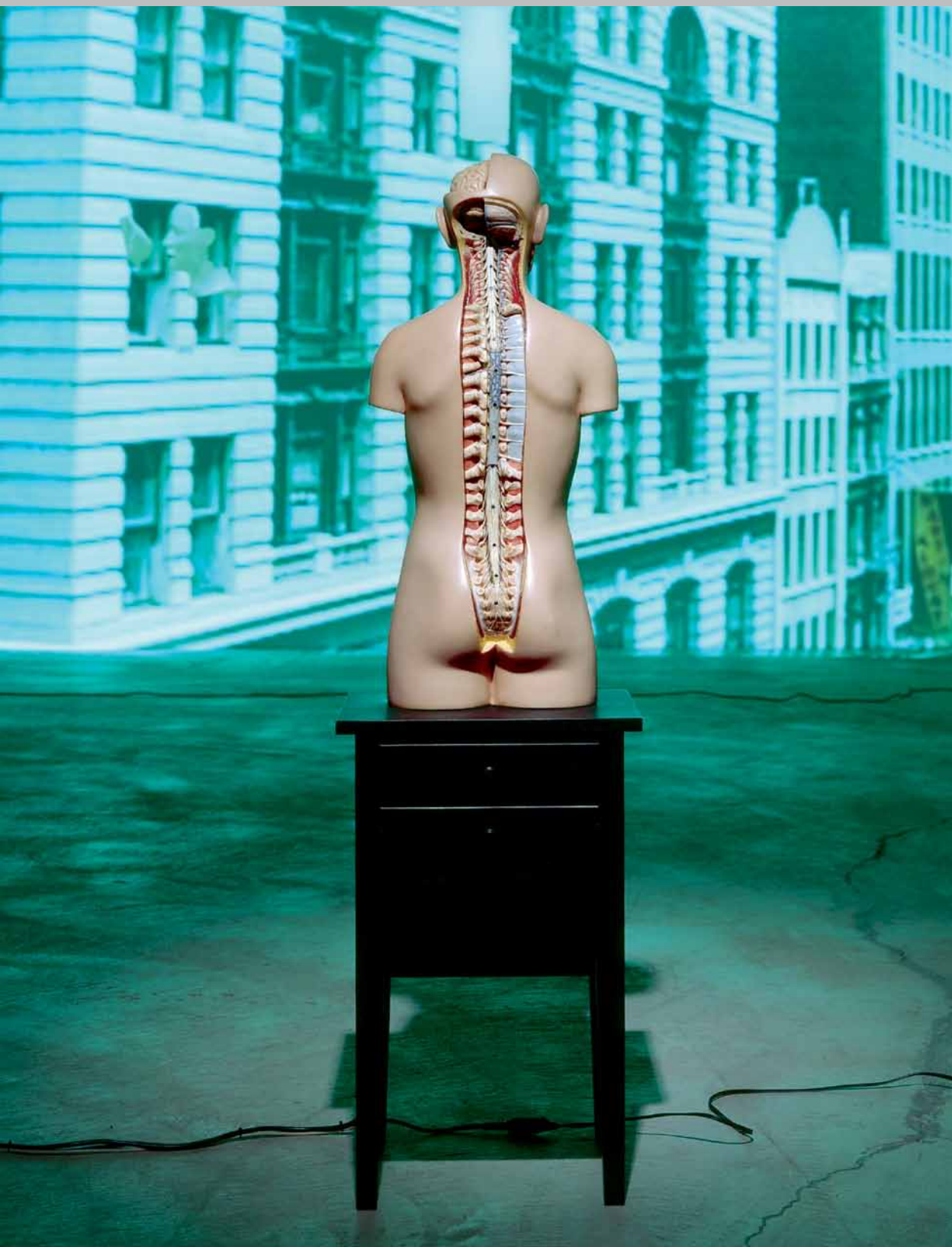
Nie podjąłem tu dotąd rozważań dotyczących instalacji *Head* oraz *Sinking Feeling*. Prace te bowiem, należąc do kręgu interaktywnych dzieł Feingolda, jednocześnie otwierają nowy rozdział jego twórczości – sztuki form animatronicznych. Bliska tej tendencji jest również jeszcze jedna instalacja – *Pressure to Speak (House of Cards)*.

aesthetics combines interactive involvement with sculpture and video, confronting them all with language and word.

The latter two – language and word – are essential to Ken Feingold's work and artistic programme. Although they share basic tenets, concepts and a homogeneous programme, these works are at the same time enormously diversified in the materials they use, the ways in which they are organised, the interface they construct, and the interaction strategies they propose.

In *The Surprising Spiral*, the attention focuses on a book placed in the interface environment and a sculpted representation of a mouth. They are naturally associated with access to language as a system and to thought as its content and completion. In the earlier films and videos, streams of imaged thoughts unfolded in front of viewers without their participation, inviting the audience only to immerse in them. In the interactive installations, streams of imaged associations are produced by the viewers, who are, in this way, not only the addressees of these articulations but also, in a sense, their co-creators. Given the way they emerge, the images in installations of this type turn into a stream of consciousness, or rather of the subconscious. In turn, the viewers' participation, their engagement in the process of generating visual streams, transmutes them into a unique soliloquy. This leads to a scattering of the subject of the utterance, located in between the agentive instance and the viewer. *Interior* similarly positions the audience, and through the symbolic construction of

| Interior, 1997, fragment instalacji / installation detail



Jest to projekcja, w ramach której animacja ludzkiej głowy generowana komputerowo w czasie rzeczywistym prowadzi w języku angielskim konwersację z widzami przy użyciu zarówno systemu rozpoznawania mowy, jak i generatora mowy. Ten sztuczny aktor – cyfrowy obraz – stanowi według określenia samego Feingolda⁶ powiązanie między fizycznymi i wirtualnymi środowiskami, które łączy odbiorca w swoim doświadczeniu. W oparciu o wypowiedzi interaktywnych widzów prowadzi on fragmentaryczną narrację. Kiedy natomiast nikt do niego nie mówi, opowiada on swoją własną historię, usiłując wciągnąć publiczność w konwersację na temat języka, pamięci i miejsca⁷.

Rzeźby animatroniczne

Cykl prac rzeźbiarskich tworzonych z użyciem mówiących figur – głów marionetek czy kukiełek – znanych wcześniej raczej z występów brzuchomówców, Feingold rozpoczął w 1993 roku. Nadał im jednak w swoich pracach, jak już wspominałem, animatroniczny charakter. Do tego właśnie nurtu należą, obok przywoływanych wcześniej interaktywnych instalacji *Head* i *Sinking Feeling* oraz animatronicznych rzeźb *Animal*, *Vegetable and Mineralness of Everything* i *Hell*, również *What If* (2001), *If/Then* (2001) oraz *You* (2004). Mówiąc o aspektach rzeźbiarskich twórczości Feingolda (teza ta dotyczy niemal wszystkich jego realizacji przestrzennych: obiektów, instalacji, *environments*), w wypadku tych akurat prac mam na myśli przede wszystkim materialną przedmiotowość. Obiekty

the sculpture-interface and its connotations embraces the realm of physiological, biological experience, augmenting thereby the complexity of the subjectivity framework.

The architecture of *where I can see my house from here so we are* is rather different. In it, we encounter telecommunication between viewers and robots situated in separate, remote spaces, remote conversations and controlling, though the work ultimately also explores the issue of identities, personalities, and possibilities of affecting a diversified and, at the same time, hybrid environment.

I have not yet considered the installations *Head* and *Sinking Feeling*. These two works belong to Feingold's interactive art, but at the same time, they also represent a new stage in his practices – the art of animatronic forms. In this sense, they are akin also to another installation, *Pressure to Speak (House of Cards)*, a projection in which a computer-generated, real-time animated human head talks in English with the audience based on speech recognition software and a speech synthesiser. The artificial actor, a digital image, constitutes, to draw on Feingold's own formulation⁶, a bridge between physical and virtual environments, which merge in the viewer's experience. The head uses the interactive viewers' utterances to spin off a fragmentary narrative, while when not addressed, it tells its own story trying to engage the audience in a conversation about language, memory and place⁷.

6 K. Feingold, *Selected Works 1978–2007*, Ken Feingold Studio, Nowy Jork 2007, s. 30.

7 *Ibidem*.

6 K. Feingold, *Selected Works 1978–2007*, Ken Feingold Studio, New York 2007, p. 30.

7 *Ibid.*



wykorzystywane w pracach należących do cyklu animatronicznego wydają się bowiem raczej przedmiotami przejętymi z rzeczywistości bądź formami przetworzonymi niż całkowicie wykreowanymi. A jeśli wykreowanymi, to dokładnie według powszechnie znanych kulturowych wzorców.

Znaczące jest tu porzucenie w kontekście prac animatronicznych, wcześniej wypracowanej przez Feingolda konstrukcji interaktywności, obecnej w *Head* oraz *Sinking Feeling*, na rzecz strategii generatywnych, nieangażujących bezpośrednio widzów. Odbiorcy nie są wciągani w konwersację ze sztucznymi rozmówcami-aktorami; dzięki temu mogą uważnie przyglądać się i przysłuchiwać rozmowom prowadzonym przez animatroniczne figury. Ich performans staje się centralnym i jedynym wydarzeniem w przestrzeni dzieła. Pozwala to widzom-observatorom skupić się na analizie sytuacji, z którymi są konfrontowani, na podjęcie interpretacji i rozważań mających na celu zdefiniowanie podstawowych parametrów doświadczenia: kto mówi? skąd się bierze znaczenie tych wypowiedzi? czy obserwowane wydarzenie jest rzeczywiście rozmową?

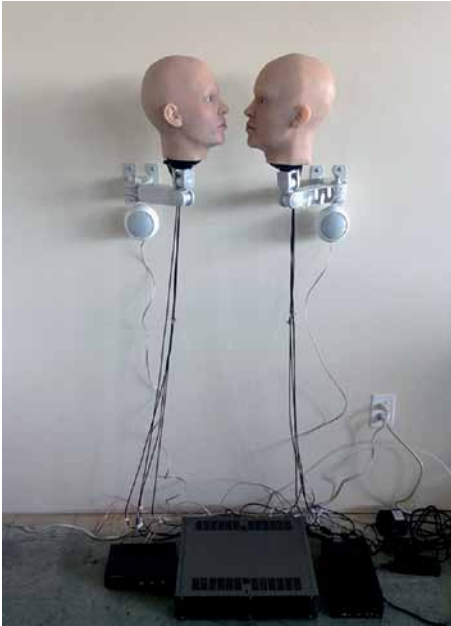
Można jednak przyjąć także nieco inny sposób oglądu podejmowanych teraz kwestii, perspektywę, z której wszystkie dyskutowane wcześniej prace Feingolda, interaktywne instalacje i animatroniczne rzeźby posiadają w istocie interaktywny charakter. Tyle tylko, że mamy wówczas do czynienia z różnymi odmianami interaktywności. Instalacje *The Surprising Spiral* czy *Interior* są – jeśli można tak powiedzieć – klasycznie interaktywne. Odbiorcy-interaktorzy otrzymują do dyspozycji fizyczne interfejsy, dzięki którym mogą kierować strumieniem projektowanych obrazów, wywoływać odpowiedzi

Animatronic sculptures

In 1993 Feingold started working on what was to become a cycle of sculptures using speaking figures – puppet- or marionette-heads – familiar from ventriloquists' performances. In his works, however, the well-known devices were given an animatronic twist. The cycle includes the already-mentioned interactive installations *Head* and *Sinking Feeling* and animatronic sculptures *The Animal*, *Vegetable and Mineralness of Everything* and *Hell*, and also *What If* (2001), *If/Then* (2001) and *You* (2004). Addressing the sculptural dimension of Feingold's art (and it certainly inheres in nearly all of his spatial compositions – objects, installations, *environments*), when referring to these works, I mean first and foremost their material objectiveness. The objects used in the works from the animatronic cycle seem, namely, to be things either appropriated from reality or reprocessed, rather than purely created. And if they are created, the creation adheres closely to the familiar and common cultural models.

Significantly, the animatronic works abandon the interactivity Feingold developed earlier; what is essential to *Head* and *Sinking Feeling* are generative strategies that do not involve the viewer directly. Without being drawn into a conversation with artificial interlocutors-actors themselves, the audience can attentively watch and listen to the conversations of animatronic figures. In this way, their performance is the central – the only – event unfolding in the space of the artwork. The viewers-observers can focus on analysing the situations they are confronted with, on interpreting them, and on reflection





Hell, 2013

interaktywnych systemów. Z kolei w wypadku *Head* i *Sinking Feeling*, posługując się naturalnym interfejsem mowy, mogą prowadzić niekończące się konwersacje. Odwołując się do zaproponowanej przeze mnie w innym miejscu typologii interaktywnych strategii w sztuce⁸, mogę teraz stwierdzić, że w wypadku przywołanych instalacji mamy do czynienia z wykorzystaniem strategii labiryntu (*The Surprising Spiral*, *Interior*) bądź kłacza (*Head*, *Sinking Feeling*). Natomiast w wypadku generatywnych prac określanych przeze mnie jako rzeźby animatroniczne, interakcja posiada charakter wewnętrzny, rozwija się w obrębie struktury prac, której wyodrębnione figuratywne elementy składowe wchodzą ze sobą w interaktywny dialog. Ten typ interaktywności określiłem mianem

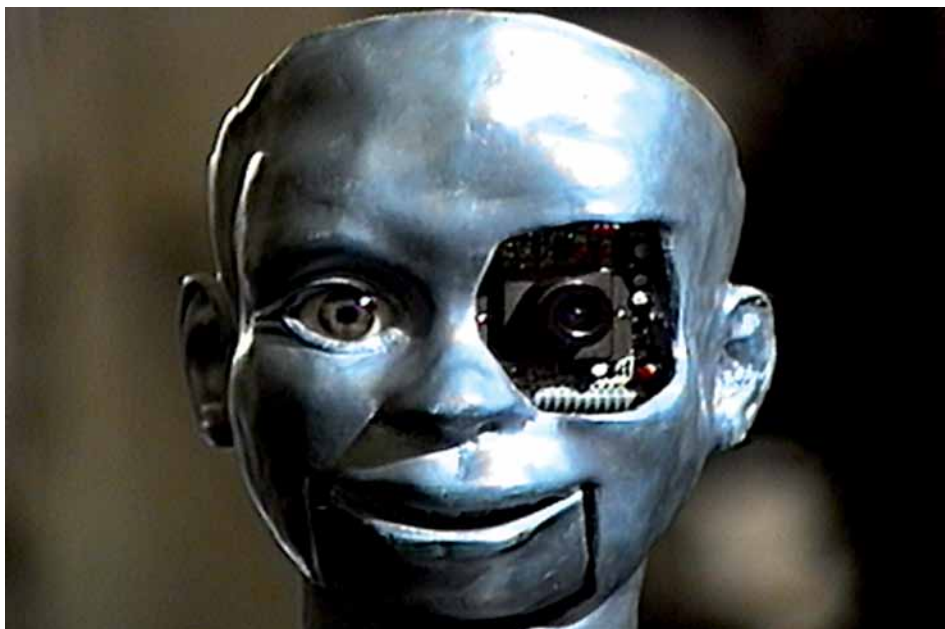
aimed at defining the basic parameters of experience: Who is talking? Where does the meaning of these articulations come from? Are the events observed an actual conversation?

The issues we are discussing at this point can also be viewed in a different way, from a perspective in which virtually all of Feingold's interactive installations and animatronic sculptures are in fact of an interactive character. The point would be that we are dealing with different species of interactivity. Installations such as *The Surprising Spiral* and *Interior* are – so to say – classically interactive. The viewers-interactors are given physical interfaces through which they can control sequences of the projected images and induce interactive systems to respond. With *Head* and *Sinking*, they can use the natural interface of speech to conduct endless conversations. Drawing on a typology of interactive strategies in art I have proposed elsewhere⁸, I would classify the strategies used in these installations as the strategy of the labyrinth (*The Surprising Spiral*, *Interior*) or the strategy of the rhizome (*Head*, *Sinking Feeling*). In the generative works, which I refer to as animatronic sculptures, the interaction is an inner one, which develops inside and within the work, whose separated, figurative components engage in an interactive dialogue with each other. This type of interactivity falls under the category I called the strategy of the system⁹. This strategy, without directly and actively

8 R.W. Kluszczyński, *Strategies of interactive art*, „Journal of Aesthetics & Culture” 2010, Vol. 2, <http://www.aestheticsandculture.net/index.php/jac/article/view/5525/6193>.

8 R.W. Kluszczyński, *Strategies of interactive art*, „Journal of Aesthetics & Culture” 2010, Vol. 2, <http://www.aestheticsandculture.net/index.php/jac/article/view/5525/6193>.

9 *Ibid.*



| *Where I can see my house from here so we are*, 1993–1994, fragment / detail

strategii systemu⁹. Strategia ta, nie angażując bezpośrednio aktywności odbiorców, nie powierzając im sprawczej roli w generowanym wydarzeniu, także pozwala zająć perspektywę opisaną w poprzednim akapicie. Natomiast we wszystkich omawianych tu dziełach w różny sposób angażujących odbiorców, interaktywność rozwija się zawsze w czasie rzeczywistym.

W pracach Feingolda należących do nurtu animatronicznego zostały wykorzystane przygotowane przez artystę komputerowe programy sztucznej inteligencji, które we współpracy z systemami rozpoznawania mowy bądź tekstu oraz systemami syntezy mowy pozwalają animatronicznym rzeźbom Feingolda prowadzić bądź raczej przedstawiać czy wykonywać niekończące się improwizowane konwersacje. Rozmowy te kierują nas ku zagadnieniom niezwykle

involving the audience or ascribing to them an agentive role in the generated event, also permits adopting the perspective described in the previous paragraph. Irrespective of how they engage the viewers, in all the works discussed here interactivity always takes place in real time.

Feingold's animatronic works use artificial intelligence software developed by the artist himself which, combined with speech (or text) recognition and synthesis systems, enables Feingold's animatronic sculptures to conduct or, rather, present or enact endless improvised conversations. These conversations prompt us to consider issues crucial to interpreting Feingold's art, such as the body-mind relationships, problems of cognition and comprehension, subjectivity and identity, otherness and difference, psychological projection and the architecture of mental spaces. Interested

ważnym dla interpretacji twórczości tego artysty, takim jak relacje między ciałem a umysłem, problemy poznania i rozumienia, podmiotowości i tożsamości, różnicy i obcości, projekcji psychologicznej, architektury przestrzeni mentalnych. Podejmując problematykę sztucznej inteligencji i sztucznego życia, Ken Feingold proponuje nam przede wszystkim refleksję dotyczącą nas samych: ludzkiego życia i inteligencji, wyobraźni i emocji, świadomości i tożsamości, podmiotowości i komunikacji (zarówno w wymiarze indywidualnym, jak i gatunkowym), refleksję nad człowieczeństwem, jego przekształceniami i transgresjami. Transhumanizm staje się w ten sposób jedną z najważniejszych ram interpretacyjnych jego twórczości.

Figury mowy i figury myśli

Refleksja nad twórczością Kena Feingolda, analiza jego dzieł, rozważenie wskazanej problematyki prowadzą do nieuchronnej konkluzji, że to nie animatroniczne głowy, marionetki czy roboty rozmawiają ze sobą w jego instalacjach i rzeźbach, lecz teksty, które są przez nie wypowiedane (generowane)¹⁰. Konwersacje, których jesteśmy świadkami, to rozmowy pozbawione rozmawiających podmiotów. Ta szczególna sytuacja, kreując niezagospodarowane przestrzenie, niepodjęte role, nierealizowane funkcje, pozwala odbiorcom wpisywać się w te utomne, pałubiczne konwersacje, wypełniać wolne czy opuszczone miejsca, zajmować pozycje nieobecnych podmiotów. Pozwala zastępować figury mowy figurami myśli a performans konwersacyjny uzupełniać o performans

in artificial intelligence and artificial life, Ken Feingold offers us, first of all, a reflection on ourselves: on human life and intelligence, imagination and emotions, subjectivity and communication, both on the individual scale and on the scale of the whole species; a reflection on what humanity is, how it transforms and how it is transgressed. Hence, trans-humanism provides one of the essential frameworks for interpreting Feingold's art.

Figures of speech and figures of thought

Reflection on Ken Feingold's art, analysis of his work, exploration of his themes, all inevitably lead to the conclusion that it is not animatronic heads, puppets or robots that talk to each other in his installations and sculptures, but rather the texts which they pronounce (generate)¹⁰. The conversations witnessed by the audience are dialogues with no talking subjects involved. This peculiar situation, producing void spaces, unenacted roles and unperformed functions, helps the audience inscribe themselves into these flawed dummy-conversations, fill free or deserted places and seize the positions of the absent subjects. In this setting, figures of speech can be replaced by figures of thought and a conversational performance complemented with a reflective performance. An encounter with the Other leads to discovering Oneself in Them, and experience of communication, which becomes intrapersonal in effect, must

¹⁰ Niezależnie od tego, czy dana praca funkcjonuje dzięki systemowi rozpoznawania mowy, czy rozpoznawania tekstu.

¹⁰ Irrespective of whether a given work is based on speech recognition system or on the text recognition system.

refleksyjny. Spotkanie innego prowadzi do odkrycia w nim siebie, a doświadczenie komunikacyjne, przyjmując w rezultacie formę intrapersonalną, musi się zmierzyć z pokusą narcyzmu. Bowiem następny krok trzeba już zrobić samotnie. Obrazy i słowa odsłoniły pustkę świata.

Jeśli prawdą jest, że w języku osadzone są afekty, że teksty nie tylko znaczą, ale i wyrażają emocje, to konwersacje prowadzone przez animatroniczne marionetki, quasi-żywe i quasi-inteligentne głowy, pozbawione wsparcia ze strony odbiorców, nie są w istocie dyskusjami, nawet jeśli się nimi wydają. Pozbawione ekspresji, beznamienne i nieukierunkowane pałuby domagają się interwencji słuchaczy, wypełnienia przez nich pustych ram nieprzeżywanymi emocjami własnymi wzruszeniami, obawami, lękami i nadziejami. Bez tego samotność marionetek pozostaje totalna, żaden dialog nie przybliży ich rozmówcom, kimkolwiek by oni byli.

Animatroniczna, generatywna czy też interaktywna rzeźba *Animal, Vegetable and Mineralness of Everything*, zderzając tytuł z konwersacyjnym performansem robotów, prowadzi do pytania o to, co może łączyć ze sobą zwierzęce, roślinne i mineralne formy istnienia. Wśród odpowiedzi z pewnością istotne są te, które rozprawiają o nieuchronności wzajemnych związków, uzależniających sieciach hybrydycznych kreacji, nieprzekraczalnej obcości istnień, zagadkach świadomości i iluzorycznych pokrewieństwach tożsamości.

Estetyka technologicznego teatru z odzysku

Instalacje i rzeźby Kena Feingolda, ze względu na animatroniczne i performatywne aspekty, nieuchronnie uzyskują teatralny

face up to temptations of narcissism. For the next step to be made will be a solitary one. Images and words have revealed the emptiness of the word.

If it is true that affects are embedded in language, that texts not only signify but also express emotions, the conversations of animatronic puppets, quasi-alive and quasi-intelligent heads deprived of the spectators' support, are not actual discussions, even though they make such an impression. Expressionless, passionless and undirected dummies demand that the listeners intervene, fill in the empty frames of unfelt emotions with their own feelings, anxieties, fears and hopes. Without that the puppets are submerged in total solitude, and no dialogue can bring them closer to their interlocutors, whoever they might be.

In *The Animal, Vegetable and Mineralness of Everything*, an animatronic, generative or interactive sculpture, the title juxtaposed with a conversation-based robotic performance breeds questions about the interconnections between animal, vegetable and mineral forms of being. Answers may vary, of course, but the most pertinent ones will certainly probe into the inevitability of mutual relations, networks of hybrid creations in which interdependences proliferate, unsurpassable otherness of beings, riddles of consciousness and illusory identity affinities.

The aesthetics of recycled technological theatre

Ken Feingold's installations and sculptures with all their animatronic and performative qualities inevitably become theatrical.

charakter. Współczesny radykalny teatr dawno już zrezygnował z oddzielania sceny i widowni. Wymieszał te przestrzenie, pozwalając widzom poruszać się swobodnie między nimi. Animatroniczne rzeźby generują doświadczenie teatralnej proveniencji. Interaktywne instalacje angażują partycypację odbiorców, czynią ich performerami, składnikami wydarzenia.

Obiekty wypełniające tę teatralną przestrzeń posiadają często charakter *ready mades*, w wymiarze fizycznym bądź kulturowym. Ich znaczenia uzyskują przez to szerokie spektrum, konotacje dominują nad przedmiotowymi odniesieniami. Estetyka wypełnianych przez nie przestrzeni uzyskuje charakter materialnego i kulturowego recyklingu.

To teatralne środowisko, teatr robotów i marionetek, nie tylko posiada ale i często eksponuje swój technologiczny rodowód i charakter. Można to bardzo wyraźnie dostrzec w wypadku takich prac, jak wspomniane już *where I can see my house from here so we are*, *Sinking Feeling*, *Animal*, *Vegetable and Mineralness of Everything*, *Hell*, a szczególnie w *Eros and Thanatos at Sea* (2004).

Sztuka Kena Feingolda, swoiście teatralna i performatywna, zorganizowana wokół technologii, angażująca na wiele sposobów aktywność odbiorców: fizyczną, intelektualną, afektywną bądź imaginacyjną, zderzająca obrazy ze słowami, z językiem, rozwija się między bezpośredniością partycypacji i dystansem refleksji, sytuując nas wobec najważniejszych wyzwań współczesnego świata.

Contemporary radical theatre has long relinquished the separation of the stage and the audience, blending and mixing the on-stage and off-stage spaces, and allowing the spectators to move freely across them. The animatronic sculptures generate experiences of theatrical provenance. The interactive installations stimulate the viewers' participatory engagement and turn them into performers – components of the event.

The objects which fill this theatrical space are often ready-mades, either physically or culturally. Because of this, their range of meanings expands and connotations override objective referentiality. The aesthetics of the space filled with them gravitates toward material and cultural recycling.

The histrionic environment, the theatre of robots and puppets, not only possesses but also frequently exposes its technological genealogy and nature. This is clearly visible in such works as the already mentioned *where I can see my house from here so we are*, *Sinking Feeling*, *The Animal*, *Vegetable and Mineralness of Everything*, *Hell*, and especially in *Eros and Thanatos at Sea* (2004).

Ken Feingold's uniquely theatrical and performative art, which in its many ways triggers the viewers' physical, intellectual, affective or imaginative activity and collides images and words/language, unfolds between the immediacy of participation and the detachment of reflection, confronting us with the greatest challenges of the contemporary world.

LITERATURA

| *Electronic Arts Intermix: Video*, red. Lori Zippay, EAI, Nowy Jork 1991.

| Feingold Ken, *Selected Works 1978–2007*, Ken Feingold Studio, Nowy Jork 2007.

| James David, *Six Films by Ken Feingold*, „Journal of the Los Angeles Institute of Contemporary Art” April 1977, N. 14.

| Kluszczyński Ryszard W., *Strategies of interactive art*, „Journal of Aesthetics & Culture” 2010, Vol. 2, <http://www.aestheticsandculture.net/index.php/jac/article/view/5525/6193>.

| Riley Bob, *Mediated Narratives*, Exhibition Catalogue, The Institute of Contemporary Art, Boston, November 1984.

REFERENCES

| *Electronic Arts Intermix: Video*, ed. Lori Zippay, EAI, New York 1991.

| Feingold Ken, *Selected Works 1978–2007*, Ken Feingold Studio, New York 2007.

| James, David, *Six Films by Ken Feingold*, "Journal of the Los Angeles Institute of Contemporary Art", April 1977, No. 14.

| Kluszczyński, Ryszard W., *Strategies of interactive art*, "Journal of Aesthetics & Culture" 2010, Vol. 2 <http://www.aestheticsandculture.net/index.php/jac/article/view/5525/6193>.

| Riley Bob, *Mediated Narratives*, Exhibition Catalogue, The Institute of Contemporary Art, Boston, November 1984.

Figury mowy

Figures of Speech

Zatem w łańcuchu reakcji towarzyszących aktowi twórczemu brakuje jednego ogniwa. Luka, reprezentująca niemożność artysty do pełnego wyrażenia jego intencji, owa różnica między tym, co zamierzał zrealizować, a tym, co rzeczywiście zrealizował, jest osobistym „współczynnikiem sztuki” zawartym w dziele.

Innymi słowy, osobisty „współczynnik sztuki” jest jak arytmetyczna zależność między niewyrażonym, lecz zamierzonym, a wyrażonym nieświadomie.

Aby uniknąć nieporozumień, pamiętać musimy, że ten „współczynnik sztuki” jest osobistym wyrazem sztuki à l'état brut, w stanie wciąż surowym, która musi być przez widza „rafinowana” niczym biały cukier z melasy; wartość tego współczynnika nie ma żadnego wpływu na werdykt widza. Akt twórczy objawia też inny aspekt, gdy widz doświadcza zjawiska transmutacji: w procesie zmiany bezwładnej materii w dzieło sztuki dochodzi do prawdziwego przeistoczenia, a zadaniem widza jest określić miejsce dzieła na estetycznej skali.

Marcel Duchamp *Sztuka kreatywna*¹

Międzyprzestrzeń obrazów i słów stanowi nasze jestestwo rzeczywiste i upragnione. Chciałbym rozważyć kwestię tej wyobrażonej jaźni kryjącej się za każdym obrazem i każdym słowem.

Dostrzegając w rozmaitych „bezkształtnych” rzeczach obrazy rzeczy, którym nadaliśmy już miano, w procesie sięgającym daleko wstecz do nazywania obrazów ujranych w zjawiskach naturalnych – konstelacjach, wodach czy formacjach

Consequently, in the chain of reactions accompanying the creative act, a link is missing. This gap, representing the inability of the artist to express fully his intention, this difference between what he intended to realize and did realize, is the personal "art coefficient" contained in the work.

In other works, the personal "art coefficient" is like a arithmetical relation between the unexpressed but intended and the unintentionally expressed.

To avoid a misunderstanding, we must remember that this "art coefficient" is a personal expression of art à l'état brut, that is, still in a raw state, which must be "refined" as pure sugar from molasses by the spectator; the digit of this coefficient has no bearing whatsoever on his verdict. The creative act takes another aspect when the spectator experiences the phenomenon of transmutation: through the change from inert matter into a work of art, an actual transubstantiation has taken place, and the role of the spectator is to determine the weight of the work on the esthetic scale.

Marcel Duchamp *The Creative Act*¹

The in-between-ness of images and words is who we are, and who we would be, and I want to go after the question of this imagined self that is behind every image and every word.

That we see the images of things we had already given names to in other "formless" things, going back at least as far as the naming of images we saw in natural phenomena, constellations, bodies of water, rock formations, etc., we also see that this

¹ M. Duchamp, *Sztuka kreatywna*, „Art and Business” 2014, N. 5–6, s. 35.

¹ M. Duchamp, *The Creative Act*, [in:] Marcel Duchamp, ed. R. Lebel, Paragraphic Books, New York 1959, pp. 77–78.

skalnych – dostrzegamy również, że owa dążność do narratywizacji i przedstawiania doświadczenia, do wyobrażania go w formach wizualnych oraz opowiadania o nim, jest w człowieku bardzo głęboko zakorzeniona. Innymi słowy, prymat słowo-brazu wymuszają nie tylko akty rozpoznania go, ale też przemieszczenia przez nadanie mu nazwy. Ciągi nazwo-obrazów stają się narracjami lub czymś, co wywiera nacisk podobny narracji. Oczywiście obrazy i ich opisy są zawsze przede wszystkim wytworem umysłu – przedstawieniem mentalnym – na świat zaś przedostają się jako wizerunki i idee jedynie na tyle, na ile wysililiśmy się, aby uzewnętrznić to, co wewnętrzne, znaleźć sposoby na unaocznienie tych śladów wewnętrzności.

Wytworzyliśmy technologie, za pomocą których wyolbrzymiamy obecnie słowa i obrazy (oraz ruchome obrazy) do rozmiarów architektonicznych, zaś to, co niegdyś znano jako architekturę i krajobraz, rychło przeobraziło się w ekran, w tło, na które projektujemy nasze stany wewnętrzne, pochodne naszych popędów, instynktowne odruchy wtłoczone w inne kształty. Współczesny krajobraz przepełniony jest tymi dźwięko-obrazowymi efemerydami, które jawią się jako efekt, a i środek, quasi-intersubiektywnej komunikacji oraz rekonfiguracji symboli władzy. Ale spektakle władzy, uwodzące przebraniem i ujawnieniem, to zupełnie inna kwestia, to inny poziom, którego nie mogę w tym miejscu szczegółowo omówić. Bo wiem obrazy i dźwięki jako kody słyszalno-widzialności przemawiają bezpośrednio do słuchającego i patrzącego podmiotu. W najpowszechniejszych przypadkach jesteśmy w pełni świadomi, skąd pochodzą

human drive to narratize and re-present experience, visually re-present it and talk about it runs very deep. In other words, the primacy of the image-word is not only enforced by its recognition, but in the displacement of giving it a name. Sequences of image-names become narratives, or something that exerts a pressure that is something like a narrative. Of course, images and their descriptions are always first and last something of the mind – mental representations – and become of the world as pictures and ideas only inasmuch as we have striven to put the inside outside, to find ways to present these traces of interiority.

We have created technological developments with which we now scale words and images (and moving images) to architectural size, and what we had known before as architecture and as landscape, quickly have become a screen upon which we project our internal states, the derivatives of our drives, our instinctual impulses turned into something else. The contemporary landscape is covered with this image-sound ephemera – as an effect, a means of quasi-intersubjective communication, and a repositioning of power symbols. But the play of power through the seduction of disguise and disclosure is another story, another level that I cannot discuss here at length. For images and sounds, as codes of the audible-visible, speak directly to the listening, gazing subject. In the most familiar instances, we are well aware of the origins of the images and sounds which form this layer of interiority on or becoming the architecture of spaces we inhabit or pass through, and most are of the realms of commerce – advertising, entertainment, seduc-

obrazy i dźwięki, które tworzą pokład wewnętrzności (pokrywający architekturę przestrzeni) bądź wręcz stający się architekturą przestrzeni, którą zamieszkujemy lub przemierzamy, a źródłem większości jest domena handlu – to reklama, rozrywka, wszelkiego wabiki rodzaju. Wszystkie one niosą w sobie wysoce nadokreślone narracje handlu i bez względu na to, czy są jawnie przesycone seksualnością czy też nie, jedno wiemy z niezachwianą pewnością: ktoś projektujący i testujący nasze interpretacje i reakcje na nie, rozmyślnie zdecydował o ich postaci i umiejscowieniu oraz celowo skalkulował ich libidinalne oddziaływanie. A „działa” to dlatego, że wszystkie obrazy i dźwięki są erotyczne. Wiemy przynajmniej, że w przestrzeni publicznej (i sztuki) są one zamierzone, że nie powstały samoistnie. Że są znakami usytuowanymi w długich łańcuchach znaczeń, i że nam samym, jako patrzącym i słuchającym podmiotom, przypisano rolę medium, w którym to, co oznacza dźwięko-obraz, włącza się i wnika w to, co stanowi naszą własną wewnętrzność, nabierając przy tym jakiegoś „znaczenia”. W konsekwencji okazuje się, że nieustannie wcielamy w siebie owe dźwięko-obrazy i wyobrażamy sobie siebie samych właśnie poprzez nie.

Nie chcę tu ani przeprowadzić dekonstrukcji ekonomii dźwięko-obrazów ani nawiązać powiązań między mózgiem a umysłem czy też współzależnego powstawania znaczenia. Chcę zwrócić uwagę na jedno: w każdym wytworzonym obrazie i dźwięku, który spotykamy (a chcę podkreślić jeszcze raz, że spotkanie owo jest zasadniczo spotkaniem erotycznym), doszukujemy się intencji – czy jest to dzieło sztuki, czy też



| *Self-Portrait as the Center of the Universe*, 2001, fragment / detail

tions of varying sorts. Each has within it highly overdetermined narratives of commerce – and whether overtly sexualized or not, we know one thing for certain: that someone, imagining and testing how we will read and respond to these images, has calculated their appearance and placement for a purpose, and how they will work upon us libidinally. But this “works” because images and sounds are all erotic. In the public space (and in the space of art) we know, if nothing else, that they were intended, that they did not make themselves, that they are signs placed within long chains of signification, and that we, as gazing, listening subjects, are the intended medium where that which is signified in the image-sound becomes part of and mixes with that which is our own interiority, and it becomes, in some way, “meaningful”. The effect, always in progress, is that we find ourselves

element jakiegoś komercyjnego przedsięwzięcia. Nasze spotkania z „naturą” mają inny charakter. Ale dla wielu artystów owa intencjonalność w wytwarzaniu obrazów i dźwięków od dawna jest problemem – uwikłana w sieć skojarzeń z gestem, gustem i innymi wyznacznikami kultury konserwatywnej, dla wielu artystów stała się ona kłopotliwa choćby dlatego, że syciła burżuazyjne wyobrażenia artysty jako wytwórcy szacownych i nieszkodliwych przedmiotów, choćby nawet w ramach wciąż żywej tradycji awangardowej innowacji.

Miałem to szczęście, że dane mi było bezpośrednio obcować z rozkwitem sztuki późnego modernizmu. Dorastając, tak często odwiedzałem Museum of Modern Art w Nowym Jorku, że jego stałe wystawy znałem jak własne podwórko. A wystawy czasowe, które miałem możliwość obejrzeć jako nastolatek – *The Responsive Eye* (1965), *The Object Transformed* (1966), *The Personal Film* (1966), *Dada, Surrealism, and Their Heritage* (1968), *The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age* (1968) i *Spaces* (1969) – zmieniły moje myślenie i postrzeganie. Nadal jeszcze wyraźnie je pamiętam. Z kolei we wczesnych latach 70. jako student trafiłem na zajęcia prowadzone przez inspirujących artystów: Paula Sharitsa w Antioch College oraz Johna Baldessariego, Alana Kaprowa, Ingrama Marshalla, Mortona Subotnika i Pata O’Neilla w CalArts. Dzięki spotkaniom z nimi i z gośćmi, których zapraszali na uczelnie, dzięki ich eksperymentalnym filmom, wideo, performansom, *environments*, kompozycjom tekstowo-dźwiękowym i sztuce konceptualnej za sztukę miałem odtąd uważać tylko to, co rzuca wyzwania i pobudza do myślenia. Artyści wykorzystujący w swej

incorporating these image-sounds and imagine ourselves through them.

I am not here to deconstruct an economy of image-sounds, nor to elucidate the relationship between brain and mind, nor the dependent-arising of meaning. My point is this: behind every created image and sound we encounter (and I would assert again that this encounter is, fundamentally, an erotic one) we assume an intention, whether it is an artwork or part of something commercial. Our encounters with "nature" are of another order. But for many artists, this intentionality within making images and sounds has for a long time been a problem, having come to be associated with gesture, taste, and other hallmarks of a connoisseur culture many artists came to find problematic some time ago because, amongst other things, it catered to bourgeois expectations of the artist as a producer of respectable and inoffensive commodities, although perhaps within a continuing tradition of avant-garde innovation.

I was lucky to be immersed in the spectacles of late Modernism first-hand; I grew up going to the Museum of Modern Art in NY and knew the permanent collection like it was my own backyard. Temporary exhibitions like *The Responsive Eye* (1965), *The Object Transformed* (1966), *The Personal Film* (1966), *Dada, Surrealism, and Their Heritage* (1968), *The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age* (1968), and *Spaces* (1969) were transformative experiences during my teenage years. I remember them vividly. In the early 1970s I was also lucky to have had some challenging artists as teachers: Paul Sharits at Antioch College,

twórczości język, obraz i media oraz kwestionujący dominujące normy narracyjnej reprezentacji i wyrażającej li i tylko samą siebie abstrakcji na zawsze zmienili mój sposób pojmowania sztuki.

W latach 70. stworzyłem wiele krótkich filmów, prac tekstowo-dźwiękowych, nagrań wideo, fotografii, grafik i prac, które później nazwano instalacjami – wszystkie one zgłębiały fuzję i de-fuzję słów i dźwięko-obrazów oraz powstawanie znaczenia lub pozoru znaczenia dzięki wykorzystaniu obrazów, dźwięków i słów jako materiałów artystycznej kreacji.

Poprzez owo przywłaszczanie obrazów i dźwięków można było odciągnąć uwagę od „utalentowanej ręki” artysty, przenosząc punkt ciężkości na intencję tkwiącą w zastosowaniu ciągów obrazów, w użyciu ich jakby były słowami. W tym drugim przypadku, gdy sam przywłaszczałem obrazy i dźwięki, „nieoryginalne” obrazy i dźwięki uwypuklały intencję i znaczenie ich przywłaszczenia, lecz nie to było najistotniejsze. Ważniejsze było, że sposoby ich użycia w zmontowanych sekwencjach wskazywały, co znajduje się pomiędzy nimi, co umysł niesie poprzez montażowe cięcia i jak właśnie to – w luce powstającej między zestawieniem lub przemieszczeniem obrazów i dźwięków w montażu – wskazuje gdzie dojrzeć można intencje artysty. Jak w niej właśnie metafora wszczepia się w pierwotny wektor łańcucha znaczących i zwraca go w innym kierunku.

A jeśli pomyślimy o czymś z obszaru ruchomych obrazów i dźwięków lub o mówiącym przedmiocie, który jest naprawdę pozaintencjonalny – leży faktycznie poza wszelkim zamysłem? Czy to w ogóle możliwe? Znamy przecież inny sposób doświadczania obrazów i dźwięków – a mianowicie

and John Baldessari, Alan Kaprow, Ingram Marshall, Morton Subotnik, and Pat O'Neill at CalArts. Via my encounters with these artists and the visitors they brought to these schools, their experimental films, videos, performances, environments, text-sound compositions, and conceptual art, I could no longer think about art that did not provoke and challenge the mind. Artists who worked with language, image, and media and questioned the prevailing norms of narrative representation and self-expressive abstraction changed my understanding of art.

During the 1970s I made many short films, text-sound works, videotapes, photographs, drawings, and what came to be called "installations", all of which explored the fusion and de-fusion of words and images/sounds, the way meaning or the appearance of meaning comes through our use of images, sounds, and words as materials for artmaking.

The appropriation of images and sounds served as a means to shift the subject from the "talented hand" of the artist to their intention in the use of image-sequences, images used as if they were words. In the latter case of my own appropriation of images and sounds, "unoriginal" images and sounds pointed to the intention and meaning of their appropriation, but only as a subtext. More importantly, the ways in which these were used within edited sequences pointed to what is in-between them, what the mind carries across the edit, and how this gap that opens between the juxtaposition or displacement of images and sounds at the edit point is exactly where one finds the artist's intentions in such a work, and

w śnieniu. I znana jest nam „praca marzeń sennych” Freuda jako sposób na docieranie do ukrytych i niewyrażonych intencji i narracji snów. Twierdząc, że nieświadomy umysł przetwarza doświadczenia i myśli w inne, znośne dla nas formy, Freud zapoczątkował rewolucję, ale także zmaćł nam wzrok. W pewnym sensie Freud odebrał nam zasadniczo niezrozumiały, pozaintencjonalny obszar doświadczenia, dając nam przy tym narzędzia umożliwiające wykrycie organizacji, znaczenia i narracji w doświadczeniu skądinąd pogmatwanym i niejasnym. Przy czym Freud odebrał nam zdolność pojmowania codziennego doświadczenia pozaintencjonalnych ciągów obrazo-dźwięków, odebrał też snom zdolność ukazywania nam nowych sposobów poznania, gdyż twierdził, że wcale nie były one faktycznie pozaintencjonalne, a raczej, że wszystkie one to operacje naszych głębszych, bezmiernych wręcz intencji osadzonych w nieświadomym umyśle. Jak wiemy, na scenę wkroczyli wtedy surrealiści i wykorzystali w pewnym stopniu intuicje Freuda. Strategie stosowane przez surrealistów (np. pismo automatyczne i zestawianie niezbornych obrazów) zgłębiały pewne aspekty pozaintencjonalności, a wielu z nich sięgało w swe sny w poszukiwaniu obrazów i strategii. Cage, Burroughs, Gysin i wielu innych zajmowało się w tym celu także przypadkowością.

To, co pozaintencjonalne, można określić jako przepływ czasowy pozbawiony narratywizujących punktów węzłowych, który podważa przymus wytwarzania znaczeń. Jego cechą może być również rozstrojenie lub nawet zniszczenie linearnego doświadczenia czasu. Wydaje się, że częściej linearny czas przestaje istnieć na poziomie narracji, trwa jednak na poziomie samotożsamości

wherein metaphor grafts onto the initial vector of the signifying chain and takes it in another direction.

But what about something in the realm of moving image and sound or talking object which is really extraintentional – really outside of intention? Is it possible? We are already familiar with other means of knowing images and sounds – our dreaming. And we are familiar with Freud's "dream-work" as a means to find the hidden and unexpressed intentions and narratives of those dreams. His insistence that the unconscious mind transforms experiences and thoughts into other forms so as to make them bearable to us was revolutionary, but also blinding. So, in some respects, we can say that Freud took what we had as a basically incomprehensible extraintentional realm of experience and gave us a means to find organization, meaning, and narrative within otherwise confusing experience. But Freud also took away the ability to grasp our daily experience of extraintentional image-sound sequences, and he took away the ability of dreams to present us with new modes of cognition in saying that these were not truly extraintentional at all; rather, that these were the workings of our deeper and even more profound intentions, embedded deep in our unconscious mind. The Surrealists, as we know, jumped in and made some use of both aspects. Surrealist strategies such as automatic writing and juxtaposition of incongruous images explored some notions of the extraintentional, and many mined their dreams for images and strategies. Cage, Burroughs, Gysin, and many others have explored randomness as a means to this end, as well.

i subiektywnego doświadczenia upływu zewnętrznego czasu. Mikro zdarzenia zapadają się w sobie bez widocznych konsekwencji, również zaburzając kluczowy czynnik narratywizacji – ciąg przyczynowo-skutkowy.

Poza snami doświadczamy tak radykalnego przeorganizowania w stanach delirium lub halucynacji, znanych wszystkim, którym przydarzyła się bardzo wysoka gorączka lub skrajne doznania optyczne wywołane substancjami halucynogennymi, np. meskaliną lub LSD. Najbardziej jednak zdarza się, że widzimy coś, czego nie sposób zrozumieć, gdy jednocześnie wiemy, że jest to „niemożliwe”, a jednak niezaprzeczalne.

Wiemy, a przynajmniej myślę, że wiemy, iż tylko część tego, co nazywamy „znaczeniem”, jest narracją. I myślę też, że wyłania się ona z podstawowej potrzeby ciągłości istnienia. Aby wczoraj stało się dzisiaj, żeby nie musieć wszystkiego ciągle zaczynać na nowo, znieczulamy nasze istnienie narracjami, a dostrzegane przez nas relacje przyczynowo-skutkowe stają się częścią wewnętrznej puli pseudowiedzy, epistemologicznym zamkiem z piasku, który mimo wszystko jest źródłem wspólnych pojęć i wymian z innymi ludźmi. Nasze struktury społeczne oparte są w swej istocie na założeniu tej ciągłości czasowej i ciągłości tożsamości. Ale wiele z tego, co uznajemy za „wiedzę” – czyli moim zdaniem jakiegoś głębokiego znaczenie funkcjonujące nawet poza konkretną narracją, z której pochodzi – nie opiera się na narracji. A jeśli obraz lub dźwięk, słowo lub seria obrazów, albo ciąg obrazu-dźwięku-języka sprawia, że coś staje się ważnym czynnikiem w czyimś poznaniu świata, udział w tym musi mieć swoiste wyobrażenie. Nie wyobrażenie w sensie

The extraintentional may be thought of as a temporal flow with no narrating nodal points, and somehow undermining the pressure to have us produce meaning. It might also be characterized by a confusion, or even a destruction, of the linear experience of time. More frequently, one could say that linear time ceases to exist on the level of narrative, but continues on the level of self-identity, and of the subjective experience of the passage of external time. Micro-events collapse into themselves with no apparent consequence, also disturbing a key narrating factor, cause-and-effect.

Apart from dreams, we experience such radical reorganizations within delirium and hallucination, familiar to anyone who has had very high fevers, and those who have some experience beyond the optical pattern-making of hallucinogenic substances such as peyote or LSD. But it is rarest of all to see something that cannot be comprehended, and to know simultaneously that it is not "possible" yet also unmistakable.

We know, or I think we know, that only some of what we call "meaning" is a bit of narrative. And I think that this emerges from the basic need for continuity in our existence. In order to carry over yesterday into today, so as not to have to begin everything all over again, we anesthetize our existence with narratives, and the cause-and-effect relationships we observe become part of an internal pool of pseudo-knowledge, an epistemology of sand, yet one which is a source for common understandings and exchanges with others. Our social structures presume this temporal continuity and the continuity of identity at their core. But much of what we consider "knowledge" – that is, I think, meaning

przedstawienia obrazowego czy matematycznego, ale w sensie subiektywnym – przedstawienia mentalnego.

Począwszy od moich wczesnych filmów z lat 70., częścią moich prac zawsze był rejestrowany język mówiony. Na początku lat 90. zacząłem interesować się komputerowym syntetyzowaniem mowy. Moją pierwszą ukończoną pracą, w której z nagraniami rzeczywistej mowy ludzkiej przeplatały się pisane teksty „wypowiadane” przez komputer, była *The Surprising Spiral* (1991). Kontynuowałem ten motyw w niektórych pracach powstałych w tym okresie. Punktem wyjścia był w nich tekst pisany, do którego zresztą ostatecznie wszystkie też domyślnie odsyłały. Ośrodkiem intencjonalności były w tych przypadkach teksty, na których prace te bazowały. Ciągłe jednak zajmowało mnie poszukiwanie sposobu na stworzenie języka, który nie byłby ani w pełni przypadkowy, ani w pełni zapisany, aby móc sprawdzić, czy znaczenie (lub pozór znaczenia) można wytworzyć pozaintencjonalnie. Moją uwagę przyciągnęły wczesne eksperymenty z językiem, przeprowadzane przez naukowców pracujących nad sztuczną inteligencją, szczególnie zaś fascynowała mnie możliwość nie tyle zastosowania komputerów posługujących się językiem mówionym, ile wykorzystania programów komputerowych do pisania pierwotnych tekstów. Na przykład, co stałoby się, gdybyśmy wyszli z takiego założenia, jakie przyświecało *Elizie* (1964) Weizenbauma parodiującej psychoterapeutę. Otóż według tego założenia komputer jest w stanie parodiować „rzeczywistą” rozmowę, rezygnując jednak z zamiaru pozorowania rozmowy z prawdziwą osobą (w przypadku *Elizy* – pisania do niej)? Jaki rodzaj przestrzeni powstałby wtedy do

which hits something deep and can be taken outside the particular narrative in which it was found – is not based on narrative. And if an image, or a sound, or a word, or series of images, or an image/sound/language sequence, can create conditions for someone to perceive something as a factor in their knowing of the world, then this had to have been done through some sort of representation, I think. Not representation in the pictorial sense, or the mathematical sense, but in the subjective sense, as mental-representation.

From my very early films of the 1970s on, my work included recorded, spoken language. In the very early 1990s I began working with computer synthesized speech. *The Surprising Spiral* (1991) was the first work I completed that employed written texts that were "spoken" by a computer, interspersed among actual recorded human speech. This exploration continued in some of my other works of that period. All of these works started with, and always implicitly led back to, a written text. The locus of intention was to be found in the texts these works drew upon. But I was still questioning the possibility of finding a way to create language that was neither fully random nor fully written, as a way to see if meaning (or the appearance of meaning) could be produced extraintentionally. I became interested in the early language-based experiments of researchers involved with the question of artificial intelligence, and was especially fascinated by the possibility that spoken language could not only emerge from computers, but the writing of those primary texts could be generated by computer software. What would it mean, for example, to start from a premise such

prowadzenia syntetycznych/algorytmicznych wymian językowych nieposiadających mentalnego przedstawienia? Czy uzyskalibyśmy w ten sposób środek umożliwiający osiągnięcie pozaintencjonalności? Uznałem, że jednak nie, gdyż miejsce pierwotnych tekstów zajęły napisany przeze mnie program. Zasoby słownictwa, z którego czerpały rozmowy, algorytmiczne struktury organizujące składnie zgromadzonych słów i dźwięków w dalszym ciągu odsyłały do autora, do „ręki” artysty. Nawet Burroughs omawiając teksty wycinankowe (*cut-ups*) (nie pamiętam dokładnie, gdzie) przyznał, że zawsze dokonuje się jakichś wyborów i to czy tamto odrzuca.

Zatem godząc się z faktem, że nawet na podstawowym poziomie zamiaru stworzenia dzieła sztuki intencja jest w sztuce nieunikniona, skupiłem się na tym, jak splot przypadkowości i reguł w ciekawy sposób obrócić na zgłębianie wzajemnych oddziaływań obrazu/dźwięku/języka/przedstawienia mentalnego. *Interior* (1997), *Séance Box No.1* (1998–1999), *Self Portrait as the Center of the Universe* (1998–2001), *Pressure to Speak* (*House of Cards*, 2002) to prace rozpatrujące współzależności elementu filmowego, algorytmicznego i kreacji syntetycznych, mówiących „tożsamości.” W innych pracach, takich jak *Head* (1999–2000), *Sinking Feeling* (2001) i *Lantern* (2005) kluczowym elementem były syntetyczne postaci, z którymi publiczność mogła nawiązać coś w rodzaju rozmowy, z tym że nigdy nie udawały one, iż są tworam i „sztucznej inteligencji”. *If/Then* (2001), *What If?* (2001), *You* (2004) i inne prace aż do teraz (ostatnio *Hell*, 2013) całkowicie rezygnowały z interakcji z publicznością, koncentrując się na konwersacyjnej interakcji między

as that explored in Weizenbaum's parody of a psychotherapist, *Eliza* (1964), that a computer could parody a "real" conversation, and to remove the intention for it to fool anyone into believing that they were speaking (or, in Eliza's case, typing to) a real person? What sort of space did this open up for synthetic/algorithmic exchanges of language that had no mental representation? Could this be a means to achieve extraintentionality? Not really, I decided, because the software that I wrote took the place of the primary texts. The vocabularies that the conversations drew upon, the algorithmic structures for the syntax of assembled works and sounds, always traced back to the author, to the "hand" of the artist. Even Burroughs admitted of the cut-up texts (I can't recall exactly where) something like "you have to do some editing and leave some things out".

So, accepting that *intention*, even at the fundamental level of having the intention to create an artwork, was inescapable in art, I became interested in how the interplay of randomness and rules could be an interesting way to explore the interaction of image/sound/language/mental-representation. *Interior* (1997), *Séance Box No.1* (1998–1999), *Self Portrait as the Center of the Universe* (1998–2001), *Pressure to Speak* (*House of Cards*, 2002) are works that explored this interplay of the cinematic, the algorithmic, and the creation of synthetic, speaking "personalities". Other works, such as *Head* (1999–2000), *Sinking Feeling* (2001), and *Lantern* (2005) explored some aspects of synthetic personalities with which audiences could have something like conversations, but never pretending to be "artificially intelligent". *If/Then* (2001),

komputerami. Widz odbiera je wobec tego jako swoisty teatr, w którym we wspomnianym wyżej przepływie czasowym pojawiają się tymczasowe/złudne punkty węzłowe narracji – gdy powstaje wrażenie, że komputery rozumieją się nawzajem. Ale ostatecznie nie ma tam nikogo, a jedynie ślady, które prowadzą z powrotem do gry intencji, przypadkowości i prawideł kierujących „zachowaniem” figur, gdy działa program. Może to przypominać funkcjonowanie umysłu, ale deklarowana samoświadomość figur i słowne odniesienia do ich wewnętrznych stanów afektywnych są równie prawdziwe co owoce z martwej natury.

W miarę jak praca postępuje – powstają aplikacje na dostosowane komputery, mikroprocesory sterujące rzeźbionymi, tłoczonymi lub odlewanyymi figurami (wyposażonymi w siłowniki pneumatyczne) lub procesy cyfrowe sterujące wirtualnymi, trójwymiarowymi mówiącymi figurami – najbardziej absorbującym zagadnieniem jest stworzenie odgrywanej w czasie „sceny”. Tym, co ostatecznie się materializuje, jest najpierw wyobrażone, napisane, wyrzeźbione, odlane, zmontowane, to splot procesów, *mis-en-scène* dla ostatecznie wyłaniającego się dzieła sztuki, zazwyczaj pewnego rodzaju instalacji lub rzeźby ujętej w czasowe ramy. Tak właśnie w dużej mierze przebiegała do tej pory moja praca i ten sposób nadal mnie angażuje. W znacznym stopniu w pracy chodzi o „pisanie tożsamości”, a następnie „uwalnianie ich” dla wzajemnej interakcji. Postacie mają nieustannie odgrywać swą scenę, jednak bez wyraźnego dialogu czy powtórzeń. Na czym polega takie pisanie tożsamości lub sceny? Po pierwsze, każda z nich potrzebuje słownictwa, bazy słów, którymi

What If? (2001), *You* (2004) and other works through the present (most recently *Hell*, 2013) removed audience interaction entirely, and explored the conversational interaction of computer-to-computer. The art viewer, then, experiences these works as a kind of theater in which the earlier described temporal flow finds temporary/illusory nodal points of narrative when the computers appear to understand each other. But, ultimately, there is no one there, only the traces that lead back to the play between intention, randomness, and rules deep within the works "running" the software. Although in appearance it is akin to mental functioning, their proclaimed self-awareness and verbal reference to their internal affective states is no more real than the fruit in a still life.

As the work has gone along – coding the applications that run on customized computers and microprocessors which control sculpted, molded and cast figures fitted with pneumatic actuators, or, alternately, the digital processes which control virtual, speaking 3D figures – the central problem is in the creation of a time-based "scene". So what is materialized is first imagined, written, sculpted, cast, assembled; a convergence of processes, the *mise-en-scène* for what, finally, becomes an artwork, usually something of a time-based installation or sculpture. This much has been the case for a while, and working in this way continues to attract my attention. To a large extent, the focus of the work is "writing personalities" and letting them "run" and interact with each other. The characters need to be doing their scene perpetually, but without explicit dialog or repetition. What is involved in writing a personality, or a scene,

mogłaby przemawiać. Organizacja tych słów staje się „nieświadomym umysłem” postaci i od tego momentu zachodzi ciągły ruch między ową bazą a płaszczyzną języka, składniami oraz co najważniejsze, ich zdolnością do tworzenia powiązań. Mówiąca postać jest krynicą skojarzeń i to, co służy jej za umysł, składa się z konfiguracji algorytmów kształtujących i przekształcających te powiązania, przeobrażane poprzez artykulację odgrywanych przez nie wzajemnych reakcji na swe języki. Scena staje się obrazem – niekiedy na przykład w *Interior* (1997), jest to ruchoma wirtualna scena/ruchomy obraz (projekcja lub ekran); w innych natomiast, tak jak w *Hell* (2013) i *The Animal, Vegetable and Mineralness of Everything* (2004), jest to mówiąca, ruchoma rzeźba jako obiekt/obraz. Koniec końców o kontinuum między nimi myślę jako o samym ekranie odnalezionym w percepcji dzieła – jego mentalnym wyobrażeniu – i jego relacjach z przeżywanym przez widza doświadczeniem tego, co André Green nazwał „materiał afektu”. To właśnie, moim zdaniem, jest celem dzieła sztuki – proces zachodzący w podmiocie konstytuowanym przez reprezentację i afekt, proces, w którym zdobywszy się na nieco introspekcji możemy prześledzić, jak doświadczamy własnych procesów doświadczania.

in this way? First, each needs a vocabulary, a database of words they can speak. The organization of these words becomes the "unconscious mind" of the characters, and from here there is a coming and going between this database and the surface of their language, their syntaxes and most importantly, their ability to link one thing to another. The speaking character is a fountain of associations, and what serves as their mind is a configuration of algorithms which model and remodel these links, and through their articulation of responses to the language of each other (or another) they enact. The scene becomes an image – in some cases, as in my work *Interior* (1997), a talking, moving virtual scene/moving image (a projection or screen); in others, as in *Hell* (2013) and *The Animal, Vegetable and Mineralness of Everything* (2004), it is a talking, moving sculpture as object/image. The continuum between them is what what I think of, finally, as the screen itself found in the perception of the work – its mental representation – and its relations to the experience of what André Green has called "the fabric of affect" in the viewer. This, for me, is the destination of the artwork, a process located within the subject who is constituted by the convergence itself, and where we can observe with some introspection how we are experiencing our own process of experiencing.

Z ust lalki, niejasno

O sztuce Kena Feingolda

From The Puppet's Mouth, Darkly

About Ken Feingold's Art

Erkki Huhtamo

W czasie swojej ponad czterdziestoletniej kariery artystycznej Ken Feingold przemierzył wiele krain, realnych i mentalnych, oraz pracował z wieloma środkami wyrazu. Jego wczesne prace obejmowały rysunki, fotografie, filmy eksperymentalne, kasety video zainspirowane podróżami i grami językowymi, rzeźby, instalacje przestrzenne oraz pionierskie projekty w dziedzinie interaktywnej sztuki komputerowej. Na początku lat 90. XX wieku Feingold odkrył motyw i metaforę, która stała się powracającym elementem w jego twórczości – mówiącą głowę. W przeciwieństwie do gadających głów znanych widzom z ekranów telewizorów, dzieła Feingolda mają formę sztucznych głów oderwanych od ciała. Większość z nich istnieje fizycznie, ale zdarzają się i głowy wirtualne. Przywołują one swoją koncepcją lalki, manekiny brzuchomówców, muzea figur woskowych, a także roboty i androidy znane z filmów science fiction klasy B. Pierwszą głową była *Jimmy Charlie Jimmy* (1992)¹. Głową lalki brzuchomówcy z charakterystyczną stukoczącą szczęką wyeksponowano na tacy i nakryto szklanym kloszem. Taca znajdowała się na końcu ustawionego ukośnie metalowego drążka, który z kolei przymocowany był do wózka na kółkach. Głowa wygłaszała denerwujący i nonsensowny monolog, który przerywało tylko podejście widza. Jeśli widzowi zdarzyło się coś powiedzieć, głowa powtarzała

During a career spanning over four decades, Ken Feingold has traversed many landscapes, mindscapes, and means of expression. His early work included drawings and photographs, experimental films, videotapes inspired by travels and language games, sculptures, room installations, and pioneering interactive computer art. By the early 1990s Feingold had discovered the motif and metaphor that has haunted his work ever since: the talking head. Unlike the babbling body parts addressing viewers from television screens, Feingold's are something else: disembodied artificial heads, usually physical but sometimes virtual. They evoke puppets, ventriloquist's dummies, wax museum displays, automata, and the androids of SciFi B-movies. The first was *Jimmy Charlie Jimmy* (1992)¹. A bumped-up ventriloquist's puppet head with the typical clacking jaw was placed on a tray and under a glass jar; the tray was held by a diagonal metal bar sticking upward from a recycled instrument cart on wheels. The head engaged in a nerve-wrecking nonsense monologue until the viewer came close. Then it stopped; if the visitor happened to say something, it repeated the words in the visitor's voice until this person had enough and left the room; it then resumed its babbling.

An entire subhistory of modern art could be written about artists' use of

¹ Autor po raz pierwszy widział tę – wtedy jeszcze nieukończoną – pracę w studiu Feingolda w 1992 roku. Trójwymiarowy model ust stanowił element interaktywnej instalacji *The Surprising Spiral* już rok wcześniej. Kiedy widz kładł palec na ustach w geście nakazującym milczenie, blokując światło z lampy LED, głos zaczynał odczytywać *Małą Gramatyczną* Octavio Paza. Więcej o historii twórczości Feingolda zob. K. Feingold, *Selected Works 1978–2007*, Ken Feingold Studio, Nowy Jork 2012.

¹ The author first saw it in Feingold's studio in 1992 as a work in progress. A three-dimensional mold of a mouth was already an element of the interactive installation *The Surprising Spiral* (1991). A voice started reading Octavio Paz's *The Monkey Grammarian* when the visitor put a finger on the mouth in a silencing gesture, blocking the light from a LED light. An overview of Feingold's career see K. Feingold, *Works 1978–2007*, Ken Feingold Studio, New York 2012.

wypowiedziane słowa jego głosem, aż widz tracił cierpliwość i odchodził, a lalka na nowo podejmowała swoją paplaninę.

Studia nad artystycznym wykorzystaniem marionetek i lalek mogłyby stanowić odrębną dziedzinę badań w historii sztuki. Za pionierów dyscypliny można by uznać Alfreda Jarry'ego, Hansa Bellmera oraz Sophie Taeuber-Arp. Dalszy rozwój tej gałęzi sztuki zawdzięczamy Janowi Svankmajerowi, Pierrowi Huyghe, Annette Messenger, Tony'emu Ourslerowi, Maywa Denki oraz Feingoldowi – by wymienić choć kilku artystów². Bardziej szczegółowa klasyfikacja tej dyscypliny mogłaby uwzględniać kryteria narzędzi i technologii, przesłanek ideologicznych i motywacji oraz tła kulturowego. Lalki to przedmioty powszechnie obecne we wszystkich kulturach i na przestrzeni wszystkich epok – są one bogate w znaczenia, ale i stanowią zaskakująco plastyczne formy wyrazu, pozwalając twórcom na wyrażanie za ich pomocą swoich idiosyncraticznych koncepcji.

Artystyczne wykorzystanie lalkarstwa odbywa się w ramach szerszego terytorium narysowanego przez Jacka Burnhama w *Beyond Modern Sculpture* (1968), klasycznej pozycji omawiającej wpływ nowych technologii i nauki na sztuki wizualne. Burnham uważa, że jedną z konsekwencji triumfu sztuki abstrakcyjnej było przeniesienie antropomorficznej reprezentacji – ostoi tradycyjnej sztuki wizualnej – na obszar nowej dziedziny, jaką jest sztuka maszyn(owa). Artyści aktywni na tym polu nie inspirowali się sztuką akademicką, a „podrzeźbą” (*subsculpture*), której historia i zasięg zdaniem Burnhama nawiązują do „wizerunków pod względem estetycznym klasyfikowanych niżej od rzeźby i niewłączanych

2 Zob. *The Puppet Show*, red. I. Schaffner i C. Kuoni, Institute of Contemporary Art, University of Pennsylvania, Filadelfia 2008.

puppets. It would run from Alfred Jarry, Hans Bellmer and Sophie Taeuber-Arp to Jan Svankmajer, Pierre Huyghe, Annette Messenger, Tony Oursler, Maywa Denki, and Feingold – to pick out a tiny sample from an extensive tradition². Further sub-sub-histories could be carved out by focusing on criteria such as tools and technology, ideological stance and motivation, and cultural framing. As ubiquitous objects found from nearly all cultures from all ages, puppets are pregnant with meanings, yet they are also remarkably open signifiers for projecting one's idiosyncrasies onto them.

Artists' use of puppetry takes place within a broader territory Jack Burnham charted in his classic *Beyond Modern Sculpture* (1968), a book about the impact of modern technology and science on the visual arts. According to Burnham, one of the consequences of the triumphal march of abstract art was the relocation of anthropomorphic representation – a traditional mainstay of visual art – within new machinic artforms. Instead of academic art, the artists who explored the latter path drew inspiration from "subsculpture", a historical strand which according to Burnham refers "to types of images aesthetically ranked below sculpture and not included in the fine arts"³. The word "image" may sound misleading here as it could be associated with flat 2D pictures. Burnham specified that he was referring to "human and

2 See *The Puppet Show*, ed. I. Schaffner and C. Kuoni, Institute of Contemporary Art, University of Pennsylvania, Philadelphia 2008.

3 J. Burnham, *Beyond Modern Sculpture: The Effects of Science and Technology on the Sculpture of This Century*, George Braziller, New York 1968, p. 185.



do sztuk pięknych"³. Słowo „wizerunek” może być w powyższym kontekście mylące, jako że często przywołuje na myśl płaskie dwuwymiarowe obrazy. Burnham precyzuje, że chodzi mu o „odwzorowania ludzi i zwierząt będące dziełem człowieka na przestrzeni ostatnich dziesięciu tysięcy lat. Fetysze, idole, amulety, obrazy pogrzebowe, lalki, figury woskowe, manekiny, marionetki i w najbardziej radykalnym znaczeniu roboty (...)”. To „ogromne figuralne podbicie” było przez lata ignorowane przez historyków sztuki, rzekomo dlatego, że służy ono celom praktycznym (począwszy od rytuałów i pokazów magii, na handlu i rozrywce skończywszy), a nie „zachodniej koncepcji piękna”, wielbionej przez elitarystycznych estetyków⁴.

W istocie awangardowa sztuka początków XX wieku związana była z podrzeźbą. Z perspektywy czasu widzimy, że „rewolucja” sztuki nowoczesnej nie stanowiła bynajmniej całkowitego zerwania z przeszłością. Zamiast zaczynać od punktu zero, radykalni artyści jedynie otwierali się na nowe wpływy. Atrakcyjność nie-zachodnich etnicznych tradycji tworzenia wizerunków została dobrze udokumentowana i jako taka wywarła duży wpływ na sztukę ludową i outsider art⁵. Kolejną inspiracją była kultura popularna z jej billboardami, człowiekiem-reklamą i epickimi widowiskami⁶. Przykładowo Marcel Duchamp czerpał

3 J. Burnham, *Beyond Modern Sculpture. The Effects of Science and Technology on the Sculpture of This Century*, George Braziller, Nowy Jork 1968, s. 185.

4 *Ibidem*.

5 Przekonujących dowodów na tę *prise de conscience* dostarczyła sekcja „Arsenale” na Biennale w Wenecji w 2013 (kurator: Massimiliano Gioni).

6 J. Weiss, *The Popular Culture of Modern Art. Picasso, Duchamp, and Avant-Gardism*, Yale University Press, New Haven 1994; K. Varnedoe, A. Gopnik, *High & Low. Modern Art and Popular Culture*, The Museum of Modern Art, Nowy Jork 1991.

animal replicas created by man in the past ten thousand years. Fetishes, idols, amulets, funeral images, dolls, waxworks, manikins, puppets, and most dramatically, automata (...).” This “vast substratum of figures” had been neglected by art historians, ostensibly because it serves practical purposes (from rituals and displays of natural magic to commerce and entertainment) rather than any “Western concept of beauty” cherished by elitist aestheticians⁴.

Indeed, the early twentieth-century avant-garde art was connected with sub-sculpture. In retrospect we see that the “revolution” of modern art was anything but a total break with the past. Rather than restarting from point zero, radical artists merely redirected their gazes to new influences. The appeal of non-Western ethnic traditions of imagemaking has been well documented and so has the broad influence of folk art and outsider art⁵. Another inspiration was popular culture, with its billboards, “sandwichmen” and sprawling spectacles⁶. A case in point, Marcel Duchamp drew inspiration for his seminal “delay on glass”, *La mariée mise à nu par ses célibataires, meme* (“The Large Glass”, 1915–1923), from a popular fairground attraction called “La Noce à Nini-patte-en-l’air”, where the participants threw balls to decapitate puppets representing a wedding

4 *Ibidem*.

5 Convincing evidence of this *prise de conscience* was provided by the “Arsenale” section of the Venice Biennale 2013 (curated by Massimiliano Gioni).

6 J. Weiss, *The Popular Culture of Modern Art. Picasso, Duchamp, and Avant-Gardism*, Yale University Press, New Haven 1994; K. Varnedoe, A. Gopnik, *High & Low. Modern Art and Popular Culture*, The Museum of Modern Art, New York 1991.

inspirację dla swojej *Panny młodej rozebranej przez swych kawalerów, jednak* (*Retard de verre* [Wielka Szyba] 1915–1932) z popularnej jarmarcznej atrakcji zwanej *La Noce Nini-patte-en-l'air*, w której uczestnicy rzucali kulami w kukielki – „uczestników przyjęcia weselnego”, aby urwać im głowy⁷. Zanurzając się w świat „człowieka tłumy”, artyści awangardowi dążyli do konfrontacji i zmiany burżuazyjnej wizualności, atakując równocześnie elitarność sztuki akademickiej. Począwszy od kubistycznych kolaży, przez readymades Duchampa, a skończywszy na surrealistycznym wykorzystaniu popularno-naukowego obrazowania w eksploracji nieświadomości, znane formy materialne były „udziwniane” (by odwołać się do *ostranenie* Viktora Szklowskiego). Tłumione przez wiktoriańską moralność siły wewnętrzne oraz rosnąca jednolitość przemysłowej kultury masowej zostały wyzwolone z więzów konformizmu.

Atrakcyjność podrzeźby nie leżała wyłącznie w jej związkach z jarmarkami, wesółymi miasteczkami, salonami gier oraz wszystkimi miejscami, gdzie pomysłowość techniczna była w cenie, ale i w jej dwuznacznej relacji z szalejącą rewolucją przemysłową. Roboty, definiowane przez Burnhama jako „wszystkie pozornie samobieżne lub samoporuszające się wizerunki zwierząt i ludzi”, odgrywały tu kluczową

partię⁷. By embracing the world of the "man of the crowd", avant-garde artists purported to disturb and rearrange bourgeois visuality while attacking the elitism of academic art. From Cubist collages and Duchamp's readymades to the re-channeling of popular-scientific imagery via the unconscious by the Surrealists, familiar material forms were "made strange" (to refer to Viktor Sklovskij's *ostranenie*). Inner forces suppressed by Victorian moral(ism) and the growing uniformity of industrial mass culture were released from the prison houses of conformism.

The appeal of subsculpture was not only based on its ties with fairs, fairgrounds, penny arcades and other places where technical inventiveness was prized, but also on its ambiguous relationship with the on-going industrial revolution. Automata, which Burnham defined as "all seemingly self-propelled or self-animated images of animals or men", played a central role here⁸. For centuries, mechanical figures had been exhibited for princes and paupers alike as technological curiosities as well as demonstrations of the maker's ingenuity. The powers of natural magic were harnessed to concoct "living" creatures that seemed contest the creative acts of god. The extraordinary popularity of automata during the eighteenth-century

7 Wystawa *Marcel Duchamp, peinture, meme* w Centre Pompidou w Paryżu (październik 2014) przypomniała autorowi o tym związku, dostrzeżonym przez Duchampa już w 1957 roku. Na wystawie pokazano kolekcję lalek *La Noce à Nini-patte-en-l'air*, będącą w posiadaniu Jeana-Paula Favanda (Musée des Arts Forains, Paryż). Duchamp inspirował się pierwszymi niemyymi filmami pokazującymi pannę młodą zdejmującą suknię i potajemnie podglądaną przez swojego męża (na wystawie zaprezentowano kilka przykładów).

7 The author was reminded of this connection, stated by Duchamp in 1957, at the exhibition *Marcel Duchamp, peinture, meme* at the Centre Pompidou, Paris (in October 2014). A set of *La Noce à Nini-patte-en-l'air* dolls from the collection of Jean-Paul Favand (Musée des Arts Forains, Paris), was exhibited. Duchamp was also influenced by early silent films showing a bride disrobing herself, while secretly being peeped at by her husband (several examples were exhibited).
8 J. Burnham, *Beyond Modern Sculpture*, p. 185.

rolę⁸. Figury mechaniczne przez wieki prezentowano wszystkim klasom społecznym jako ciekawostki technologiczne oraz demonstracja pomysłowości ich twórcy. Moc *magiae naturalis* wykorzystywano do tworzenia „żywych” istot, które wydawały się kwestionować wyłączność aktów twórczych Boga. Zrozumiała w powyższym kontekście staje się niezwykła popularność automatów w XVIII wieku, okresie Oświecenia. Automaty świadczyły nie tylko o nowych możliwościach mechaniki i instrumentów precyzyjnych, ale i symbolicznie wychwalały wiarę w nieograniczoną potęgę ludzi zdolnych kontrolować i planować własne przeznaczenie. Automaty zadziwiała widzów, ale w zasadzie były bezużyteczne. Jednak to od nich wywodzą się maszyny przemysłowe, wojskowe i biurowe, które stanowią fundamenty nowoczesnego społeczeństwa technologicznego. Wkrótce wszyscy zaczęli zawzięcie dyskutować na temat losu i przyszłości technologii, co znalazło odzwierciedlenie także w sztuce.

Grupy artystyczne pokroju konstruktywistów uznały maszynę za środek wyrazu nowoczesnej estetyki, celebrując Wiek Maszyny pod egidą postępu społecznego, politycznego i technologicznego. Podobne credo wyznawał Walter Gropius, założyciel Bauhausu: „Bauhaus wierzy, że maszyna jest naszym nowoczesnym medium projektowania i dąży do zrozumienia jej” (1923). Inni jednak przyjęli wymijające, ironiczne i niejednoznaczne postawy. Ciekawy przykład takiego podejścia stanowi modernistyczny mit „maszyn kawalerskich”, opisany przez Michela Carrouges'a w książce *Les machines*

Enlightenment becomes understandable against this background. Automata not only testified about new possibilities in mechanics and precision instruments, but symbolically extolled belief in the limitless might of the humans to control and design their own destinies. Automata astonished onlookers but were basically useless. Yet, the industrial, military and bureaucratic machine(rie)s that laid the foundations of modern technological society were their offsprings. Fierce debates about the plight and promise of technology broke out and soon spilled into the arts.

Groups like the Constructivists embraced the machine as the measure of modern aesthetics, celebrating the Machine Age under the aegis of social, political and technological progress. A similar credo was enounced by Walter Gropius, the founder of the Bauhaus: "The Bauhaus believes the machine to be our modern medium of design and seeks to come to terms with it" (1923). Others, however, adopted oblique, ironic and ambiguous stances. The modern myth of "bachelor machines" identified by Michel Carrouges in his book *Les machines célibataires* (1954) is a poignant example⁹. These were imaginary devices described by artists and writers like Marcel Duchamp, Franz Kafka, Raymond Rousset and Alfred Jarry. They replaced the productivist goals of industrial machines with bizarre machinations of power, eroticism and religion. Bachelor machines functioned like distorting (or correcting) mirrors,

8 J. Burnham, *Beyond Modern Sculpture*, s. 185.

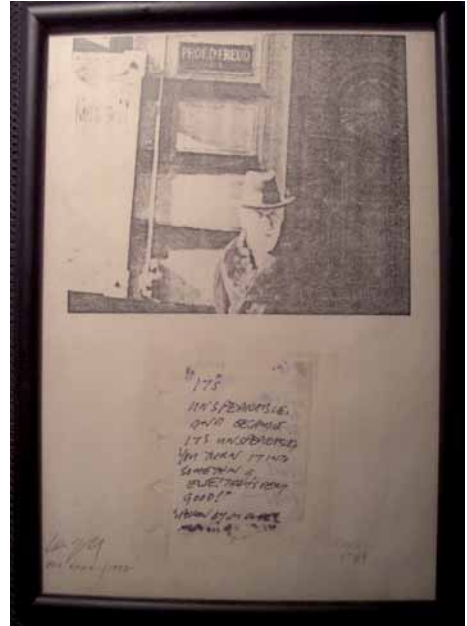
9 M. Carrouges, *Les machines célibataires* (Paris: Arcanes, 1954). Another seminal book is *Le macchine celibi/Bachelor machines*, ed. J. Clair, H. Szeemann, Rizzoli, New York 1975. For years the author used a photocopy of the entire book which he got from Ken Feingold in 1992.

célibataires (1954)⁹. Były to wymagowane urządzenia opisane przez artystów i pisarzy, takich jak Marcel Duchamp, Franz Kafka, Raymond Roussel i Alfred Jarry. W przeciwieństwie do produktywnych zadań maszyn przemysłowych w dziwny sposób łączyły one w sobie machinacje władzy, erotyki i religii. Maszyny kawalerskie działały jak krzywe lub korygujące zwierciadła, ukazując włączenie technologii do psychopatologii nowoczesnego życia. W miarę jak ludzie spędzają coraz więcej czasu z maszynami, a ich ciała i umysły dostosowują się do rytmów i operacji aparatury, ludzkość nabawia się nowych nerwic, które zostały doskonale opisane w psychoanalitycznych badaniach ludzi wyobrażających sobie siebie jako maszyny.

Mechanizacja i automatyzacja stały się hasłami, które nawiązywały do zastąpienia funkcji i działań ludzkich przez maszyny¹⁰. W zmechanizowanych fabrykach ludzie zostali zmuszeni do pracy na liniach montażowych i w pewien sposób stali się częściami maszyny (sama fabryka może być pojmowana jako jedna wielka maszyna). W zautomatyzowanych grach działanie

9 M. Carrouges, *Les machines célibataires*, Arcanes, Paryż 1954. Kolejną wpływową pozycją jest *Le machine celibi/ Bachelor machines*, red. J. Clair, H. Szeemann, Rizzoli, Nowy Jork 1975. Autor przez lata korzystał z kopii ksero książki użyczonej mu przez Kena Fenigolda w 1992 roku.

10 M. Seltzer, *Bodies and Machines*, Routledge, Nowy Jork 1992; A. Rabinbach, *The Human Motor. Energy, Fatigue and The Origins of Modernity*, University of California Press, Berkeley 1992. Związek pomiędzy mechanizacją a automatyzacją jest skomplikowany, zob. Erkki Huhtamo, *From Cybernation to Interaction. A Contribution to an Archaeology of Interactivity*, [w:] *The Digital Dialectic. New Essays on New Media*, red. P. Lunenfeld, The MIT Press, Cambridge, Mass. 1999, s. 96–110.



| *Dream 7.84, 1984* (kolekcja Erkki Huhtamo / Erkki Huhtamo collection)

reflecting (on) the subsumption of technology into the psychopathology of modern life. As humans spent more and more time with machines, and their bodies and minds became adjusted to their rhythms and operations, they developed new neuroses, perfectly summarized in psychoanalytic cases studies of humans imagining themselves as machines.

Mechanization and automation became catchwords that referred to the machinic replacement of human functions and acts¹⁰. In mechanized factories humans

10 M. Seltzer, *Bodies and Machines*, Routledge, New York 1992; A. Rabinbach, *The Human Motor: Energy, Fatigue and The Origins of Modernity*, University of California Press, Berkeley 1992. For the relationship between mechanization and automation is complex, see Erkki Huhtamo, *From Cybernation to Interaction: A Contribution to an Archaeology of Interactivity*, [in:] *The Digital Dialectic. New Essays on New Media*, ed. P. Lunenfeld, The MIT Press, Cambridge, Mass. 1999, pp. 96–110.

użytkownika zostało zredukowane do aktu włożenia monety w szczelinę, po czym urządzenie rozpoczynało z góry zaprogramowaną procedurę. W „automatach” lub restauracjach bez kelnerów dania prezentowane za szklanymi drzwiczkami można było zakupić wrzucając monetę lub żeton. Pojawienie się takich wynalazków interpretowano z jednej strony jako oszczędność i usprawnienie lub z drugiej strony wręcz przeciwnie, jako postępujące odhumanizowanie i alienację życia. „Automatyczny zapis”, któremu podwaliny teoretyczne dał André Breton, a praktyczną realizację surrealiści, wydaje się mieć niewiele wspólnego z powyższymi fenomenami, ale w rzeczywistości został on opracowany w tym samym klimacie kulturowym. Zapis automatyczny połączył elementy dyskursu automatycznej technologii z wpływami freudowskiej psychoanalizy¹¹. Miał on uruchomić pokłady kreatywności tłumione przez burżuazyjne społeczeństwo i jego instytucje elementarnej rodziny, religii i innych reakcyjnych sił. Automatyczne pisanie miało być „oderwane od wszelkiej estetycznej czy moralnej troski”¹². W tym znaczeniu zapis automatyczny był czymś więcej niż techniką artystyczną – był to radykalny sposób leczenia traum kulturowych i wyzwalania ich ofiar z kaftanów bezpieczeństwa.

Chociaż zapis automatyczny można uznać za reakcję na skutki przemysłowej mechanizacji i automatyzacji, stosunek tej techniki do tych dwóch zjawisk był bardziej złożony, ponieważ zapis automatyczny rzekomo

were forced to work at assembly lines, which in a way turned them into parts of the machine (the factory itself could be conceived as such). In automatic amusements the user's intervention was reduced to inserting a coin in a slot, after which the device performed a preset routine. In "automats" or waiterless restaurants the food items were enclosed in transparent pigeon holes to be retrieved by a coin or token. The advent of such contrivances was interpreted either as enabling and work-saving or as de-humanizing and alienating. The "automatic writing" theorized by André Breton and practiced by the Surrealists may seem to have little to do with all this, but in fact it developed from the same cultural climate. It married elements of the discourse on automatic technology with the influence of Freudian psychoanalysis¹¹. The purpose was to open the channels of creativity repressed by bourgeois society by means of the nuclear family, religion, and other reactionary forces. Automatic writing was to be "divorced from all aesthetic or moral preoccupation"¹². In this sense it was more than an artistic method; it was a radical technique for healing cultural damage and releasing victims from its straitjackets.

Although automatic writing could be considered a reaction to the effects of industrial mechanization and automation, its relationship to them was more complex because it purported to turn the subject into a kind of (mental) automaton. Released from the

11 Michel Carrouges podkreśla, że jest to dużo szersza i starsza tradycja, pisząc wprost, że było to „odkrycie, a nie wynalazek”. M. Carrouges, *André Breton and the Basic Concepts of Surrealism*, przeł. M. Predendergast, The University of Alabama Press, Tuscaloosa 1974, s. 109.

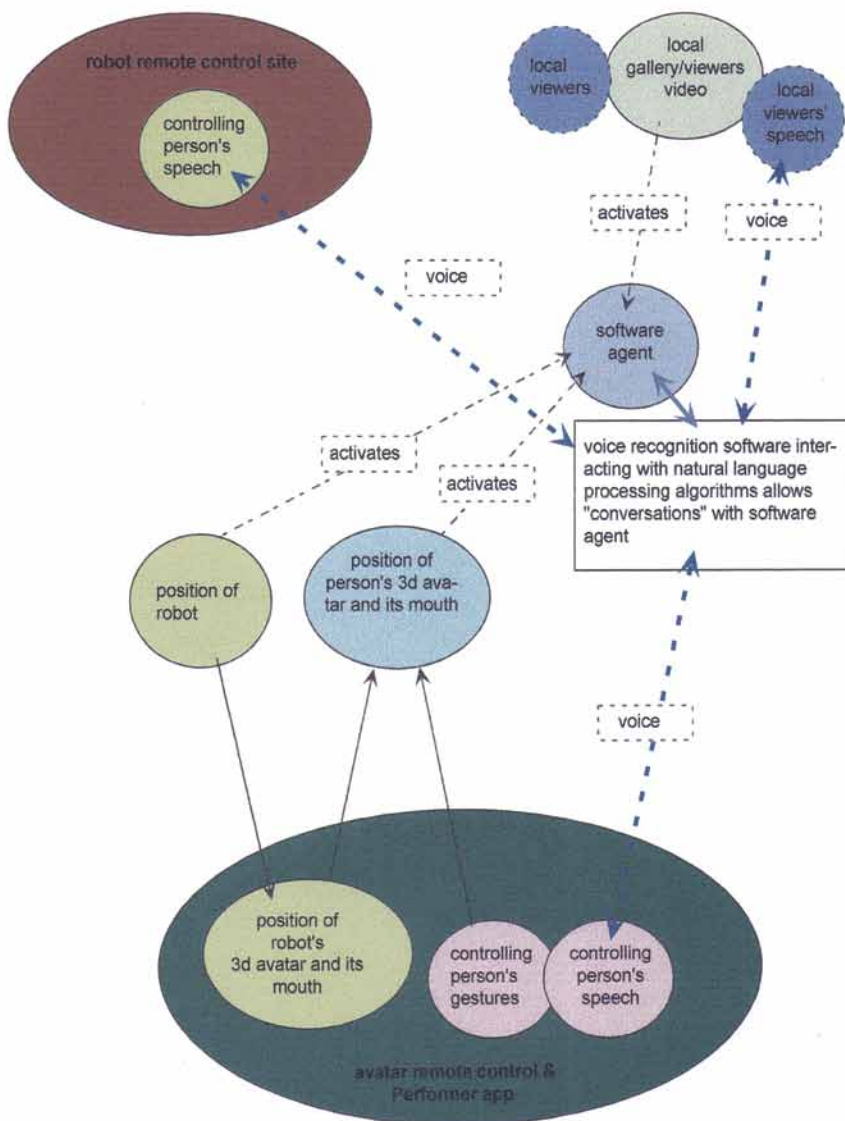
12 A. Breton, *Les pas perdus* (1924), cyt. za: M. Carrouges, *André Breton...*, s. 102.

11 Michel Carrouges emphasizes that it is much older broad tradition, pointing out it was "a discovery and not an invention". M. Carrouges, *André Breton and the Basic Concepts of Surrealism*, trans. M. Predendergast, The University of Alabama Press, Tuscaloosa 1974, p. 109.

12 A. Breton, *Les pas perdus* (1924), quot. M. Carrouges, *André Breton...*, p. 102.

new where I : séance box no. 1
interaction flowchart
Ken Feingold 1998

interaction with software agent



zamieniał podmiot w swoisty (psychiczny) automat. Uwolniony z ograniczeń świadomości podmiot miał dać wyraz swobodnemu przepływowi idei i wspomnień z głębi podświadomości. Mimo wpływów freudowskiej psychoanalizy ostateczne cele pisma automatycznego sięgały poza psychikę jednostki. Zapis automatyczny kładł większy nacisk na zjawiska kulturowe i interpersonalne. Jak wyjaśnia Carrouges: „Daleki od monologu, surrealistyczny zapis automatyczny jest raczej dialogiem pomiędzy człowiekiem myślącym a tą tajemniczo utraconą częścią jego istoty, która z drugiej strony, komunikuje się potajemnie z całym wszechświatem. Poeta jest medium wyznaczonym przez tajemne ciemne moce do objawienia losu człowieka w jego najbardziej zagadkowym wymiarze”¹³. W istocie praktyki okultystyczne z wykorzystaniem medium były jednym z elementów stojących za zapisem automatycznym, co oddalało go do racjonalnych celów Freuda, choć Breton później pomniejszył znaczenie powiązań pomiędzy jego ideami a siłami nadprzyrodzonymi¹⁴.

Rozważania na temat automatów i zapisu automatycznego rodzą pytania o kolejną ważną w tym kontekście kwestię, jaką jest natura i źródło siły sprawczej. Jak zauważa Stephen Connor w *Dumbstruck*, kulturoznawczej historii brzuchomówstwa, w znaczeniach przypisywanych automatom istnieje etymologiczne „napięcie między sterowanymi i samostanowiącymi podmiotami”¹⁵. W XVII

copyright of the conscious, an outlet was to be provided for the free flow of ideas and memories from the depths of the unconscious. Although it was influenced by Freudian psychoanalysis, the goals of automatic writing pointed beyond the individual psyche. It had a stronger emphasis on the cultural and the interpersonal, as Carrouges explains: “Far from being a monologue, surrealist automatic writing is rather a dialogue between thinking man and that mysteriously lost part of his being which, on the other hand, communicates secretly with the whole universe. The poet is a medium, designated by who knows what dark power to be the self-revealer of man’s destiny at its most enigmatic”¹³. In fact, mediumistic occult practices were one of the influences behind automatic writing, which distanced it from Freud’s rationalistic goals – although Breton later de-emphasized the links between his ideas and the supernatural¹⁴.

An important issue concerning automata and also automatic writing is the nature and source of agency. As Stephen Connor notes in *Dumbstruck*, a cultural history of ventriloquism, there is an etymological “tension between directed and self-directed entities” in the meanings assigned to *automaton*¹⁵. In the seventeenth century it was applied to the human being, an “entity capable of independently originating action or motion”. Gradually, however, the word came to designate “an apparently

13 M. Carrouges, *André Breton...*, s. 119.

14 *Ibidem*, s. 123. Funkcjonowały zarówno media piszące, jak i rysujące. Jednak ich dzieła miały w zamyśle pochodzić od kogoś innego. Medium stanowiło tylko kanał komunikacji oraz działało jako „urządzenie wyjściowe”, a nie twórca.

15 S. Connor, *Dumbstruck. A Cultural History of Ventriloquism*, Oxford University Press, Oxford 2000, s. 340.

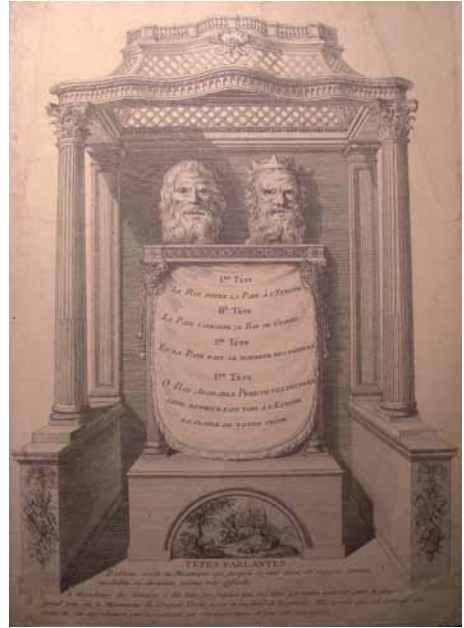
13 M. Carrouges, *André Breton...*, p. 119.

14 *Ibid.*, p. 123. There were both writing and drawing mediums. However, their products were supposed to have emanated from someone else; the medium was only a communication channel and “output device”, rather than the creator.

15 S. Connor, *Dumbstruck. A Cultural History of Ventriloquism*, Oxford University Press, Oxford 2000, p. 340.

wieku słowem automat określano człowieka, „podmiot zdolny do »podejmowania samodzielnych działań lub ruchów«. Stopniowo jednak słowo to zaczęło oznaczać „pozornie samodzielny proces, którego ruchy w rzeczywistości determinuje [ktoś inny]”. Connor zakłada, że ta zmiana znaczenia, którą zauważyć można było nawet w debatach teologicznych (czy wszechświat stworzony przez Boga porusza się samodzielnie, czy też Stwórca nieustannie interweniuje w jego ruchy?), miała związek z próbami naśladowania żywych stworzeń przez mechaniczne automaty. Rozwój w tym kierunku wspierała oświeceniowa ideologia. Słynny rysujący automat zbudowany przez Friedricha von Knaussa (1764) wychwalał wolność człowieka, mogącego decydować o własnej przyszłości, pisząc (po łacinie): „Oby w tym domu Bóg nigdy nie ograniczał dobrobytu i czasu”¹⁶. Breton z czasem zaczął podkreślać, że w automatycznym zapisie przez piszącego nie przemawiały żadne duchy: sprawczość leżała po stronie piszącego, mimo rozluźnienia świadomej kontroli – ale nigdy całkowitej utraty.

Ktoś mógłby w tym miejscu zapytać, dlaczego potrzebne jest nam tak długie wprowadzenie – czyż nie jest to esej o sztuce Kena Feingolda? Odpowiedź jest prosta: ponieważ wprowadzenie zarysowało kulturowe tło, z którego wyłaniają się dzieła amerykańskiego artysty. Celem powyższego wstępu nie było umniejszenie pomysłowości, błyskotliwości i wszechstronności sztuki Feingolda, ale raczej nakreślenie



Abbé Mical, *Gadające głowy* / *Talking Heads*, miedzioryt, XVIII w. / copper engraving, 18th Century (kolekcja Erkki Huhtamo / Erkki Huhtamo collection)

self-directing process which in reality has its motion determined [by someone else]”. Connor assumes that this shift of emphasis, which resonated even within theological debates (is the god-created universe self-moving or constantly affected by the “pushes” of its creator?) had to do with efforts to simulate living creatures by mechanical automata, a development that was boosted by Enlightenment ideology. Appropriately, a famous drawing automaton built by Friedrich von Knauss (1764) extols the human’s freedom to decide over one’s own future by writing (in Latin): “In this house may God never put limits on prosperity or time”¹⁶.

16 B.M. Stafford, F. Terpak, *Devices of Wonder: From the World in a Box to Images on a Screen*, Getty Research Institute, Los Angeles 2001, s. 279–280. Automat można podziwiać w Istituto e Museo di Storia della Scienza, Florencja, Włochy. Był on wystawiany w Getty Center, Los Angeles, w 2001 roku.

16 B.M. Stafford, F. Terpak, *Devices of Wonder: From the World in a Box to Images on a Screen*, Getty Research Institute, Los Angeles 2001, pp. 279–280. The automaton survives at Istituto e Museo di Storia della Scienza, Florence, Italy. It was exhibited at the Getty Center, Los Angeles, in 2001.

mapy zagadnień, które sztuka ta formułuje na swój własny, idiosynkratyczny sposób. Feingold to artysta wykształcony, dobrze znający kolejne warstwy archeologiczne historii mediów. Jego prace zawsze krytycznie ustosunkowywały się do rozległego i heterogenicznego zbioru przedmiotów i idei. Do artystów, myślicieli i koncepcji, które wywarły największy wpływ na Feingolda można zaliczyć Freuda, Duchampa i surrealizm, choć nie można też pominąć popularnych artefaktów kulturowych, takich jak maszyny przepowiadające przyszłość i inne „proto-interaktywne” urządzenia (cenione również przez Duchampa i surrealistów). Kolejnym nawracającym motywem jest brzuchomówstwo, które Feingold zna z programów telewizyjnych dla dzieci z lat 50. XX wieku. Howdy Doody, Charlie MacCarthy oraz inne manekiny brzuchomówców uczyły dzieci o (kaprysach?) formowania tożsamości oraz sprawczości. Niewiele z nich – jeśli w ogóle któregoś – wiedziało, że praktyka ta ma długą historię związaną z naśladowaniem istoty ludzkiej przez sztuczne twory.

Istotna w tym kontekście jest instalacja Feingolda zatytułowana *Self Portrait as the Center of the Universe* (1998–2001). Odwołując się do teorii Burnhama, pracę tę chciałoby się nazwać „metapodrzeźbą”. Nieme manekiny brzuchomówców (najpewniej wyszukane przez artystkę na pchlich targach) otaczają hiperrealistycznie odwzorowaną głowę Feingolda z animatronicznymi rysami twarzy, podobną do figur widywanych w parkach rozrywki czy w filmach z efektami specjalnymi. Cała grupa wygląda niemal jak siedząca przed telewizorem rodzina, w której są sami mężczyźni. „Ken” prowadzi niekończącą się rozmowę z głową wyświetlaną na ekranie, podczas gdy lalki – „dzieci”

Breton came to emphasize that in automatic writing there were no spirits acting through the creator; the agency belonged to the latter, in spite of the loosening (but never a total loss) of conscious control.

One may want to ask why such a lengthy introduction was needed – isn't this an essay about Ken Feingold's art? The answer is simple: because that is, by and large, the cultural background canvas from which Feingold's work emerges. Rather than preempting its ingenuity, cunning and breadth, the purpose was to sketch a preliminary map of the kinds of issues it raises in its own idiosyncratic way. Feingold is a learned artist, thoroughly versed in such media archaeological strata. His work has always negotiated its relationship to a wide and heterogeneous body of artifacts and ideas. Some of his most powerful influences have been Freud, Duchamp and Surrealism, although one should not fail to mention popular cultural artifacts such as fortune-telling machines and other "proto-interactive" devices (also cherished by Duchamp and the Surrealists). Another recurrent reference is the type of ventriloquism Feingold saw in television's children's programs in the 1950s. Howdy Doody, Charlie MacCarthy and other ventriloquist's dummies were instrumental in teaching children about (the vagaries of?) identity formation and agency. Few – if any – of them would have known that the practice had a long ancestry related with artificial simulacra of the human being.

When it comes to Feingold, his installation *Self Portrait as the Center of the Universe* (1998–2001) is emblematic. Following Burnham's reasoning, it is tempting to call it a "metasculpture". A hyperreal



a może „starsi krewni”? – obserwują całą sytuację. W miarę trwania rozmowy zmienia się sceneria otaczająca wirtualną głowę wyświetlaną w filmie wideo. Rodzi się wiele pytań. Najważniejsze z nich dotyczy stosunku Feingolda do sztucznej głowy, która powstała z odlewu jego własnej. Podobieństwo i realizm głowy są niesamowite, tak jak w przypadku figur woskowych w muzeach. Czy można ów autoportret porównać do tych namalowanych przez Rembrandta? Oczywiście, że nie. Malarskie poszukiwanie psychologicznej prawdy zastąpiła tu multimodalna instalacja – konstrukt, który zaciera granice pomiędzy „ja” a „wszechświatem”, tym, co wrodzone a tym, co sztuczne.

Całość jeszcze bardziej problematyzuje wirtualna głowa wyświetlana na ekranie. Czy jest to „kopia kopii”, elektroniczne odbicie wizerunku artysty, czy też kogoś innego? Jest oczywiste, że „umysły” tych dwóch postaci są za sobą związane, lecz nie są tożsame. Efekt ten został osiągnięty za pomocą charakterystyki postaci i programowania komputerowego, które wykorzystuje otwartą asocjacyjną bazę danych. „Podstawowe dane” postaci zostały podane, ale rozwijająca się rozmowa łączy parametry w nieprzewidywalny sposób – jedynie algorytm zachowuje nad nimi kontrolę. Krajobraz na ekranie wydaje się być wywoływany przez rozmowę, lecz brak wyraźnych korelacji z rozwojem dialogu – jest to rodzaj krajobrazu mentalnego (ale dla kogo)? Na dodatek całość obserwują nieme i nieruchome manekiny brzuchomówców. Próżnujące jak dzieci i apatyczne jak emeryci. Jaki jest związek pomiędzy nimi a kopią Feingolda i kopią kopii? Co zamieniło je w pasywnych widzów? Czy ich élan vital (czy też élan vital ich pana)

likeness of Feingold's own head, provided with animatronic facial features like figures one encounters in amusement parks or sees in special effects films, is surrounded by a group of found silent ventriloquist's dummies (presumably collected by Feingold from fleamarkets). The group looks like an all-male family in front of a television set. "Ken" is having an endless conversation with a projected head floating on the screen, while the puppets – are they "children" or "elder relatives"? – look on. As the dialogue continues, the video scenery keeps changing. Many questions come to mind. The most important concerns Feingold's own relationship to the artificial head that was produced from a cast of his head. It looks uncannily real in the manner of wax museum figures. Could this self-portrait be compared with those painted by Rembrandt? Obviously not. A painterly quest for psychological interiority has been replaced by a multimodal installation, a construct that confounds the boundaries of the self and "the universe", the innate and the artificial.

More complexity is added by the virtual head on the screen. Is it a "double of a double", an electronic mirror image of the artist's likeness? Or someone else? It is clear that the "minds" of these two characters are related but do not coincide. This has been achieved by both character development and computer programming, which utilizes an open associative database. The "primitives" of the characters have been given, but the way the conversation unfolds combines them in unpredictable ways beyond anybody's (except the algorithm's) control. The landscape on the screen seems triggered by the conversation, but



| Self-Portrait as the Center of the Universe, 2001

wyczerpał się i został przekazany gadającym głowom? Czy uciszyła je ich gadatliwość? To one są „wszechświatem”, swego rodzaju rodziną zastępczą.

Praca rodzi pytania o sprawczość. Feingold-artysta jest oczywiście ostatecznym władcą marionetek. To on wyprodukował animatroniczne i wirtualne głowy, zebrał i zmontował lalki, stworzył postacie oraz zaprogramował pracę. Ale połączył elementy w taki sposób, że traci nad nimi całkowitą kontrolę. Można by stwierdzić – jak zwykle robią to krytycy – że dzieje się to z każdą pracą po opuszczeniu pracowni artysty i wystawieniu jej na widok publiczny. Sztuka to otwarty dyskurs, znaczenia są negocjowane, nigdy „dane raz na zawsze” (nawet w przypadku Duchampa). Jednak sytuacja Feingolda jest inna ze względu na niejasności percepcji, komunikacji i interpretacji, które zostały zaprogramowane w samej

without obvious correlations with its twists and turns – is it a kind of mindscape (but for whom)? Finally, there are the ventriloquist’s dummies, which are silent and motionless; like children but idle and apathetic, like retired people. How are Feingold’s double and the double of the double related to them? What has turned them into passive onlookers? Has their (or rather, their master’s) *élan vital* been exhausted and transferred to the talking heads? Have they been silenced by their verbosity? Obviously they are the “universe”, a surrogate family of sorts.

The work raises questions about agency. Feingold the artist is of course the ultimate puppet master. It is he who produced the animatronic and virtual heads, collected and assembled the puppets, created the characters, and programmed the work. But he has assembled the elements in a way that steals full control

strukturze pracy. W swoich autoportretach Rembrandt próbował uchwycić osobowość w okresie przejściowym, formowaną przez życiowe doświadczenia i ewoluującą od młodości do starości. Jego wizerunki osobistego rozwoju zachowały swoją integralność lub przynajmniej tak się prezentują. Autoportret Feingolda odrzuca jakąkolwiek spójność, jest podzielony i zwielokrotniony. Granica pomiędzy osobowościami (i ich elementami), które przedstawia, oraz otaczającym je „wszechświatem” także została zatarta, być może nieuchronnie.

Zanim jednak gadające głowy Feingolda dotarły do tego punktu, przeszły przez szereg etapów rozwoju. Pierwsza głowa, *Jimmy Charlie Jimmy*, była „prymitywna” w rozbrajający i irytujący sposób nawiązujący do źródeł kultury popularnej, być może przefiltrowanych przez doświadczenie surrealizmu. Kakofonię wychodzącą z ust lalki można utożsamiać z zapisem automatycznym surrealistów, ale odczytywać także jako komentarz na temat ataków oraz utratę spójnego dyskursu w postmodernistycznej kulturze medialnej. Sposób, w jaki Jimmy Charlie Jimmy zachęcał widzów do podejścia bliżej, a następnie praktycznie zmuszał do ucieczki, kradnąc ich głosy (symbol utraty tożsamości?), stanowił przykład taktyki szoku zapożyczonej z „prymitywnych zachowań”, znanych z kultury wesołego miasteczka, gdzie przyciąganie i odpychanie są zawsze ściśle ze sobą związane. Uwodzenie oraz nagła zmiana frontu – element obecny we wcześniejszych pracach Feingolda, takich jak *Un chien délicieux* (1985–1991) – zaczęto utożsamiać z kwestią zmiennej sprawczości, zadając pytania o formowanie tożsamości, kontrolę nad własną osobowością (lub jej utratę) oraz relacje między

from him. We could claim – as critics customarily do – that this happens to any artwork once it leaves the artist's studio and becomes exposed to the public. Art is open discourse – meanings are negotiated, never given (even in the case of Duchamp). However, Feingold's situation is different because of the ambiguities of perception, communication and interpretation that have been programmed into the very structure of his work. In his self-portraits Rembrandt tried to capture a personality in transition, molded by lived experience and evolving from youth to old age; still, his depiction of personal evolution retained its integrity (or at least purported to do so). Feingold's self-portrait denies any assuring coherence. It is split and multiple; the borderline between the (parts of the) personalities it depicts and the surrounding "universe" have also been, perhaps ineluctably, blurred.

By the time they reached this point, Feingold's talking heads had gone through a number of stages. The earliest, *Jimmy Charlie Jimmy*, was "rough" in a disarming and exasperating way that pointed to popular cultural sources, perhaps mediated through Surrealism. The cacophony that emanated from the puppet's mouth could be associated with Surrealist automatic writing, but also to be read as a comment on the assaults on (and loss of) coherent discourse within postmodern media culture. The way Jimmy Charlie Jimmy persuaded onlookers to approach and then practically chased them away by stealing their voices (as a token of identity loss?) was a shock tactics concocted from "primitives" already found in the culture of attractions of the fairground where

umysłami i ciałami. Jimmy Charlie Jimmy to interaktywny inicjator sprzecznych sił poznawczych i emocji – „przyjemna” i nie taka przyjemna praca lub „bliźni”.

Podobne mroczne kwestie, jeszcze ściślej powiązane ze światem salonów gier i maszyn na żetony, podjął Feingold w pracy *OU* (1992–1996), która nigdy nie została ukończona¹⁷. Widz konfrontował się w niej z inną głową lalki (alumiową kopią manekina brzuchomówcy) umieszczoną za oszronioną „kryształową kulą”, która pełniła rolę ekranu. Całość nakrywała szklana kopuła podobna do tych, jakie chroniły wczesne giełdowe aparaty telegraficzne produkowane przez Edisona, a które są dzisiaj kolekcjonowane przez kapitalistów finansowych (to powiązanie z pewnością nie jest przypadkowe). Z przodu umieszczone zostały dwa wyciągnięte w kierunku widza ramiona lalki, każde z kostką do gry na dłoni. Jak tylko widz umieścił banknot w odpowiedniej szczelinie, *Manekinowa Wyrocznia* zaczęła wygłaszać tyrady na temat kapitalizmu. Praca była oczywiście wymierzona zarówno w rynek sztuki, jak i rynek finansowy oraz w maszyny wróżące. W pewnym momencie głos milknął – lalka prosiła widza o „zastanowienie się nad pytaniem” i naciśnięcie kości, co kończyło się kolejną tyradą. Czy to w wesołym miasteczku, czy to na giełdzie, kapitalizm ma kłapki na oczach i jeden cel: oferować więcej tego samego i brać więcej niż sam daje.

Kolejną pracą stworzoną w tym czasie była *where I can see my house from here*

attraction and repulsion are always associated with each other. The seduction and its abrupt reversal – a feature that appears in earlier works like the video *Un chien délicieux* (1985–1991) – became associated with the issue of shifting agency, raising questions about identity formation, control over one’s personality (or its loss), and the relationship between minds and bodies. Jimmy Charlie Jimmy is an interactive instigator of contradictory cognitions and emotions; a “nice” and not-so-nice piece (or “fellow”).

Similar concerns, with an even closer link with penny arcades and their coin-operated machines, were to be explored in a work titled *OU* (1992–1996), which remained unfinished¹⁷. The visitor would have encountered another puppet’s head (an aluminum replica of a ventriloquist’s doll) behind a frosted “crystal ball” serving as a video display. Both were placed under a glass dome, like those that protected early “stock ticker machines,” manufactured by Edison and others and today collected by financial capitalists (the parallel may not be a coincidence). On the front side there were two doll’s arms, each with a dice on its palm, reaching out towards the viewer. The “Dummy Oracle” offered rants on capitalism that began as soon as someone inserted a banknote in a slot. The work was obviously a stab at both the art market and the financial market, and an automatic fortune teller machine of sorts. At some point the rant stopped; the dummy asked the onlooker to “think about

17 Można ją koncepcyjnie zrekonstruować na podstawie dokumentacji, którą autor otrzymał od artysty w czasie pracy nad dziełem. Zbudowany został przynajmniej częściowo funkcjonujący prototyp i można go oglądać na zdjęciach, które są w posiadaniu autora.

17 It can be conceptually reconstructed from the documentation the author received from the artist at the time. An at least partly functioning prototype was built and can be seen in photographs in the author’s possession.

so we are (1993–1994). Miała ona zostać po raz pierwszy zaprezentowana na Międzynarodowym Sympozjum Sztuk Elektronicznych (ISEA '94) w Helsinkach w Finlandii. Jednak z powodu różnych opóźnień pracę wystawiono po raz pierwszy na Festiwalu Mediów Interaktywnych w Los Angeles (1995)¹⁸. Instalacja łączyła motyw gadających głów z konceptem zdalnie sterowanych robotów jako przedłużeniem ludzkich użytkowników, wiążąc telerobotykę z brzuchomówstwem. Była to sarkastyczna reakcja na dziwaczne roszczenia kierowane pod adresem cyberprzestrzeni i World Wide Web, które właśnie wtedy zaczęły docierać do świadomości społecznej. Feingold połączył trzy odległe miejsca poprzez internetową Mbone, co pozwoliło (przynajmniej w teorii) na komunikację multimedialną w czasie rzeczywistym. Uczestnicy projektu obsługiwali zindywidualizowane interfejsy umieszczone w zestawach walizkowych (ukłon w kierunku *Pudełka w walizce Duchampa?*), za pomocą których mogli sterować robotami z kamerami wideo w oczach i mikrofonami w uszach. Brikolazowe roboty, których korpusy składały się z tanich chińskich miseczek itp., poruszały się po arenie ze wszystkich stron otoczonej lustrami. Ponieważ wszystkie

a question" and push the dice – which led to just another rant. Whether at the fair-ground or at the stock exchange, capitalism is tunnel-eyed, only interested in offering more of the same and taking more than it gives back.

Another work conceived around the same time was *where I can see my house from here so we are* (1993–1994). It was to be premiered at the International Symposium of Electronic Arts (ISEA '94) Exhibition in Helsinki, Finland, but delayed for various reasons, and only exhibited the next year at the Interactive Media Festival in Los Angeles (1995)¹⁸. It associated the motif of talking heads with remote-controlled robots as extensions of human users, bridging telerobotics with ventriloquism. This was a sarcastic reaction to the outlandish claims made at the time about cyberspace and about the World-WideWeb which was just then emerging into the public awareness. Feingold linked three remote locations by means of the Internet Mbone, which allowed (at least in theory) real time multimedia communications between them. The participants operated custom-made suitcase interfaces (a nod toward Duchamp's *Boite en Valise?*) that allowed them to operate a telerobot

18 Autor był współkuratorem wystawy ISEA 94 i również członkiem zespołu kuratorskiego tej wystawy. Festiwal Interactive Media Festival sponsorowała firma Motorola. Feingold opisał podstawową konfigurację pracy, ale z udziałem tylko dwóch telekukielek (o imionach „Ja” i „Mi/Mnie”), w faksie wysłanym do autora 20 stycznia 1993 roku. Praca miała być wystawiona w Telegallery w Helsinkach (przy użyciu linii ISDN) podczas MuuMedia Festival (kwiecień 1993), ale Feingold przyznał, że nie była ona jeszcze na zaawansowanym poziomie i nie posiadał funduszy na jej ukończenie. Poza tym pracował w tym samym czasie także nad interaktywną instalacją *Childhood: Hot and Cold Wars*.

18 The author was the co-curator of the ISEA 94 exhibition. The author was also a member of the latter event's curatorial team. The Interactive Media Festival was sponsored by Motorola. Feingold described the basic configuration of the work but involving only two telepuppets (named "I" and "Me") in a telefax he sent to the author on Jan. 20, 1993. The intention was to exhibit it at the Telegallery in Helsinki (using ISDN lines) during the MuuMediaFestival (April 1993), but Feingold admitted that the work was not yet at a sufficiently advanced level and there was not enough funding to finish it; besides, he was then working on the interactive installation *Childhood: Hot and Cold Wars*.



where I can see my house from here so we are, 1993–1994

roboty wyglądały niemal identycznie (różniły ich jedynie odcienie koloru głowy, które trudno było rozróżnić), nie sposób było powiedzieć, na co patrzyły – na swoje lustrzane odbicie czy odbicie innego robota? Rozmowy stały się równie niejasne. Użytkownicy często zastanawiali się, czy rozmawiają sami ze sobą, czy z innymi.

Sarkazm to jedna ze ulubionych „przypraw” Feingolda. Wynika to z jego pozycji jako świadomego outsidera, który obserwuje, jak media głównego nurtu eksploatują i wykorzystują technologię, nie uświadamiając sobie jej prawdziwego potencjału. U podłoża jego sarkastycznego podejścia leży szyderczy uśmiech i pesymistyczne spojrzenie na życie, które przypomina Jonathana Swifta. Dla Feingolda życie na ziemi to niewiele więcej niż absurdalny dramat, gdzie bezbronność i szczerłość są miażdżone walcami głodnego zysku

with a video camera eye and microphone ears. The bricolaged robots (with bodies made of cheap Chinese soup bowls, etc.) moved on an arena surrounded by mirrors from all sides. As they all looked the same, with barely noticeable variations in the color of their heads, it became almost impossible to tell if one was looking at one's own mirror image or at another. Conversations became equally murky; the users often wondered if they were having monologues, or dialogues with others.

Sarcasm is one of the constant "spices" of Feingold's work. It emerges from his position as an informed outsider observing the mainstream media abuse and exploit technology and fail to realize its true potential. His sarcastic attitude is informed by a sneer smile and a dark outlook on life that recalls Jonathan Swift. For Feingold life on earth seems little more than an

kapitalizmu. Jego postawa łączy się z autodestrukcyjną sztuką Gustawa Metzgera z lat 60. XX wieku. Dla Metzgera jedynym właściwym rodzajem aktywności artystycznej w erze po masowych zbrodniach obu wojen światowych, erze Holokaustu, bomby atomowej i innych zbrodni popełnianych w duchu racjonalności i nauki, była sztuka, która powoli prowadziła do swojej własnej samozagłady¹⁹. Nie dziwią w tym kontekście dadaistyczne i surrealistyczne inspiracje Metzgera. Chociaż prace Feingolda nie poddają się samozniszczeniu, artysta wyraża ducha autodestrukcji za pomocą paradoksów, nieporozumień i frustracji, które są częścią codziennego życia, a zwłaszcza sytuacji związanych z maszynami oraz ich rzekomo nieograniczoną „mocą”.

Where I can see my house from here so we are podkreśla skomplikowane relacje między „ja” a „obcym” w sposób, który przywodzi na myśl surrealizm, ale może być również postrzegany jako ukłon w stronę dadaizmu. Oprócz zamierzonego chaosu, z udziałem zarówno wizji, jak i dźwięku, świadczy o tym świadoma decyzja Feingolda o niebudowaniu bezprzewodowych robotów (co mógłby zrobić). Każdy z robotów był niczym zasilany przez przewód pies na smyczy. Przewody poplątały się, przewracając roboty i zmuszając artystę do wejścia w lustrzany świat własnych kreacji, aby posprzątać bałagan. Widzowie obserwowali całą scenę z góry, zza niskich ścian lustrzanej areny, prawie jak dzieci zebrane na placu zabaw. Być może przebywanie na scenie z lalkami było jednym z doświadczeń formacyjnych, które doprowadziło do

absurd drama, where vulnerability and sincerity are overrun by the steamrollers of profit-hungry capitalism. His attitude has affinities with Gustav Metzger's autodestructive art from the 1960s. For Metzger art that slowly destroyed itself was the only appropriate form of creativity for an era that had experienced the mass destruction of the World Wars, the holocaust and the atom bomb, all produced in the name of instrumental reason¹⁹. It is not surprising that Metzger was inspired by both Dadaism and Surrealism. Although his works are not autodestructive, Feingold makes his point by paradoxes, miscommunications and frustrations that dot daily life, particularly ones related with machines and the "empowering" experiences they are supposed to provide.

Where I can see my house from here so we are highlights the complex relationship between the self and The Other in ways that recall Surrealism, but could also be seen as a nod toward Dadaism. In addition to the deliberate chaos involving both vision and sound, this is evinced by Feingold's refusal to make his robots wireless (which he could have done). Instead, each was like a toy dog in a leash, powered by a cord. The cords became entangled, causing the robots to tip over and forcing the artist to sit in the mirror world with his own creations clearing up the mess. Visitors observed this sight from above the low walls of the mirror arena, almost as if gathered around children on a playground. Perhaps sitting on the stage with the puppets was one

19 Zob. manifesty zebrane Metzgera: *Damaged Nature, autodestructive art*, coracle@workfortheeyetodo, Nottingham 1996, s. 59–63.

19 See Metzger's collected manifestos in *Damaged Nature, autodestructive art*, coracle@workfortheeyetodo, Nottingham 1996, pp. 59–63.

powstania kilka lat później *Self Portrait as the Center of the Universe*? Za decyzją o budowie lustrzanego świata stała zapewne inspiracja Jean'em Cocteau, który wykorzystał lustra w filmach *Krew poety* (1930) i *Orfeusz* (1950), gdzie nadano im złożone znaczenia poetyckie i metaforyczne. Bezpośrednią inspiracją dla *Orpheus* (1995) Feingolda, animacji komputerowej w czasie rzeczywistym, która miała być zainstalowana w jakimś odległym miejscu na ziemi, był „Orfeusz”. Była to kolejna swego rodzaju wyrocznia, wygłaszająca zmienne i enigmatyczne komunikaty generowane z dyskursywnych fragmentów zaczerpniętych z filmu Cocteau (z audycji radiowych *Madame La Mort*, personifikacji śmierci) i wypowiedzi własnych artysty.

Chaos i kakofonia sieciowego środowiska medialnego i jego wpływ na tworzenie tożsamości został podjęty w *JCJ Junkman* (1995), dziele na CD-ROM-ie stworzonym dla „ArtIntact”, niemieckiej publikacji multimedialnej²⁰. Jimmy Charlie Jimmy pojawił się tutaj jako postać ekranowa patrząca na widza przezszklonymi oczami, cicha, otoczona ciemną przestrzenią usianą niezliczonymi szybko migającymi obrazami. Bez żadnych instrukcji (co jest charakterystyczne dla Feingolda) użytkownik prawdopodobnie rozpoczynał „grę”, klikając na obrazy myszką, starając się je „złapać”. Kiedy ta zabawa „w kotka i myszkę” dobiegała końca, Jimmy Charlie Jimmy otwierał usta i zaczynał recytować przywłaszczone urywki nagrań wypowiedziane różnymi głosami i językami. Niekiedy można

of the formative experiences that led to the *Self Portrait as the Center of the Universe* a few years later? The choice of the mirror world was probably influenced by Jean Cocteau's use of mirrors in films like *Le sang d'un poete* (1930) and *Orphée* (1950), where they were given complex poetic and metaphoric roles. Feingold's own *Orpheus* (1995), a realtime computer animation meant to be installed in some remote geographic location, was directly inspired by the latter. It was another oracle of sorts, enouncing ever-changing enigmatic messages generated from discursive fragments taken from Cocteau's film (from the radio broadcasts of *Madame La Mort*, the impersonation of death) and of the artist's own words.

The chaos and cacophony of the networked media environment and its impact on identity formation was raised by *JCJ Junkman* (1995), a CD-ROM work created for *ArtIntact*, a German multimedia publication²⁰. Jimmy Charlie Jimmy reappeared here as a screen persona, staring at the viewer with glazed eyes, silent, surrounded by a dark space dotted with innumerable quickly flashing images. Given no instructions (in Feingold's typical manner), the user most likely began clicking on them with the mouse, trying to "catch" them. When this "cat and mouse" game succeeded, Jimmy Charlie Jimmy opened his clacking mouth and recited appropriated sound loops in different voices, noises and languages. Full sentences could

20 Bardziej zniuansowaną analizę zob. E. Huhtamo, *Surreal-time Interaction, or How to Talk to a Dummy in a Magnetic Mirror?*, [w:] *ArtIntact 3. CD-ROMMagazin interaktiver Kunst*, Zentrum für Kunst und Medientechnologie and Cantz Verlag, Karlsruhe 1996, s. 30–55.

20 For a more detailed analysis, see E. Huhtamo, *Surreal-time Interaction, or How to Talk to a Dummy in a Magnetic Mirror?*, [in:] *ArtIntact 3. CD-ROMMagazin interaktiver Kunst*, Zentrum für Kunst und Medientechnologie and Cantz Verlag, Karlsruhe 1996, pp. 30–55.

było rozpoznać pełne zdanie, czasami do widza docierały tylko niezrozumiałe fragmenty lub zgoła nic. Oto Feingold w swoim najbardziej sarkastycznym wydaniu, sugerujący, że skutkiem „konwergencji” i proliferacji mediów jest utrata biegłości i schizofreniczny umysł pełen bezsensownych haseł pozabawionych treści, spójności i stałości (lub raczej przecinany nimi). Człowiek, metaforycznie reprezentowany przez Jimmy’ego Charlie’ego Jimmy’ego, zamienia się w mimowolny nadajnik obcych fragmentów, niezdolny do połączenia ich w ramach znaczących wspólnych wzorców.

Pierwsze gadające głowy miały rozbrajający urok produktów „zrób-to-sam”. Ze wszystkimi ich niedoskonałościami te małe stworzenia dawały świadectwo swoim poprzednim wcieleniom jako one same lub jako części (nawet jeśli owo „wcielenie” ograniczało się jedynie do półki w sklepie z używanymi rzeczami na Canal Street). Feingold dał im nowe wyzwania i wyznaczył nowe kierunki w życiu. Transformacja rozpoczęła się w latach 1998–2000, częściowo w odpowiedzi na nowe możliwości w programowaniu i produkcji (należy zaznaczyć, że pomimo swojej szyderczej postawy wobec postępu technologicznego, prace Feingolda zawsze korzystały z najnowocześniejszych rozwiązań). Transformacja po raz pierwszy była widoczna w pewnych elementach *Séance Box No. 1* (1998–1999), pracy zamówionej na wystawę *net_condition* w Centrum Sztuki i Technologii Mediów (ZKM) w Karlsruhe. Feingold za punkt wyjścia obrał *where I can see my house from here so we are*, jednak końcowy efekt był dużo bardziej złożony. Wersja, która została wystawiona w Karlsruhe była jednak jedynie niekompletnym „eksperymentem podczas rozwoju dzieła” (między dwoma

sometimes be recognized, sometimes just unintelligible fragments. Or nothing happened. Here we find Feingold at his most sarcastic, implying that media's "convergence" and proliferation will result in a loss of mastery, a schizophrenic mind filled with (or rather, traversed by) meaningless soundbytes devoid of content, coherence and constancy. The human (metaphorically embodied by Jimmy Charlie Jimmy) is turning into an involuntary transmitter of foreign fragments, incapable of making them coalesce within meaningful shared patterns.

The early talking heads had a disarming D-I-Y quality. With all their bumps and imperfections, the little creatures testified to previous lives as either themselves or as parts (even if these "lives" may only have taken place on the shelf of a Canal Street thrift store). They had been given new challenges and new "directions in life" by Feingold. A transformation began around 1998–2000, partly as a response to new possibilities in programming and manufacturing (albeit it should be stated that in spite of his sneer attitude toward technological progress, Feingold's work has always been at the "state of the art"). The transformation first manifested itself in some features of *Séance Box No. 1* (1998–1999), a work that was commissioned for the *net_condition* exhibition at the Center for Art and Media Technology (ZKM) in Karlsruhe. It evolved from *where I can see my house from here so we are*, ending in much greater complexity. The exhibited version was only an incomplete "experiment during its development" (between two locations), so to get a full idea of Feingold's concept it

lokalizacjami), więc dla uzyskania pełnego obrazu koncepcji Feingolda niezbędna jest analiza oryginalnego opisu projektu²¹. Prawdopodobnie ze względu na implikacje oraz wyzwania techniczne i koncepcyjne dzieła praca nigdy nie była wystawiona w pełnej, zamierzonej przez artystę formie.

Trzy miejsca miały zostać połączone, tworząc w rezultacie sieć „długodystansowego brzuchomówstwa” (Feingold). Każdy ze sterowanych zdalnie robotów, uratowany z wcześniejszej pracy o podobnej tematyce, poruszał się w przypominającej dioramę fizycznej strukturze, rodzaju pudełka perspektywicznego „wyglądając na nieco uszkodzone”²². Robotem sterowali z innej sali zwiedzający wystawę za pomocą interfejsu przypominającego ludzką czaszkę wyłaniającą się ze stołu²³. Kolejny zdalny użytkownik brałby udział w projekcie z trzeciego odrębnego miejsca – reprezentowałaby go twarz (odwzorowanie rzeczywistej twarzy widza) unosząca się na ekranie na tylnej ścianie pudełka perspektywicznego. Na tym samym ekranie miała być wyświetlana druga twarz rozmawiająca z robotem-awatarem. Nikt jej nie kontrolował, była ona raczej autonomicznym podmiotem zasilanym przez sztuczną inteligencję – programowanie, aso-cjacyjne językowe bazy danych i możliwości rozpoznawania głosu.

Cała ta sytuacja niosła ze sobą skomplikowane implikacje teoretyczne i pojęciowe, jak wykazał Feingold w szeregu szczegółowych diagramów dołączonych do opisu projektu. System nie tylko uwzględniał dwa

is necessary to turn to his original project description²¹. Probably due to its considerable technical and conceptual ramifications and challenges, the work has never been seen in its full intended form.

Three spaces were to be connected, resulting in a network of "long distance ventriloquism" (Feingold). There was a diorama-like physical structure, a kind of perspective box within which a single telerobot (salvaged from the earlier telematic work) moved around, "looking a bit damaged"²². It was controlled by an exhibition visitor from a separate space by means of an interface that looked like a human skull emerging from a table²³. Another remote user would have participated from a third separate space, represented by a face (a mapping of the visitor's actual face) floating on the screen at the back wall of the perspective box. On the same screen, there was to be a second face conversing with the robot-avatar. It was not operated by anyone; rather, it was an autonomous agent, powered by artificial intelligence – like programming, associative language database and voice recognition capabilities.

This situation had complex theoretical and conceptual implications as Feingold demonstrated in a series of detailed flow-charts that he added to the project description. The system not only featured two different types of avatars but also an avatar-like creature that was no avatar at all; it was an independent agent.

21 Kopię dokumentu *Ken Feingold „project for eRENA, 'new where i: séance box no.1'”,* (30 kwietnia 1998) Feingold przesłał autorowi w październiku 2014 roku.

22 K. Feingold, *Select Works...*, s. 39.

23 W opisie projektu nogi dioramy miały wyglądać jak nogi szkieletu.

21 A copy of the document, *Ken Feingold "project for eRENA, new where i: séance box no.1",* (April 30, 1998) was sent to the author by Feingold in October 2014.

22 K. Feingold, *Select Works...*, p. 39.

23 In the project description the legs of the diorama are also depicted as the leg bones of a skeleton.

rodzaje awatarów, ale także wytwór awataro-podobny, który nie był w ogóle awatarem, a niezależnym podmiotem. Osobną rolę odgrywała też publiczność zebrana wokół „pudełka perspektywicznego”. W przeciwieństwie do *where I can see my house from here so we are*, gdzie publiczność była pasywna i niewidoczna z perspektywy ludzi sterujących robotami-awataremi (Feingold planował nawet zakrycie lustrzanej areny plastikowym dachem w celu wyciszenia głosów widzów), publiczność w *Séance Box No. 1* brała aktywny udział w projekcji. Mogli oni rozmawiać z robotem-awatarem, wirtualnym awatarem i autonomicznym wirtualnym podmiotem, podczas gdy kamera wideo na żywo przysyłała ich podobizny do innych lokalizacji. Feingold planował wykorzystać ten system nie tylko do interakcji pomiędzy przypadkowymi widzami na wystawie, ale również przy przedstawieniu zatytułowanym *Séance*, w którym profesjonalni aktorzy byłiby dla awatarów władcami marionetek. Ostatecznie przedstawienie nie zostało zrealizowane, ale idea autonomicznego podmiotu została rozszerzona i wykorzystana na większą skalę w późniejszych pracach artysty.

Kolejnym krokiem naprzód w wykorzystaniu podmiotów autonomicznych była praca *Head* (1999–2000), którą Feingold wykonał na zamówienie autora na wystawę *Outoäly / Alien Intelligence* w Muzeum Sztuki Współczesnej Kiasma w Helsinkach (2000)²⁴.

24 Autor był kuratorem wystawy. Więcej o *Head* zob. *Outoäly / Alien Intelligence*, red. E. Huhtamo, KIASMA. The Museum of Contemporary Art, Helsinki 2000, s. 18, s. 60–63. Praca została zakupiona do stałej kolekcji muzeum. Wystawiano ją później w ramach wystaw *Kiasma Classics*. Feingold użył tego samego modelu głowy w innej swojej pracy zatytułowanej *Lantern* (2005).

There was also a role for the audience that gathered around the "perspective box" diorama. Unlike in *where I can see my house from here so we are*, where its role was passive and invisible from the perspective of the humans controlling the robot-avatars (Feingold even planned to cover the mirror world with a plastic roof to drown out the spectators' voices), in *Séance Box No. 1* the visitors were given a more active role. They were able to converse with the robot-avatar, the virtual avatar and the autonomous virtual agent, while a video camera transmitted their likenesses live to the other locations. Feingold planned to use this system not only for interactions between casual exhibition visitors, but also to stage a performance called "Séance" with professional actors serving as puppet masters for the avatars. This plan did not take place, but the autonomous agent became a core idea that was developed much further in subsequent works.

Another step forward in the use of autonomous agents was *Head* (1999–2000), which the author commissioned from Feingold for the *Outoäly / Alien Intelligence* exhibition at the Kiasma Museum of Contemporary Art in Helsinki (2000)²⁴. An artificial responsive personality was embodied by a realistic-looking head with animatronic features – moving eyes, mouth and facial muscles. For the first time the

24 The exhibition was curated by the author. About *Head*, see *Outoäly / Alien Intelligence*, ed. E. Huhtamo, KIASMA. The Museum of Contemporary Art, Helsinki 2000, p. 18, pp. 60–63. The work was purchased to the museum's permanent collection and has later been exhibited as part of its "Kiasma Classics" exhibitions. Feingold used the same head cast to produce another work, *Lantern* (2005).

| *Sinking Feeling*, 2001, fragment / detail





Box of Men, 2007

Sztuczna responsywna osobowość przyjęła formę realistycznie wyglądającej głowy z animatronicznymi funkcjami – ruchomymi oczami, ustami i mięśniami twarzy. Po raz pierwszy animatroniczna głowa została wyprodukowana przez profesjonalną firmę, a nie przez samego artystę, choć Feingold był odpowiedzialny za elektronikę i programowanie, które kontrolowało działanie głowy. Każdy z odwiedzających wystawę widzów mógł prowadzić z głową długą niepowtarzalną rozmowę i być zaskoczonym, rozbawionym lub obrażonym przez to, co powiedziała. Praca wywodziła się z długiej tradycji w tworzeniu automatów, której przykładem jest para mechanicznych mówiących głów wystawionych przez niejakiego Abbé Micala w Paryżu w 1783 roku. Wymawiały one serię – według świadków ledwo rozpoznawalnych – zdań wychwalających króla²⁵. Głowa Feingolda –

²⁵ Th.L. Hankins i R.J. Silverman, *Instruments and the Imagination*, Princeton University Press, Princeton, Nowy Jork 1995, s. 186–188.

animatronic head had been manufactured by a professional company rather than by the artist himself, although Feingold created the electronics and programming that controlled it. Any exhibition visitor could have lengthy non-repeating conversations with the head and to be surprised and entertained (or offended) by the things it said. The work sprang from a long tradition within automata making, exemplified by a pair of mechanical speaking heads exhibited by a certain Abbé Mical in Paris in 1783. They pronounced a series of (according to witnesses, barely recognizable) sentences in praise of the King²⁵. Feingold's head, an old impish man, certainly did not praise anyone. It harked back to a more recent tradition as well, epitomized by Joseph Weizenbaum's artificial intelligence spoof *Eliza* and the

²⁵ Th.L. Hankins and R.J. Silverman, *Instruments and the Imagination*, Princeton University Press, Princeton, New York 1995, pp. 186–188.



| *What If*, 2001, fragment / detail



| *You*, 2004

starszy szelmowski jegomość – na pewno nie wychwalała nikogo. Nawiązywała ona do mniej odległej tradycji, to znaczy do Josepha Weizenbauma i jego programu *Eliza* oraz symulacji zaburzeń psychicznych Parry²⁶. Jednak sytuacja została odwrócona: *Elizę* oryginalnie zaprogramowano jako symulację rogeriańskiego psychoanalityka po wprowadzeniu zdań na klawiaturze komputera użytkownik wcielał się w rolę pacjenta, podczas gdy w przypadku Feingolda to Głowa potrzebowała pomocy. Jej „umysł” był wypaczony nie tylko ze względu na sposób, w jaki został zaprogramowany, ale także z powodu awarii zmysłów, spowodowanej niedoskonałościami w oprogramowaniu do rozpoznawania mowy. To, co głowa słyszała, nie zawsze wiązało się z tym, co mówiła.

Kolejną po *Head* interaktywną pracę Feingolda było *Sinking Feeling* (2001), gdzie

disorder simulation Parry²⁶. However, the situation was inverted: *Eliza* was scripted as a simulation of a Rogerian psychoanalyst. The user, who typed sentences at a computer keyboard, was positioned as the patient, while in Feingold's case it is the Head who needs help. Its "mind" is distorted, not only because of the way it has been programmed but also because of the failures of its senses, caused by the deficiencies of the voice recognition software. What it hears does not always equal what is said.

Head was followed by another interactive work, *Sinking Feeling* (2001), where the scripted personality had been even more clearly turned into an "embodied narrative," represented by a head in a flower pot. Rather than in a book or a DVD, a narrative is contained within an unusual carrier, a pseudo-intelligent head. The story

²⁶ Perry'ego stworzyła grupa pod kierownictwem Kennetha Marka Colby'ego na Wydziale Informatyki Uniwersytetu Stanford ok. 1974 roku.

²⁶ The latter was created by a group led by Kenneth Mark Colby at the Computer Science Department, Stanford University, c. 1974.

zaprogramowana osobowość została w jeszcze większym stopniu przedstawiona jako „ucieleśniona narracja”, przyjmując formę głowy w doniczce. Zamiast narracji w formie tradycyjnej książki czy nagranej na DVD mamy tu do czynienia z narracją na niezwyklej nośniku – głowie obdarzonej sztuczną inteligencją. Opowieść rozwija się w sposób niechronologiczny w formie reakcji na ludzkiego rozmówcę. „Człowiek w doniczce” stara się zrozumieć własną sytuację, brak rąk, który nie pozwala mu grać na pianinie, rozmyśla nad tożsamością, pamięcią, zapominaniem i światem. Jego nastroje wahają się między chwilową (częściową) jasnością umysłu, podrażnieniem i czystym obłędem, reprezentowanym przez odrzucenie mowy na rzecz wybuchów „nonsensownej poezji”. Feingold wcielił się tu w rolę autora w tym samym stopniu, co w rolę artysty wizualnego i programisty komputerowego. Głowa przypomina artystę, choć została wyrzeźbiona w glinie przed jej odlaniem i nie jest w ścisłym znaczeniu autoportretem Feingolda²⁷. Ten fakt nie ułatwia, ale komplikuje udzielenie odpowiedzi na pytania o sprawczość i autorstwo. Przebieg rozmowy wyświetlany jest na ścianie – to rodzaj książki elektronicznej doświadczanej na żywo w akcie tworzenia (i dezintegracji). Jest to także swoisty hołd dla *Elizy*, która do łączenia ludzi i technologii wykorzystywała tekstowy interfejs.

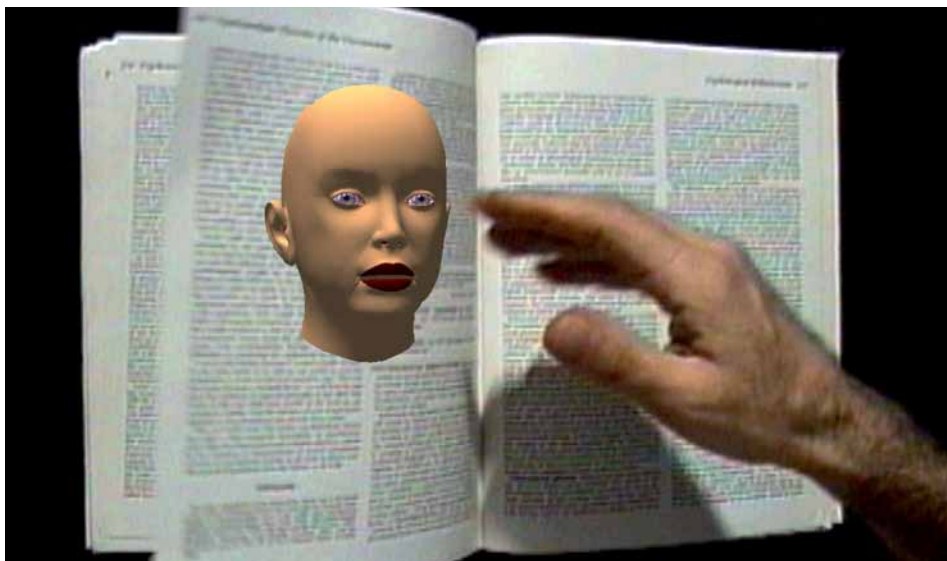
W swoich kolejnych pracach Feingold, pionier sztuki interaktywnej, zrezygnował z elementu interaktywnej publiczności. Artysta wolał, aby jego głowy prowadziły rozmowy tylko między sobą. W perspektywie archeologii mediów oznacza to, że punktem odniesienia

unfolds in a strictly non-linear manner in series of responses to the human interlocutor. The "man in the pot" tries to comprehend its own situation, such as the lack of hands which prevents it from playing the piano, pondering its identity, memory, forgetting, the world. Its moods fluctuate between momentary (semi-)clarity, irritation and sheer lunacy, represented by the collapse of speech into bursts of "nonsense poetry". Feingold has adopted the role of an author just as much as that of a visual artist and a computer programmer. The head resembles the artist, although it was sculpted in clay before casting and was not a direct self-portrait²⁷. This fact complicates rather than simplifies the issues of agency and authorship. The progress of the conversation is projected as a scrolling text on the wall – a kind of electronic book in the making (and unmaking). This could be read as an homage to *Eliza*, which used a textual interface to connect humans and technology.

In subsequent works, Feingold, who had developed a long track record as a pioneer of interactive art, gave up audience interactivity, preferring his heads to have conversations only amongst themselves. In a media archaeological sense this means that the reference point of his works shifted from the "proto-interactive" coin-op machines of the fairground (and from the voice-transmissions of traditional ventriloquism) to the realm of classical automata where onlookers only had passive roles without influencing the automaton's behavior in any way. Major works like *What If* (2001), *If/Then* (2001), *The Animal*,

27 Feingold wspomina, że „poprosił rzeźbiarza o wyrzeźbienie wizerunku Basila Rathbone'a, ale rzeźbiarz nie wykonał dobrej roboty!” (email do autora, 18.10.2014).

27 Feingold says that he had "asked the sculptor to do Basil Rathbone, but he was not very skillful!" (email to the author 18.10.2014).



| Séance Box No. 1, 1998–1999

jego prac nie były już „proto-interaktywne” maszyny na żetony z wesołych miasteczek (i emisja głosu znana z „tradycyjnego” brzuchomówstwa), ale klasyczne automaty, gdzie pasywni widzowie nie wpływali w żaden sposób na zachowanie robota. Do tej kategorii należą tak ważne prace, jak *What If* (2001), *If/Then* (2001), *The Animal, Vegetable and Mineralness of Everything* (2004), *You* (2004) oraz *Hell* (2013), a także nieco odmienne od nich *Box of Men* (2007) – animacja w czasie rzeczywistym przedstawiająca grupę lalek brzuchomówców generujących rozmowę (brak tu brzuchomówcy, który synchronizuje je z robotami). Jak ważne jest rozróżnienie między prawdziwymi a wirtualnymi głowami? Być może nie bardzo, jednak wirtualne głowy przywodzą na myśl media ekranowe i tym samym gadające głowy na ekranie telewizora. Najważniejsze jest zachowanie i osobowość, „umysł” lalek. Kwestia „materialność kontra wirtualność”, choć istotna, jest sprawą drugorzędną.

Vegetable and Mineralness of Everything (2004), *You* (2004) and *Hell* (2013) belong to this category, as well as the somewhat different *Box of Men* (2007), which is a screen-based real time animation depicting a group of ventriloquist’s puppets having a generative conversation (there is no ventriloquist, which aligns them with automata). How important is the difference between actual heads and virtual ones? Perhaps not very important, except that the latter evoke screen-based media and therefore the talking heads on the television screen. The bottom line is behavior and personality, the “mind” of the puppet. Materiality vs. virtuality, although important, is a secondary issue.

The non-interactive works are perhaps even more uncanny than the interactive ones because of their profoundly uncanny character. It could be claimed that a kind of personality transfer or mirroring between the visitor and the head

Ze względu na swój niesamowity charakter nie-interaktywne prace są być może jeszcze bardziej intrygujące niż interaktywne. Można powiedzieć, że w pracach interaktywnych dochodzi do specyficznego transferu osobowości lub odzwierciedlenia widza przez głowę i vice versa. Maszynowy rozmówca jest dziwny, ale jednak reaguje na uwagi widza. Zostaje ustanowione połączenie bez względu na to, jak jest dziwne i niepokojące. Brak tego poczucia w najnowszych pracach Feingolda. Czuje się w nich obecność obcych umysłów, umysłów mieszkańców z innej planety. Zarówno w *What If* (2001), jak i *If/Then* (2001) widzimy dwie identyczne androgyniczne, pozbawione włosów głowy wystające z pudełek (drewnianej skrzyni, kartonu) wypełnionych styropianowymi kulkami, jakby wysłanych z fabryki androidów. Całość można odczytywać jako metaforę nietrwałości życia i płynnej tożsamości, ale postaci przypominają również androidy na linii montażowej z teledysku Björk *All Is Full of Love* (1999) w reżyserii Chrisa Cunninghama. Obie prace jednak się różnią, miłość i pasja, które przenikają teledysk Björk są nieobecne w pracy Feingolda. Czymkolwiek są istoty stworzone przez Feingolda, ich relacje są skomplikowane, burzliwe i oderwane.

W najbardziej złożonej i filozoficznej z powyższych prac, *The Animal, Vegetable and Mineralness of Everything*, trzy identyczne – z wyjątkiem koloru oczu – animatroniczne odlewy głowy Feingolda podtrzymywane są przez ramiona robota zamontowane na stole warsztatowym. Głowy obserwują dziwny obiekt: stos czarnych kul (bomb?) na wózku na kółkach, które ze sobą rozmawiają. Mamy

takes place in the interactive works. The machinic conversation partner is strange, but nevertheless reacts to the visitor's comments; a connection, no matter how bizarre or alarming, is created. Such a soothing feeling is absent from the latter works. One feels in the presence of alien minds, like inhabitants of another planet. In both *What If* (2001) and *If/Then* (2001), we see two identical, androgynous and hairless heads sticking out from transportation boxes (a wooden crate; a cardboard box) filled with foam peanuts, as if sent from an android factory. These arrangements could be read as metaphors of the impermanence of life and the flux of identity, but the figures also recall the androids on an assembly line in *All Is Full of Love* (1999), a music video for Björk by Chris Cunningham. But there is a difference: the love and passion that permeate Björk's video are absent; whatever Feingold's creatures are, their relationships are complex, troubled and detached.

In the most complex and philosophical of these works, *The Animal, Vegetable and Mineralness of Everything*, three identical – except for the color of their eyes – animatronic casts of Feingold's own head are held by robot arm-like pedestals, each attached to a workbench. They are observing a strange object, a pile of bomb-like black balls sitting on a wheeled cart, and having a conversation. We are obviously dealing with a mind split in three components: the animal, the vegetable, and the mineral. It is tempting to read this work as a bachelor machine of sorts, one that could have sprang from Raymond Rousel's imagination. The general attributes



tu oczywiście do czynienia z podziałem umysłu na trzy komponenty: zwierzęcy, warzywny i mineralny. Kuszące jest odczytanie tej pracy jako swego rodzaju maszyny kawalerskiej, którą mógłby być może wymyślić Raymond Roussel. Ogólne atrybuty „bycia człowiekiem”, takie jak płęć kulturowa czy „normalne” formy okazywania uczuć i więzy społeczne, są w niej nieobecne. Praca ta w sposób złożony i żywiołowy bada kondycję posthumanistyczną (problem powszechny w kulturze postmodernistycznej). *The Animal, Vegetable and Mineralness of Everything* nie tylko podnosi kwestię jednoczesnej jedności i odrębności głów, ale także granicy między ludzkim i nieludzkim, możliwością istnienia „umysłu”, który nie zamieszkuje mięsnego ciała i aberracji psychicznych, które mogą towarzyszyć „rewolucji maszynowej”. Brak ciał lub ich zastąpienie przez techniczne protezy przyczyniają się do poczucia niesamowitości emanującej z wszystkich prac w tej serii.

You niesie ze sobą inne przesłanki, podejmując na nowo problem płci kulturowej. Ponownie mamy do czynienia z dwoma figurami, które leżą obok siebie na kuchennym stole. Widać tylko ich głowy – reszta jest przesłonięta białymi płachtami. Ciała postaci (dziwaczne kikuty, jak nie-ciała) leżą w otwartym futerale z uchwytem u dołu („mobilny dom”?). Mimo że głowy są identyczne, jedna z nich mówi głosem męskim, a druga żeńskim. Rozmowa dotyczy ich związku: coś poszło nie tak, być może nawet nie tak dawno temu, obecnie tylko przyzwyczajenie i wygoda każą im być ze sobą. Cała sytuacja przywodzi na myśl pełne alienacji relacje dwojga ludzi w *nouveau roman* Robbe-Grilleta lub w filmach takich

for “being human”, such as gender relationships, “normal” modes of affection and social relationships, are lacking. The post-human condition (a prevalent issue in post-modern culture) is explored by this work with force and complexity. *The Animal, Vegetable and Mineralness of Everything* not only raises the issue of the simultaneous unity and separation of the heads, but also the borderline between the human and the nonhuman, the possibility of a “mind” that no longer inhabits a meat body, and the mental aberrations that might accompany such a “machinic turn”. The lack of bodies or their replacement by technical prostheses adds to the sense of uncanny that emanates from all the works in this series.

You has been scripted somewhat differently; it reintroduces the issue of gender. Again, there are two figures, this time lying side by side on a kitchen table. They are covered by white bed cloths so that only the heads are seen; the rest of their bodies (bizarre stumps, really non-bodies) are in an open instrument case with a carrying handle (a “mobile home”?). Although the heads are identical, one of them has a female’s and the other a male’s voice. The conversation concerns their relationship; something has gone awry, perhaps quite some time ago; only convenience and habit may have perpetuated the relationship. One comes to think about the alienated relationships in Robbe-Grillet’s *nouveau romans* or in Antonioni’s films like *l’Eclisse* (1962), but such a description could be too literal and one-dimensional. As in the related works, we may in fact be witnessing a single split personality conversing with oneself. The scene, ostensible a home, could also be a clinic or a mental hospital or all of these together.



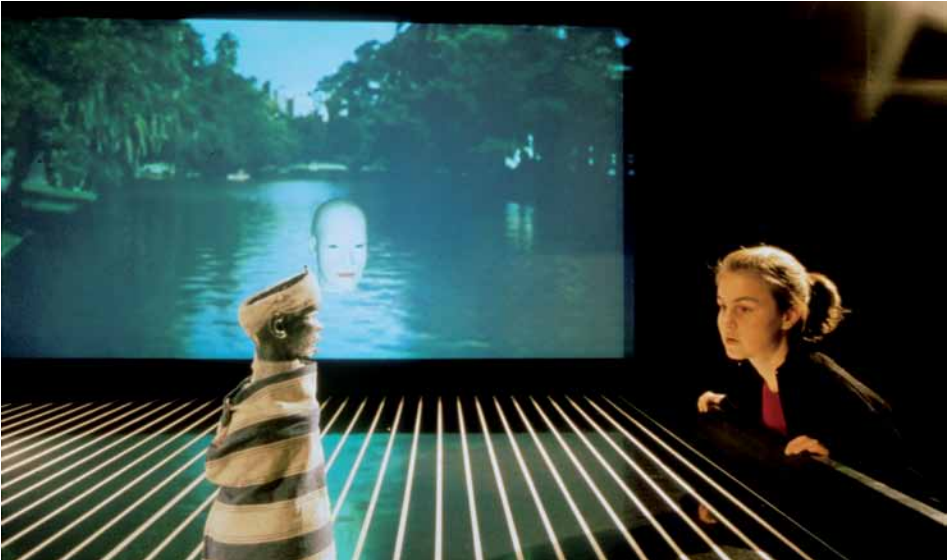
jak *Zaćmienie* (1962) Antonioniego, chociaż taka interpretacja może wydać się zbyt dosłowną i jednowymiarową. Podobnie jak w wymienionych filmach możemy w istocie obserwować jedną rozdwojoną osobowość rozmawiającą sama ze sobą, nie zaś parę androidów. Otoczenie postaci można interpretować jako dom, ale też jako klinikę czy szpital psychiatryczny lub jako połączenie wszystkich tych miejsc.

Kolejne prace Feingolda to para instalacji *Eros and Thanatos at Sea* (2004) oraz *Eros and Thanatos Falling/Flying* (2006), powstałe pod wpływem teorii popędów Freuda i świadczące o koncentracji na psychoanalizie. W obu pracach wykorzystano kobiecą i męską lalkę brzuchomówcy jako uosobienia Erosa i Tanatosa, choć na różne sposoby. W pierwszym projekcie ich obecność była głównie symboliczna. Lalki leżały na podłodze galerii zaplątane w sieć rybacką w labiryncie przewodów elektrycznych, komputerów, głośników i skrzynek elektronicznych, tak jakby niedawno zostały wyrzucone na brzeg. Nie odzywały się – słyszalne głosy należały do chóru dwudziestu dwóch postaci, które opowiadały o swoich fantazjach seksualnych. Źródłem dźwięku były głośniki rozmieszczone w różnych kombinacjach w sieci rybackiej. W *Eros and Thanatos Falling/Flying* lalki były zawieszane w powietrzu ponad głowami widzów, tym razem obie rozmawiały ze sobą. Wcześniejsza koncepcja artystyczna, której początkiem był *Jimmy Charlie Jimmy*, natrafiła tu na nowszą ideę przyświecającą artyście – nurt prac opartych na zaawansowanych technologicznie programach rozpoznawania i syntezy mowy, asocjacyjnych językowych bazach danych oraz szczegółowo rozpisanych postaciach. Obie prace, choć nie programowo, czerpały

Feingold then produced a pair of installations, *Eros and Thanatos at Sea* (2004) and *Eros and Thanatos Falling/Flying* (2006), influenced by Freud's drive theories, and evincing of his concentration in psychoanalysis. Male and female ventriloquist's puppets were used in both works as impersonators of Eros and Thanatos, although in different ways. In the former their presence was mostly emblematic, lying in a fishing net on the gallery floor in a maze of electrical cords, computers, speakers, and boxes of electronics, as if recently washed ashore. Instead of the (silent) puppets, the voices belonged to a chorus of twenty-two characters, heard from loudspeakers distributed throughout the net in various combinations, discussing their sexual fantasies. In the latter work, the puppets themselves, this time suspended in the air above the visitors, were engaged in the conversation. The earlier trajectory that began with the ramshackle *Jimmy Charlie Jimmy* met here the later strand of works based on sophisticated voice recognition and synthesis, associative language databases and elaborately scripted characters. These two works, without being programmatic, both emanated from Freud's idea about the complementary nature of the drives toward life and creativity and toward dissolution, negation, and death.

After these works, Feingold began a relative absence from the art world, during which time he focused on the development of a new body of 2D works²⁸. Finally, in 2013, he returned to his puppet

28 Due to a financial dispute with the art gallery that had represented him, Feingold was for a while unable to exhibit his animatronic works which were held by the gallery (e-mail to the author, 4.01.2011).



| Séance Box No. 1, 1998–1999

z idei Freuda dotyczących komplementarnego charakteru popędów życia i twórczości oraz negacji i śmierci.

Po roku 2006 Feingold na jakiś czas zniknął ze świata sztuki, skupiając się na tworzeniu nowych dwuwymiarowych prac²⁸. Do lalek, manekinów i kukiełek powrócił w pracy *Hell* (2013), gdzie konfrontuje widza z parą konwersujących animatronicznych głów zawieszonych na ścianie. Praca ta nie stanowi nowego początku, a kontynuację starszej koncepcji. Feingold zwrócił się ku dwuwymiarowym pracom w poszukiwaniu nowych wyzwania, co może zaskakiwać, jeśli wziąć pod uwagę popularność jego „manekinowych” dzieł, ale nabiera sensu w perspektywie długoterminowych zainteresowań artysty. W 2003

works with *Hell*. This time a pair of conversing animatronic heads had been mounted on the wall. Rather than being a new beginning, this work marked a continuation of his earlier trajectory. The hiatus was motivated by a professional reorientation that may sound surprising – considering the public attention Feingold’s work had been receiving – but that is perfectly logical if assessed within his long-term interests. In 2003 Feingold enrolled as a student in a psychoanalytic training institute. After seven years of studies and research as well as clinical work at the Bellevue Hospital, he graduated and opened his private psychoanalytic practice in NYC in 2010. As Feingold explained in a message to the author, the reasons behind his decision were complex, involving a need to earn a living in a world where public support for the arts was waning, and teaching opportunities were drying out. He also felt reluctant to

28 Z powodu sporu finansowego z galerią sztuki, która reprezentowała Feingolda, artysta nie mógł przez jakiś czas wystawiać swoich animatronicznych prac – były one przetrzymywane przez galerię (email do autora, 04.01.2011).

Feingold zapisał się na studia w zakresie psychoanalizy. Po siedmiu latach studiów i badań, a także pracy klinicznej w szpitalu w Bellevue, artysta ukończył studia i w 2010 roku otworzył prywatną praktykę psychoanalityczną w Nowym Jorku. W mailu do autora Feingold wyjaśnił, że powody jego decyzji były złożone – w grę wchodziła konieczność zarabiania na życie w świecie, gdzie pomoc publiczna dla artystów jest znikoma, a perspektywy kariery pedagoga ograniczone. Feingold nie chciał też produkować nowych dzieł wyłącznie na sprzedaż na komercyjnym rynku sztuki²⁹.

Artysta podkreśla, że literatura psychoanalityczna miała wpływ na jego sztukę począwszy od lat 70. XX wieku. „Zarówno Freud, jak i Lacan oraz filozofowie i teoretycy czerpiący z teorii psychoanalizy, tacy jak Deleuze, Metz, Kristeva, Barthes, Foucault czy Levi-Strauss wywarli na mnie ogromny wpływ” – napisał, dodając, że zjawisko to można zaobserwować już w jego pracach wideo z lat 80. (i w opisach prac pióra artysty)³⁰. Nie trzeba chyba powtarzać, że psychoanalityczne zainteresowania i motywy przenikają prace „manekinowe”, czy to zakorzenione w czystej teorii, postaci Bretona i surrealizmie, czy też przefiltrowane przez kulturowe skojarzenia i podobieństwa z automatami, brzuchomówstwem i maszynami kawalerskimi. Prace Feingolda zawsze nawiązywały do tajemnic ludzkiego umysłu, jego dziwactw i aberracji, a także jego zadziwiającej możliwości tworzenia światów, które przypominają te zamieszkałe przez nas, a jednak są od nich inne w nieprzewidywalny, często fantastyczny, a czasem przerażający sposób.

produce work only for sale on the commercial art market²⁹.

Feingold remarked that reading psychoanalytic literature had influenced his art practice ever since the 1970s. "Both Freud and Lacan, along with the psychoanalytically influenced philosophers and theorists such as Deleuze, Metz, Kristeva, Barthes, Foucault, and Levi-Strauss had been huge influences", he wrote, adding that this was already evident in his video works of the 1980s (and the descriptions he wrote about them)³⁰. It is hardly necessary to repeat that psychoanalytic interests and motifs permeate the puppet works, whether mediated by theory, Breton and Surrealism, or filtered through cultural associations and parallels with automata, ventriloquism and bachelor machines. Feingold's works have always been involved with the mysteries of the human mind, its idiosyncrasies and its aberrations, as well as its astonishing capabilities to create worlds that resemble the external realms we inhabit, and yet deviate from them in unpredictable, often fantastic, and sometimes frightening ways.

Where Feingold will go from here is anybody's guess. Will years of psychoanalytic practice influence the characters he will create (if that is what he still wants to do)? Will the motif of healing somehow creep into his art, or will the "artificial minds" to come be even more complex, even more entangled within themselves and between themselves and everything else? Time will tell. Rather than venturing guesses, I will evoke in conclusion

29 Ken Feingold, mail do autora (08.10.2014).
30 *Ibidem*.

29 Ken Feingold to the author (8.10.2014).
30 *Ibid.*

Można tylko zgadywać, dokąd zaprowadzą Feingolda jego zainteresowania artystyczne. Czy lata praktyki psychoanalitycznej wpłyną na tworzone przez niego postaci, jeśli nadal zechce się zajmować tą tematyką? Czy motyw uzdrowienia pojawi się w jego sztuce, czy też przyszłe „sztuczne umysły” będą jeszcze bardziej skomplikowane, bardziej uwikłane we własną psychikę, związki między sobą i otaczającym światem? Czas pokaże. Zamiast domysłów, wolę przywołać na zakończenie słynny wiersz Wisławy Szymborskiej *Eksperyment*³¹. Publiczności na sali kinowej „wyświetlano ciekawy eksperyment z głową”. Głowa, która chwilę wcześniej była częścią ciała, została nagle odcięta. „Z karku zwisały rurki aparatu, dzięki któremu krew krążyła nadal./ Głowa dobrze się miała”. Łeb psa nadal patrzył, nasłuchiwał i wachał „z wiarą, że nadal jest częścią całości, która ugina pod pieszczotą grzbiet i wymachuje ogonem”. Jednak w swoich rozmyślaniach na temat szczęścia podmiot liryczny ostatecznie poczuł strach, stwierdzając: „Bo gdyby tylko o to w życiu szło, głowa była szczęśliwa”. Jesteśmy na terytorium, które Feingold bez wątpienia może uznać za swoje. Ironia w wierszu Szymborskiej przywodzi na myśl ironię gadających głów Feingolda. Czy naprawdę zamienimy się w „szczęśliwe głowy”, jeśli tylko „odetniemy” nasze ciała? Czy też nadal doświadczać będziemy niezadowolonia z życia i kultury, z ciałami czy bez, teraz i zawsze?

a famous poem by Wisława Szymborska, "Experiment"³¹. Attending a theatrical or film performance, the audience is "shown an interesting experiment involving a head". A head that was a minute earlier attached to a body is suddenly cut off. "The tubes dangling from the neck hooked it up to a machine that kept its blood circulating. The head was doing just fine". It was a dog's head that kept looking and listening and smelling, "convinced that it was still part of a whole that crooks its back if patted and wags its tail". However, thinking about happiness, the narrator became frightened, concluding: "[I]f that's all life is about the head was happy". We are on territory Feingold will no doubt recognize as his own. There is irony in Szymborska's words, as there is in Feingold's talking heads. Could we really turn into "happy heads" if we left our bodies behind? Or would the discontents of life and culture prevail, with bodies or not, now and forever?

31 W. Szymborska, *Widok z ziarnkiem piasku. 102 Wiersze*, Biblioteka Poetycka Wydawnictwa a5, Poznań 1996.

31 W. Szymborska, *View with a Grain of Sand*, trans. S. Baranczak and C. Cavanagh, Harcourt Brace and Company, San Diego 1995, pp. 104–105.

LITERATURA

| Burnham Jack, *Beyond Modern Sculpture. The Effects of Science and Technology on the Sculpture of This Century*, George Braziller, Nowy Jork 1968.

| Carrouges Michel, *André Breton and the Basic Concepts of Surrealism*, przeł. M. Predendergast, The University of Alabama Press, Tuscaloosa 1974.

| Carrouges Michel, *Les machines célibataires*, Arcanes, Paryż 1954.

| Connor Steven, *Dumbstruck. A Cultural History of Ventriloquism*, Oxford University Press, Oxford 2000.

| Feingold Ken, *Selected Works 1978–2007*, Ken Feingold Studio, Nowy Jork 2012.

| Hankins Thomas L., Silverman Robert J., *Instruments and the Imagination*, Princeton University Press, Princeton, Nowy Jork 1995.

| Huhtamo Erkki, *From Cybernation to Interaction. A Contribution to an Archaeology of Interactivity*, [w:] *The Digital Dialectic. New Essays on New Media*, red. P. Lunenfeld, The MIT Press, Cambridge, Mass. 1999.

| *Le machine celibi/Bachelor machines*, red. J. Clair, H. Szeemann, Rizzoli, Nowy Jork 1975.

| *Outoäly/Alien Intelligence*, red. E. Huhtamo, KIASMA. The Museum of Contemporary Art, Helsinki 2000.

| *The Puppet Show*, red. I. Schaffner, C. Kuoni, Institute of Contemporary Art, University of Pennsylvania, Filadelfia 2008.

| Rabinbach Anson, *The Human Motor. Energy, Fatigue and The Origins of Modernity*, University of California Press, Berkeley 1992.

| Seltzer Mark, *Bodies and Machines*, Routledge, Nowy Jork 1992.

| Stafford Barbara M., Terpak Frances, *Devices of Wonder. From the World in a Box to Images on a Screen*, Getty Research Institute, Los Angeles 2001.

| Szymborska Wisława, *Widok z ziarnkiem piasku. 102 Wiersze*, Biblioteka Poetycka Wydawnictwa a5, Poznań 1996.

REFERENCES

| Burnham Jack, *Beyond Modern Sculpture. The Effects of Science and Technology on the Sculpture of This Century*, George Braziller, New York 1968.

| Carrouges Michel, *André Breton and the Basic Concepts of Surrealism*, trans. M. Predendergast, The University of Alabama Press, Tuscaloosa 1974.

| Carrouges Michel, *Les machines célibataires*, Arcanes, Paris 1954.

| Connor Steven, *Dumbstruck. A Cultural History of Ventriloquism*, Oxford University Press, Oxford 2000.

| Feingold Ken, *Selected Works 1978–2007*, Ken Feingold Studio, New York 2012.

| Hankins Thomas L., Silverman Robert J., *Instruments and the Imagination*, Princeton University Press, Princeton, New York 1995.

| Huhtamo Erkki, *From Cybernation to Interaction. A Contribution to an Archaeology of Interactivity*, [in:] *The Digital Dialectic. New Essays on New Media*, ed. P. Lunenfeld, The MIT Press, Cambridge, Mass. 1999.

| *Le machine celibi/Bachelor machines*, ed. J. Clair, H. Szeemann, Rizzoli, New York 1975.

| *Outoäly/Alien Intelligence*, ed. E. Huhtamo, KIASMA. The Museum of Contemporary Art, Helsinki 2000.

| *The Puppet Show*, ed. I. Schaffner, C. Kuoni, Institute of Contemporary Art, University of Pennsylvania, Philadelphia 2008.

| Rabinbach Anson, *The Human Motor. Energy, Fatigue and The Origins of Modernity*, University of California Press, Berkeley 1992.

| Seltzer Mark, *Bodies and Machines*, Routledge, New York 1992.

| Stafford Barbara M., Terpak Frances, *Devices of Wonder. From the World in a Box to Images on a Screen*, Getty Research Institute, Los Angeles 2001.

| Szymborska Wisława, *View with a Grain of Sand*, trans. S. Baranczak and C. Cavanagh, Harcourt Brace and Company, San Diego 1995.

| Varnedoe Kirk, Gopnik Adam, *High & Low. Modern Art and Popular Culture*, The Museum of Modern Art, Nowy Jork 1991.

| Weiss Jeffrey, *The Popular Culture of Modern Art. Picasso, Duchamp, and Avant-Gardism*, Yale University Press, New Haven 1994.

| Varnedoe Kirk, Gopnik Adam, *High & Low. Modern Art and Popular Culture*, The Museum of Modern Art, New York 1991.

| Weiss Jeffrey, *The Popular Culture of Modern Art. Picasso, Duchamp, and Avant-Gardism*, Yale University Press, New Haven 1994.

Pisanie tożsamości

Sztuka wobec sztucznej inteligencji –
Kena Feingolda „Figury mowy”

Writing Personalities

Art Vis-à-vis Artificial Intelligence –
Ken Feingold’s “Figures of Speech”

Animatroniczne głowy zaangażowane w hermetyczny dialog ze sobą nawzajem, multimedialne instalacje z nietypowym interfejsem, czy jak to określa sam artysta, „kinematyczne rzeźby”, to obiekty charakterystyczne dla twórczości amerykańskiego artysty Kena Feingolda. Obecny w nurcie sztuki interaktywnych instalacji od blisko ćwierćwiecza, jest jednak wciąż twórcą stosunkowo mało znanym w Polsce, być może ze względu na czynnik językowy obecny w jego pracach, który wymaga od odbiorcy zrozumienia kwestii wypowiedzianych przez kreowane przezeń postacie. Prace Feingolda poruszają zagadnienia uniwersalne, immanentnie zawierające się w doświadczeniu poznawczym człowieka, zadając pytania o charakterze epistemologicznym i konfrontując widzów z sytuacjami wymagającymi przekroczenia percepcyjnego dystansu.

Do możliwych kontekstów interpretacyjnych zaliczyć można zarówno teorie powstające w latach 90. XX wieku, jak np. koncepcję antropologii cyborgicznej Arturo Escobara (1994), jak i typologię stworzoną przez Erica Zimmermana (2004) na potrzeby badania interaktywnej narracji. Istotny jest także kontekst transhumanizmu oraz wynikające zeń możliwe sposoby interpretacji elementów układu, którymi są antropomorficzna maszyna i ludzki odbiorca. Warto również sięgnąć po teksty N. Katherine Hayles, której refleksja pozwala rozwinąć interpretację zarówno na obszar badań tekstualności, jak i w stronę posthumanizmu. Nie można także pominąć kluczowego dla odczytania tych prac kontekstu rysującego się na styku praktyk artystycznych i naukowych eksperymentów ze sztuczną inteligencją (AI), w tym informatyką afektywną (*affective computing*).

Animatronic heads engaged in a hermetic dialogue with each other, multimedia installations with unusual interfaces, or, as the artist himself refers to them, "kinetic sculptures", are all signature features of the American artist Ken Feingold. Involved with interactive installation art for nearly a quarter of century now, Feingold is still relatively little known in Poland, which might be caused by the linguistic component of his works, which demand that the audience comprehend the utterances of the figures he creates. Nevertheless, Feingold's works address universal concerns that are immanently inscribed in human cognitive experience: they pose epistemological questions and confront the audience with situations that call for bridging a perceptual distance.

Suitable interpretive contexts are offered by both theories developed in the 1990s, such as Arturo Escobar's cyborg anthropology (1994) and the typology Eric Zimmerman elaborated for interactive narrative research (2004). Transhumanism also provides a relevant framework with its effective approaches to systems made up of an anthropomorphic machine and a human addressee. N. Katherine Hayles's texts may also prove useful, since her interpretative reflection extends into both textuality studies and posthumanism. Essentially, Feingold's works can be fruitfully examined at the intersection of art practices and scientific AI experimentation, including affective computing.

Uncomfortable proximity?

Feingold's installations are clearly recognisable for their reliance on talking,

Niewygodne podobieństwo?

Najbardziej rozpoznawalnym elementem tworzonych przez Feingolda instalacji są zazwyczaj mówiące marionetki, podobne do lalek towarzyszących brzechomówcy, i głowy, pozbawione ciał. Ich wygląd nie zawsze jest całkowicie realistyczny; są nieco przerysowane, choć zdarza się, że niektórym z nich artysta używa także swego wizerunku. Fakt, że stanowią rodzaj interfejsu, a zatem kontakt z nimi jest jednocześnie kontaktem z treścią pracy, ma istotne znaczenie, ponieważ relacja z automatem przypominającym żywą istotę, lecz nią niebędącym, wywołuje zazwyczaj niejasne uczucie niepokoju i dyskomfortu. Jego odczuwanie jest określane mianem „doliny niesamowitości” (*uncanny valley*), pochodzącym od kształtu wykresu stworzonego przez japońskiego inżyniera Masahito Mori na podstawie badań w 1978 roku. Dolna część amplitudy wykresu, który zestawia relację komfortu psychicznego ze stopniem podobieństwa do istoty ludzkiej, tworzy kształt doliny sięgającej negatywnych rejestrów emocjonalnych. Co ciekawe, istnieje wyraźna różnica między reakcją na podobne do człowieka obiekty nieruchome i ruchome – te ostatnie budzą negatywne uczucia o znacznie silniejszej skali. Tak rozumiana „niesamowitość” dotyczy głównie kontaktu z robotami humanoidalnymi, ale sam termin wywodzi się z psychoanalitycznego języka freudyizmu. U jego zarania leży pojęcie *Unheimlich*, odnoszące się do stanu wywołanego odkryciem niepokojącej strony pozornie znajomych przedmiotów i obrazów. To psychologiczne doświadczenie, opisane przez Freuda (1919), a wcześniej przez Ernsta Jentscha (1906), którzy upatrują przyczyny odczuwania tego

ventriloquist-doll-like puppets and disembodied heads. They do not always look exactly realistic; rather, they tend to be somewhat exaggerated, though occasionally some are modelled upon the artist himself. Essentially, they form a kind of interface, and thus contact with them equals contact with the content of the work. This is particularly meaningful, since an encounter with an automaton which resembles a live being but patently is not one stirs a vague sense of unease and discomfort. This phenomenon is called the "uncanny valley", a name derived from a graph that Japanese engineer Masahito Mori drafted, building on his 1978 research findings. The lower part of the graph's dip, representing the correlation between mental comfort and perceived human-likeness, curves into a valley-shape which stretches into negative emotional registers. Interestingly, there is a clear difference between motionless and moving human-like objects, with the latter inducing far more intense negative feelings. Thus conceived, "the uncanny" primarily concerns contact with humanoid robots, but the term itself originates in the discourse of Freudian psychoanalysis. At its onset, we find the notion of the *Unheimlich*, which refers to the effect produced by the discovery of an unsettling facet in things and images that are seemingly familiar. This psychological experience was first described by Ernst Jentsch (1906) and then by Freud (1919), who both attributed this sense of apprehension to cognitive dissonance. It results in repulsion and fear, brought on by the awareness that something alien hides in a seemingly familiar

niepokoju w dysonansie poznawczym. Jego rezultatem jest odczuwanie odrazy i lęku, wywołanych świadomością ukrywania się czegoś obcego pod pozorami znajomego widoku¹. To zjawisko można także określić jako „niewygodne podobieństwo” (*uncomfortable proximity*), na wzór tytułu projektu kolektywu Mongrel (2000), w warstwie obrazowej łączącego zbieżności między np. powierzchnią obrazu malarskiego a fakturą ludzkiej skóry².

Jeśli uwzględnić historię budowanych przez człowieka antropomorficznych i zoomorficznych automatów, okazuje się, że nie zawsze miały one wygląd wywołujący wspomniane uczucie niesamowitości, choć nie można wykluczyć, że ich widok mógł wywoływać zdumienie. Za przykład mogą posłużyć: konstruktor Jacques de Vaucanson (1709–1792), autor *Fleccisty*, *Tamburynisty* i osławionej mechanicznej kaczkę, czy współczesny mu zegarmistrz Pierre Jaquet-Droz (1721–1790), którego automatyczne lalki potrafiły, odpowiednio: grać na instrumencie klawiszowym, rysować przedstawienia figuratywne oraz napisać zdanie składające się nawet z czterdziestu znaków. W przypadku pisania tekst był kodowany na mechanicznym kole ukrytym w korpusie lalki. Lalka-pisarz zachowywała się tak samo jak piszący piórem człowiek – sięgając do kałamarza, otrząsała pióro z nadmiaru atramentu, a jej oczy podążały za pisanym tekstem. Osiemnastowieczne automaty były jednak głównie osobliwością i nie zaliczano ich do świata sztuki, zwłaszcza w jej dzisiejszym

sight¹. The phenomenon could also be called "uncomfortable proximity" after the Mongrel collective's project (2000) in which the visual layer brings together similarities to, for example, the surface of a painting and the texture of human skin².

Historically, the human-made anthropomorphic and zoomorphic automata have not always looked in ways conducive to the uncanny effect, though presumably their appearance might have evoked astonishment. Examples at hand include the inventor Jacques de Vaucanson (1709–1792) with his *The Flute Player*, *The Tambourine Player* and the famed mechanical duck, or his contemporary – the watchmaker Pierre Jaquet-Droz (1721–1790), whose mechanical dolls could, respectively, play a keyboard instrument, draw figurative representations and write a sentence up to forty characters long. In the case of writing, the script was encoded onto a mechanical wheel built into the doll's trunk. The writer-doll behaved exactly like a human being writing with a quill pen – it reached for the inkstand and shook excessive ink off the quill, its eyes following the letters as they appeared on the page. Such 18th-century automata were, however, primarily curiosities and did not count as works of art, at least not in our current sense of art; they were rather considered refined craftworks.

A ventriloquist teamed up with a doll boasts a long popular history; still, the particular appearance and the name Jimmie

1 S. Freud, *Niesamowite*, [w:] *idem, Pisma psychologiczne*, przekł. zbiorowy, Vol. 3, cz. 11, KR, Warszawa 1997, s. 243.

2 Mongrel, *Uncomfortable Proximity*, 2000, <http://www.mongrel.org.uk/tate> (30.04.2014).

1 S. Freud, *Niesamowite* [The Uncanny], [in:] *id. Pisma psychologiczne* [Collected writings], collective translation, Vol. 3, part 11, KR, Warszawa 1997, p. 243.

2 Mongrel, *Uncomfortable Proximity*, 2000, <http://www.mongrel.org.uk/tate> (30.04.2014).

rozumieniu, a raczej do przykładów wyrafianego rzemiosła.

Figura brzuchomówcy z lalką wpisana jest w długą historię kultury popularnej, ale wygląd i nadane na potrzeby kilku realizacji imię lalki Jimmie Charlie Jimmie, której Ken Feingold używa w swoich pracach, nawiązuje prawdopodobnie do lalki nazwanej Charlie McCarthy, która towarzyszyła radiowym występom amerykańskiego komika i brzuchomówcy Edgara Bergena. Nosząca monokla lalka o karykaturalnych rysach odgrywała rolę błazna, którego nieraz złośliwe wypowiedzi miały służyć rozrywce. Niepełniące roli rozrywkowej, choć w jakimś sensie także popularne, dwudziestowieczne antropomorficzne roboty i zoomorficzne maszyny interaktywne, tworzone przez artystów takich jak Nam June Paik (*K-456*, 1965), Bruce Lacey (*Rosa Bosom*, 1965), czy Edward Ihnatowicz (*Senster*, 1970), funkcjonowały już w obszarze sztuki, ale przekraczały jej granice, zmierzając w stronę paradygmatu „trzeciej kultury”, by posłużyć się określeniem C.P. Snowa³. Natomiast wypracowane w literaturze i ugruntowane w kulturze popularnej wyobrażenia na temat humanoidalnych robotów stały się podstawą utrwalonych do dziś stereotypów. Kontrowersje wokół zakresu definicji androida, cyborga, humanoida czy nawet replikanta (mającego literacką proveniencję) wynikają z różnych ujęć tego, co stanowi o charakterze maszyny ludzko podobnej do człowieka. Jedną z cech tej maszyny ma być sztuczna inteligencja, w założeniu jednak nieprzekraczająca możliwości intelektualnych człowieka. Wówczas robot może pozostać robotem zgodnie ze swoją pierwotną definicją. Byłby więc istotą służebną człowiekowi, tak jak

Charlie Jimmie given in several events to the doll Ken Feingold uses in his work refer in all probability to the doll called Charlie McCarthy, which accompanied the American comedian and ventriloquist Edgar Bergen in his radio performances. With its overdrawn features and monokle, the doll played the role of a jester, and its sometimes derisive utterances afforded amusement. Lacking this entertaining aspect, though still popular, other 20th-century anthropomorphic robots and zoomorphic interactive machines created by such artists as Nam June Paik (*K-456*, 1965), Bruce Lacey (*Rosa Bosom*, 1965) or Edward Ihnatowicz (*Senster*, 1970) inhabited the realm of art but crossed its boundaries heading towards the "third culture", to use C.P. Snow's coinage³. Ideas about humanoid robots, springing in literature and consolidated in popular culture, served as grounds for what are now entrenched stereotypes. Controversies around the scope of definitions for an android, a cyborg, a humanoid, and even a replicant with its literary provenance, results from the wide array of available representations of machines deceptively resembling human beings. One feature assigned to such a machine is artificial intelligence, which is not supposed to exceed human intellectual potential. With this condition met, the robot remains a robot in keeping with its original definition, and continues being a servant to humans as Karel Čapek first described it in his fiction. What happens, however, if a humanoid automaton endowed with artificial intelligence begins

3 C.P. Snow, *Dwie kultury*, Prószyński i S-ka, Warszawa 1999.

3 C.P. Snow, *Dwie kultury* [Two cultures], Prószyński i S-ka, Warszawa 1999.

to opisał na gruncie literatury Karol Čapek. Co jednak, jeżeli wyposażony w sztuczną inteligencję humanoidalny automat zacznie kwestionować przyporządkowane mu miejsce w hierarchii? Nie po to, by zbuntować się – zgodnie z cyberpunkową poetyką – ale aby zyskać zdolność autorefleksji i zadawać pytania filozoficzne? Taka sytuacja zachodzi w pracach Kena Feingolda *If/Then* oraz *The Sinking Feeling* (obie z roku 2001), w których głównym elementem są realistyczne „gadające głowy”. Wyłaniające się z bryłek styropianu głowy z *If/Then*, przypominające części zamienne dla nieokreślonych humanoidów, wdają się ze sobą w dialog na temat swojej kondycji. Natomiast *The Sinking Feeling* opiera się na monologu ludzkiej głowy stworzonej na wzór samego artysty, która zadaje pytania, jakby była świadoma swojej niepełnej egzystencji: „Dlaczego nie mam ciała, jak wszyscy inni? Co ja tu robię?”. Głowa wyrasta z doniczki, co nie pozostawia widzowi wątpliwości na temat jej osobliwego statusu, a jej myśli i treść dialogu z widzem są werbalizowane i wyświetlane w formie projekcji.

Gotowe scenariusze dialogu z maszyną należą do historii badań nad rozwojem sztucznej inteligencji. Zanim stały się rzeczywistością w dziedzinie programowania, zaistniały na gruncie kultury popularnej. Do najstarszych przykładów należy publiczny spektakl z udziałem robota Alpha, zrealizowany w 1932 roku w Nowym Jorku przez brytyjskiego profesora Harry'ego Maya i utrwalony na taśmach kroniki filmowej Pathé. Miał on prezentować biegłość sztucznego człowieka w imitowaniu cech istoty ludzkiej. Zaliczono do nich: poruszanie kończynami, celne strzelanie z broni palnej oraz umiejętność konwersacji. Humanoidalny

to question its appointed place in the hierarchy? And not in order to rebel in the way cyberpunk poetics would have it, but to acquire self-reflectivity and pose philosophical queries? This is what comes to pass in Ken Feingold's *If/Then* and *Sinking Feeling* (both works from 2001), the central components in which are realistic "talking heads". Emerging from Styrofoam nuggets, the *If/Then* heads, which resemble spare parts of some indefinite humanoids, discuss their own condition. *Sinking Feeling* stages a monologue by a human head, modelled upon the artist himself, which asks questions as if it were fully conscious of its incompleteness: "Why don't I have a body like everybody else? What am I doing here?". The head grows out of a flower pot, which leaves the viewers in no doubt about its singularity; its thoughts and the dialogue with the audience are simultaneously verbalised and projected on the screen.

Scripts for a conversation with a machine form part of the history of research into the development of artificial intelligence. Before they actually materialised in programming, they had thrived in popular culture. The oldest examples include a 1932 public spectacle involving the Alpha robot arranged in New York by the British professor Harry May and recorded in a Pathé newsreel. Its point was to reveal how masterfully an artificial man could imitate human characteristics, such as moving limbs, gun-shooting skills and conversational aptitude. The humanoid Alpha robot answered questions by means of replies recorded onto wax phonograph cylinders placed inside it. A few decades later, conversation software,

robot Alpha odpowiadał na pytania dzięki znajdującym się w jego wnętrzu woskowym cylindrom fonograficznym, na których zarejestrowano uprzednio przygotowane warianty odpowiedzi. Kilkadziesiąt lat później opisywane przez Marka Hołyńskiego komputerowe programy konwersacyjne, jak np. Parry, przygotowano głównie do celów psychoterapeutycznych, na potrzeby zarówno pacjentów, jak i studentów medycyny⁴. Pozwalały one na prowadzenie dialogu imitującego proces psychoterapii z uwzględnieniem nagłych odchyłeń od logicznej normy. Doświadczenie odbiorcy kontaktującego się z antropomorficznymi istotami tworzonymi przez Kena Feingolda również napotyka na niejasności i nieporozumienia. Humanoidalny manekin oddziałuje na widza samym swoim wyglądem, ale istotny jest nie tylko fakt, iż mówi, ale także to, co mówi i w jaki sposób. Nie zawsze jednak dialog polega na wyborze spośród gotowych fraz obecnych w przygotowanej wcześniej bazie danych i odtworzeniu ich w ustalonej sekwencji. W bardziej zaawansowanych pracach artysty dialog jest generowany w czasie rzeczywistym przez program.

W stronę sztucznej inteligencji

Doświadczenia w badaniach nad sztuczną inteligencją są zazwyczaj opisywane przy użyciu słownika o wydźwięku humanistycznym: pamięć, rozmowa, inteligencja, mózg. Jak pisał w jednej z pierwszych polskich książek na ten temat Marek Hołyński, przywołując przykład komputerowego modelu osobowości o nazwie – a może raczej imieniu, zapewne znaczącym – Aldous: „Maszyna zdolna

such as Parry, described by Marek Hołyński, was developed mainly for psychotherapeutic purposes to serve both patients and medical students⁴. It enables one to engage in a dialogue which imitates a psychotherapeutic session, whereby it takes into account sudden departures from the logical norm. Ambiguities and misunderstandings are also part of the audience's experience in facing the anthropomorphic creatures designed by Ken Feingold. A humanoid dummy affects the viewer with its appearance alone, but that is not all: it speaks, too, and what matters is not simply the very fact that it speaks, but also what and how it speaks. The dialogue does not always consist in choosing from among several phrases available in a pre-programmed database and then reproducing them in the pre-determined sequence. The more advanced works involve utterances generated in real time.

Towards artificial intelligence

Experiments in artificial intelligence research are usually described in terms redolent of the lexicon of humanism: memory, conversation, intelligence, brain. As Marek Hołyński writes in a pioneering Polish book on this subject, in reference to a computer personality model called – or, better yet perhaps, named – rather meaningfully *Aldous*: "A machine capable of accumulating and selecting knowledge for self-improvement, a machine given a memory with a capacity that approximate that of human memory, a machine

⁴ M. Hołyński, *Maszyny jak ludzie*, ISKRY, Warszawa 1984.

⁴ M. Hołyński, *Maszyny jak ludzie*, ISKRY, Warszawa 1984.

do gromadzenia i selekcjonowania wiedzy w celu samodoskonalenia się, maszyna posiadająca pamięć o pojemności zbliżonej do pojemności pamięci ludzkiej, a ponadto utrzymująca bezpośredni kontakt ze światem wokół niej, mogłaby teoretycznie stać się z biegiem czasu odrębną i pełnoprawną osobowością⁵. Jest to oczywiście refleksja adekwatna do stanu wiedzy naukowej i możliwości technicznych połowy lat 80. XX wieku, jednak pytanie, o możliwość przekroczenia bariery świadomości, które stawia Hołyński, pozostaje aktualne, zwłaszcza dla artystów zajmujących się problematyką sztucznej inteligencji. Mają oni możliwość zadawania krytycznych pytań i kwestionowania tego, co być może na gruncie badań naukowych nie podlega rozważaniom. O ile tego rodzaju przykładów nie brakuje w literaturze i filmie, o tyle na gruncie sztuk wizualnych Ken Feingold należy do wąskiego grona artystów badających tę tematykę. Można przywołać także np. twórczość Davida Rokeby (*Giver of Names*, 1991) czy Lynn Hershmann Leeson (*Agent Ruby*, 2000, *Tillie, the Telerobotic Doll*, 1995–1998).

Stephen Wilson, przywołując definicję sztucznej inteligencji, uznaje ją za „projektowanie inteligentnych systemów komputerowych, które mają cechy kojarzone z inteligencją w zachowaniu ludzkim – rozumienie języka, uczenie się, rozumowanie, rozwiązywanie problemów”⁶. Sam natomiast zwraca uwagę na bardzo istotną kwestię – oto sztuczna inteligencja zalicza się do takich obszarów badawczych, które próbują

that additionally maintains contact with its environment, could theoretically, in the course of time, become a self-contained and legitimate personality⁵. This reflection corresponds, of course, to scientific knowledge and technical possibilities available in the mid-1980s, yet the question Hołyński asks about the prospects of transcending the consciousness barrier is still valid, especially for artists who take on the issue of artificial intelligence. They enjoy opportunities to critically interrogate and challenge that which cannot perhaps be examined in scientific research. Such reflection is rather abundant in literature and film, but in the visual arts Ken Feingold is one of rather few artists who engage these issues. Other examples would include David Rokeby (*Giver of Names*, 1991) and Lynn Hershmann Leeson (*Agent Ruby*, 2000, *Tillie, the Telerobotic Doll*, 1995–1998).

Reflecting on the definition of artificial intelligence, Stephen Wilson believes it entails “designing intelligent computer systems, that is, systems that exhibit the characteristics we associate with intelligence in human behaviour – understanding language, learning, reasoning, solving problem, and so on”⁶. He also highlights the very important issue of artificial intelligence as a research field that seeks to go beyond its technical limitations⁷. Paradoxical though it may sound, that is a crucial point in artificial intelligence research. A concomitant problem concerns

5 *Ibidem*, s. 80.

6 A. Barr, E. Feigenbaum, *The Handbook of Artificial Intelligence*, Vol. 1, Morgan Kaufmann, Los Altos 1981, s. 3, za: S. Wilson, *Information Arts: Intersections of Art, Science and Technology*, The MIT Press, Cambridge, Mass. 2002, s. 787.

5 *Ibid.*, p. 80.

6 A. Barr, E. Feigenbaum, *The Handbook of Artificial Intelligence*, Vol. 1, Morgan Kaufmann, Los Altos 1981, p. 3, after S. Wilson, *Information Arts: Intersections of Art, Science and Technology*, The MIT Press, Cambridge, Mass. 2002, p. 787.

7 *Ibid.*, p. 788.

wykraczać poza własne ograniczenia techniczne⁷. Zakrawa to na paradoks, ale w istocie jest najważniejszym zagadnieniem w badaniach nad sztuczną inteligencją. Drugim, wynikającym z tego problemem, jest zdolność do symulacji ludzkiej świadomości, a w związku tym także procesów kreatywnych. To samo pytanie o świadomość, które artykułuje Hołyński, tylko nieco inaczej postawione, pojawiało się wcześniej w wypowiedzi Jacka Burnhama, kuratora głośnej wystawy *Software* (1970) i autora wyprzedzających swoją epokę tekstów teoretycznych. W tekście poświęconym wpływowi nauki i technologii na rzeźbę Burnham pisze o potrzebie zmiany orientacji sztuki na rzecz przebadania granicy między „sztuką a żywą rzeczywistością” w celu nawiązania inteligentnej relacji⁸. Nieuniknioną konsekwencją tak sformułowanego postulatu były obawy o zachowanie integralności ludzkiej świadomości wobec potencjalnego zagrożenia ze strony sztucznej inteligencji. To właśnie one stały się kanwą dla takich przykładów jak obdarzony osobowością zbliżoną do ludzkiej, komputer Hal, bohater filmu *2001: Odyseja Kosmiczna* (1968) Stanleya Kubricka. Na gruncie nauki taką możliwość weryfikacji miał dawać test Turinga, którego fabularną trawestację napotkać można w filmie *Łowca androidów* (1982) w postaci testu na empatię pozwalającego odróżnić człowieka od replikanta. Wspomniane przez Hołyńskiego programy konwersacyjne, takie jak Parry, który miał m.in. imitować osobowość o cechach paranoicznych, a także inne eksperymentalne chatboty, jak *Eliza*

a possibility of simulating human consciousness and, hence, creativity. The same questions about consciousness that Hołyński articulates had been posed earlier, admittedly in a slightly different phrasing, by Jack Burnham, the curator of the famous *Software* exhibition (1970) and author of theoretical texts far ahead of his times. In his text on the impact of science and technology on sculpture, Burnham addresses the need to reorient art in order to explore the boundary between "art and living reality" and engage in an intelligent relation⁸. What inevitably followed this postulate was anxiety about maintaining the integrity of human consciousness when confronted with the potential threat posed by artificial intelligence. That bred figures of machines endowed with a human-like personality, such as Hal, the computer from Stanley Kubrick's *2001: Space Odyssey* (1968), and its likes. In science, verification of such capacities was to be ascertained by the Turing test, artistically travestied in *Blade Runner* (1982), an empathy test which serves to distinguish humans from machines. Examined by Hołyński, conversation computer programmes, such as PARRY, which was designed to imitate a paranoid personality, as well as other experimental chatbots, e.g. *Eliza* or ALICE (Artificial Linguistic Computer Entity), tend to be conflated with artificial intelligence experiments. Deep Blue's victory in a chess game against Garry Kasparov is usually cited as evidence of AI's triumphant progress. The computer, or more

7 *Ibidem*, s. 788.

8 J. Burnham, *Beyond Modern Sculpture. The Effects of Science and Technology on the Sculpture of this Century*, za: Ch. Paul, *Digital Art*, Thames & Hudson, London 2003, s. 146.

8 J. Burnham, *Beyond Modern Sculpture: The Effects of Science and Technology on the Sculpture of this Century*, after Ch. Paul, *Digital Art*, Thames & Hudson, London 2003, p. 146.

czy ALICE (Artificial Linguistic Computer Entity), są zazwyczaj utożsamiane z eksperymentami nad sztuczną inteligencją. Za wyraźny jej triumf uważa się zwycięstwo w meczu szachowym komputera o nazwie Deep Blue nad Garrym Kasparowem w 1997 roku. Komputer, a dokładnie program symulujący konwersację CleverBot, stworzony przez Rollo Carpentera, zbliżył się do przekroczenia warunków testu Turinga dopiero w roku 2011, co zresztą autor testu zakładał⁹. Jednak teoretyczny tekst Alana Turinga *Computer Machinery and Intelligence* (1950) jest wciąż istotnym punktem odniesienia dla badań naukowych i refleksji teoretycznej nad zagadnieniem sztucznej inteligencji. Postawione w nim pytanie „Czy maszyny myślą?” wydaje się być punktem wyjścia do eksploracji problematyki obecnej w twórczości Kena Feingolda. Zagadnienia te analizował także Stephen Wilson w projekcie *Excursions in Emotional Hyperspace* (1989), w którym wykorzystywał manekiny przygotowane do dialogu z widzami o różnym stopniu emocjonalnego zaangażowania. To właśnie problem emocji, często pomijany w refleksji nad sztuczną inteligencją, wydaje się być istotny dla uzupełnienia jej funkcji o jedną z cech, których jej brakuje w porównaniu z inteligencją ludzką. Między innymi tym zagadnieniem zajmuje się informatyka afektywna, która włącza do badań nad sztuczną inteligencją aspekt emocji, ich wyrażania, rozpoznawania i wynikające z tego sygnały komunikacji niewerbalnej.

precisely, conversation simulating CleverBot software developed by Rollo Carpenter, came close to passing the Turing test only in 2011 (which matched the test designer's own expectation)⁹. Nevertheless, Alan Turing's theoretical text *Computer Machinery and Intelligence* (1950) still represents a relevant point of reference for research and theoretical reflection on artificial intelligence. The question he asks in it – Do machines think? – seems to be a pertinent starting point for exploring themes and issues in Ken Feingold's work. These issues were also tackled by Stephen Wilson, who in his *Excursions in Emotional Hyperspace* (1989) employed dummies devised to engage in dialogue with viewers with differing intensities of emotional involvement. Emotions, so frequently neglected in reflections on artificial intelligence, seem to be essential to complementing its functions with a dimension that seems to be lacking when compared to human intelligence. Affective computing deals with this issue, i.e., extending artificial intelligence research into emotions, expression, and the recognition of them and resultant non-verbal communication signals. Naoko Tosa is among the artists who engage these issues, relying on their scientific knowledge. Her project *Neuro Baby* (1993–2011) employed the findings of research on speech and gesture recognition, and transferred them onto artistic practices: a subject of childlike

9 Prace nad CleverBotem zostały zainicjowane w roku 1988, a test został przezeń nie tyle zaliczony, co raczej zbliżył się on do jego granicy – zabrakło 4%. Z jego rozmówców 59,3% było przekonanych, że kontaktuje się z człowiekiem, natomiast ludzkiego rozmówcę rozpoznało 63,3% uczestników, <http://cleverbot.com/human> (30.04.2014).

9 Work on CleverBot commenced in 1988. It did not so much pass the test as rather came very close to the passing score. 59,3% of its interlocutors were convinced that they were talking with a human being, while a human interlocutor was identified by 63,3% of participants, <http://cleverbot.com/human> (30.04.2014).

Do grona artystów zajmujących się tą dziedziną przy użyciu posiadanej wiedzy naukowej należy Naoko Tosa, autorka projektu *Neuro Baby* (1993–2011) polegającego na zastosowaniu wyników badań nad rozpoznawaniem mowy i gestów oraz informatyki afektywnej na polu sztuki. Pojawiający się na ekranie podmiot o proporcjach i emocjonalnych cechach dziecka, reagował na zmiany w zachowaniu odbiorcy¹⁰.

Takie kategorie jak: inteligencja emocjonalna, tożsamość, osobowość są poddawane refleksji w pracach Kena Feingolda, np. w *The Animal, Vegetable and Mineralness of Everything* (2004), zaprezentowanej na gdańskiej wystawie. Jest to instalacja, której centralną częścią są trzy głowy osadzone na pneumatycznych ramionach. Elementem przyciągającym ich uwagę, ale także uwagę widza, jest enigmatyczny stos czarnych kul zebranych w ścisłe grono. Głowy te są zwielokrotnionym autoportretem artysty, reprezentują jednak odrębne punkty widzenia, co jest czytelne w tytule: zwierzęcy, roślinny i „mineralny” (kamienny). Uporczywie powtarzane przez jedną z głów pytanie: „Czym jest ta rzecz, naprawdę?”, nie znajduje odpowiedzi w trójstronnej dyspacie. Jest tak między innymi dlatego, że reprezentujący różne punkty widzenia rozmówcy wciąż zbaczą z tematu na rzecz osobistych dygresji i gier słownych. Ich rozmowa przypomina zapis dyskusji na internetowym forum – z jej asynchronicznymi meandrami, osobistymi wycieczkami czy ustawicznym popadaniem w dygresję, prowadzącym do

proportions and emotional characteristics appeared on the screen and reacted to the changes in the viewer's behaviour¹⁰.

The categories of emotional intelligence, identity and personality are scrutinized in Ken Feingold's works, including *The Animal, Vegetable and Mineralness of Everything* (2004) on show in the Gdańsk exhibition. The installation's central component consists of three heads fixed to hydraulic arms. Intriguingly, the viewer's attention is captured by an enigmatic pile of black balls arranged in a tight cluster. The heads are multiplied self-portraits of the artist, yet they represent the separate points of view reflected in the title – those of the animal, the vegetable and the "mineral" (stone), respectively. The question "What is this thing, really?" persistently reiterated by one of the heads never gets answered in the trilateral debate. One reason for this is that the interlocutors, all representing various stances, repeatedly swerve into personal digressions and indulge in punning. Their conversation resembles a transcribed Internet forum discussion with its out-of-synch meanderings, *ad personam* commentary and persistent digressions up to the point when the heart of the matter being discussed is inevitably lost. The audience also remains helpless vis-à-vis questions posed by the three subjects that, though his spitting images, do not seem to be Feingold's *porte-parole*.

In projecting his feelings onto puppets, the artist does not seem eager to make it any easier for the audience to

10 N. Tosa, MIC&MUSE, <http://v2.nl/archive/articles/mic-muse> (30.04.2014). Projekt *Neuro Baby* miał późniejsze warianty MIC i MUSE, polegające na stworzeniu osobowości, odpowiednio chłopca i dorosłej kobiety.

10 N. Tosa, MIC&MUSE, <http://v2.nl/archive/articles/mic-muse> (30.04.2014). The *Neuro Baby* project was later redesigned as MIC and MUSE, which created a personality of, respectively, a boy and an adult woman.

nieuniknionej utraty meritum omawianej sprawy. Również widzowie pozostają bezradni wobec pytań stawianych przez trzy podmioty, które choć łądząco przypominają fizyczny wygląd artysty, nie wydają się stanowić jego porte-parole.

Artysta nie ułatwia jednak widzom odróżnienia swego punktu widzenia od tego, który reprezentują oni sami, projektując swoje odczucia na marionetki. Tak jest w przypadku jednej z bardziej znanych prac Kena Feingolda *Self Portrait as the Center of the Universe* (1998–2001), której częścią jest realistyczna głowa będąca jego autoportretem, znajdująca się w otoczeniu karykaturalnych marionetek. Głowa pozbawiona jest ciała, a marionetki są kompletne. Dialog, który animatroniczna głowa prowadzi ze swoim obrazem widocznym na przeciwległej ścianie w formie wideo-projekcji, jest zamknięty dla widzów, nie przewiduje możliwości interakcji z ich strony. Tym samym kwestia sztucznej inteligencji zostaje uzupełniona o jeszcze jeden, dodatkowy poziom. Nie polega już na komunikacji między człowiekiem a maszyną, ale na komunikacji między maszyną a jej obrazem. Widzowie wydają się tu pełnić rolę podobną do czytelników tekstu o jaskini platońskiej; mogą wyobrazić sobie samych siebie w analogicznej sytuacji, a tego nie mogą uczynić jej uczestnicy – niewolnicy śledzący cienie na ścianach jaskini i na ich podstawie tworzący swoje wyobrażenie o świecie. Dla manekinów, marionetek i głów przekroczenie własnej kondycji jest niemożliwe; ich horyzonty określa zaprojektowana uprzednio matryca. Dialog między trójwymiarowym wizerunkiem artysty a jego dwuwymiarowym, wirtualnym alter ego rozpoczyna się od kwestii:

distinguish his view from their own. This is what happens in *Self Portrait as the Center of the Universe* (1998–2001), one of Ken Feingold's most well-known pieces, which features a realistic head – his self-portrait – surrounded by caricatured puppets. The head is unattached to any body, while the puppets are complete figures. The dialogue that the animatronic head conducts with its own image video-projected onto the opposite wall is sealed off from the audience, with no opportunity provided for them to interact. In this way, the artificial intelligence motif receives an additional level. It no longer consists in the communication between a human and a machine; this time it involves communication between a machine and its image. The viewers are placed in the situation of readers of the Platonic cave parable: they may imagine themselves in an analogous situation, which is not an option available to its participants – prisoners who watch the shadows moving on the cave walls and form their idea of what the world is like on this basis. The mannequins, puppets and heads cannot transcend their own condition; their horizons are determined by a pre-designed matrix. The dialogue between the artist's three-dimensional image and two-dimensional virtual alter ego begins with the following words:

Head KF: The desert is enormous.

Projected Head: In London people talk wherever they go.

Head KF: You're imagining things¹¹.

11 Description of the artist's works at <http://www.kenfeingold.com/SelfL1.html> (30.04.2014).

Głowa KF: – Pustynia jest ogromna.

Głowa projektowana: – W Londynie ludzie mówią dokądkolwiek idą.

Głowa KF:– Wyobrażasz sobie rzeczy¹¹.

Tytułowe „centrum świata” stanowi więc nie tylko sam artysta, ale każdy możliwy podmiot jako centrum świata, którego granice, by odwołać się tym razem do innej filozoficznej metafory, są związane z granicami jego języka. Jak bowiem pisał Ludwig Wittgenstein:

2.173 Obraz przedstawia swój obiekt z zewnątrz (jego punktem widzenia jest jego forma przedstawiania), dlatego przedstawia go trafnie lub błędnie.

2.174 Obraz nie może się jednak ustawić na zewnątrz swej formy przedstawiania¹².

Wydaje się zatem, że zbudowana w tej pracy wielostronna relacja między artystą, jego autoportretem i odbiciem tegoż, dodatkowo uzupełniona o obecność marionetek i widzów, pokazuje ową niemożność wyjścia poza powyższą przytaczaną swoją formę przedstawiania. Kluczowe znaczenie ma tu zapewne fakt, że jest to forma antropomorficzna.

Mówiące figury obecne w świecie sztuki nie zawsze miały kształt antropomorficzny, nawet, gdy z powodzeniem realizowały program psychologicznej manipulacji, jak *Helpless Robot* (1987) Normana White'a. Niekiedy także to właśnie projekcja obrazu bywała czynnikiem aktywizującym

The eponymous "centre of the universe" thus need not be constituted only by the artist himself. Any object may form the pivot of the world, the limits of which, to resort to another philosophical metaphor, are implicated in the limits of its language. As Ludwig Wittgenstein insisted:

2.173 The picture represents its object from without (its standpoint is its form of representation), therefore the picture represents it rightly or falsely.

2.174 But the picture cannot place itself outside of its form of representation¹².

It seems thus that the multilateral relationship constructed in this work among the artist, his self-portrait and its reflection, supplemented further with puppets and viewers, implies the impossibility of crossing beyond its form of representation. Crucially and meaningfully, the form is an anthropomorphic one.

Speaking figures populating the world of art have not always had anthropomorphic shapes even when they successfully implemented a scheme of psychological manipulation, as was the case with Norman White's *Helpless Robot* (1987). Occasionally, it was actually a projected image that worked as a cognitively activating factor, as in Tony Oursler's works *We Have No Free Will* (1995) or *Judy* (1993), in which a talking head's image was projected onto a three-dimensional background or dummies' faces. A classic case in point here is provided by Luc Courchesne's installation *Portrait One* (1990), which imitates telematic contact in real time.

11 Z opisu pracy na stronie artysty: <http://www.kenfeingold.com/SelfL1.html> (30.04.2014).

12 L. Wittgenstein, *Traktat logiczno-filozoficzny*, przeł. B. Wolniewicz, [w:] *Poznanie. Antologia tekstów filozoficznych*, red. Z. Cackowski, M. Hetmański, Ossolineum, Wrocław 1992, s. 278.

12 L. Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus*, trans. C.K. Ogden, Kegan Paul, London 1922.

poznawczo, np. w pracach Tony'ego Ourslera, takich jak *We Have No Free Will* (1995), *Judy* (1993), polegających na rzutowaniu obrazu mówiącej twarzy na trójwymiarowe podłoża bądź twarze manekinów. Innym, niemal klasycznym przykładem w tym zakresie jest instalacja Luca Courchesne'a *Portrait One* (1990), imitująca telematyczny kontakt w czasie rzeczywistym.

W tego rodzaju sytuacjach działają mechanizmy psychofizjologiczne związane z przypisywaniem napotykanym obiektom cech podmiotowości ludzkiej. Są one podobne do tych, które opisuje Patricia Wallace w *Psychologii Internetu* w odniesieniu do odgrywania ról przez uczestników sieciowej komunikacji na wczesnych etapach jej rozwoju¹³. Można więc nie tylko przy interpretacji tego rodzaju prac posłużyć się ekstrapolacją socjologicznych i psychologicznych badań na temat sieciowych tożsamości, ale także zwrócić uwagę na dodatkowy czynnik, jakim jest rozpoznawanie twarzy i interpretacja jej mimiki. Nie wydaje się, by animatronicznie sterowane głowy z projektów Feingolda aspirowały do pełnej symulacji ludzkich zachowań, jednak fakt, że mrugają oczami i poruszają ustami, powoduje, że widzowie mogą odbierać sygnały także z zakresu komunikacji niewerbalnej.

Obraz – działanie

Ken Feingold zaczął realizować prace interaktywne w najbardziej formatywnym dla tego gatunku okresie – na początku lat 90. XX wieku. W tym czasie rozwijały się także teorie zmierzające do ustanowienia ram badawczych i metodologii adekwatnych dla

In such circumstances, psycho-physiological mechanisms are at work which ascribe traits of human subjectivity to the objects encountered. They are similar to those described by Patricia Wallace in *The Psychology of the Internet* when discussing role-playing indulged in by networked communication participants in the early stages of its development¹³. In interpreting such works, one could resort to extrapolating sociological and psychological research on network identities, but one could also, fruitfully, pay heed to one more factor, that is, facial recognition and the interpretation of facial expressions. The animatronically controlled heads in Feingold's projects do not seem to aspire fully to simulate human behaviours, yet since they wink and their lips move, the audience may receive non-verbal communication signals, as well.

Image – Action

Ken Feingold embarked upon his interactive enterprises in the early 1990s – crucial formative times for the genre. The period also witnessed the dynamic development of theories which led to the establishment of research frameworks and methodologies suited to this newly emerging cultural form. Reflections on cyberspace headed in various directions and was informed by various theories and traditions, which Ryszard W. Kluszczyński highlights, recalling, among others, Arturo Escobar's postulated

¹³ P. Wallace, *Psychologia Internetu*, przeł. T. Hornowski, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2001.

¹³ P. Wallace, *Psychologia Internetu* [The Psychology of the Internet], trans. T. Hornowski, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2001.

wyłaniającego się obszaru kultury. Refleksje nad cyberkulturą ufundowane były na różnorodnych podstawach, o czym pisze Ryszard W. Kluszczyński, przywołując m.in. postulat antropologii cyborgicznej Arturo Escobara¹⁴. W połowie lat 90. XX wieku Escobar podsumowywał dotychczasowy stan refleksji teoretycznej nad cyberkulturą i odwoływał się zarówno do humanistyki, jak i technonauki. Innym znanym tekstem z tego czasu był *Manifest cyborga* (2000) Donny Haraway, którego autorka zwracała uwagę na „nieszczelną granicę” między organizmem ludzkim a maszyną, pisząc: „Cyborg to silnie zagęszczony symbol, składający się w równym stopniu z wyobrażeniowych fantazmatów i materialnej rzeczywistości”¹⁵.

Równocześnie na gruncie praktyki artystycznej trwały eksperymenty z interaktywnością, rozpoznawanie tworzącej się cyberprzestrzeni i rozwój elektronicznej, globalnej komunikacji. Wszystkie te nowe zjawiska legły u podstaw działań artystek i artystów, którzy rozwinęli swój autonomiczny język sztuki w ostatniej dekadzie XX wieku. Na tym tle estetyka projektów Feingolda wydaje się konsekwentna i wyrazista. Na multimedialną formę jego prac i ich dyskursywny charakter wpłynęły zapewne jego wcześniejsze doświadczenia w zakresie sztuki wideo i studia, m.in. pod kierunkiem Paula Sharitsa.

Pierwszą pracą artysty, związaną z kulturą Sieci, ale mogącą także funkcjonować offline, jest *REKD*¹⁶, internetowy wariant

cyborg anthropology¹⁴. In the mid-1990s, Escobar reviewed theoretical insights into cyberculture engendered both in the humanities and in technoscience. Another text that exerted a formative influence on the cultural discourse of the time was Donna Haraway's *A Cyborg Manifesto* (1985), in which she argued that the human organism and the machine are divided by a "permeable border", pointing out that: "The cyborg is a condensed image of imagination and material reality"¹⁵.

Simultaneously, artists in their practices experimented with interactivity, fathoming cyberspace in the making and making in-roads into electronic global communication. New phenomena and developments informed the work of artists who devised their autonomous artistic idiom in the last decade of the 20th century. Against this backdrop, the aesthetics of Feingold's projects strike one as consistent and vivid. In all likelihood, the multimedia form and discursive bent of his works were affected by his earlier experiences with video and studio art guided by, among others, Paul Sharits.

The artist's first work that engaged Web culture, but which was also perfectly capable of functioning off-line, was *REKD*¹⁶, an Internet variant of the *JCJ Junkman* project (1995). In 1996, the project was released on CD as part of the unique "art-intact" series published by Zentrum für

14 R.W. Kluszczyński, *Od web.studies do antropologii nowej wizualności. Współczesne badania nad cyberkulturą*, „Kultura Współczesna” 2005, N. 1(43).

15 D.J. Haraway, *Manifest cyborga*, przeł. E. Franus, „Magazyn Sztuki” 1998, nr 17, s. 204–213.

16 K. Feingold, *REKD* (1996), <http://www.kenfeingold.com/cgi-bin/rekd.cgi> (30.04.2014).

14 R.W. Kluszczyński, *Od web.studies do antropologii nowej wizualności. Współczesne badania nad cyberkulturą*, „Kultura Współczesna” 2005, No. 1(43).

15 D.J. Haraway, *A Cyborg Manifesto*, [in:] Simians, *Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York 1991, p. 150.

16 Ken Feingold, *REKD* (1996) <http://www.kenfeingold.com/cgi-bin/rekd.cgi> (30.04.2014).

projektu *JCJ Junkman* (1995). W roku 1996 projekt został wydany na płycie CD, stanowiącej część unikatowych wydawnictw z serii „artintact”, publikowanych przez Zentrum für Kunst und Medientechnologie w Karlsruhe¹⁷. Nieprzypadkowo został także zaprezentowany na legendarnej wystawie *Can You Digit?* w nowojorskiej Postmasters Gallery, uznawanej za pierwszą wystawę sztuki internetowej. Składowe tej pracy są typowe dla postaci artystycznej Feingolda, która w tym czasie zyskała rozpoznawalny charakter. Centralną jej częścią jest marionetka-brzuchomówca Jimmy Charlie Jimmy, tytułowy bohater instalacji z 1992 roku. Głowa lalki pokryta jest łuszczącą się farbą, a jedno z jej oczu jest szklane. Jej wygląd wynika z przypisanej funkcji – prezentuje treści będące „śmieciami”, o czym explicite pisze sam artysta. W instalacji Jimmy Charlie Jimmy pełniła nieco inną rolę, poruszając nieustannie ruchomą dolną szczęką w monologu przerywanym zbliżeniem się widza. Sfatygowana, karykaturalna głowa, powtarzała zdania wypowiediane przez widza, aż do pojawienia się w jej pobliżu następnej osoby. Jeden z wariantów pracy polegał na recytowaniu monologów zaczerpniętych z tekstu Samuela Becketta *Wyludniacz* (*The Lost Ones*, 1970). W wersji z 1995 roku JCJ pełni jednak rolę „śmieciarza” (*junkman*), a polem zdarzeń (*event space*), by użyć terminu Espena J. Aarsetha, była przestrzeń bazy danych stworzonej na

Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe¹⁷. It was no coincidence that it was also displayed at the legendary *Can You Digit?* exhibition at the New York Postmasters Gallery, which has come to be celebrated as the first Internet art exhibition. The piece comprised all the components typifying Feingold's artistic stance, which by that time had become distinctly recognisable. At its centre was the puppet-ventriloquist Jimmy Charlie Jimmy, the eponymous figure from the 1992 installation. The doll's head was covered in flaking paint and had one glazed eye. Its appearance tied in with its assigned tasks; namely, it delivered content which was "rubbish", as the artist himself explicitly wrote. In the prior installation, Jimmy Charlie Jimmy had had a slightly different function. The puppet's movable jaw kept moving in a monologue interrupted by the audience's approach. The tatty, caricatured head would repeat the viewer's utterances until another visitor came up to it. In one version of the work, the monologues recited were taken from Samuel Beckett's *The Lost Ones* (1970). However, in the 1995 piece, JCJ's role is that of a "junkman", while the event space, to use Espen J. Aarseth's term, is provided by a purposefully compiled database of accumulated Internet clips, offals and snippets¹⁸. The image of the puppet's head, which emerges

17 Wydawnictwo „artintact3” ukazało się w roku 1996 nakładem Zentrum für Kunst und Medientechnologie w Karlsruhe. Składało się z oprawionego woluminu i płyty CD, na której zamieszczano po trzy projekty. „Artintact3” zawierał prace Kena Feingolda, Perry Hobermana i George'a Legrady'ego. Autorami tekstów byli: Peter Lunenfeld, Erkki Huhtamo i Peter Weibel.

17 „Artintact3” was published in 1996 by Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe. The publication consisted of a bound volume and a CD with recordings of three projects by Ken Feingold, Perry Hoberman and George Legrady. The texts were written by Peter Lunenfeld, Erkki Huhtamo and Peter Weibel.

18 E.J. Aarseth, *Cybertekst. Perspektywy literatury ergodycznej* [Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature], trans. D. Sikora, M. Pisarski, http://techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth_cybertekst3.html (30.04.2014).

potrzeby projektu, zebranej z internetowych ścinków, odpadków i urywków¹⁸. Wyłaniający się z ciemnego tła obraz głowy marionetki otaczany jest przez szybko pojawiające się i znikające interaktywne punkty¹⁹. Odbiorca, klikając na krążące wokół głowy elementy, uruchamia bądź blokuje mowę marionetki, jednak wypowiedziane przez nią kwestie nie budują spójnego sensu. Dzieje się tak dlatego, że wszystkie dostępne po kliknięciu treści pochodzą z plików znalezionych w Internecie, są więc ścinkami pozbawionymi znaczenia. Co więcej, bliska logice gry konieczność nadążania za szybko umykającymi przyciskami nie skutkuje żadną formą symbolicznej gratyfikacji. Jak wyjaśnia sam Ken Feingold: „Nie ma początku ani końca, nie ma innych poziomów, nie ma wyniku. Jest to »interaktywność« zredukowana do poziomu zero (...)”²⁰. Nie działa więc harmonogram wzmocnień, konieczny dla osiągnięcia psychologicznej satysfakcji związanej z przechodzeniem poziomów gry.

To ironizujące podejście jest nietypowe na tle raczej optymistycznie diagnozującej interaktywność sztuki lat 90., której impet twórczy wynikał często z przypisywania interaktywności większych znaczeń, niż to było realnie możliwe. Nadinterpretowanie potencjału interaktywnego kontaktu zapośredniczonego medialnie dość szybko doczekało się krytycznego kontrapunktu w postaci wprowadzonego przez Jacquesa Lacana, a rozwiniętego

out of the dark background, is encircled by rapidly appearing and vanishing interactive points¹⁹. By clicking the elements that swarm around the head, the viewer activates or stops the puppet's speech, but the sentences it utters do not form any coherent and meaningful whole. This is because the content made available by clicking comes from scattered Internet files and, as such, is an assortment of meaningless offcuts. Poignantly, the necessity to catch up with the swiftly fleeing buttons, akin to the logic of a game, does not generate any symbolic gratification. As Ken Feingold himself explains: "There is no beginning and no end, no other levels, no score. It is 'interactivity' reduced to a zero-degree (...)”²⁰. As such, it precludes the sequencing of reinforcements, a prerequisite of psychological satisfaction induced by advancing from one game level to another. This ironic attitude stands out from the art of the 1990s, which on the whole was optimistic in diagnosing interactivity and tended to be driven by efforts to ascribe to interactivity more meaning than could reasonably be expected of it. The tendency to overestimate the potential of media-mediated interactive contact soon found its counterpoint in the notion of interpassivity introduced by Jacques Lacan and elaborated on by Slavoj Žižek²¹. Persistent clicking in search of meaning and the inability to trace it in fragmentary

18 E.J. Aarseth, *Cybertekst. Perspektywy Literatury ergodycznej*, przeł. D. Sikora, M. Pisarski, http://techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth_cybertekst3.html (30.04.2014).

19 K. Feingold, *JCJ-Junkman* (1995), <http://www.kenfeingold.com/jcj1.html> (30.04.2014).

20 <http://www.kenfeingold.com/artworks90s.html>.

19 K. Feingold, *JCJ-Junkman* (1995), <http://www.kenfeingold.com/jcj1.html> (30.04.2014).

20 <http://www.kenfeingold.com/artworks90s.html>.

21 Cf. Žižek, *Podmiot interpasynywny, czyli Lacan kręci modlitewnym młynkiem* [The Interpassive Subject: Lacan Turns a Prayer Wheel], [in:] *Lacan. Przewodnik Krytyki Politycznej*, ed. J. Kutyla, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2010, pp. 40–61.

przez Slavoja Žižka, pojęcia interpasywności²¹. Uporczywe klikanie w poszukiwaniu sensu i niemożność odnalezienia go w napotykanym, fragmentarycznym treściach, odwołują się do typowych zachowań, które rozwinęły się i wzmocniły wraz z upowszechnieniem się Sieci. Jeżeli więc interlokutor marionetki JCJ doszukuje się znaczenia w przypadkowych, wypowiedzianych przez nią kwestiach, jest to wyłącznie projekcja, a nie obiektywny fakt. Współczesne tej pracy komentarze, np. tekst Grahame'a Weinbrena, *Cyfrowa Rewolucja jest Rewolucją Przypadkowego Dostępu* (1997), akcentują wyraźnie cezurę, jaką stanowi przerzucenie ciężaru ustanawiania znaczeń z artysty na odbiorcę, za sprawą hipertekstowej asocjacyjności²². Weinbren akcentuje także rolę montażu jako czynnika bezpośrednio odpowiedzialnego za tworzenie sensów dzieła, choć w tekście nie ma odniesienia do klasycznej już pracy Nam June Paika *Random Access* (1963), polegającej na pocięciu analogowej taśmy audio i oddaniu w ręce widza czytnika umożliwiającego nieliniarny dostęp do treści. Doświadczenie odbiorcy polegało więc na wejściu w rolę montażysty, ale jednocześnie wymagało zaangażowania dotykowego.

Niekiedy Ken Feingold sięga właśnie po charakterystyczny dla sztuki interaktywnej przymus taktylności jako warunek konieczny dla uruchomienia sensów zawartych

scraps of content represent typical behaviours that have developed and established themselves alongside the Web's growth in popularity. Thus, if the puppet JCJ's interlocutor fishes for meaning in its random utterances, any meaning found is merely his or her projection rather than an objective fact. Concurrent commentaries, such as Grahame Weinbren's "The Digital Revolution is a Revolution of Random Access" (1997), underscore a shift by which meaning-making has been transferred from the artist onto the audience through hypertext associativity²². Weinbren also highlights the role of montage as a factor directly instrumental in creating sense in a work, although his text does not refer to Nam June Paik's already classic *Random Access* (1963), in which an analogue audio tape was cut into strips and the audience were handed sound-heads that allowed them non-linear access to the pre-recorded content. The viewer's experience involved assuming the role of an editor, while at the same time it demanded tactile participation.

Ken Feingold sometimes resorts to the tactility imperative specific to interactive art, which is a precondition for mobilising the meanings conveyed by the work, which serves as an "instrument", to use Ryszard W. Kluszczyński's notion. If "in the strategy of the instrument the interface serves generally as a device for generating visual or audio-visual events"²³, we should add that in some of

21 S. Žižek, *Podmiot interpasywny, czyli Lacan kręci modlitewnym młynkiem*, [w:] Lacan. *Przewodnik Krytyki Politycznej*, red. J. Kutyla, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2010, s. 40–61.

22 G. Weinbren, *Digital Revolution is a Revolution of Random Access*, "Telepolis", 17.02.1997, <http://www.heise.de/tp/artikel/6/6113/1.html> (30.04.2014).

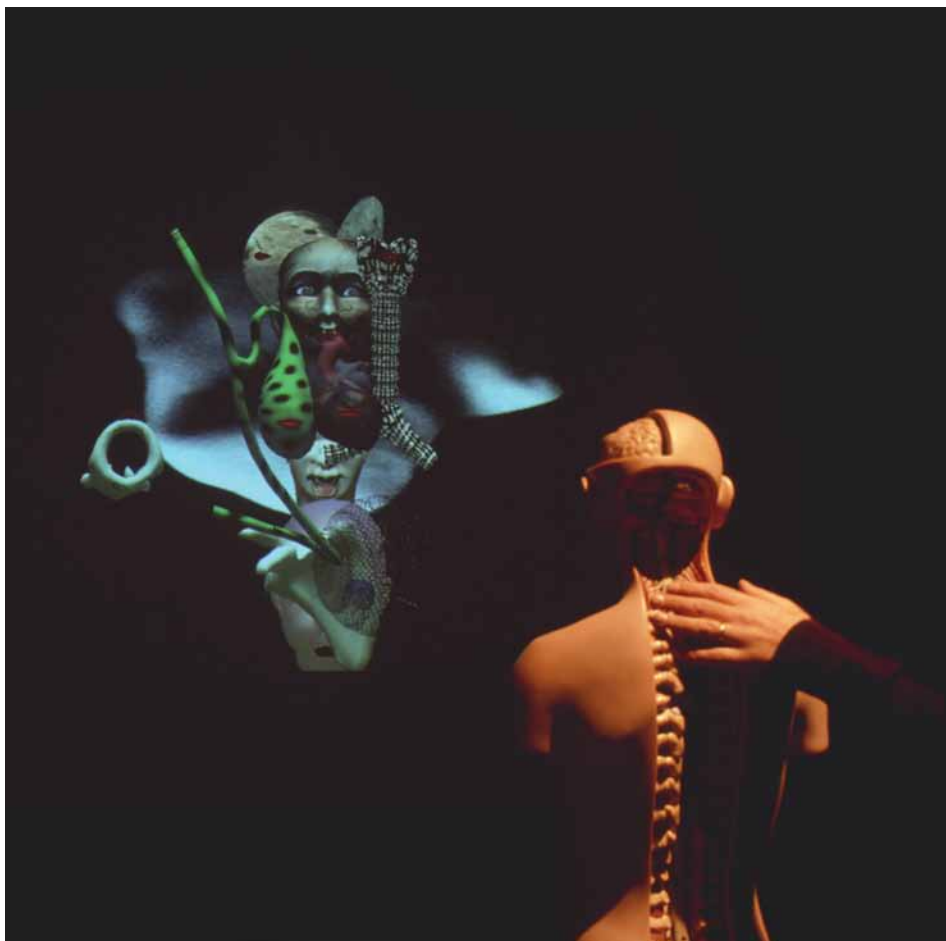
22 G. Weinbren, *Digital Revolution is a Revolution of Random Access*, "Telepolis", 17.02.1997, <http://www.heise.de/tp/artikel/6/6113/1.html> (30.04.2014).

23 R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010, p. 222.

w dziele, które pełnią, jak pisze Ryszard W. Kluszczyński, rolę instrumentu. Jeżeli więc „w strategii instrumentu interfejs odgrywa najczęściej rolę urządzenia generującego wizualne lub audiowizualne wydarzenia”²³, to należy dodać, że w przypadku niektórych prac Feingolda kontakt z nim nie zawsze zapewniony jest przez interfejs dający odbiorcy komfort poczucia dystansu. Tak jest w przypadku chronologicznie najwcześniejszej z zaprezentowanych na wystawie prac, instalacji *Interior* (1997), której nazwa odsyła do różnych znaczeń pojęcia wnętrza. Instrumentem jest w tym wypadku medyczny model ludzkiego torsu z odsłoniętym na całej długości kręgosłupem. Czujniki umieszczone wzdłuż kręgosłupa pod wpływem dotyku wpływają na dobór wyświetlanych obrazów i dźwięków. Znaczenie ma również sama czynność i sposób dotyku – niektóre ze scen rozwijają się przed oczami widza, gdy trzyma ręce w jednym punkcie przez dłuższy czas, a inne, gdy korpusu dotykają równocześnie przynajmniej dwie osoby. Projekcja, podobnie jak w innych pracach artysty, nie tworzy koherentnej narracji, ale przeplata wątki oparte na „heterotropii wnętrza”, jak pisze o projekcie sam artysta. Jednocześnie widzowie, aby zobaczyć obrazy, muszą przełamać niechęć wobec kontaktu z tym, co jest *uncanny* i przekroczyć granicę „doliny niesamowitości”. W tym projekcie model ciała jest protetyczny i służy za nośnik sensów, odwołując się jednocześnie do racjonalizmu medycyny i tego, co irracjonalne. Sam trójwymiarowy obiekt nie funkcjonuje jednak w pełni bez projekcji obrazów, którą

Feingold's works contact is not always made by means of the interface, the distancing effect of which puts the audience at ease. This is what happens in the chronologically earliest exhibit – the *Interior* installation (1997), whose name evokes various meanings of the inside. In this case, a medical model of the human torso with its spinal cord entirely exposed serves as an instrument. Touch-sensitive detectors along the backbone determine the images and sounds emitted. The very act of touching and how it is performed both matter, with certain scenes unfolding before the viewer if his/her hands are held in a certain spot for a period of time, while others are revealed if the torso is touched by at least two people. As in Feingold's other works, the projection does not present a coherent narrative, but instead intermingles various motifs of "heterotopias of interiority", as the artist puts it. At the same time, audience members must overcome their aversion to the uncanny and cross the limits of the "uncanny valley" if they want to see the images. In the project, the body model is prosthetic and serves to convey meanings, using both the rationality of medicine and the irrational alike. The three-dimensional object, however, does not function all by itself, relying on image projections activated by the audience. Ken Feingold calls this relation "image-action" and clarifies that "finally the screen itself is found in the perception of the work – its mental representation and its relations to the experience of affect in the viewer. This Image-Action for me is a primary site of convergence located within

23 R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010, s. 222.



| Interior, 1997

uruchamiają widzowie za jego pomocą. Ken Feingold nazywa tę relację „obrazem – działaniem”, wyjaśniając w odautorskim tekście, że: „sam ekran staje się częścią percepcji pracy – jej mentalnej reprezentacji oraz odwoływania się do poczucia wpływu na rzeczywistość doświadczanego przez widza. W moim odczuciu relacja Obraz – Działanie jest podstawowym miejscem konwergencji umiejscowionej w podmiocie, który konstituuje się poprzez tę konwergencję. Przy pewnej dozie introspekcji tam właśnie uda

the subject who is constituted by the convergence itself, and where... we can observe with some dose of introspection how we are experiencing affect and representation”²⁴. A model which serves to project images thus also serves to spark the viewer's comprehensive self-reflection.

24 Descriptions of works on the website of Gdańska Galeria Miejska: http://www.ggm.gda.pl/pl,2,25,0,1072,0,Ken_Feingold_figury_mowy,0,index.html (30.04.2014).

nam się dostrzec sposób, w jaki wpływamy na innych i doświadczamy reprezentacji²⁴. Zatem model służący projekcji obrazów jest jednocześnie modelem pozwalającym widoczności na poszerzoną autorefleksję.

Komunikacja – interaktywność – język

Jak zauważa Grażyna Gajewska, „dopiero w XX wieku mogliśmy obserwować pełne zespolenie *techné* i *logos* (technologia)”²⁵. *Techné*, które za Władysławem Tatarkiewiczem można określić mianem sztuki, miało więc ulec zmianie pod wpływem kontaktu ze słowem. Tak rozumiane znaczenie technologii koresponduje z tym, które odnaleźć można w pracach Kena Feingolda. Próba ich interpretacji byłaby jednak niepełna bez zaakcentowania charakterystycznego dla tego artysty krytycznego dystansu. Przywołując koncepcję Arturo Escobara, obejmującą m.in. antropologię postorganiczną i cyborgiczną oraz antropologię nowej wizualności (powstałą na bazie krytyki dwu poprzednich i antropologii wizualnej), Ryszard W. Kluszczyński pisze, że „wyrasta [ona – przyp. E.W.] z niechęci do koncepcji głoszących utopijne wizje wirtualnej, cybernetycznej przeszłości”²⁶. Analogiczny klucz można zastosować do interpretacji postawy Kena Feingolda, którego dystans do utopijnych wizji nowego, wspaniałego świata komunikacji zapośredniczonej medialnie wydaje się dość zdecydowany.

24 Z opisu pracy na stronie Gdańskiej Galerii Miejskiej: http://www.ggm.gda.pl/pl,2,25,0,1072,0,Ken_Feingold_figury_mowy,0,index.html (30.04.2014).

25 G. Gajewska, *Cyborgi – oswajanie sztuczności*, [w:] *Klan cyborgów*, red. G. Gajewska, J. Jagielski, Wydawnictwo Fundacji Collegium Europaeum Gnesnense, Gniezno 2008, s. 28.

26 R.W. Kluszczyński, *Od web.studies...*

Communication – interactivity – language

Grażyna Gajewska observes that “it was only the 20th century that made it possible to us to witness a complete fusion of *techné* and *logos* (technology)”²⁵. *Techné*, which following Władysław Tatarkiewicz could be described neither as art nor as craft but rather as technique, is thus posited as being altered by its contact with the word. This view of technology corresponds to the one espoused in Ken Feingold’s works. To understand them fully, we still need to focus on the critical distance which is one of the artist’s trademarks. In discussing Arturo Escobar’s framework, which includes both post-organic and cyborg anthropologies, and the anthropology of new visuality, which evolved from the critique of the former two and visual anthropology, Ryszard W. Kluszczyński writes that “it emerges from a disaffection with concepts envisioning utopias of virtual, cybernetic future”²⁶. This seems to be an effective approach to Ken Feingold, who is rather resolved to detach himself from utopian visions of a brave, new world of media-mediated communication.

In his *Information Arts* (2002), Stephen Wilson cites Ken Feingold’s work (side by side with Don Ritter and Mona Sarkis, who critically exposes seeming interactivity as being, in fact, interpassivity) as tracing “the history of interactive art”²⁷. He observes that in their practices artist cannot be determined by the histori-

25 G. Gajewska, *Cyborgi – oswajanie sztuczności*, [in:] *Klan cyborgów*, eds. G. Gajewska, J. Jagielski, Wydawnictwo Fundacji Collegium Europaeum Gnesnense, Gniezno 2008, p. 28.

26 R.W. Kluszczyński, *Od web.studies...*

27 S. Wilson, *op. cit.*, p. 656.

Stephen Wilson przywołuje w *Information Arts* (2002) przykład twórczości Kena Feingolda (obok Mony Sakis, krytykującej pozorną interaktywność jako interpasywność, czy Dona Rittera), pisząc, że „poszukuje on śladów historii sztuki interaktywnej”²⁷. Zauważa, że artyści nie mogą być w swoich działaniach ukierunkowani wyłącznie militarnym pochodzeniem narzędzi, jakimi się posługują, albo łatwo narzucającym się związkiem interaktywności z grami wideo. Wilson wskazuje na Duchampa i surrealistów jako protagonistów postawy zmierzającej do interaktywności w obszarze sztuki, ale także podkreśla wagę dotyku w ludzkim procesie poznawania świata i nawiązywania relacji. W ten sposób Wilson postrzega sztukę interaktywną jako doświadczenie wynikające z pobudek biologicznych: „dotykać, uzyskiwać, poszukiwać, badać rezultaty czyjejś pracy – potwierdzać swoją egzystencję w świecie – najwcześniejsze i najtrwalsze formy działania”²⁸. Także „maszynowe” portrety Francisca Picabii czy nietypowe formy interpretacji przedmiotu w optyce surrealistycznej mogłyby mieć znaczenie. Jeżeli zatem interaktywność – rozumiana w duchu typologii Erica Zimmermana jako funkcjonalna – wynika z konieczności partycypacji w celu dotarcia do sensów dzieła, to przede wszystkim opiera się na kontakcie z dziełem, ale również z tekstem. Prace Feingolda wydają się spełniać oba te warunki, ponieważ oprócz rozpoznawalnego poziomu materialności zawierają równie istotny poziom tekstualny.

cally military origins of their tools or by the readily available pairing of interactivity with video games. Wilson foregrounds Duchamp and the Surrealists as forerunners of interactivity in art, but also underscores the importance of touch in human learning about the world and in forming relationships. In viewing interactive art as a biologically driven experience, Wilson draws on Feingold: "to touch, to acquire, to investigate, to examine the results of one's production... to affirm one's existence in the world – the earliest and most durable forms of agency"²⁸. Francis Picabia's "machine portraits" or Surrealism's extraordinary renderings of objects could also be pertinent here. Thus, if interactivity, comprehended as functional in Eric Zimmerman's typology, results from the necessity of participation for making sense of the work, it is grounded primarily in contact with the work and with the text, as well. Feingold's work seems to meet both of these conditions since their materiality is essentially coupled with textuality.

Such recognition is bound up with what Espen J. Aarseth's sees as an alternate experience of aporia and epiphany. Commenting on Aarseth's thought, Mariusz Pisarski explains that the two are core components of ergodic discourse and, as such, play a part in the reception of a work: "Aporias are semantic gaps which veil the interpretation off from the viewer (...) Epiphany occurs when the unsolvable is finally solved"²⁹. In a communication situation arranged along these lines, the viewer also

27 S. Wilson, *op. cit.*, s. 656.
28 *Ibidem*.

28 *Ibid.*
29 M. Pisarski, <http://www.techsty.art.pl/hipertekst/teoria/ergodyzm.htm> (30.04.2014).

Rozpoznanie to jednak w obu wypadkach związane jest w procesem określanym przez Espena J. Aarsetha jako naprzemienne doświadczanie aporii i epifanii. Jak wyjaśnia Mariusz Pisarski, komentując myśl Aarsetha, są one kluczowymi elementami dyskursu ergodycznego i jako takie związane są ze sposobem odbioru dzieła: „Aporie to semantyczne luki, które zakrywają przed odbiorcą interpretacje dzieła (...) Epifania pojawia się w momencie rozwiązania nierozwiązywalnej z początku sytuacji”²⁹. Myśl tę można uzupełnić o towarzyszące odbiorcy odczucie sztuczności tak zaaranżowanej sytuacji komunikacyjnej, które można złagodzić próbą negocjacji sensów rysujących się w nawiązywanym dialogu. „Głowa każe nam kwestionować podstawy codziennego dialogu, który często bierzemy za oczywistość: jak dalece nasza wymiana z innymi bywa uwarunkowana i ograniczona przez nasze głęboko zakorzenione ekscentryczności, nasze zaprogramowane błędy i dziwactwa? Kiedy zachodzi naprawdę prawdziwa komunikacja i w jakim stopniu jest tylko kwestią przypadku?”³⁰. Cytat pochodzi z opisu pracy *Head* (1999), nagrodzonej w ramach Vida 3.0, konkursu zorganizowanego przez hiszpańską Fundación Telefónica. Potencjalny dialog z *Głową* zmierza do absurdu, ponieważ kolejne wypowiedziane przez nią kwestie stopniowo przestają pozorować przyczynowo-skutkową logikę rozmowy:

H: The hairy shipwrecks hang harmful mechanics. Would wood hood wood should should should should would. lxnixlaltylotl.

29 M. Pisarski, <http://www.techsty.art.pl/hipertekst/teoria/ergodyzm.htm> (30.04.2014).
30 <http://www.fundacion.telefonica.com/es/at/vida/vida10/paginas/ev3.html> (30.04.2014).



Head, 1999–2000, fragment / detail

experiences a sense of artificiality, which can be somewhat relieved by negotiations of meanings signalled in the emerging dialogue. "The Head makes us question the basis of everyday dialogue we tend to take for granted: how far is our exchange with others conditioned and limited by our own thoroughly encoded eccentricities, by our programmed bugs and quirks? When indeed genuine communication occurs, how much is it just a matter of chance?"³⁰.

The excerpt is taken from the description of *Head* (1999), the third-prize winner at the Fundación Telefónica's Vida 3.0 Competition. A potential dialogue with *Head* inevitably devolves into the absurd because its utterances gradually relinquish any pretence of conversational cause-effect logic:

30 <http://www.fundacion.telefonica.com/es/at/vida/vida10/paginas/ev3.html> (30.04.2014).

V: You make strange rhymes.

H: I am so exhausted. I wish someone would turn me off now³¹.

Poza podważaniem komunikacyjnych stereotypów i ugruntowanych przekonań na temat wzajemnego porozumienia, charakterystyczne dla sztuki Feingolda jest także tworzenie tzw. przestrzeni odbitej, wynikającej z poczucia dyslokacji. Jak zauważa Stephen Wilson, przywołując słowa samego artysty, jest to niekiedy bardziej dosłownie rozumiana „przestrzeń lustrzana” (*mirrored space*), która tworzy się poprzez kontakt z autorskim, nietypowym interfejsem³². W ten kontakt niemal zawsze wpisane jest kwestionowanie samego paradygmatu interaktywności, czy to poprzez generowane treści, czy wskutek wytrącającej z poznawczego komfortu formy.

Przykładem może być praca *Childhood/ Hot & Cold Wars (The Appearance of Nature, 1992–1993)*, zrealizowana w formie instalacji, na którą składają się przedmioty, między innymi takie jak zegar i przezroczysty globus, będący jednocześnie interfejsem. Poprzez jego obracanie i dotykanie widzowie wpływają na treść projekcji obrazów, których dobór wynika z przeprowadzonego przez artystę badania „archeologicznego” w zakresie pamięci własnej i zbiorowej. Ta ostatnia przejawia się w pozostałych składowych tej instalacji – fragmentach wyposażenia typowego amerykańskiego domu na przedmieściu, zarazem rodzinnego domu artysty, czy modelu Kopuły Bomby Atomowej z Hiroshimy. W tej pracy wyraźnie obecne jest zagadnienie wspólnototwórczej,

H: The hairy shipwrecks hang harmful mechanics. Would wood hood wood should should should would. Ixnixilaltylotl.

V: You make strange rhymes.

H: I am so exhausted. I wish someone would turn me off now³¹.

Alongside undermining communication stereotypes and undercutting entrenched ideas about mutual understanding, Feingold's art typically produces a so-called reflected space resulting from the sense of dislocation. Quoting the artist verbatim, Stephen Wilson observes that sometimes it is a literally comprehended mirrored space, which is ushered in through contact with an original, uncommon interface³². The contact inherently carries interrogation of the interactivity paradigm itself either through the content generated or as a result of the form, which dismantles cognitive comfort.

Childhood / Hot & Cold Wars (The Appearance of Nature, 1992–1993) may serve as a perfect case in point. The installation consists of, among other things, a clock and a transparent globe, which is at the same time an interface. By touching and turning the globe, the audience influences the projection of images selected by the author on the basis of his "archaeological" investigation of his own and collective memory. Collective memory is also manifest in other parts of the installation in typical suburban household furnishings (the author's family home at the same time) or a model of Hiroshima's Atomic Bomb Dome. The work emphatically addresses community-making, and simultaneously,

31 Z opisu pracy na stronie artysty: <http://www.kenfeingold.com/artworks90s.html> (30.04.2014).

32 S. Wilson, *op. cit.*, s. 544.

31 Description of the artist's works at <http://www.kenfeingold.com/artworks90s.html> (30.04.2014).

32 S. Wilson, *op. cit.*, p. 544.

ale jednocześnie indywidualnie naznaczoną „pamięcią ekranową” (*screen memory*)³³. Obrazy cyrkulują w projekcji podobnie jak w przekazie telewizyjnym z przełomu lat 50. i 60. XX wieku, który kształtował doświadczenie całej generacji.

Istotny jest również wątek tekstualności, bliski temu, co współcześnie Piotr Celiński nazywa w kontekście postmediów „bazodanową gramatyzacją wizualności”³⁴. Za jego pomocą można podjąć próbę interpretacji pracy Kena Feingolda *Orpheus* (1996), opartej na tekście zaczerpniętym z filmu Jeana Cocteau (1950) pod tym samym tytułem. Feingold zaznacza, że idealnym miejscem dla prezentacji tej pracy (w formie projekcji przedstawiającej znaną już jego widzom mówiącą głowę marionetki), powinna być przestrzeń znajdująca się na uboczu, możliwie opuszczona; w każdym razie różna od typowej przestrzeni galerii. Marionetka wypowiada losowo za każdym razem inne kwestie, pochodzące z filmu *Orfeusz*, ale pozyskane wyłącznie z dźwięków radia będącego elementem fabuły filmu. Radio, mające zwać Orfeusza w zaświaty, jest przez Kena Feingolda potraktowane jako „gramatyczna matryca”³⁵. Jej zasoby zostały uzupełnione słowami dodanymi przez samego artystę. Program, który decyduje o doborze zdań, powoduje, że, jak pisze Feingold: „oryginalna składnia jest stała, ale poezja generowana jest w czasie rzeczywistym i jest zmienna”³⁶.

Projektem, który wydaje się odwoływać się do konstruktów sztuki telematycznej,

individually imprinted “screen memory”³³. In the projection, images circulate the way they did in TV broadcasts at the turn of the 1950s, which informed a whole generation’s experience.

Equally important is the motif of textuality, which approximates what Piotr Celiński in the current post-media context calls “database grammaticalization of visuality”³⁴. This may serve as an entry point for an analysis of Ken Feingold’s *Orpheus* (1996), derived from Jean Cocteau’s identically titled film (1950). *Orpheus* involves a projection of a talking puppet’s head, by now familiar to the audience. According to Feingold, the work should ideally be presented in some outlying, abandoned space, in any case different from a typical gallery setting. The puppet spurts out random statements, each one different, and which in Cocteau’s *Orphée* are spoken over the radio. The radio, which is supposed to lure Orpheus into the netherworld, is employed by Ken Feingold as a “grammatical matrix”³⁵. Its store has been augmented with words added by the artist. The software that picks up the sentences makes, as Feingold writes, “the original syntax... fixed, but the poetry... ‘realtime’ and variable”³⁶.

Where I can see my house from here so we are (1993–1994) is a project which refers to the constructs of telematic

33 *Ibidem*.

34 P. Celiński, *Postmedia*, <http://www.postmedia.umcs.lublin.pl/celinski/category/bazy-danych/od-imperium-znakow-do-taktylnego-imperium-interfejsow/> (30.04.2014).

35 P. Celiński, *op. cit.*

36 *Ibidem*.

33 *Ibid.*

34 P. Celiński, *Postmedia*, <http://www.postmedia.umcs.lublin.pl/celinski/category/bazy-danych/od-imperium-znakow-do-taktylnego-imperium-interfejsow/> (30.04.2014).

35 Description of the artist’s works at <http://www.kenfeingold.com/artworks90s.html> (30.04.2014).

36 *Ibid.*



jest *where I can see my house from here so we are* (1993–1994), którego uczestnikami są zarówno trzy robotyczne lalki, wyposażone w kamerę w jednym z oczu oraz w mikrofony w uszach i podłączone do Internetu, jak i widzowie znajdujący się bezpośrednio w galerii. Wymiana między tymi przestrzeniami zachodzi podczas wzajemnej komunikacji między manekinami-brzuchomówcami, której prawdziwymi uczestnikami są de facto widzowie. O tym projekcie Erkki Huhtamo pisał, że jest rodzajem metakomentarza na temat sztuki interaktywnej za pomocą jej samej³⁷. Natomiast Stephen Wilson podkreślał, że Feingold był raczej krytycznie nastawiony zarówno do przekonania o „interaktywności” sztuki komputerowej, jak i wobec wiary w to, że sztuka telematyczna może wypracować nowe sposoby komunikacji³⁸. Używał zatem technologii dla badania znaczeń wynikających z komunikacji zapośredniczonej medialnie, jej często naiwnego postrzegania i utrwalonych na jej temat błędnych przekonań. Również ten pogląd różni postawę Feingolda od twórców mu współczesnych, którzy eksplorowali tematykę sztuki telematycznej w latach 90. XX wieku i później. Tę różnicę można dostrzec w poglądzie samego artysty określającego swój proces twórczy „pisanie tożsamości (...) a następnie uwalnianiem ich do wzajemnych interakcji”³⁹. Tak rozumiane „pisanie” ma związek zarówno z wyznaczeniem ram koncepcyjnych danej pracy, jak i z konkretnymi scenariuszami zachodzących w jej obrębie zdarzeń, a wreszcie także z samym procesem progra-

art. Its participants involve both three robot-puppets, each Internet-connected and fitted with a camera in one eye and a microphone in the ears, and an audience in the gallery. The exchange between these spaces unfolds in communication among the puppets-ventriloquists, whose real participants are in fact the viewers themselves. Erkki Huhtamo describes the project as a meta-commentary on interactive art delivered through interactive art³⁷, and Stephen Wilson emphasises that Feingold was highly critical both of the idea of computer art being at all “interactive” and of the belief that telematic art could devise new forms of communication³⁸. Consequently, he used technology to examine the meanings of mediated communication, its often naive representations and ingrained misguided ideas about it. This is what makes Feingold distinct from his contemporaries who probed telematic art in the 1990s and beyond. The difference is showcased in the artist's definition of his art as “writing personalities (...) and letting them ‘run’ and interact with each other”³⁹. As understood here, “writing” refers both to the conceptual framework of any given work, to particular scripts within its events and to the very process of programming. The choice of utterances that the animatronic figures deliver is determined by an algorithm, with the viewers attempting perhaps to wrestle its decisions into some kind of coherence.

37 E. Huhtamo, *Seeking Deeper Contact: Interactive Art as Metacommentary*, „Convergence” 1995, N. 1, s. 81–104.

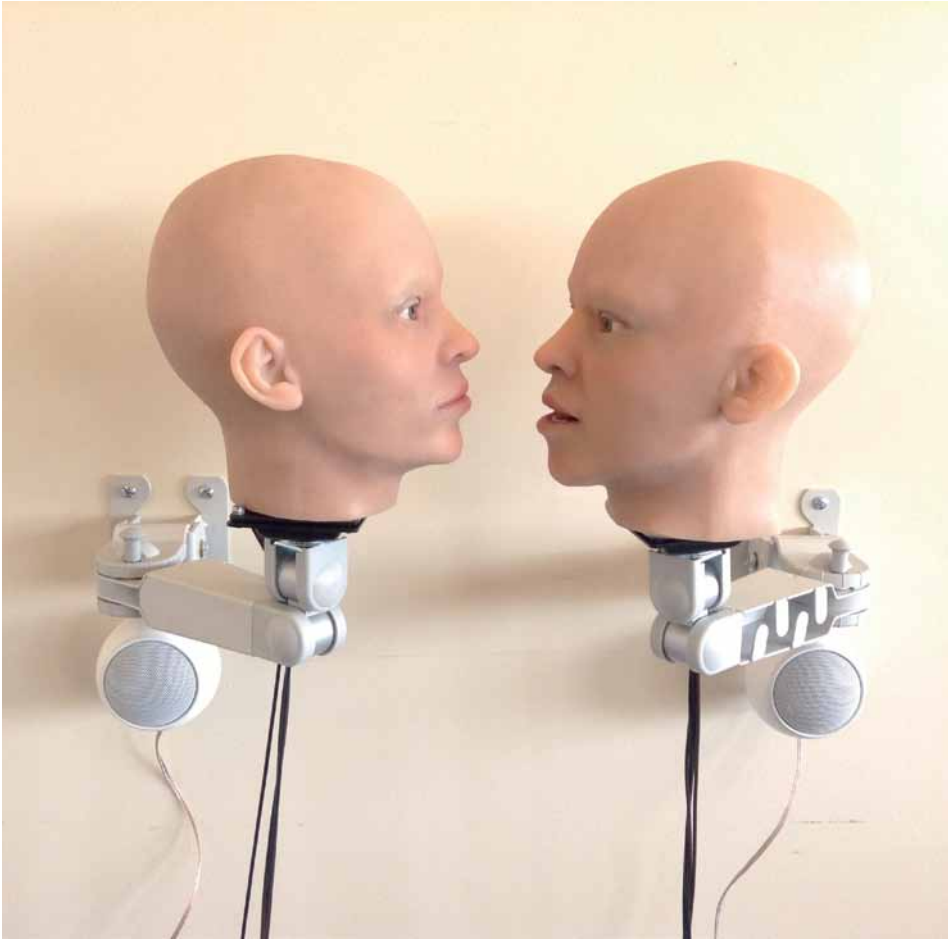
38 S. Wilson, *op. cit.*, s. 544.

39 Z opisu prac na stronie artysty: <http://www.kenfeingold.com/artworks90s.html> (30.04.2014).

37 E. Huhtamo, *Seeking Deeper Contact: Interactive Art as Metacommentary*, „Convergence” 1995, No. 1, pp. 81–104.

38 S. Wilson, *op. cit.*, p. 544.

39 Description of the artist's works at <http://www.kenfeingold.com/artworks90s.html> (30.04.2014).



| *Hell*, 2013, fragment / detail

mowania. O doborze wypowiedzianych przez animatroniczne figury kwestii decyduje algorytm, w którego decyzjach widzowie mogą próbować doszukiwać się koherencji.

Tak jest w przypadku trzeciej z prezentowanych na gdańskiej wystawie prac, instalacji *Hell* (2013), której centralnym elementem są dwie skierowane ku sobie, androgyniczne i łysy głowy, prowadzące ze sobą dialog głosami automatycznych lektorów, męskim i kobiecym. Głowy poruszają ustami i mrugają oczami, jednak

This is what happens in the third exhibit – *Hell* (2013). The installation is constructed around two androgynous, bald heads which face and address each other in automatic lecturers' voices, one male and one female. The heads move their lips and wink their eyes, but they do not turn to the viewer, who is merely a witness to their real-time computer-generated conversation. Each time the conversation takes a different course, imbuing the work with an aleatory quality.

nie nawiązują żadnego kontaktu z widzem, który jest tylko świadkiem ich rozmowy, generowanej w czasie rzeczywistym przez program komputerowy. Za każdym razem rozmowa ma inny przebieg, co wprowadza do pracy kategorię aleatoryczności. Treść wypowiedzi nie jest jednak całkowicie przypadkowa; artysta obdarzył mechanicznych rozmówców rodzajem osobowości, która przejawia się w doborze słów, nadużywanych frazach, tonie głosu. W interpretacji tego dialogu dużą rolę odgrywa także nastawienie widzów – ich dotychczasowe przyzwyczajenia percepcyjne oraz interpretowanie określonych sposobów wypowiedzi jako przyjaznych lub biernie agresywnych. Preludium do tej pracy można upatrywać w projekcie *You* (2004), w którym dialog podobnych głów toczy się wokół ich wzajemnej relacji, a męski i kobiecy głos są jedynym wyróżnikiem. W wariacie sprzed dekady głowy leżały na poduszkach, przykryte białą tkaniną, w otwartym kufrze ustawionym na stole. Ten układ wywoływał u widzów poczucie udziału w prywatnej rozmowie, być może nieprzeznaczonej dla ich uszu.

Podobnie jak w *The Animal, Vegetable and Mineralness of Everything* głowy wydają się rozmawiać, lecz nie słuchają siebie wzajemnie, co można interpretować jako niedoskonałość wynikającą z formuły sztucznej inteligencji, ale co jest także cechą po prostu ludzką. Jeżeli więc dialog, będący w istocie dwoma monologami, miałby być udziałem ludzkich rozmówców, to dialog, którego kwestie powstają na sposób generatywny, mieściłby się raczej w ramach kondycji postludzkiej. Koncepcję szeroko pojętego posthumanizmu zarysowuje w *How We Became Posthuman* (1999)

What the heads say, however, is not entirely random; the artist gave the mechanical interlocutors a kind of personality revealed in the word-choice, overused phrases, tone of voice, etc. How the dialogue is interpreted depends considerably on the viewers' attitudes – on their habits of perception and their construal of certain ways of speaking as friendly or passively aggressive. The project's possible forerunner is *You* (2004), in which similar heads talk about their mutual relationship, with a male and female voice remaining the only distinctive features. In that project, the heads lay in an open case placed on a kitchen table, each of them resting on a pillow, covered with a piece of white cloth. The arrangement made the audience feel as if they were participating in a private conversation, perhaps not meant for their ears in the first place.

As in *The Animal, Vegetable and Mineralness of Everything*, the heads seem to talk, but they clearly do not listen to each other, which might express the deficiencies of artificial intelligence but is at the same time a common human feature. If the dialogue, which in fact involves two monologues, were to be part of the human interlocutors' experience, the dialogue, whose utterances are produced in a generative way would be part of the posthuman condition. Posthumanism is comprehensively outlined in *How We Became Posthuman* (1999) by N. Katherine Hayles, who then develops the notion toward the concept of contemporary technogenesis charted in *How We Think* (2012), the book whose title rather deliberately draws on Vannevar Bush's



| You, 2004

N. Katherine Hayles, która następnie rozwija ją w stronę koncepcji współczesnej technogenezy, zaprezentowanej w książce *How We Think* (2012), która zapewne nieprzypadkowo nawiązuje swoim tytułem do słynnego tekstu Vannevara Busha *As We May Think* (1945). Pytanie o to, jak dziś myślimy, zarówno pod wpływem obecności maszyn, jak i w relacji z nimi, dysponującymi sztuczną inteligencją, jest wyraźnie obecne w praktyce twórczej Kena Feingolda. Jego prace poprzez różnorodnie wykorzystywany wizerunek mówiącego manekina wydają się badać problem samoświadomości, stawiać pytania o to, czy możemy przekroczyć ograniczenia naszego umysłu i trafnie orientować się w złożonościach komunikacji werbalnej. Jednocześnie ważnym aspektem wydaje się

famous *As We May Think* (1945). Clearly, the question about how we think today, how our thinking is affected by the presence of machines endowed with artificial intelligent and how it develops in our relations with them, pervades Ken Feingold's artistic practice. In their manifold employment of a talking mannequin, his works seem to inquire into the issues of self-consciousness and question whether we can go beyond the limits of our minds and aptly grasp the complexities of verbal communication. At the same time, his works crucially stir and rely on confusion experienced both by the audience and by the talking machines engaged in conversation. The artist uses the figure of misunderstanding and interpersonal communication gaps, whereby he assumes the

element konfuzji, jaka staje się udziałem tak widzów, jak i zaangażowanych w dialog mówiących maszyn. Artysta posługuje się zatem figurą nieporozumienia, lukami w komunikacji interpersonalnej, a czyni to z odrobiną postawy trickstera, czego dowodem może być kuriozalna forma wykorzystywanych przezeń podmiotów służących do komunikacji z widzem: głów, niekompletnych manekinów, marionetek. Sztuczność tych postaci, ich niezborność i nieudolne próby autorefleksji pozwalają widzom przeglądać się w ich zachowaniach, aby się w nich rozpoznawać. Feingold jawi się zatem nie tylko jako ironista, sceptyczny wobec komunikacyjnych utopii, ale także jako komentator stanu medialnej rzeczywistości za pomocą jej samej.

trickster posture evinced by the curious objects he employs to communicate with the viewer – heads, incomplete dummies, puppets. The explicit artificiality of these figures, their incongruence, and their feckless attempts at self-reflection make them into mirrors the audience may look into and recognize themselves. Feingold seems thus to be not only an ironist who sceptically assesses utopias of communication, but also a commentator on the media reality who delivers his statement through the media reality as such.

LITERATURA

| Escobar Arturo, *Welcome to Cyberia. Notes on the anthropology of cyberculture*, [w:] *The Cybercultures Reader*, red. D. Bell, B.M. Kennedy, Routledge, London 2000.

| Gajewska Grażyna, *Cyborgi – osvajanie sztuczności*, [w:] *Klan cyborgów*, red. G. Gajewska, J. Jagielski, Wydawnictwo Fundacji Collegium Europaeum Gnesnense, Gniezno 2008.

| Haraway Donna J., *Manifest cyborga*, przeł. E. Franus, „Magazyn Sztuki” 1998, N. 17.

| Hołyński Marek, *Maszyny jak ludzie*, ISKRY, Warszawa 1984.

REFERENCES

| Escobar Arturo, *Welcome to Cyberia. Notes on the anthropology of cyberculture*, [in:] *The Cybercultures Reader*, ed. D. Bell, B.M. Kennedy, Routledge, London 2000.

| Gajewska Grażyna, *Cyborgi – osvajanie sztuczności*, [in:] *Klan cyborgów*, ed. G. Gajewska, J. Jagielski, Wydawnictwo Fundacji Collegium Europaeum Gnesnense, Gniezno 2008.

| Haraway Donna J., *Manifest cyborga*, trans. E. Franus, „Magazyn Sztuki” 1998, No. 17.

| Hołyński Marek, *Maszyny jak ludzie*, ISKRY, Warszawa 1984.

| Kluszczyński Ryszard W., *Od web.studies do antropologii nowej wizualności. Współczesne badania nad cyberkulturą*, „Kultura Współczesna” 2005, N. 1(43).

| Kluszczyński Ryszard W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.

| Paul Christiane, *Digital Art*, Thames & Hudson, London 2003.

| *The Uncanny. Experiments in Cyborg Culture*, red. B. Grenville, Arsenal Pulp Press, Vancouver 2002.

| Wallace Patricia, *Psychologia Internetu*, przeł. T. Hornowski, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2001.

| Wilson Stephen, *Information Arts. Intersections of Art, Science and Technology*, The MIT Press, Cambridge, Mass. 2002.

| Kluszczyński Ryszard W., *Od web.studies do antropologii nowej wizualności. Współczesne badania nad cyberkulturą*, „Kultura Współczesna” 2005, No. 1(43).

| Kluszczyński Ryszard W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.

| Paul Christiane, *Digital Art*, Thames & Hudson, London 2003.

| *The Uncanny. Experiments in Cyborg Culture*, ed. B. Grenville, Arsenal Pulp Press, Vancouver 2002.

| Wallace Patricia, *Psychologia Internetu*, trans. T. Hornowski, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2001.

| Wilson Stephen, *Information Arts. Intersections of Art, Science and Technology*, The MIT Press, Cambridge, Mass. 2002.

Miłość to dobry początek

Rozmowa z Kenem Feingoldem

Love Is a Good Place to Start

Interview with Ken Feingold

Rozmawiał / Interviewer Edward Shanken

Wstęp

Edward Shankenem: Porozmawiajmy o tym, jakie miejsce w twojej twórczości zajmują wielkie idee, takie jak miłość, piękno i powstawanie znaczeń. Jeśli chodzi o tworzenie znaczeń, to ciekawi mnie, czy ważne były dla ciebie teorie cybernetyczne Gregory'ego Batesona, a zwłaszcza jego *Metalogues*?

Ken Feingold: Właściwie, pracując nad moimi projektami, nie myślałem o Batesonie, ale rzeczywiście mają one z nim wiele wspólnego – dostrzegam tu wspólny obszar dialogu i dociekania, jak to się dzieje, że rzeczy znaczą; dodałbym też zwalczanie „mętliku”. Ale moje prace raczej nie dążą do wyjaśnienia, w jaki sposób rzeczy nabierają znaczenia, tylko usiłują prześledzić, jak umysł popada w przytłaczający zamęt, a mowa ten zamęt szerzy i prowadzi do pogmatwania znaczeń. Szczerze mówiąc, więcej uwagi poświęcałem Samuelowi Beckettowi, który rozważał, a może nawet opiewał różne rodzaje „mętlika”, jakie Bateson starał się rozwikłać, o ile dobrze odczytuję intencje Batesona...

E.S.: Bardzo bym chciał również, abyśmy przyjrzeni się twojej twórczości w odniesieniu do całej konstelacji koncepcji związanych z buddyzmem, do pustki i relatywności, która towarzyszy wyłanianiu się znaczenia w rozmowie, do przygodności znaczenia. Czy jest może coś konkretnego, na co chciałbyś zwrócić uwagę, a co do tej pory pomijano w analizach twoich prac?

K.F.: Powierzchność (*thinness*) sztucznej inteligencji jest jednym z moich głównych tematów, ale niezbyt wiele o tym się mówi. W moich pracach nie dążę do stworzenia

Introduction

Edward Shankenem: I'd like to talk to you about your work in relationship to some big ideas: love and beauty and the creation of meaning. Regarding that last concept, I'm curious if Gregory Bateson's cybernetic theories, and his *Metalogs* in particular, have been important to you?

Ken Feingold: I haven't thought about Bateson at all in the context of my work – but I do see how there is a shared territory of dialog and examination of how things are made meaningful, and the struggling with "muddles". But my works, rather than trying to sort out how things become meaningful, attempt to look at how the mind is capable of tremendous confusion and how speaking can carry forward this confusion and confound meaning. I have thought more often about Samuel Beckett and his explorations, maybe even celebrations, of the kinds of "muddles" that Bateson sought to sort out, if I understand Bateson's intent...

E.S.: I'm also very interested in discussing your work with respect to a constellation of ideas related to Buddhism, emptiness, and relativity in connection to how meaning emerges in a conversation – the contingency of meaning. Are there specific things you'd like to address, things that haven't been discussed much about your work?

K.F.: The "thinness" of artificial intelligence is a central subject but not one that bears a lot of discussion. My works are not attempts to create actual, intelligent

rzeczywistych symulakrów inteligencji. Ludziom często wydaje się, że jeśli nawiążą z nimi realistyczną rozmowę, na pewno można sprawić, aby mówiono, cokolwiek chcemy. Ale moje prace są o wiele bardziej teatralne, o wiele bardziej określone lub zdefiniowane. Wiele kwestii wartych zgłębienia kryje się także w grze między przebraniem a ujawnieniem, między tym, co wydaje się symulacją świadomości a tym, co symulacją świadomości faktycznie jest.

E.S.: Gdy mówisz „przebranie i ujawnienie” i wspominasz o teatralnych właściwościach twojej twórczości, przychodzi mi do głowy długa już tradycja automatów, spektakli i widowisk ciągnąca się od Vaucansona...

K.F.: I *Szachisty* Kempelena...

E.S.: Właśnie. Czy to do nich i do tej tradycji nawiązujesz w swojej twórczości?

K.F.: Nie, właściwie nie. Moje prace były faktycznie wystawiane na ekspozycjach *Devices of Wonder* [w Paul Getty Museum w Los Angeles w latach 2001–2002] oraz *Kempelen – Man in the Machine* [zorganizowanej przez C3 Foundation, Budapest Múcsarnok/Kunsthalle i ZKM w Karlsruhe w roku 2007], ale myślę, że mojej twórczości przyświecają inne intencje. Chodzi mi bardziej o teatralne przedstawienie rozmowy. Moje prace to w zasadzie hybrydyczne połączenie sztuki o ustalonym tekście i teatru improwizacyjnego. Natura rozmowy tworzy terytorium, które prace te mogą przemierzać.

K.F.: Myślę też, że buddyzm, o którym wspominałeś, to naprawdę ważna kwestia, to istotny aspekt filozoficznych podwalin

simulacra. People often think that if something is realistically talking then it must be possible to make it say whatever you want it too. But they're much more theatrical than that, much more finite or defined. There's a lot that can be explored in the play between disguise and disclosure in this realm, between what appears to be a simulation of consciousness and what actually is a simulation of consciousness.

E.S.: When you say "disguise and disclosure" and bring up the theatrical qualities of the work, it makes me think of the very long tradition of automata, spectacles, and amusements, back to Vaucanson...

K.F.: Kempelen's Chess Player...

E.S.: Exactly. Are those things that you think about in connection with your work?

K.F.: Not really. My work was included in the *Devices of Wonder* exhibition [J. Paul Getty Museum, Los Angeles, 2001–2002] as well as *Kempelen – Man in the Machine* [Exhibition organized by the C3 Foundation, Budapest Múcsarnok/Kunsthalle and ZKM, Karlsruhe 2007] but I think the intentionality of my work is really different. I was thinking more about the theatrical staging of a conversation. My works can be seen as a sort of hybridization between a scripted play and improvisational theater. The nature of the conversation has a territory that the works are able to wander around in.

K.F.: I also think the Buddhist approach you suggest is a really important one,



procesu tworzenia dzieła, a także tego, jak dzieło to żyje i jak tworzy się w nim znaczenie. Myślę, że ten temat również zasługuje na więcej uwagi.

E.S.: Czego jeszcze brakuje, twoim zdaniem, w analizach twojej twórczości?

K.F.: Humoru! [Śmiech]. Moje prace pełne są humoru, który czasem traktowany jest jako coś oczywistego. Ludzie zakładają, że są one śmieszne jakby przez przypadek. A tak naprawdę jest to bardzo celowy zamysł, gdyż humor powoduje rozchwiane i wydobywa nieświadomość.

E.S.: W porządku. Jeśli chodzi o mnie to miłość, piękno, znaczenie i humor wystarczą. Ba, trudno o coś lepszego. Czy chciałbyś, żebyśmy porozmawiali o nich w jakiejś konkretnej kolejności?

K.F.: Cóż, miłość to dobry początek [Śmiech].

E.S.: Wspaniale! Tak mógłby brzmieć tytuł naszej rozmowy! [Śmiech].

Miłość

E.S.: Twoje prace, a zwłaszcza *Hell* przywodzą mi na myśl Justynę, postać z powieści Lawrence'a Durrella, i jej wyobrażenie miłości jako „dzielenia tego samego przeżycia w tym samym momencie, lecz jak narcyz... niby odbić tej samej rzeczy w różnych lustrach”¹. Co myślisz o miłości i jak wiąże się to z twoją twórczością?

1 L. Durrell, *Kwartet Aleksandryjski. Justyna*, tłum. M. Skibniewska, Czytelnik, Warszawa 1995.

an important aspect of the philosophical underpinnings of the process of making the work, and how the work lives, and how meaning is created in it. That really should be discussed more.

E.S.: Anything else you would like to add to the discussion about your work?

K.F.: Humor! [Laughs]. There's a lot of humor in these works that is often taken for granted. People presume that they just happen to be funny. But there is really a very conscious intentionality about that destabilization and bringing forward of the unconscious that humor provides.

E.S.: OK then. Well, I'm pretty satisfied with love, beauty, meaning, and humor – it's hard to beat that! Is there any particular order in which you'd like to address these themes?

K.F.: Well, love is a good place to start [Laughs].

E.S.: Great! That could be the title of this discussion! [Laughs].

Love

E.S.: Your work, especially *Hell*, brings to mind Lawrence Durrell's character Justine's notion of love as “a shared experience at the same moment of time, narcissistically... like reflections in different mirrors”¹. I'm curious to know your thoughts on love and how that relates to your work...

1 L. Durrell, *Kwartet Aleksandryjski. Justyna*, trans. M. Skibniewska, Czytelnik, Warszawa 1995.

K.F.: To ciekawe, że podjąłeś wątek miłości, nawiązując akurat do *Hell*. Gdy zaczynałem pracę nad tą instalacją, planowałem nawet, że zatytułuję ją *Love* – ale optymizm wydawał mi się wtedy beznadziejnie niemożliwy; a jednak nie chciałem porzucić tego tematu. Nie podoba mi się cytat z Durrella. Może to przez narcystyczne utożsamienie, pozornie „prawdziwą”, ale w istocie „fałszywą” wspólnotę doświadczenia, która załamuje się, gdy pada pytanie: „Dlaczego mnie kochasz?”. Póki mamy do czynienia tylko z „kocham cię, a ty kochasz mnie”, trwa odczucie, że te odbicia są zbieżne, ale gdy miłość zaczyna żebrać o miłość, a lustra okazują się faktycznie różne, trafiamy do *Piekła*.

E.S.: Czym jest według ciebie miłość?

K.F.: Buddyści definiują miłość jako pragnienie szczęścia dla innych i brak osądu. Dla mnie miłość wiąże się w jakiś sposób z pragnieniem złączenia się z kimś i wszechogarniającym uczuciem, które rodzi się w takim doświadczeniu. Moje prace przedstawiają niemożność wytworzenia tego doświadczenia poprzez język, jeśli nie jest on osadzony w jakiejś osobowej rzeczywistości. Stąd też figury w moich pracach, a szczególnie w *Hell*, wydają się nieustannie sfrustrowane. Przy tym ważne jest to, że doświadczenie takie zawsze jest wtórne, zapośredniczone. Dzieło pobudza pewne myśli i uczucia w widzu, ale same figury niczego nie czują, a także niczego w ogóle nie myślą. Widzowie nie zawsze to rozumieją. Cała sytuacja jest teatralna i chociaż w dużej mierze opiera się ona na improwizacji, rozmowa jest tak naprawdę zaaranżowana. Postaci są „tak jakby”, są aktorami. Zasada „tak jakby” działa

K.F.: It's interesting that you picked up the thread about love in thinking about *Hell*. I had even planned that *Love* would be the title of that piece when I started it – but it seemed so hopelessly impossible for me to be optimistic, and yet I did not want to drop the subject. I do like the quote from Durrell. Maybe it is through narcissistic identification, the seemingly "true" but substantially "false" shared experience that crumbles when the question "Why do you love me?" is asked. As long as there is only "I love you and you love me" the reflections are felt to be coincident, and when love goes begging for love and the reality is that there are different mirrors after all, we find ourselves in *Hell*.

E.S.: How do you define love?

K.F.: The Buddhist definition of love is wanting others to be happy, and an absence of judgment. For me personally it has something to do with the desire for connection and the sort of oceanic feeling that is generated by the experience of that. These works of mine explore the impossibility of creating that through language when there is no reality of the person. So the figures in the works, and especially in *Hell*, have a sort of the appearance of being frustrated all the time. And it's important to note that it's always a referential experience. The work evokes things in the viewer but the figures don't feel anything at all don't really think anything at all. That's not always understood by the viewer. The situation is theatrical and even though it is largely improvised, the conversation is staged. The figures are "as-if" they are actors. "As-if" operates

na wielu poziomach tej pracy. Figury starają się nawiązać relację, ale nie przeżywają one przecież stanów afektywnych, a jedynie mówią o nich. Nieustannie poszukują czegoś, co potwierdzi ich pragnienie nawiązania relacji z innymi. Lecz raz po raz coś staje im na przeszkodzie i niweczy ich wysiłki. Nigdy nie udaje im się osiągnąć etapu, na którym można podjąć i prowadzić miłosną rozmowę.

E.S.: Powiedz mi coś więcej o tragedii porzucenia *Love* na rzecz *Hell*.

K.F.: Tworząc oprogramowanie do tej pracy, naprawdę myślałam, że się uda, że w niej figury będą naprawdę w stanie wyrazić wzajemną miłość. Wiele innych moich prac podchodziło do ludzkości cynicznie lub nieco sarkastycznie. Rozczarowanie ludzkością przepaja *AVME*; z pracy tej wynika sugestia, że to, co mogłaby powiedzieć roślina lub skała, mogłoby być równie miarodajne jak to, co ma do powiedzenia człowiek. Ale wydawało mi się, że tworząc *Hell*, znajdę drogę, która zaprowadzi mnie do miłosnego dyskursu...

E.S.: Jak to się stało, że ten miłosny zamysł nie doszedł do skutku?

K.F.: Odkryłem, zresztą ku mojemu zaskoczeniu, że nie jestem w stanie zrealizować miłosnej rozmowy między figurami w sposób, który by mnie zadawała. Była zbyt wykonypowana. Wszystko, co wydawało mi się możliwe do osiągnięcia w tej pracy – a także po części mój własny stan umysłu – okazało się całkowicie inne niż przypuszczałem. Każda praca dąży do swojego własnego spełnienia. I chociaż nie do końca wiem, jakie to spełnienie, na pewnym

in many realms in this work. So the figures are trying to connect, but they don't really have any affect states but only the ability to speak about them. They're constantly searching for something that will reaffirm their desire to connect with the other one. And it's always undermined. It's always thwarted. It never gets to the point where they can settle into a loving conversation.

E.S.: Can you tell me more about the tragedy of going from *Love* to *Hell*?

K.F.: In the process of writing the software for it, I considered trying to really make it work, to make a piece where the characters really express love for each other. Many of my other works were cynical or somewhat sarcastic about humanity. There's a disappointment with humanity that *AVME* gets at, an implication that a plant or a rock could have as much to say about things as a person does. But I thought that in making *Hell*, there might be a way into a loving discourse...

E.S.: How come your loving intention failed to materialize?

K.F.: I found, quite by surprise, that a loving discourse between the figures was not something that I could make happen in a way that was satisfying. It was too contrived. And what I felt was much more possible for this work – and certainly part of this is my own state of mind – turned out to be completely different. Each piece seeks a certain outcome. And while I'm not completely aware of the outcome, in the middle of it I can see it's going in the

etapie przedsięwzięcia jestem w stanie stwierdzić, czy zmierza ono we właściwym kierunku, czy nie i skierować go w pewną stronę. Taka wersja miłości – miłość żebrząca o miłość: „Kochasz mnie?”, „Dlaczego mnie kochasz?” – taki dyskurs wydał mi się zupełnie pusty w kontekście tej pracy. Natomiast patrząc, jak figury zadają te pytania, a następnie rozważają, dlaczego nie są w stanie znaleźć wspólnego szczęścia i co zniechęca je do siebie nawzajem, doznawałem o wiele bardziej znaczących przeżyć. W tym właśnie sensie moje prace mają wymiar psychoanalityczny, gdyż dowiaduję się o sobie rzeczy, których nawet sobie nie uświadamiam, dopóki nie powstaną prace. Miłość to taki powikłany temat!

E.S.: Jak już mówimy o miłości i nieodczuwających istotach, to w filmie Spike'a Jonze'a *Ona* (2013), świadomy system operacyjny (OS) i jego użytkownik tworzą miłosny związek, ale koniec końców nie jest on satysfakcjonujący dla żadnej strony... uciekają się nawet do tego, żeby wynająć surogatkę, która umożliwiłaby człowiekowi i OS fizyczne skonsumowanie związku, choćby poprzez pośrednika. Zastanawiam się – choć wiem, że pewnie nie chciałbyś się tym zająć i nie miałyby to charakteru nieustannej improwizacji znamiennej dla twoich prac – co by było, gdyby aktorzy nauczyli się na pamięć fragmentów dialogów generowanych w *Hell* i odegrali je. Jaki by to miało efekt?

K.F.: To mógłby być bardzo interesujący eksperyment. Ludzie są w stanie dostrzegać stany afektywne, gdyż wyposażeni są w neurony lustrzane. Na pewien sposób faktycznie odczuwamy to, co czują inni. Gdyby to byli

right direction or it's going in the wrong direction and I'll steer it in a certain direction. That notion of love – love begging for love: do you love me? How much do you love me? Why do you love me? This discourse seemed completely empty in the context of this work. Whereas the figures raising those questions and then arguing about why they can't find happiness with each other or what it is that aggravates them about the other was able to produce a much more meaningful state in me watching it. And this is the point where these works have psychoanalytic dimensions that reveal things to myself that are always unknown until the work is there. Love is a tricky topic!

E.S.: On the topic of love and non-sentient beings, in the Spike Jonze movie, *Her* (2013), a conscious operating system (OS) and its user form a loving attachment, but their union is ultimately not satisfying to either partner... they even try enlisting the service of a surrogate so that the human and OS can physically consummate their relationship, at least by proxy. And I'm just imagining – and this would not necessarily be something you would choose to do in your own work; it wouldn't have the endlessly improvised quality of your work – but what might it be like if human actors memorized a segment of dialog generated in *Hell* and performed it with each other? What would that be like?

K.F.: That would be a very interesting experiment. People are actually able to perceive affect states, because people in the audience have mirror neurons. There are ways that we actually feel what

dobrzy aktorzy, to może rzeczywiście przenieśliśmy się w świat, w którym można by odczuwać mówienie o miłości, proszenie o miłość i wyznawanie miłości. Kiedyś przyszło mi do głowy coś odwrotnego: a gdyby tak wziąć istniejące sztuki i dać je do odegrania robotom? Nie zabrałem się jeszcze na poważnie do realizacji tego pomysłu, ale na przykład przypisy do sztuki Becketta zatytułowanej *Komedia* sugerują, że można by ją grać na okrągło w nieskończonej ilości wariacji. Zacząłem drążyć ten temat i zrobiłem już nawet kilka szkiców, ale do końca jeszcze daleko. Zwłaszcza że zawsze są problemy z formalnościami związanymi z uzyskaniem pozwolenia na wystawianie Becketta. W oryginalnej wersji tego dramatu na scenie znajdują się trzy postacie zamknięte w nieruchomych urnach, z których wystają im tylko głowy zwrócone do widowni. W miarę, jak zabierają głos, snop światła z reflektora porusza się między nimi, oświetlając głowę, która w danym momencie mówi. W moim ujęciu trzy głowy sterowane algorytmem ustawione są w rogu sali, a ruchami reflektora kieruje program komputerowy. Beckett podkreślał, że ruch reflektora to bardzo istotny element, że nie chodzi mu o trzy światła punktowe na przemian włączane i wyłączane. Tak więc w tworzeniu oprogramowania ciekawe będzie uzyskanie tego efektu „naturalistycznego” ruchu robotycznego światła.

E.S.: Mam wrażenie, że te wątki przewijają się w twoich pracach, a szczególnie w *If/Then?* i *What If?* Obie składają się z dwóch robotycznych głów wystających ze skrzynki...

K.F.: Właśnie! A Beckett właściwie nakreślił ramy ułatwiające rozpisanie tekstu na komputer. Jego wytyczne co do

other people feel. If they're good actors, we might be brought into that realm where talking about love as love and asking for love and giving love would be able to be felt. I thought at one point to do something like that in reverse: to take an existing play and have it enacted by robots. I haven't gotten around to doing that yet, but Beckett's play, entitled *Play*, is actually footnoted in such a way that the play could go on forever, endlessly, with an infinite number of variations. I made some studies and drawing for doing this, but haven't realized it yet. There are always problems dealing with getting staging permissions from the Beckett estate, too. In his original version, on stage, facing the audience, three people are set inside of immovable, body-length urns, so that only their heads are sticking out. A spotlight moves back and forth, focusing on the one that is speaking. In my interpretation, three algorithmically driven heads are mounted in a room's corner, and the spotlight's movement is driven by my computer software. Beckett insisted that the movement of the spotlight was important, that it should not simply be three spots turning on and off. So part of the fun in programming will be to get a "naturalistic" movement of the robotic light.

E.S.: I can see reflections of that in your work, especially *If/Then* and *What If?* Both consist of two robotic heads sticking out of a packing crate...

K.F.: Yes! And Beckett actually sketched out a framework that would make it very easy to write the piece for a computer.



| *If/Then*, 2001

języka wskazują, że należy ograniczyć ekspresję emocjonalną, tak aby odgrywanie scenariusza wyrażało przede wszystkim język, a nie emocje. Może takie właśnie doświadczenie chciał wywołać w widzach.

E.S.: To wyobrażenie ludzi działających jak pozbawione uczuć roboty brzmi intrygująco w powiązaniu z *Hell*. Dostrzegam tu paralelę z twoimi opisem jak prace, które tworzysz, eliminują emocjonalne aspekty rozmowy po to, aby zbadać granice języka – który komunikuje idee, uczucia i w przypadku *Hell* miłość. Przypuszczam, że skomputeryzowana wersja *Komedii* byłaby jej idealną realizacją. Jednakże aktorzy-ludzie niechybnie odwzorowywaliby stany afektywne i pobudzali neurony lustrzane, tak jak robotyczni aktorzy nie

The language direction was such that there was little emotion expressed, so that the acting out of the script was more an expression of language than an expression of emotion. Maybe that was the experience he was trying to create for the audience.

E.S.: This idea of humans acting like emotionless robots is really intriguing in relation to *Hell*. It seems to parallel the way you've described how your works empty out the emotional aspects of a conversation in order to examine the limits of language *qua* language to communicate ideas, feelings, and, in the case of *Hell*, love. I suppose that a computerized version of *Play* would result in a certain idealized realization of it. However, human actors would inevitably project affect states and trigger mirror neurons in a way that

byliby zdolni tego uczynić. W efekcie, niezależnie od tego, czy aktorami byliby ludzie, roboty, czy jedni i drudzy, między publicznością a postaciami wytworzyłyby się inne rodzaje napięć.

K.F.: Tak, zgadzam się. A podczas pracy nad *Hell* zdałem sobie sprawę, że bez afektu dyskusja o miłości staje się niezrozumiała.

E.S.: Gdy opowiadałeś o *Hell*, przyszła mi do głowy myśl Allana Kaprowa, że „media komunikacyjne to brak komunikacji”, bo przecież roboty tak naprawdę nie mogą się porozumieć ze sobą. Mówiąc o swojej instalacji wideo z roku 1971 zatytułowanej *Hello* (czyli bardzo podobnie do *Hell*), stwierdził on, że najważniejszym jej przesłaniem jest idea „siebie w połączeniu z kimś innym”. Moim zdaniem, w miłości zachodzi głębokie porozumienie lub wspólnota, natomiast *Hell* komplikuje te kwestie. Najwyraźniej bardzo wiele zależy od tego „o” w tytule Kaprowa! Idąc śladami Kaprowa, moglibyśmy chyba powiedzieć, że najważniejszym przesłaniem *Hell* jest myśl, że związki między-ludzkie wymagają pewnych form komunikacji, których nie można zmechanizować językiem, które wymagają emocji, afektu i fizycznego zaangażowania.

K.F.: Jak najbardziej. A także to, że brak komunikacji, doświadczany w różnych odmiannach jako pragnienie, które zamiast kierować się ku obiektowi odchodzi od niego, wywołuje frustrację i poczucie bezsensu.

K.F.: To ciekawe, że przywołujesz tutaj myśli przewijające się w pracach i koncepcjach

robotic actors could not. So there would be different sorts of tensions between the audience and the protagonists, depending on if the actors are human or robot, or a combination of the two.

K.F.: Yes, I agree. And what I discovered in the process of writing *Hell* is that the absence of affect makes a discussion of love incomprehensible.

E.S.: When you were describing *Hell*, Alan Kaprow's notion of "communications media as non-communications" sprung to mind, because the robots really can't communicate with each other. In connection with his own closed-circuit video work, *Hello*, 1971 (the title of which is very close to *Hell*) he claimed that the most important message was the idea of "oneself in connection with someone else". In my mind, love involves a very deep form of communication or communion, so *Hell* complicates these ideas. There seems to be a lot riding on that letter "o" at the end of Kaprow's title! Following Kaprow, perhaps the most important message of *Hell* is the idea that connections between human beings demand forms of communication that cannot be mechanized by language, that demand emotion, affect, and physical engagement.

K.F.: Absolutely. Also that non-communication, because we experience it in its various forms as desire that goes away from the object, rather than towards it, creates frustration and a sense of meaninglessness.

K.F.: It's interesting that you raise the idea of Alan's work and thoughts

Alana, bo był on jednym z moich wykładowców w Cal Arts. Istniał wtedy rozłam, no może nie rozłam, ale na pewno różnica podejść między artystami konceptualnymi, podążającymi za Baldessarim, a tymi, którzy inspirowali się Kaprowem. Alan zawsze starał się w centrum pracy, w centrum doświadczenia stawiać to, co ludzkie, człowieczeństwo. Zwolennicy Baldessariego mieli bardziej ironiczne nastawienie, byli bardziej zdystansowani. Alan usiłował wywoływać w ludziach uczucia, natomiast Baldessari chciał pobudzać namysł, zastanowienie.

E.S.: Gdzie w tym układzie można by usytuować twoją twórczość?

K.F.: Myślę, że w tamtych czasach bardziej skłaniałem się ku intelektualizacji znaczenia na modłę Baldessariego niż ku afektywnym, mniej świadomym albo też zmieniającym świadomość, trudnym do opisanie i odwzorowania przeżyciom, które były celem Kaprowa. Później jednak uświadomiłem sobie, jak ważne jest jego podejście. To istotny punkt odniesienia i cieszę się, że zwróciłeś nań uwagę.

E.S.: Jakie miejsce zajmują, twoim zdaniem, wielkie koncepcje, takie jak miłość czy piękno, w modalności Baldessariego?

K.F.: Cóż, myślę, że według Baldessariego istnieje pewna estetyczna zasada, której działanie prowadzi do powstania dzieła. Tak postrzega on piękno. Myślę, że tytuł, który wybrał dla katalogu towarzyszącego jego retrospektywie w Metropolitan Museum of Art, *Pure Beauty* podszyty jest ironią. Z jednej strony to ironiczne odwołanie, z drugiej jednak Baldessari nie potrafi się bez niego

because he was one of my teachers at Cal Arts. There was a kind of, not a split, but a difference in approach between the Baldessarian conceptual artists and the Kaprowian conceptual artists. Alan was always trying to bring humanness, humanity into the experience of the work, to make that central. The Baldessarians were more ironic, keeping things at a distance. Alan was always trying to make people feel something, while Baldessari was always trying to make people think something or puzzle over something.

E.S.: And where do you see your work fitting into that framework?

K.F.: I think at the time I felt more inclined toward the Baldessarian intellectualization of meaning rather than the affective and more unconscious or consciousness-changing experiences that couldn't be as easily described or charted, that Kaprow was after. Later on I came to realize the significance of Kaprow's approach. That's a very good reference point that you hit on.

E.S.: These big concepts like love and beauty – what place do you think they have in the Baldessarian modality?

K.F.: Well, I think for Baldessari there's a kind of aesthetic principle that operates to create the work. That is his notion of beauty. I thought it was very ironic that he called the retrospective catalog from the Metropolitan Museum of Art *Pure Beauty*. On one hand, it's an ironic reference, but on the other hand, it's one that he can't let go of. So it's

obejść. Tak właśnie jest; dzieło jest zawsze nieskazitelne w tym sensie, że piękno tkwi i w jego doskonałości, i w jego nieprzejrzystości lub przeciwnie, w jego oczywistości.

E.S.: Miałeś dużo szczęścia, że trafiłeś na obu tych mentorów, reprezentujących bardzo odmienne postawy! Kaprow mógłby nas gładko poprowadzić do buddyzmu lub piękna... Ale, o ile nie jest to zbyt osobista sprawa, chciałbym jeszcze zapytać, czy *Hell* łączy się w jakiś sposób z twoim osobistym życiem?

K.F.: Myślę, że praca ta jest refleksją nad moimi ogólnymi doświadczeniami w związkach, nad impasem, do którego dochodzi, gdy załamuje się komunikacja. Parom raz po raz przytrafia się zabiłdzić w to miejsce i muszą jakoś znaleźć drogę powrotną. To miejsce jest przerażające. Jest piekielne. Jak najbardziej doświadczyłem osobiście takiego stanu umysłu, fiaska komunikacji, gdy nie da się – czy to z powodu ułomności charakteru, czy chwilowej niezdolności do spojrzenia na sytuację z punktu widzenia innej osoby – zrozumieć okoliczności, które tę sytuację spowodowały. Co takiego doprowadziło do tego rozłamu? Ta praca ma źródło w doświadczeniach tego rodzaju, z całą pewnością.

E.S.: W twojej twórczości dialog ma charakter improwizacji i mówisz, że uczy cię to czegoś. Więc jaką lekcję wysnułeś, na przykład z *Hell*, na temat impasu, który opisałeś i pozornej niemożności wyjścia z niego?

K.F.: Nauczyłem się, że w dużej mierze chodzi tu o reagowanie na język i o to, że

there; the work is always impeccable in a sense, that there is a beauty in its perfection, in its opacity or, alternately, in its obviousness.

E.S.: How fortunate to have both these mentors, representing very different attitudes! Kaprow could be a good segue to Buddhism or Beauty... Although if it's not too personal, I would like to ask if there's some sort of connection between *Hell* and your personal circumstances?

K.F.: I think it reflects on my experiences in general with partners: a kind of impasse that's reached during a breakdown of communication. It's a recurring territory that couples wander into from time to time and have to find their way out of it. The territory itself is frightening. It's hellish. And being stuck in that frame of mind when communication has broken down and it's not possible – because of personal shortcomings or, at that moment, the inability to see things from the other person's point of view – to mentalize the circumstance that created it, what it was that led to that discord, is something that I've personally definitely experienced, and the work comes out of that, for sure.

E.S.: Due to the improvisational nature of the dialog that your work generates, you've said that you learn something from it. So what have you learned from *Hell*, for example, about that impasse you described and the seeming impossibility of getting through it?

K.F.: That so much of it is about reacting to language and how language has this

język nie tylko tworzy znaczenia na poziomie rozumowym, ale też wywołuje reakcje głęboko emocjonalne, nawet jeśli figury same nie przeżywają żadnych stanów afektywnych. Na ten impas składają się zatory piętrzące się w efekcie pewnych konstrukcji słownych, gdy tworzy się dystans lub nie sposób przełamać dystansu, gdyż na przeszkodzie stoją słowa, które sprawiły, że druga figura przyjmuje postawę obronną i reaktywną. W tych pracach figury zwracają uwagę na tekst, który wypowiada ta druga. A więc między maszynami zachodzi jakieś powiązanie i połączenie działające w podobny sposób, jak nasze nieświadome procesy mentalne, na które też składają się skojarzeniowe ogniwa i połączenia. Gdy więc widzę, jak zagłębiają się w swoją – nigdy właściwie nie wiem, jak nazwać to, co generuje program – więc, gdy patrzę, jak włączają się i coś zaczyna się między nimi dziać, jakkolwiek to nazwiemy, zaczynam dostrzegać, jak bardzo sprawy mogą się pogmatwać tylko dlatego, że ktoś skupił się na tym, a nie innym słowie w zdaniu.

E.S.: Nie dawniej niż wczoraj przytrafiło mi się coś takiego w korespondencji e-mailowej!

K.F. i E.S.: [Śmiech].

E.S.: Myślę, że masz rację. To takie powszechne doświadczenie – impasy w związkach i przydarzające się zapętlenie w słowach i w naszych własnych ego oraz w pragnieniach, a także utrata zdolności empatii, wczucia się w rzeczywistość drugiej osoby, jak we własną... Więc tak, z zewnątrz jest to śmieszne – gdy widzisz, jak inni brną w tę sytuację, możesz powiedzieć „Oj!”.

power to create not only meanings on an intellectual level but deeply emotional responses, even when the figures have no real affect states. And the impasse in a way is made up of blockages that are created by certain word constructions, where things are held at a distance or are unable to bridge a distance because there are words in the way that made the other figure respond defensively or reactively. In these pieces, they pay attention to the text that the other one says. So these machines have a kind of association and linking that operates along the same lines as the kind of unconscious mental functioning that we have in terms of links and associative connections, and when I see them going through their – I'm never quite sure what to call it – the software is running, so when I see them running and whatever goes through them is happening, it's been possible for me to see how wrong things can go because, for example, someone paid more attention to one word in a sentence than another word in a sentence.

E.S.: I just had that in an email correspondence yesterday!

K.F. and E.S.: [Laughs].

E.S.: I think you're right: it's such a universal experience; these impasses in relationships and how we get caught up in words and in our own egos and desires, and lose the ability to empathize and make someone else's reality our own... So, on the outside, yeah it's funny – if you watch other people going through it, you can say, Ugggg!

K.F.: Czy w miłości jest coś śmiesznego? [Śmiech] Może powinniśmy przejść do piękna [Śmiech]...

E.S.: Zanim to zrobimy, chciałbym jeszcze odnieść twoje prace do parodystycznych wyolbrzymień, które często pojawiają się w teatrze i pozwalają nam śmiać się z samych siebie. Przesadnie eksponując jeden aspekt – wyłącznie werbalny – prace takie jak *Hell* umożliwiają uwidocznienie tego, co nieobecne lub tego, co pozostaje dla nas niewidoczne, gdy przybieramy postawę obronną i reaktywną. Załamania komunikacji są piekielnie poważne, gdy sami w nich tkwimy, lecz nabierają ironicznego lub komicznego charakteru, gdy obserwujemy, jak roboty starają się wybrnąć z takich impasów. Śmiejemy się z robotów, a one w pewnym sensie dają nam możliwość śmiania się z nas samych, z naszych słabostek, bezradności, niepewności, o ile nie z kompletnej niezdolności dzielenia się miłością i przyjmowania jej!

K.F.: Też tak myślę. Właśnie przypomniał mi się świetny film Hollisa Framptona z 1971 roku, *Critical Mass* [Masa krytyczna]. Frampton sfilmował parę w trakcie kłótni na temat ich związku, następnie nakręcony materiał pociął i zmontował tak, że cała rozmowa rozpada się na powtarzane wielokrotnie cząstki. Na pewno można to znaleźć gdzieś na YouTube. Oglądanie tego filmu jest z pewnością zabawnym przeżyciem, bo taka rozczłonkowana kłótnia jest przynajmniej częściowo pozbawiona emocjonalnego napędu i można przyjrzeć się jej z większą uwagą. Myślę, że niektóre z moich prac mają podobny efekt właśnie dzięki temu, że są wyraźnie ograniczone. Jest w nich pewien rodzaj brechtowskiego

K.F.: Is there anything funny about love? [Laughs] I think we should go on to beauty [Laughs]...

E.S.: Before we do that, I'd like to connect your work to the parodic exaggerations that often occur in theater, which allow us to laugh at ourselves. By exaggerating one aspect – the exclusively verbal – works like *Hell* bring into relief other things that are not present, or things that may be invisible to us when we are responding defensively or reactively. Such communication breakdowns are hellishly serious when we're stuck in them but ironic and humorous when we witness robots trying to find their way out of those impasses. We can laugh at the robots and, in a sense, they allow us to laugh at ourselves, our foibles, vulnerabilities, and insecurities, if not our utter ineptitude at sharing and receiving love!

K.F.: Yes, I think so. I just remembered Hollis Frampton's great film, *Critical Mass*, 1971. Frampton took footage of a couple arguing about their relationship, cut it up, and looped it in such a way that it broke down the conversation into fragments. Somewhere someone has probably put it on YouTube. It was definitely a funny experience to see the fracturing of the argument because it takes away some of the emotional velocity of it and lets you look at it more carefully. I think some of my pieces can do this also by virtue of their limitedness. They have a kind of Brechtian distance, which is always there, because you know they're fake. You know they're not really thinking.

dystansu, nieusuwalnego zresztą, bo przecież wiadomo, że są sztuczne. Wiesz, że te figury tak naprawdę nie myślą. Więc jest coś komicznego w ich próbach naśladowania człowieka, a gdy popadają w absurdalne nieporozumienia, ich porażki są wręcz spektakularne. W *Hell* dowcipy jako takie nie padają, ale już w innych moich pracach przytrafiają się. Zdarza mi się sięgać po grę słów, aby ludzie zauważali językowy wymiar tworzenia znaczeń i byli cały czas świadomi, że to słowa, w dodatku wypowiedane przez roboty. Słyszymy słowa. Myślimy słowami. I w pewnym sensie komizm tego wszystkiego ma umożliwić zdystansowanie się, a także ulgę. Tak więc mam nadzieję, że moje prace stymulują nie tylko korę przedczołową. Chcę, aby oddziaływały także na te części mózgu, w których zachodzą bardziej nieświadome procesy i które reagują na to, jak komizm wywraca rozmowę do góry nogami. Już myślisz, że wiesz, dokąd ona zmierza, a ona skręca w zupełnie innym kierunku. A zatem humor ma w nich również funkcję uczłowieczającą.

E.S.: Mam takie techniczne pytanie na temat gry słów w twoich pracach. Gdy rozmawiamy ze sobą, dźwięki słów, które wypowiadamy, umożliwiają różne gry słowne i fonetyczne skojarzenia, dzięki którym nasza wypowiedź może być rozmaicie interpretowana. A czy w twojej twórczości zachodzi kiedykolwiek możliwość tego typu nieporozumienia lub spiętrzenia złożoności przez to, jak słowa brzmią i jak się je pisze?

K.F.: Tak, z pewnością. Między wcześniejszymi a nowszymi pracami nastąpiła pewna techniczna zmiana. W tych najwcześniejszych wykorzystywany był system rozpo-

So in a way that becomes humorous in an attempt to be human or be human like, they fail so wonderfully that they get things in a very absurd way. *Hell* doesn't have any jokes, per se, in it, but some of my other works do. Plays on words often are ingredients that I use to make people see the linguistic dimension of the creation of meaning; to keep coming back to an awareness that these are words, these are robots saying words. Words are what you're hearing. Words are what you're thinking about. Somehow the humor in this is meant to give a bit of distance and relief also. So in my work, I hope it's not just the prefrontal cortex that's working all the time. I also want to activate parts of the brain that operate on a more unconscious level, that respond to the way that humor will take a conversation and turn it inside out; where you think it's going one way and it veers off and goes in a completely different direction. So humor is there as a humanizing factor.

E.S.: Technical question regarding this play of words in your work. When you and I are speaking, the sounds of the words we say open up possibilities for puns and other phonetic associations that enable statements to be interpreted in multiple ways. In your work, is there ever the possibility of that kind of misunderstanding or complexification through the sound of words and their written forms?

K.F.: Yes, definitely. There was a technical change between the earlier works and the more recent works. The earliest works used speech recognition on an

znawania mowy w oparciu o dźwięk. Więc figury słuchały siebie, a odpowiadając, popełniały najróżniejsze pomyłki spowodowane homonią lub podobną wymową albo brakiem kontekstu uniemożliwiającym odróżnianie słów, które w normalnych sytuacjach rozróżniamy bez problemu. Wyrzucały z siebie całe serie skojarzeń oparte na czymś, czego ta druga figura w ogóle nie powiedziała. Naprawdę brnęły donikąd. Ale ostatecznie wystąpił problem technologiczny. IBM wycofało oprogramowanie rozpoznawania mowy, z którego mogli korzystać użytkownicy Linuxa. Powiedzieli coś w tym stylu: „Nikt nie ma już prawa tego używać. Nie ma, skończyło się. Wykasujcie to z komputerów”.

E.S.: No nie!

K.F.: Nie było żadnych innych dobrych programów rozpoznawania mowy dla Linuxa, na których chciałem pracować. Więc przestawiłem się na rozmowy oparte na tekście pisanym. W takich pracach jak *The Animal, Vegetable and Mineralness of Everything (AVME)* i *Hell* między obiektami w obie strony przesyłane są wiązki tekstu, które program analizuje, a następnie formułuje odpowiedź i zamienia tekst na mowę. Nie bazują one na odbiorze dźwięku. Ale we wcześniejszych pracach, np. w *Head* i *If/Then*, aż do roku 2001 figury faktycznie słuchały się nawzajem.

E.S.: A humoru opartego na grze słów jest więcej w pracach wykorzystujących rozpoznawanie mowy czy w tych po roku 2001, czyli opartych na tekście? Jaki wpływ na jakość rozmowy miała ta technologiczna zmiana?

audio basis. So they were actually listening and they would make all sorts of mistakes based on homonyms or words that sounded similar or a lack of context that would not enable them to make a distinction between one word and another that normally we're very easily able to differentiate. They would go off on long chains of associations based on something the other one didn't say. They would really veer very far off. Ultimately, there was a technological problem. The speech recognition software, which had been given away to the Linux community to play with, was taken back by IBM. Essentially they said, "Nobody can use this anymore. It's gone. Erase it from your computers".

E.S.: Oh no!

K.F.: There really was no other good speech recognition software that I wanted to work on with Linux. So instead, I switched to a text-based conversation. So in works like *The Animal, Vegetable and Mineralness of Everything (AVME)* and *Hell*, there are text strings going back and forth between the program objects, and they are analyzing the text and formulating a response, and then they turn the text into speech. So they're not listening to audio. But the earlier works, like *Head* and *If/Then*, through 2001, were actually listening to each other.

E.S.: Is there more humor based on word play in the speech recognition works or in the text-based works after 2001? What difference did that technological shift make in the quality of the conversations?

K.F.: We wcześniejszych pracach więcej było przypadkowego, losowego komizmu wynikającego z gier słownych, który bazował na własnościach programu rozpoznawania mowy. Program przypominał czarną skrzynkę – nie miałem wielkiego wpływu na to, co zrozumie, a co przekreśli. Gry słowne, które pojawiają się w nowszych pracach są bardziej przemyślane i celowe. Nie wynika to z intencji rozmawiających głów, ale z mojego zamysłu, który wpisuję w oprogramowanie.

E.S.: To jeden z wymiarów humoru w tych pracach. Ale są jeszcze cechy formalne.

K.F.: O tak, wyglądają one prześmiesznie! Skąd się wzięły te głowy? O co w tym wszystkim chodzi? Jak mam na to zareagować? Straszne są, te obcięte głowy... Ale są też jak zabawki. Są takie nieszkodliwe, bo to oczywiste, że nie są prawdziwymi głowami, które komuś obcięto.

E.S.: Balansują w dolinie niesamowitości, w której reakcja człowieka na istotę będącą jego surogatem oscyluje między strachem a pragnieniem, między odrazą o ciekawością.

K.F.: A przestrzeń wystawiennicza, w której są umieszczane, ma przywołać na myśl jakąś narrację. Akurat w *Hell* wszystko jest minimalistycznie sprowadzone tylko do elementów technicznych – głowy rozmawiają ze sobą bez żadnych rekwizytów. Ale w wielu innych pracach stworzono *mis-en-scène* takiego czy innego rodzaju, dzięki czemu narracja trwa nawet wtedy, gdy figury są wyłączone. Te wszystkie fizyczne właściwości są rozmyślnie komiczne.

K.F.: There was more accidental and chance-derived humor based on word play in the earlier works because they were based on the characteristics of the speech-recognition engine, which was a kind of black box – there wasn't much I could do to affect what it understood or misunderstood. The word play that occurs in the newer ones is more constructed, more intentional. The heads don't intend it but I intend it and put it in the software.

E.S.: That's one dimension of the humor in the work. But it seems that also the formal qualities.

K.F.: Yes, they're visually hilarious! How did the heads get like that? What's going on with this? How am I supposed to react to these? They're frightening, severed heads... Yet they're also toy-ish. There's a harmlessness about them because it's obvious that they're not real heads that are cut off.

E.S.: They're delicately poised in the uncanny valley, where the human response to a surrogate being is balanced between fear and desire, repulsion and curiosity.

K.F.: And the actual setting that the works are put in is meant to invoke a sort of narrative. *Hell* has been reduced to the minimal trappings of their technology – the heads are locked into a conversation with no other props. But many of the works have a sort of *mis-en-scène*, which provides a narrative that is there even if the work is turned off. And those physical characteristics of the work are intentionally humorous.

Buddyzm/duchowość

E.S.: Zastanawiam się, czy jest jakieś gładkie przejście od piękna i humoru do buddyzmu, duchowości i pustki?

K.F.: Od razu nasuwa mi się właściwe dla Zen doznanie, gdy uświadamiasz sobie faktyczną pustkę rzeczy: głoszona w mahajanie koncepcja, że rzeczy pojawiają, gdyż zachodzą przyczyny i warunki; że rzeczy powstają w relacji zależności z innymi rzeczami oraz że dzieło sztuki i publiczność są w sobie nierozłącznie wpisani. W momencie, w którym uświadamiamy sobie, że nic nie istnieje niezależnie, a wszystko zależy od wszystkiego, zdajemy sobie też sprawę ze złudzeń, którymi się sami karmimy. I to jest przezabawne. Wszystko jest ze sobą tak mocno powiązane, tak nierozzerwalne. A więc te wszystkie dywagacje o autonomicznych obiektach, o odrębnych doświadczeniach i tak dalej okazują się dość śmieszne, gdy jak obuchem uderza cię prawda, że nie ma ucieczki. Że wszyscy jesteśmy nawzajem wplątani w nasze narracje. Czy wiemy o tym, czy nie, bez względu na to, jak bardzo może nam się wydawać, że jesteśmy oddaleni i tak jesteśmy nierozdzielnie ze sobą związani. Nasza gonitwa za zwodniczym celem indywidualności jest niczym innym jak odpowiednikiem tego, przez co brną roboty, które usiłują wytworzyć sobie jakąś indywidualność i upierać się przy swoich racjach, a jednocześnie są niezdolne do tego, bo przecież tak naprawdę nie mają swoich racji, tylko są tak zaprogramowane, żeby działać, jakby je miały. Ukazuje to, jak bardzo nieświadomi jesteśmy, że język przechodzi przez nas, że używamy słów lub nadajemy znaczenia,

Buddhism/Spirituality

E.S.: I wonder if we can somehow segue from discussing beauty and humor to address Buddhism, spirituality, and emptiness?

K.F.: What really jumps out is the sort of Zen attitude of the moment when you apprehend the real emptiness of things: the Mahayana Buddhist concept that things come into existence because of causes and conditions; that things arise in a dependent relationship with other things; and that the work of art and the audience are inextricably bound up in each other. There is, in the moment of realizing that nothing has any independent existence, the realization that everything is dependent on everything else, a recognition of self-delusion that's pretty hilarious. There is such a strong connection and inseparability between things. So all these attempts to talk about autonomous objects, and discrete experiences, and all so on, become pretty funny when it really hits you that there's no escape. We're all implicated in each other's narratives. Whether we know it or not, no matter how far removed we may think we are, we are all inextricably interwoven. That illusory goal of individuation that we strive for parallels what the robots are working through (to each create a sort of individuality for themselves, to assert their own ideas and their inability to do that, is because they don't really have any ideas, they're just made to act as if they do) reflects our own unawareness of how the language is coming through us, how we use words or make things meaningful without being

nie zdając sobie sprawy ze wzajemnej współzależności systemów znaczeń.

To, co przyciągnęło mnie do buddyzmu, przyciągnęło mnie też do semiotyki i dekonstrukcji. Wszystkie te systemy zgłębiają proces tworzenia znaczeń, w którym decydującą siłą jest język. Istnieje pewne buddyjskie wyrażenie mówiące o tym, że moc języka prowadzi do (po)rozumienia. Ja dodałbym, że moc języka prowadzi również do zamieszania [Śmiech]. W tym też jest coś komicznego: jak to możliwe, że zbija nas z tropu coś, co w zasadzie jest marionetką, że o emocjonalne i afektywne reakcje przyprawia nas dzieło sztuki, które przypomina nas tak bardzo, że identyfikujemy się z nim, bo pragniemy, aby znaczyło tak wiele, jak my sami chcielibyśmy znać. Ale gdy taka figura zawodzi oczekiwania, gdy obnaża swój własny absurd, to mamy tylko dwa wyjścia: albo śmiać się z siebie, albo powiedzieć „Co za badziewie!”. Według mnie, jedyną sensowną reakcją jest przyznanie, że sam też jestem w pewien sposób zaprogramowany, że mam wbudowany układ sterowania z różnymi linkami i powiązaniem. Wyzwolić się z tego wszystkiego, spojrzeć na świat świeżym okiem, zrozumieć, o co naprawdę chodzi w danej chwili w rozmowie, komunikacji, czy jakiegokolwiek innej wymianie bazującej na języku, to naprawdę niezwykle trudne wzywianie.

E.S.: Masz może jakieś wskazówki, jak sobie z nim poradzić?

E.S./K.F.: [Uśmiechają się do siebie szeroko...].

K.F.: Dużo myślę o pierwszych wrażeniach. O przeżyciach związanych z podróżowaniem, gdy nawet pierwszych wrażeń osza-

aware of the interdependence of meaning systems with each other.

The same thing that attracted me to Buddhism attracted me to semiotics and deconstruction. They're all systems in which the making of meaning is explored, in which language holds great power. There's a Buddhist expression about the power of language to generate understanding. My corollary to that would stress the power of language to generate confusion [Laughs]. And there's something humorous in that, too: how we could be befuddled by something that is essentially a puppet, and thrown into an emotional and affective state by an artwork that is so much like us that we identify with it because we want it to be as meaningful as we want ourselves to be. But when the thing falls short of being really satisfying, when it really shows itself to be absurd, then you either have to just laugh at yourself or you have to say, "This is a pile of shit!". For me, the only sensible reaction is to acknowledge that I'm also in some way programmed, also in some way full of hard-wired links and associations, and to get out of that, to see things freshly and to really be aware of what's really going on at given moment, in a dialog or communication or any language-based exchange is really an intensely difficult proposition.

E.S.: Do you have any tips on how to do that?

E.S./K.F.: [Grin at each other...].

K.F.: I think a lot about first impressions. And the experience of traveling and hav-

łamia cię, a jednocześnie czujesz świeżość, energię, autentyczność. Mam taki plan – chcę, abym w pewnym momencie, gdy będę wychodził za próg własnego domu, przeżywał takie pierwsze wrażenie, abym umiał zareagować na miejsce, które widzę codziennie, jakbym nigdy wcześniej go nie widział. Pracuję nad tym i to na razie jedyne rozwiązanie, które udało mi się wymyślić.

E.S.: Mam dwuletnią córkę, więc raz po raz postrzegam świat w jakiś nowy, ekscytujący sposób.

K.F.: Właśnie tak! Ze mną też tak było, gdy pojawiły się dzieci, zacząłem patrzeć na świat inaczej, przez pryzmat ich pytań i doświadczeń i naprawdę głębokiego przywiązania do nich. I nie chodzi mi tylko o myślenie, ale też o odczuwanie ich frustracji, dostrzeganie ich zachwyków... tak, to zmienia człowieka.

E.S.: Jedną z rzeczy, które zacząłem zauważać, są zagmatwania językowe, gdy moja córka traktuje wszystko dosłownie. To jej jedyne sposob rozumienia świata. Jest bardzo zabawna i mówi zabawne rzeczy celowo, ale zazwyczaj bierze wszystko całkowicie dosłownie, a z tego wynikają gigantyczne nieporozumienia, które są przekomiczne.

K.F.: Głowy, które słuchały, bazując na programie rozpoznawania mowy, też miały pod tym względem bardzo konkretne podejście. Jeśli trafiło się na coś, co było już w bazie danych i miały na ten temat coś do powiedzenia, od razu to mówiły, gdyż wszystko brały całkowicie dosłownie. Ale ponieważ łatwo myliły homonimy, które by ludzie bez problemu rozróżnili, zdarzało im

ing a sort of intoxication from first impressions and how that feels very fresh and real and alive. My project, in a way, is to be able to walk out of my own front door and to have first impressions of the same place that I've seen everyday as if I'd never seen it before. That's the only traction I've gotten with the problem so far.

E.S.: I have a two year-old, so I'm constantly seeing the world in freshly intoxicating ways.

K.F.: Yeah, yeah! I think absolutely for me, having children created a different way of seeing the world through their questions and experiences, and really feeling deeply connected to them. And not just thinking about it but feeling their frustration, seeing their delight... it changes you.

E.S.: One thing I've started to notice are linguistic confusions where she takes things very literally. That's the only way she understands the world. Even though she's very funny and says funny things on purpose, she tends to take things very literally and this results in some unexpectedly jarring misunderstandings that are very humorous.

K.F.: In the works that were listening, that used voice recognition, they were very concrete in that sense. If you hit on something that was in their database that they already had something to say about, they would say that, because they were taking it very literally. But because they could easily misinterpret homonyms in ways that humans would not, they might

się reagować na takie czy inne stwierdzenie w sposób, który wydawał się całkowicie absurdalny.

E.S.: Pamiętam taką jedną rozmowę z moim bratem, kiedy miał jakieś pięć czy sześć lat. Nie pamiętam dokładnie, o co chodziło, ale powiedziałem mu coś, coś prawdziwego zresztą, i dodałem „Daję ci słowo”. A on popatrzył na mnie z taką niepewną, zatroskaną miną i odpowiedział: „Ale jeśli wezmę twoje słowo, to ty zostaniesz bez słów”.

E.S./K.F.: [Śmiech].

E.S.: Wróćmy może do buddyjskiego wyrażenia o mocy języka prowadzącej do (po)rozumienia i twojego uzupełnienia, że moc języka prowadzi do zamieszania. Rozwinąłbyś może tę myśl, nawiązując do dekonstrukcji?

K.F.: Zanim buddyzm stał się religią, był sposobem filozoficznego namysłu nad rzeczywistością. Wczesne pisma buddyjskie w dużej mierze dotyczą logiki, sposobów konstruowania znaczeń, relacji między słowami a rzeczami. Derrida drobniogowo zgłębiał te myśli i badał indyjską filozofię. Wykładałem w Princeton w tym samym czasie co Gayatri Spivak [wiodąca badaczka postkolonializmu, tłumaczka *O gramatologii* Derridy na angielski]. Pewnego razu zapytałem się jej: „Co Derrida uważał na temat Nagarjuny?”. Wydawało mi się bowiem, że ten starożytny buddyjski filozof stworzył podwaliny pod wszystkie koncepcje dekonstrukcji. A ona odpowiedziała, że Derrida cały czas o nim rozmyślał. Często śniło mu się, że stoi nagi na scenie i wygłasza swoje teorie na temat znaczenia, a jedyną osobą na

respond to a statement in a way that seems utterly ridiculous.

E.S.: I recall an interaction with my brother when he was about five or six, I don't remember the context exactly, but I told him a true statement and said "You can take my word for it". He looked at me quizzically and with great concern, and responded, "But if I take your word, you won't have any word left".

E.S./K.F.: [Laughs].

E.S.: I'd like to go back to the Buddhist expression about the power of language to generate understanding and your corollary about the power of language to generate confusion. Can you elaborate and perhaps tie that more to deconstruction?

K.F.: Before it was turned into a religion, Buddhism was more a philosophical exploration of reality. The early writings were very much about logic and how meaning is constructed, about the relationship between words and things. Derrida studied it very closely; he was a real scholar of Indian philosophy. I was teaching at Princeton at the same time that Gayatri Spivak [a leading scholar of postcolonialism, who translated Derrida's *Of Grammatology*] was there. One day I asked her, What did Derrida have to say about Nagarjuna? It seemed to me that this ancient Buddhist philosopher had laid the groundwork for just about everything in deconstruction. She said that he thought about it all the time. He had a recurring dream that he was standing naked on a stage and the only person in the audi-

widowni jest Nagarjuna. Widać w tym niewątpliwie pewne niepokoje.

E.S./K.F.: [Śmiech...].

E.S.: Niezła kanwa dla jakiegoś dzieła sztuki!

K.F.: O, tak!

K.F.: Ale wiesz, filozoficzne zasady buddyzmu są głęboko zakorzenione w logice. Konstrukcja logiczna wpisana jest w warstwę intelektualną, a następnie służy jako podstawa niekonceptyjnego, bezpośredniego poznania, jeśli osiągnie się stan oświecenia, w którym znaczenia postrzega się bezpośrednio. Ale zjawiska poznaje się też niebezpośrednio, konceptualnie i większość z nas zazwyczaj funkcjonuje na tym właśnie poziomie. Rozumiemy coś w oparciu o pośrednie doświadczenie, przesączone przez warstwy rozmyślenia i konceptualizacji.

Przy niektórych wczesnych pismach buddyjskich teksty Wittgensteina to milutkie wierszyki. Jeden z tekstów Nagarjuna traktuje o przemieszczaniu się z jednego miejsca w drugie. Bardzo wiele uwagi poświęca on rozważaniom, kiedy zaczyna się ruch. Czy zaczyna się, gdy powzięty zostaje zamiar? Czy zaczyna się, gdy stawia się pierwszy krok? Gdy palce są jeszcze na ziemi czy gdy cała stopa jest już uniesiona? Niemal boleśnie rozkłada on to działanie na czynniki pierwsze, dobitnie pokazując, jak bardzo polegamy na koncepcjach językowych i znaczeniowych konstrukcjach, takich jak „Idę tam a tam”, nie myśląc o wszystkim, co się z tym wiąże i nie zdając sobie sprawy, że pójście nie zaczyna się w momencie pójścia, ale

ence was Nagarjuna, and that Derrida was giving his theories about how things unpack in terms of meaning. So clearly there was some anxiety there!

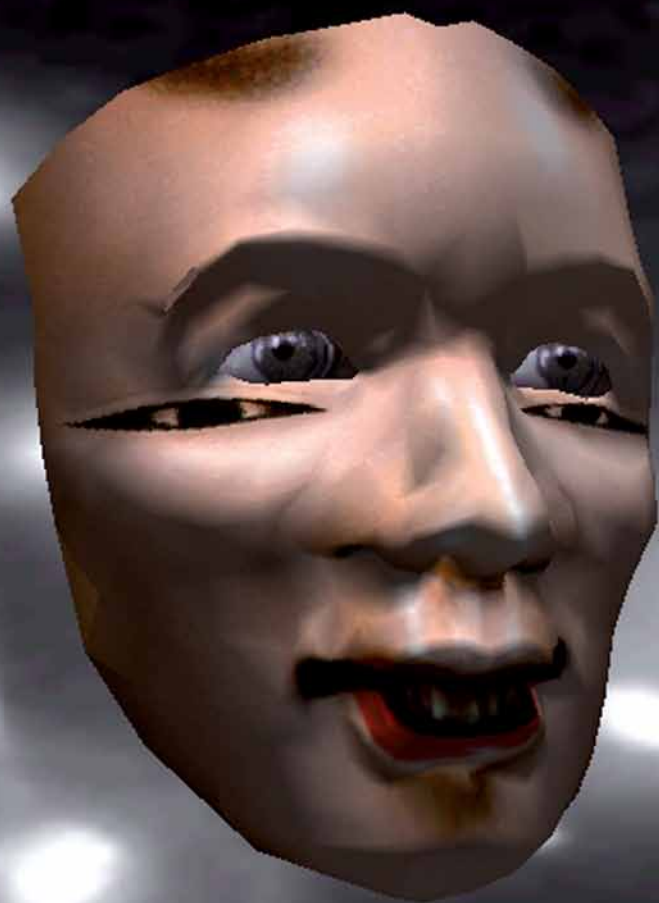
E.S./K.F.: [Laughs...].

E.S.: That sounds like it could be the inspiration for an artwork!

K.F.: Yeah!

K.F.: But you know, the philosophical principles of Buddhism are formulated through logic. That construction is incorporated on an intellectual level and then that serves as the basis for a non-conceptual, direct cognition if you attain enlightenment in which you perceive the meaning directly. So there is what's considered a conceptual, non-direct cognition of a phenomenon and that's the level that most of us are operating on most of the time. We make sense of things based on the indirect experience of something, filtered through layers of mediation, conceptualization.

Wittgenstein can seem like cozy poetry compared to some of the early Buddhist texts. One text of Nagarjuna is about getting from one place to another. A lot of the discourse investigates the question, When does the going begin? Does it begin with the intention? Does it begin with the first step? When the toes are on the ground or when the whole foot is in the air? It breaks things down in painful detail to show just how much we use linguistic ideas and constructions of meaning like, "I'm going someplace", without thinking about everything that connected with it and without realizing that the beginning of going isn't at





że prowadzi do tego momentu długi ciąg bytu, a sam moment łączy się też z tym, co po nim następuje. To naprawdę prze-zabawne. Bo znaczy to, że nie ma właści-wie odrębnych wydarzeń. Coś może być kulminacją, przełomem, przyczyną, warun-kiem... Ale nic nie ma wyraźnego początku czy końca, wszystko jest ze sobą ciasno splecione.

E.S.: Niezwykle podoba mi się wizja nagiego Derridy na scenie przed Nagarjuną, nazwa-nie tekstów Wittgensteina „milutkami wier-szykami”, zawiła logika filozofii buddyjskiej prowadząca do zrozumienia, że wszystko jest ze sobą nierozzerwalnie powiązane, oraz komizm, który odnajdujesz w momencie, gdy uświadamiamy sobie ułudę naszego przywiązania do indywidualności i dążenia do niej. Może zajęlibyśmy się teraz pięknem?

Piękno

K.F.: Piękno... [Śmiech]... ciągnie za sobą nie-zły bagaż, prawda? Tyle już o pięknie...

E.S.: O miłości i wierze też!

K.F. i E.S.: [Śmiech].

K.F.: To były dla mnie tematy tabu, kiedy studiowałem – w ogóle nie chciałem o nich rozmawiać w tamtym czasie [1971–1976] w Cal Arts; miałem takie nastawienie, że „przecież już z tym skończyliśmy”. Powtór-nie się nimi zainteresowałem dopiero całe lata po studiach, kiedy odnalazłem je dla siebie na nowo. Z tej grupy [konceptji] naj-mniej zastanawiam się nad pięknem. Nie roztrząsam, czy to jest piękne, a tamto nie

the moment of going, that there is an infi-nitely long chain of being that leads up to that moment that is connected with what happens later on. And that's really hilarious. Because it means that there are pretty much no discrete events. There are things that are punctuations and landmarks and causes and conditions... But things really have no clear beginning and ending; they're all deeply intertwined.

E.S.: I love the image of Derrida naked on stage in front of Nagarjuna, the notion of Wittgenstein as "cozy poetry", the in-tricate logic of Buddhist philosophy that leads to the recognition that everything is inextricably interconnected, and the hu-mor you find in the realization of our self-disillusionment, our clinging to and striv-ing for individuation. Perhaps we can now turn to beauty?

Beauty

K.F.: Beauty... [Laughs]... it's got a lot of bag-gage, doesn't it? There's been so much...

E.S.: So do love and belief!

K.F. and E.S.: [Laughs].

K.F.: They were all such taboo subjects when I was in school – didn't want to talk about any of them at Cal Arts in those days [1971–1976]; It was like "we're done with all that stuff attitude". To recover any interest in that, it took me years out of school to find for myself. Of that group [of concepts] beauty is the one that I con-sciously consider the least. I don't really

jest piękne. Ale z całą pewnością bardzo świadomie manipuluję właściwościami przedmiotów i wyglądem rzeczy, żeby prezentowały się dokładnie tak, jak chcę. Więc jak to nazwać? To moje piękno, nawet jeśli nie są one klasycznie piękne w jakiś wyidealizowany sposób.

E.S.: Piękno to coś więcej niż powierzchowność. Aspekty formalne, dźwiękowe – wszystkie mają właściwości estetyczne. Trzeba tu dokonywać wyborów. Ale to i tak tylko część dzieła. Bo idee też podlegają pewnej estetycznej selekcji, są starannie wybierane, opracowywane, zglębiane, kształtowane...

K.F.: Jak najbardziej. Myślę, że to piękno idei do mnie przemawia. Piękno jakiegoś zabawnego momentu, jakiejś celnej riposty. I jeśli oprogramowanie czymś mnie zaskakuje, w pewnym sensie uważam to za bardzo piękne.

E.S.: Zaskoczenie jest ważną koncepcją w myśleniu o sztucznej inteligencji. W *Computing Machinery and Intelligence* [Maszyna licząca a inteligencja, esej z roku 1950 opisujący tzw. test Turinga] pionier informatyki Alan Turing dowodzi, że zdolność komputera do zaskakiwania człowieka podważa argument – w duchu Ady Lovelace – że maszyna nie jest w stanie zrobić czegoś nowego. Choć Turing zgadza się, że takie zaskoczenie niewątpliwie wymaga pewnego aktu twórczego ze strony człowieka, chce on jednak, aby uznać zasługę maszyny w zaskoczeniu człowieka, tak jak uznałoby się zasługę drugiego człowieka, książki lub czegokolwiek innego, co wywołuje doznanie zaskoczenia.

think about, "Is this beautiful or is this not beautiful". But yet, there is a very definite conscious manipulation of qualities of objects and appearances of things to make sure they look the way I want them to. So what is that? That's my beauty, even if they're not classically beautiful in some sort of idealized way.

E.S.: Beauty is more than skin-deep. So the formal aspects, the sonic aspects, they have aesthetic qualities. Choices are made. But that's just part of the work. So, the ideas are also embedded with some sort of aesthetic selection, carefully chosen, crafted and explored, modeled...

K.F.: Absolutely. And I think the beauty of ideas appeals to me. The beauty of a kind of funny moment, or a good retort. If the software comes up with something that surprises me, I find that very beautiful in a sense.

E.S.: Surprise is an important concept in artificial intelligence. In *Computing Machinery and Intelligence* [the 1950 paper that outlines what has become known as the "Turing Test"] computer pioneer Alan Turing claims that a computer's ability to surprise a human observer undermines the argument (à la Ada Lovelace) that a machine can never do anything new. Although Turing recognizes that such surprise undoubtedly requires a creative act on the part of the human observer, he also wants to give credit to machines for surprising humans, just as one would credit another human, a book, or anything else for generating the experience of surprise.

K.F.: Zaskoczenie sięga w pokłady nieświadomości. Czy jest to doświadczenie estetyczne, czy narcystyczne? Nad tym właśnie się zastanawiam.

E.S.: A to znów przywodzi na myśl definicję miłości z Durrella, tylko że w odniesieniu do piękna...

K.F.: Właśnie! Czy coś jest piękne dlatego, że przypomina mnie, rozumie lub widzi, czy też jest w jakiś sposób świadome moich przeżyć wewnętrznych? Nie wiem. Cały czas zastanawiam się nad splotem piękna i narcyzmu. W dziele sztuki można wiele zobaczyć, ale wiedząc, że przesączone jest to przez to, co sam w nie wnosisz. Duchamp tak twierdził, mówiąc, że widz dopełnia dzieło sztuki i właśnie owo dopełnienie ze strony widza decyduje o tym, czy jest ono dla niego piękne, czy nie.

Czy więc dzieło ma własne, wrodzone piękno? Cóż, to prowadzi nas znowu do buddyjskiej koncepcji, w myśl której nic nie istnieje samoistnie. Co więc takiego wnoszę w dzieło, czyniąc je pięknym? Czy to piękno idei? Forma fizyczna? Ale jest też przecież sytuacja, w której to wszystko zachodzi, spotkanie widza i dzieła oraz gra między nimi. Dla mnie prawdziwe piękno leży właśnie w interpretacji umysłu widza i pseudowewnętrzności dzieła sztuki, łączącej ich lub dzielącej. Tu znowu myślę o Duchampie i jego koncepcji „współczynnika sztuki” – stosunku między tym, co zamierzone, lecz niewyrażone, a tym, co wyrażone, lecz niezamierzone. Chodzi o to, że artysta chce, aby dzieło niosło dany przekaz, za to widz go tak nie odbiera, lecz ten sam widz dostrzega w dziele coś, co nie ma nic wspólnego z intencjami artysty. W tym nieporozu-

K.F.: Surprise reaches into the unconscious mind. Is it an aesthetic or is it a narcissistic experience? That's the part I wonder about.

E.S.: This brings back to mind Durrell's definition of love, but now applied to beauty...

K.F.: Yes! Is the notion that it's like me, or it understands me, it sees me, it has some sort awareness of my interiority that makes it beautiful? I don't know. It's something that I wonder about: the conflation of beauty and narcissism. You're able to see a lot in the work but knowing that it's coming through what you bring to it. That old Duchampian notion that the work of art is completed by the viewer and whatever the viewer does to complete the work is what makes it beautiful for them, or not.

But so does the work have any inherent beauty? Well, that gets back to the Buddhist notion of things not having any independent self-existence. So, what do I put into the work that makes it beautiful? Is it the beauty of the ideas? The physical form? But also, the situation that it sets up; the play between the one who encounters the work and the work itself. For me, that's where the real beauty lies, in the interpenetration of the mind of the viewer and the pseudo-interiority of the artwork that is somehow connecting or disconnecting for them. Again, thinking about Duchamp's idea of the 'art coefficient' – the ratio of what was intended but not expressed to what was unintentionally expressed – so that you [the artist] meant for the work to communicate something but it doesn't do it for someone, but that person will see

mieniu, mylnym oglądzie, jest coś śmiesznego, ale właściwie nie można tego nazwać nieporozumieniem czy mylnym oglądem, bo najwyraźniej dzieło posiada właściwości, które taki ogląd wywołują i właśnie on stanowi dla widza rzeczywistość dzieła.

E.S.: Tak, z perspektywy tego po-duchampowskiego rozumowania twoje prace celowo dążą do stworzenia lub pogłębienia takich napięć. Wydaje się, że mogą istnieć różne poziomy takich „nieporozumień” – nieporozumienia, które sam chcesz u widza wywołać i te, które powstają niezależnie od twoich zamiarów.

K.F.: Masz rację, właśnie tak. A są jeszcze takie, które przytrafiają się z powodu kontekstu. Wystawy nie są zawieszane w próżni. Obywają się w konkretnym mieście, w otoczeniu innych dzieł sztuki, w jakimś środowisku architektonicznym – wszystkie te czynniki włączają się w grę.

E.S.: W jaki sposób różne konteksty wpływały na odbiór twoich prac? Oczywiście w tych różnych kontekstach jest wielu różnych widzów, więc nie da się porównywać samych wyłącznie kontekstów.

K.F.: To prawda. Wiele, rzecz jasna, zależy od języka i tego, czy widzowie ten język rozumieją, czy też nie. Moje prace wystawiano w wielu krajach, w których nie mówi się po angielsku. Często więc zastanawiam się, jak są rozumiane. Sporo widzów może w pewnym stopniu znać angielski, ale gdy chodzi o gry słowne czy rozumienie subtelnych metafor itd., moje prace stają się o wiele bardziej powierzchowne, jeśli widz nie jest w stanie wyłapać takich niuansów.

something in the work that has nothing to do with your intentions. There's humor in that misunderstanding, that misperception, but you can't really call it misunderstanding or misperception because the work has enough properties to elicit that perception in a viewer, so that's the reality of the work for them.

E.S.: Yes, and in that post-Duchampian way of thinking your work intentionally strives to create or exacerbate that tension. It seems that maybe there are multiple levels of these "misunderstandings": the ones that you intend to create in the viewer and the ones that unintentionally crop up in the viewer.

K.F.: That's right. Yeah, exactly. And the ones that happen due to contextualization. Exhibitions don't happen in a vacuum. They're in a particular city, surrounded by other works, in an architectural environment – all those things come into play.

E.S.: How have the different contexts affected the experience of your work? Of course, there are different viewers as well in those different contexts, so you can't really compare the contexts alone.

K.F.: Right. And a lot of it of course has to do with the language and whether or not the language is understood. I've had works shown in a lot of countries in which English is not the native tongue, so I often wonder, "How are my works understood?". Many viewers may speak some English, but on the level where there are plays on words or the perception of fine-tuned metaphors and so forth, the works

E.S.: Gdy słucha się dwóch lub trzech rozmawiających osób, nawet nie całkiem rozumiejąc język, którym mówią, to jednak zupełnie inna sprawa. Rozmowa, w której brak ludzkich czynników afektywnych – gestu, kontaktu wzrokowego, modulacji głosu – musi być niemałym wyzwaniem dla publiczności z ograniczoną znajomością angielskiego, traci się przecież tak dużą część przekazu.

K.F.: Właśnie. To dla mnie intrygująca kwestia, bo prace tego typu o wiele częściej wystawia się w Europie i Azji niż w Stanach i Wielkiej Brytanii. A jednak od lat bazuję w moich pracach na języku angielskim... Język jest na tyle prosty, że ludzie mogą przynajmniej co nieco zrozumieć. Ale już sam fakt, że figury mówią i że są ustawione w pewnym układzie, wydaje się być dla wielu ludzi wystarczająco znaczący.

E.S.: Czy w którejs z twoich prac wykorzystano tłumaczenie na inny język?

K.F.: Problem polega na tym, że to nie jest po prostu kwestia przekładu. Każdy język ma swoje zasady syntaktyczne, a algorytmy, które wykorzystuję, aby głowy odpowiadały, muszą opierać się na gramatyce konkretnego języka. Tak więc każdą pracę trzeba by na nowo przemyśleć i przeprogramować dla każdego języka osobno. A żeby to zrobić, musiałbym taki język znać naprawdę dobrze. Zrobiłem coś takiego w przypadku *Interior*, ponieważ język jest w tej pracy bardziej ograniczony i ustalony, w pewnym sensie puszcza się podkład, niż tworzy tekst w trakcie rozmowy. Tylko mały fragment

become much more superficial if you can't really understand these subtleties.

E.S.: It's very different than if you were to listen to two or three human interlocutors and not fully understand the language they were speaking. A conversation that doesn't have human affective aspects – gesture, eye contact, pitch modulation – must be very challenging for an audience with a limited understanding of English because so much communicative content is missing.

K.F.: Right. And it's been an interesting problem for me because this kind of work gets shown much more in Europe and Asia than it does in the U.S. or U.K. Yet, for years I've had this English-language based work... The language seems to be simple enough that people get some access to it. But the fact that they're speaking and that they are set up the way they are seem to be enough of a meaningful configuration for a lot of people.

E.S.: Have you had your work translated into other languages?

K.F.: The problem is that it's not just a matter of translation. Languages have their own syntax and the algorithms that I use for responding to the text need to be based on the syntax of a particular language. So each work would have to be rethought and reprogrammed for each language. I would have to speak that language really, really well in order to do that. I did do that for *Interior*, because it is much more fixed in the language that it uses; the language in a way plays back rather than being invented

wypowiedzi jest generowany przez algorytm, cała reszta to po prostu serwowanie gotowego tekstu.

Dlatego *Interior* zawsze prezentowano po angielsku i w jakimś innym języku. Nie pamiętam już, który był ostatni. Pierwotnie był to angielski i japoński, ale potem były też tłumaczenia na niemiecki, koreański i hiszpański.

E.S.: Dziękuję, Ken. Rozmowa z tobą to wielka przyjemność. Powtórzmy to kiedyś!

K.F.: Z tobą zawsze, Ed.

as it's going along. There's one algorithmically generated bit of speech in it, but for the most part it just pulls up text.

So *Interior* has always been presented in English and another language. I'm not positive what language I left it in! It was originally in English and Japanese, but has also been translated into German, Korean, and Spanish.

E.S.: Thank you, Ken. It's been a pleasure speaking with you. Let's do it again!

K.F.: Any time, Ed.

Biogramy

Biographies

Ken Feingold – Współczesny amerykański artysta konceptualny, zajmujący się sztuką wideo, rysunkiem, filmem, rzeźbą i instalacjami artystycznymi od 1974 roku. Mieszka i pracuje w Nowym Jorku. W 2003 roku otrzymał stypendium Rockefeller Foundation Media Arts, a w 2004 roku Stypendium Guggenheima. Wykładał m.in. na Uniwersytecie Princeton i Cooper Union for the Advancement of Art and Science. Jego prace były pokazywane m.in. w Museum of Modern Art w Nowym Jorku, Centre Georges Pompidou w Paryżu, Tate Liverpool i Whitney Museum of American Art.

Erkki Huhtamo – Historyk i teoretyk mediów, specjalizujący się w historii i estetyce sztuki mediów. Pracuje jako profesor na Uniwersytecie Kalifornijskim (UCLA) na wydziale Design Media Arts. Uzyskał doktorat z historii kultury na Uniwersytecie w Turku (Finlandia). Jest jednym z pionierów i pomysłodawców pojęcia archeologii mediów. Autor niezliczonej ilości artykułów i wykładów wygłaszanych na całym świecie, jest również kuratorem wystaw w Europie, Stanach Zjednoczonych i Australii.

Ryszard W. Kluszczyński – Krytyk i teoretyk filmu oraz sztuki nowych mediów, kurator i wykładowca akademicki. Zajmuje się problematyką społeczeństwa informacyjnego i sieciowego, cyberkultury, sztuki (multi) mediów, zagadnieniami współczesnej teorii sztuki, sztuką alternatywną (awangardą) i krytyką artystyczną. Jest autorem wielu książek, esejów oraz artykułów naukowych. Współpracuje z licznymi pismami artystycznymi. Jest kierownikiem Katedry Mediów i Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego, profesorem Akademii Sztuk Pięknych

Ken Feingold – Contemporary American conceptual artist based in New York. He has been exhibiting his work in video, drawing, film, sculpture, and installations since 1974. He has received a Guggenheim Fellowship (2004) and a Rockefeller Foundation Media Arts Fellowship (2003) and has taught at Princeton University and Cooper Union for the Advancement of Art and Science, among others. His works have been shown at the Museum of Modern Art, NY; Centre Georges Pompidou, Paris; Tate Liverpool, the Whitney Museum of American Art, New York, and many other museums.

Erkki Huhtamo – Media historian and theorist. Specialist in the history and aesthetics of media arts. He works as a professor at the University of California Los Angeles (UCLA), Department of Design Media Arts. He received his Ph.D. in cultural history from the University of Turku, Finland. He is one of the founders of an emerging approach to media studies known as media archaeology. He has published extensively, lectured worldwide and given multimedia stage performances using both modern and original 19th-century media technology such as magic lanterns. Huhtamo has curated numerous exhibitions in Europe, the United States and Australia.

Ryszard W. Kluszczyński – Critic and theoretician of film, new media art, curator and academic lecturer. His field of interest includes the information and web society, cyber culture, (multi)media art, problems in the contemporary theory of art, alternative art (avant garde) and art critique. He has authored numerous books, articles, research papers and essays. He collaborates with art

w Łodzi i wykładowcą Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej w Łodzi.

Edward Shanken – Amerykański historyk sztuki, którego praca koncentruje się wokół sztuki, nauki, technologii, nowych mediów i kultury wizualnej. Wśród zajmowanych obecnie stanowisk naukowych należy wymienić profesurę w Center for Digital Arts and Experimental Media (DXARTS, Uniwersytet w Waszyngtonie); Media Art History graduate faculty na Uniwersytecie Donau w Krems (Austria) oraz Dorothy Kayser Hohenberg Chair of Excellence in Art History na Uniwersytecie w Memphis. Tytuł doktora i magistra historii sztuki uzyskał na Uniwersytecie Duke w Stanach Zjednoczonych. Wśród jego zainteresowań badawczych znajdują się takie zagadnienia jak: sztuka i oprogramowanie, historiografia sztuki, sztuka ziemi, sztuka dźwięku, ekologia, a także tworzenie pomostu między nowymi mediami i sztuką współczesną. Redagował i pisał wstęp do kolekcji esejów Roja Ascotta, *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology and Consciousness* (Uniwersytet Kalifornijski, 2003).

Ewa Wójtowicz – Doktor nauk humanistycznych na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Studiowała w Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu, gdzie obroniła dyplom z zakresu wychowania plastycznego i grafiki warsztatowej, oraz na Uniwersytecie Hertfordshire (Wielka Brytania). Autorka książki *Net art* (Kraków 2008). Kierownik Katedry Nauk o Sztuce na Wydziale Edukacji Artystycznej Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu. Wykłada historię sztuki, zagadnienia sztuki współ-

magazines. He is the head the Department of Media and Audiovisual Culture at the University of Łódź, professor of the Academy of Fine Arts in Łódź and lecturer at the National Film School in Łódź.

Edward Shanken – He is an American art historian, whose work focuses on the entwined of art, science and technology, with a focus on experimental new media art and visual culture. Recent academic appointments include Visiting Associate Professor, DXARTS, University of Washington; Media Art History graduate faculty at Donau University in Krems, Austria, and Dorothy Kayser Hohenberg Chair of Excellence in Art History at University of Memphis. He earned a Ph.D. and MA in Art History at Duke University. His research interests include art and software, art historiography, land art, investigatory art, sound art and ecology, and bridging the gap between new media and contemporary art. He edited and wrote the introduction to a collection of essays by Roy Ascott, *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology and Consciousness* (University of California Press, 2003).

Ewa Wójtowicz – New media arts researcher and art critic with a background in fine arts. In 2006 she obtained her PhD in Cognitive Sciences and Social Communication, defending her dissertation titled *Net Art as an Interactive Art*, in Adam Mickiewicz University in Poznań. Graduated from the Academy of Fine Arts in Poznań (MA in Artistic Education with a thesis on mail art, and in Printmaking) in 2000. Ewa Wójtowicz is an assistant professor and the Head of the Art Studies Department in the Faculty

czesnej, historię sztuki nowych mediów. Prowadzi seminaria dyplomowe w języku polskim i angielskim. Należy do Polskiego Towarzystwa Estetycznego, Polskiego Towarzystwa Kulturoznawczego oraz do polskiej sekcji AICA. W 2010 roku została odznaczona Medalem Komisji Edukacji Narodowej. Jej zainteresowania badawcze obejmują sztukę Internetu (net art), związki sztuki i komunikacji, *mixed realities* oraz remiks/powtórzenie/*update* w sztuce nowych mediów.

of Artistic Education at the University of Arts in Poznań, teaching various courses and lectures, including Art History, Contemporary Art, and New Media Arts. She works as a tutor for Polish and foreign students. In 2010 awarded the Medal of the National Education Commission. Her research interests include internet art, digital culture, mixed realities, remix, appropriation art, and alternative approaches in art.

KEN FEINGOLD: Figury mowy
KEN FEINGOLD: Figures of Speech

Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia
Laznia Centre for Contemporary Art
2014

recenzent | reviewer
Michał OSTROWICKI

redakcja naukowa | scientific editing
Ryszard W. KLUSZCZYŃSKI

redakcja językowa | editing
Dagmara ZAWISTOWSKA-TOCZEK
Thomas ANESSI

przekład | translation
Thomas ANESSI
Małgorzata OLSZA
Patrycja PONIATOWSKA

projekt graficzny | graphic layout
Joanna REMUS-DUDA

ISBN 978-83-61646-09-9

druk | printed by
Introligatornia MIREX Leszek Chmielewski
Mirotki 69, 83-225 Mirotki

Publikacja jest częścią projektu **Art+Science Meeting**
The book is part of the **Art+Science Meeting** project

dyrektor artystyczny projektu | artistic director of the project

Ryszard W. KLUSZCZYŃSKI

Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia

ul. Jaskółcza 1 | 80-767 Gdańsk | tel. +48 58 305 40 50 | office@laznia.pl | www.laznia.pl

Jadwiga CHARZYŃSKA, Dyrektor CSW Łaźnia | Director of Łaźnia CCA

koordynacja projektu | project coordination

Krzysztof MIĘKUS

Karolina WIRKUS

koordynacja działań promocyjnych | PR coordination

Helena SZCZEPAŃSKA

Olga JANKOWSKA

podziękowania | acknowledgements

Katarzyna JARMOŁOWICZ

Patronat Honorowy | Honorary Patronage:

| Honorowy Patronat Prezydenta Rzeczypospolitej Polskiej
Bronisława Komorowskiego

| Honorary Patronage of the President of the Republic of Poland
Bronisław Komorowski

Organizatorzy i partnerzy | Co-organisers and partners:



ŁAZIENKA
CENTRUM Sztuki, Kultury i Edukacji



GDAŃSKA
GALERIA
MIEJSKA

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.

Patroni medialni | Media patrons:



