

ANNA OLSZEWSKA  
AGH w Krakowie

RECENZJA

## JOANNA WALEWSKA, *PORTRET ARTYSTY JAKO INŻYNIERA. TWÓRCZOŚĆ EDWARDA IHNATOWICZA*

WYDAWNICTWO NAUKOWE UNIwersYTETU MIKOŁAJA KOPERNIKA, TORUŃ 2015,  
ss. 242

Edward Ihnatowicz (1926–1988), artysta polskiego pochodzenia, który żył i pracował w Londynie, wymieniany jest jako pionier rzeźby cybernetycznej w jednym rzędzie z twórcami takimi jak Miklós Schöffer (1912–1992), Gordon Pask (1928–1996) czy James Seawright (ur. 1936).

Książka Joanny Walewskiej jest pierwszą wydaną drukiem monografią artysty<sup>1</sup>. Autorka podjęła się zaprezentowania jego dorobku w kontekście historycznym i kulturoznawczym, w odniesieniu do relacji pomiędzy sztuką a technologicznymi fascynacjami środowisk twórczych końca lat sześćdziesiątych.

Autorka zdecydowała się na przestudiowanie tych dzieł Ihnatowicza, których realizacja wiązała się z wykorzystaniem nowych mediów, technik eksperymentalnych. Poza zakresem opracowania znalazły się między innymi rzeźby portretowe i projekty wykonywane w ramach komercyjnych zamówień. Omówiono natomiast jego filmy z czasów młodości, wybrane grafiki komputerowe, dzieło *The Bandit*, a przede wszystkim najważniejsze rzeźby, które powstawały w latach 1967–1969: *Sound Activated Mobile (SAM)* i *Senster*. Szczątkowo dziś zachowane oryginały tych dwóch realizacji były abstrakcyjnymi konstrukcjami złożonymi z metalowych modułów. Artysta zaopatrywał je w czujniki Dopplera i mikrofony. Serwomechanizmy hydrauliczne pozwalały na wprawianie rzeźb w ruch w odpowiedzi na zarejestrowane przez sensory dźwięki lub zmiany układu otoczenia. Program

komputerowy regulował „reakcje” *Senstera* w ten sposób, że gwałtowne ruchy lub hałas skutkowały „ucieczką” masywu rzeźby od ich źródła. Inaczej ukształtowano zasady interakcji w trzeciej z wymienionych prac. *The Bandit*, zaprezentowany publiczności w roku 1973, wyglądem przypominał maszynę do gier losowych. Mechanizm dźwigni poruszanej przez odbiorcę miał być skonstruowany na tyle precyzyjnie, żeby na podstawie dynamiki i siły jej przemieszczenia układ był w stanie przesłać na ekran monitora informację zwrotną o wieku, płci i temperamencie osoby, która w danym momencie manipulowała rzeźbą.

Relacje pomiędzy eksperymentami rzeźbiarza a zjawiskiem adaptowania cybernetyki do działań środowisk twórczych w drugiej połowie XX w. stanowią kluczowy punkt omawianej monografii<sup>2</sup>. Znalazło to wyraz w tytule książki za sprawą zwrotu „portret artysty jako inżyniera”, którym sam twórca zatytułował swoją niedokończoną autobiografię<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> W 2012 r. Autorka obroniła pracę doktorską pt.: „Związki pomiędzy sztuką a technologią we wczesnej sztuce komputerowej (1960–1989)”, napisaną na Wydziale Filozoficznym Uniwersytetu Jagiellońskiego, pod opieką prof. dr. hab. Michała Ostrowickiego (Sidney Myo); powstanie omawianej monografii jest powiązane z pracami prowadzonymi na potrzeby doktoratu.

<sup>2</sup> Tym zagadnieniom poświęcone są także starsze publikacje w dorobku Autorki por. J. WALEWSKA, *Pogmatwane relacje pomiędzy sztuką a technologią. Nurt autodestrukcyjny a potencjał krytyczny użycia komputera na gruncie sztuki na przykładzie twórczości Gustava Metzgera*, [w:] *Digitalne dotknięcia*, red. P. Zawojski, Szczecin 2010, s. 129–153; eadem, *Uczyńmy maszynę na nasze podobieństwo... SAM i Senster Edwarda Ihnatowicza – czyli dzieło sztuki na skrzyżowaniu sztuki, technologii i filozofii*, [w:] *Materia sztuki*, red. M. Ostrowicki, Kraków 2011, s. 499–510; eadem, *Relationship of art and technology: Edward Ihnatowicz's philosophical investigation on the problem of perception*, [w:] *Relive: Media Art Histories*, red. S. Cubitt, P. Thomas, Cambridge Mass. 2013, s. 309–324;

<sup>3</sup> E. IHNATOWICZ, *Portrait of the artist as an engineer*, manuskrypt publikowany w: [http://www.senster.com/ihnmatowicz/articles/artist\\_as\\_engineer.pdf](http://www.senster.com/ihnmatowicz/articles/artist_as_engineer.pdf) (dostęp: 18.08.2015).



Podjmując ten trop Autorka zauważa na wstępie, że Ihnatowicz pozostaje postacią zawieszoną pomiędzy różnymi narracjami o historii, oraz że znaczenie jego i jemu podobnych twórców dla rozwoju sztuki współczesnej nie zostało dotychczas dostatecznie jasno określone. Zdaniem Joanny Walewskiej artysta został po śmierci niemal całkowicie zapomniany, przede wszystkim z racji tego, że sztuka komputerowa, po krótkim okresie popularności w latach sześćdziesiątych, pozostawała na marginesach zainteresowania kuratorów i krytyki. Drugim powodem miał być sam sposób, w jaki działał twórca SAM, pracujący w odosobnieniu i niedbający o kontakty z ówczesną sceną artystyczną Londynu (s. 22). Prowadząc dalej swój wykład, Autorka unika otwartego formułowania tez szczegółowych, woli stawiać pytania, na które odpowiada zestawiając wybrane przez siebie fragmenty tekstów źródłowych, konfrontując różne postawy twórcze czasów Ihnatowicza.

Pisząc o metodzie badań, Joanna Walewska deklaruje, iż poszczególne zagadnienia rozpatrywać będzie z perspektywy archeologii mediów. Uznaje, że jest to ujęcie dogodne dla ustalania miejsca twórczości Ihnatowicza w szerszym kontekście procesów kulturowych z tego względu, że pozwala na pisanie historii, w których dąży się nie tyle do gromadzenia faktów, co „do aktywnego ich rewidowania oraz ciągle zadawania pytań nie tylko o to, co już zaistniało, ale również o to, co zostało przeoczone, niedocenione lub zapomniane” (s. 22). W trakcie lektury odnieść można wrażenie, że wykład zmierza do odkrycia w marginalnych faktach początków sztuki cybernetycznej, zjawisk mających kapitalne znaczenie dla kształtowania kultury współczesnej. W tym sensie podejście Joanny Walewskiej bliższe jest autorom, którzy archeologię mediów uprawiają, otwierając się na przyszłość, z milczącym założeniem, że ich rewizje fragmentów przeszłości spowodują zmiany w aktualnych wzorach zachowań. Jest to archeologia mediów różna od ujęć reprezentowanych chociażby pracach Siegfrieda Zielińskiego, akcentujących głęboką przeszłość przemian technologicznych („deep time media”)<sup>4</sup>.

Omawiane dzieła Ihnatowicza interpretowane są w odniesieniu do ich pierwotnego sposobu funkcjonowania oraz do powstających równocześnie z rzeźbami tekstów teoretycznych. Autorka rekonstruuje w ten sposób również biografię artystyczną rzeźbiarza, wpisując ją w historię intermedialnej sceny artystycznej jego czasów. Interpretacje wybranych prac rozwija, posługując się kategorią estetyki systemów, którą czerpie z pracy *Beyond the Modern Sculpture* Jacka Burnhama (s. 155–157)<sup>5</sup>. Ana-

liza formy rzeźb, jak również kwestie stosowanych przez artystę rozwiązań technologicznych, pozostają na uboczu jej rozważań. W konsekwencji niektóre części pracy ciążyą ku historii idei połączonej z analizą funkcji dzieła.

Na dotychczasowy stan badań nad twórczością Ihnatowicza składają się przede wszystkim wzmianki w artykułach publikowanych w czasopiśmie „Leonardo”, wówczas gdy pismo to stawiało sobie za zadanie kontaktowanie ze sobą artystów zainteresowanych włączeniem do swoich działań najnowszych zdobyczy nauki i techniki<sup>6</sup>. Spośród prac prezentujących działalność artystyczną Ihnatowicza wspomnieć należy o artykule Eduardo Kaca z 1997 r. Autor, pisząc sztuce cybernetycznej („robotic art”), uznaje *Senstera* za pracę założycielską tego nurtu popołu z rzeźbami *Robot K-456* Shuya Abe i Nam June Paika z 1964 r. oraz *Squaw* Toma Shannona z 1966 r.<sup>7</sup> Ważną dla udokumentowania dzieł artysty autorką pozostaje Jasia Reinhard, kuratorka wystawy „Cybernetic Serendipity”, zorganizowanej w londyńskim Institute of Contemporary Arts wiosną 1968 r.<sup>8</sup> Dłuższe studia nad pracami Ihnatowicza prowadził Alexander Zivanovic<sup>9</sup>. Autor re-

*Criticism: From Formalism to Beyond Postmodernism*, Portsmouth 2002, s. 7–8; S. PENNY, *Systems Aesthetics and Cyborg Art: The Legacy of Jack Burnham*, „Sculpture Magazine”, 1999, 18, nr 1, <http://www.sculpture.org/documents/scmag99/jan99/burnham/sm-burnh.shtml> (dostęp 7.11.2016).

<sup>6</sup> Wzmianki o „Ihnatowiczu w „Leonardo””: J. HOLLOWAY, *International Science: Art News*, „Leonardo”, 5, 1972, nr 4, s. 375; H. KHATCHADOURIAN, D. BROOK, *The Concept of Art*, ibidem, 7, 1974, nr 2, s. 168, 189–191; J. ARNOLD J. COLLETT, *Report on the 1976 Conference on Human and Robot Behaviour at Leicester Polytechnic, England*, ibidem, 10, 1977, nr 1, s. 33; S. WILSON, *Computer Art: Artificial Intelligence and the Arts*, ibidem, 16, 1983, nr 1, s. 16–17; J. ROWAN, *Tetrahedron Modeling: Art/ Science Metaphors for Order in Space*, ibidem, 17, 1984, nr 4, s. 258; P. BEYLS, *Discovery through Interaction: A Cognitive Approach to Computer Media in the Visual Arts*, ibidem, 24, 1991, nr 3, s. 315; B.J. JONES, *Computer Graphics: Effects of Origins*, „Leonardo”. Supplemental Issue: Digital Image, Digital Cinema: SIGGRAPH '90 Art, t. 3, s. 25; S. BELL, *Creative Participatory Behavior in a Programmed Word*, „Leonardo”, 28, 1995, nr 3, s. 173.

<sup>7</sup> E. KAC, *Foundation and Development of Robotic Art*, „Art Journal”, 56, 1997, nr 3, s. 61.

<sup>8</sup> Archiwalia związane z ekspozycją udostępniane na stronie: <http://cyberneticserendipity.net> (dostęp 18.08.2015).

<sup>9</sup> Referaty i publikacje: A. ZIVANOVIC, *The Development of a Cybernetic Sculptor: Edward Ihnatowicz and The Senster*, [w:] *Creativity and Cognition 2005. Proceedings of the Fifth Conference on Creativity and Cognition, 12–15 April, Goldsmith College*, red. L. Candy, New York 2005, s. 586–591; idem, *SAM, The Senster and The Bandit: Early Cybernetic Sculptures by Edward Ihnatowicz*, Robotics, Mechatronics and Animatronics in the Creative and Entertainment Industries and Arts Symposium, AISB Convention, Hatfield 2005; idem, *The Technologies of Edward Ihnatowicz*, [w:] *White Heat and Cold Logic: British Computer Arts 1960–1980*, wyd. P. Brown, et. al., Cambridge Mass. 2008, s. 95–111.

<sup>4</sup> Por. E. HUHTAMO, J. PARIKKA, *An Archaeology of Media Archaeology*, [w:] *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*, red. iidem, Oakland 2011, s. 9–11.

<sup>5</sup> J. BURNHAM, *Beyond the Modern Sculpture: The Effects of Science and Technology on the Sculpture of this Century*, New York 1968; na temat znaczenia tez Jacka Burnhama zawartych w jego studium: D. CARRIER, R. KRAUSS, *American Philosophical Art*

prezentuje dziedziny techniczne, doktorat otrzymał za pracę dotyczącą robotyki. W odniesieniu do Ihnatowicza interesowała go przede wszystkim technologia wykonania prac. W roku 2001 stworzył stronę internetową, na której publikuje część zgromadzonych przez siebie archiwaliów, opracowania i doniesienia prasowe dotyczące twórczości Ihnatowicza<sup>10</sup>. Zivanovic starał się odtworzyć kod, w oparciu o który funkcjonowało główne dzieło artysty – *Senster*. Jego internetowe publikacje, choć nie zostały przedstawione w formie monografii, mają duże znaczenie dla utrwalenia osiągnięć rzeźbiarza, stanowiąc doskonały punkt wyjścia dla badań nad działalnością artystyczną Ihnatowiczem.

Joanna Walewska korzysta z kompletu opracowań na temat twórcy, szczególną wagę przywiązując do tekstów powstałych w związku z wystawą „Cybernetic Serdipity”. Jej przewodnikami po sztuce cybernetycznej są Jack Burnham, Catherine Mason i Andrew Pickering<sup>11</sup>.

Autorce udało się dotrzeć do archiwum rodzinnego artysty, włączyła do studiów również niezwykle cenne materiały z archiwum Jamesa Gardnera – kuratora, który prowadził realizację *Senstera*. Część informacji czerpie także z wywiadów przeprowadzonych z Olgą Ihnatowicz – żoną artysty – oraz jego synem Richardem Ihnatowiczem. Wykaz archiwów dołączono do bibliografii zamieszczonej na końcu tomu. Nie wszystkie zachowane archiwalia cytowane są *in extenso*. Zamieszczone w przypisach odnośniki pozwalają jedynie na lokalizację zespołów. Dłuższe passusy z korespondencji cytowane są we fragmentach książki poświęconych historii realizacji głównych prac (s. 128–147). Uzupełnieniem źródeł jest bogaty materiał ilustracyjny, który w znacznej części publikowany jest po raz pierwszy.

W kolejnych rozdziałach Autorka ustala historię powstania oraz pierwotny kontekst funkcjonowania kolejnych dzieł artysty. Konstrukcja poszczególnych rozdziałów monografii jest zróżnicowana.

W pierwszym rozdziale („Związki pomiędzy sztuką a technologią”) Autorka stara się przekonać o celowości stosowania archeologii mediów do badań nad sztuką cybernetyczną. Rozpoczyna od rekapitulacji najważniejszych założeń tej perspektywy badawczej. Odnosi się przede wszystkim do studiów powstających w latach dziewięćdziesiątych, autorów klasycznych dla tej dziedziny, takich jak Erkki Huhtamo (s. 13–18). Przyjęte stanowisko uzasadnia następnie odnosząc się do wypowiedzi samego Ihnatowicza na temat relacji nauki i sztuki oraz do jego spojrzenia na rolę artysty działającego na granicy tych obszarów. W tym miejscu czytelnik poznaje go jako autora tekstów teoretycznych, który równoległe do działań artystycznych prowadził usystematyzowaną refleksję

nad statusem sztuki. Interesujące w tym kontekście jest zestawienie figur uczonego i artysty, wyartykułowane przez Ihnatowicza w jednym z jego późnych tekstów, gdzie pierwszy prezentowany jest jako ten, który dąży do obiektywnego poznania natury, podczas gdy drugi świadomie przyjmuje siebie za punkt wyjścia, nie tłumacząc świata, ale pokazując jakim on mu się jawi<sup>12</sup>. Argumentując za przyjęciem perspektywy archeologii mediów, Autorka relacjonuje następnie historię wystawy „Event One”, zorganizowanej we wnętrzach The Royal College of Art w Londynie w marcu 1969 r. oraz pierwszych wydań biuletynu „PAGE”, zwracając uwagę na ówczesne dyskusje, które doprowadziły do sformułowania zestawu cech konstytutywnych sztuki komputerowej, takich jak: „generatywność, procesualność, interaktywność oraz kreatywność w podejściu do technologii” (s. 30–31). Zaznacza, że nazwisko Ihnatowicza stało się w tym kontekście przywoływane (s. 31–32). Omawiane przez Autorkę teksty teoretyczne dają wgląd w specyficzny dla lokalnego środowiska sposób formułowania nowej metody tworzenia sztuki. Dla polskiego czytelnika opisywane postawy są interesujące w kontekście projektów łączenia sztuki i nauki, rozwijanych w tym samym czasie w krajach Bloku Wschodniego. Stanowią one mogą interesujący kontrapunkt dla idei Tadeusza Kantora i Mieczysława Porębskiego, realizowanych w warstwie ikonicznej pierwszej Wystawy Sztuki Nowoczesnej, zorganizowanej w Pałacu Sztuki na przełomie 1948 i 1949 r. Warto je zestawiać z metodami realizacji prac takich jak *Instrument Osobisty* Krzysztofa Wodiczki z 1969 r., czy obrazami Ryszarda Winiarskiego, projektowanymi na podstawie wyników losowania.

Najistotniejszą częścią pracy są kolejne trzy rozdziały, których osi jest biografia artystyczna Ihnatowicza. Rozdział drugi („Artysta i komputer”) poświęcono metamorfozie artysty, który wychodząc od tradycyjnie definiowanej rzeźby, odkrył potencjał tkwiący w kreowaniu ruchomych, interaktywnych konstrukcji. Rozdział ten otwiera szereg informacji biograficznych dotyczących losów wojennych rodziny Ihnatowiczów i pierwszych lat spędzonych w Londynie. Zebrane informacje dają pojęcie o społecznym kontekście funkcjonowania młodego artysty, zwracając uwagę na intelektualne i kulturowe podłoże jego prac. Wprowadzenie biograficzne dowodzi, jak niezależna od początkowo obranej drogi i wykształcenia była jego dojrzała twórczość.

Rozwinięciem rozdziału są fragmenty poświęcone rzeźbie kinetycznej. Podążając za uwagami Jacka Burnhama, Autorka charakteryzuje ten nurt, opisując go jako

<sup>10</sup> <http://www.senster.com> (dostęp 19.08.2015).

<sup>11</sup> C. MASON, *A Computer in the Art Room: The Origins of British Computer Arts 1950–80*, Norfolk 2008; A. PICKERING, *The Cybernetic Brain: Sketches of Another Future*, University of Chicago Press 2010; J. BURNHAM, *Beyond Modern Sculpture* (jak w przyp. 5).

<sup>12</sup> “The scientists [...] tend to view the world as a vast, natural system, operating according to absolute and immutable laws which they try to discover by measurement and deduction [...] In contrast, the essence of the artistic approach is to accept oneself as the only reference point and instead of explaining the world, to demonstrate the way in which it appears to one”. E. IHNATOWICZ, *Towards a thinking machine*, [w:] R. LEAVITT, *Artist & Computer*, New York 1976, s. 33.



główną inspirację do stworzenia pierwszego projektu ruchomej rzeźby – *Sound Activated Mobile*. Okolicznościom jej powstania i wystawienia podczas ekspozycji „Cybernetic Serendipity” poświęcone są dwie ostatnie części rozdziału (s. 51–59, 63). Na podstawie archiwalnej korespondencji Ihnatowicza, rzucającej światło na historię pozyskiwania środków na realizację rzeźby, Autorka dochodzi do wniosku, że osobą, która skontaktowała wyobcowanego ze środowiska artystycznego eksperymentatora z kuratorką wystawy, Jasią Reinhardt, był Roland Penrose (s. 58–59). Dyrektor International Art Comitee miał udzielić rzeźbiarzowi pożyczki na realizację pracy po tym, gdy jego wniosek został odrzucony przez komitet. Kontakt z Penrosem tłumaczyłby, jak to się stało, że kuratorka wybierająca do udziału w wystawie artystów, których prace publikowane były w wydawanym przez MIT czasopiśmie „Computers and Automation Journal”, włączyła do scenariusza również prace nieznanego szerzej twórcy<sup>13</sup>. Na marginesie dodać można, że w nawiązaniu współpracy nie bez znaczenia mogła być również wspólnota polskich korzeni Reinhardt i Ihnatowicza.

Wątek wystawy „Cybernetic Serendipity” i jej historycznego znaczenia jest kontynuowany w rozdziale trzecim („Sztuka i cybernetyka”). Podkreślając, że kuratorce „zależało przede wszystkim na tym, aby zwiedzający mieli okazję z bliska przyjrzeć się pracom artystycznym opartym na mechanizmie sprzężenia zwrotnego” (s. 81), Joanna Walewska przechodzi do rozważań o definicji samej sztuki cybernetycznej tamtych czasów. Wykłada najważniejsze tezy teoretyków dziedziny: Norberta Wienera i Arturo Rosenbleutha (s. 83–85). Zauważa, że brytyjskie środowisko cybernetyków, reprezentowane przez Williama Grey Waltera i Roya Ashby’ego, wyróżniało się sposobem budowania analogii pomiędzy mózgiem a maszyną: „mózg w ich rozumieniu był maszyną ucieleśnioną, funkcjonowanie której jest nierozdzielnie związane z działaniami, jakie podejmuje ciało” podkreśla (s. 87). Zdaniem Autorki ten pogląd ma szczególne znaczenie dla odczytania prac Ihnatowicza. Pragnąc zademonstrować rozdźwięk pomiędzy naukowym a artystycznym pojmowaniem tych idei, Walewska odwołuje się do wczesnej charakterystyki pojęcia „sztuki cybernetycznej”, w znaczeniu, jakie nadał mu Jack Burnham we wspomnianym wyżej studium (s. 89)<sup>14</sup>. Zawraca uwagę na to, że autor *Beyond the Modern Sculpture* zdecydował się włączyć do narracji o sztuce prace funkcjonujące w kontekście muzeów techniki, takie jak

*Machinae Speculatrixes* konstruowane przez Grey Waltera pod koniec lat czterdziestych. W konkluzji stwierdza, że Burnham słusznie dowartościował współczesne mu przemiany, podkreślając, iż artyści powinni posługiwać się cybernetyką jako narzędziem do modelowania zachowań społecznych na równi ze specjalistami z innych dziedzin.

W rozdziale trzecim sporo miejsca poświęcono również trzem ważnym postaciom sztuki cybernetycznej: Gordonowi Paskowi, Royowi Ascottowi i Wen Ying Tsaiowi. O pierwszym pisze Autorka w kontekście mody na ideę sztuki cybernetycznej, jaka zapanowała w okresie powojennym. Za Marią Fernandez przypomina koncepcję „środowiska posiadającego potencjał estetyczny” („aesthetically potent environment”), stworzoną przez Paska (s. 103–108). Z kolei przedstawia rozważania wpływowego w tych kręgach artysty i pedagoga Roya Ascotta na temat metody tworzenia sztuki (s. 108–116). Na koniec wspomina o prowokujących aktywny odbiór sztuki pracach Wen Ying Tsai (s. 116). Przeglądam tym stara się Autorka dowieść, że dla omawianego kręgu twórców trafnym jest miano „proceduralistów”, nadawane im między innymi przez Johna Lansdowna, piszącego o „sztuce komputerowej” na łamach biuletynu „PAGE” (s. 118)<sup>15</sup>.

W rozdziale czwartym („Senster”) Autorka powraca do biografii artystycznej Ihnatowicza, opisując szczegółowo proces realizacji najgłośniejszego z jego dzieł. W oparciu o zgromadzone w archiwach uniwersytetu w Brighton dokumenty, przedstawia historię współpracy artysty z Jamesem Gardnerem – kuratorem wystawy Pawilonu Evoluon w Eindhoven. Przeznaczeniem ekspozycji było promowanie osiągnięć firmy Philips. Zaprojektowany pod koniec lat sześćdziesiątych *Senster* stał się ważnym elementem tej wstawy. Firma zdecydowała się jednak zdemontować zamówioną pracę po kilku latach jej funkcjonowania<sup>16</sup>. Walewska stara się wyjaśnić przyczyny tej decyzji, poruszając przy tym ważną kwestię niszczenia i celowego wycofywania z obiegu dzieł sztuki współczesnej. Odnosi się przy tym do fali krytyki kierowanej pod adresem sztuki komputerowej z nastaniem lat siedemdziesiątych (s. 136). Jak wynika z przywoływanych przez Autorkę tekstów, negatywne oceny etyczne tego rodzaju sztuki, wiązały się z zarzutem, że wyrosła ona z kompleksu militarno-przemysłowego (s. 139).

W tym rozdziale książki opisano także konstrukcję i zasady działania *SAM* oraz *Senstera*. Poruszona została kwestia dokumentowania zasad działania obu rzeźb (kodu źródłowego regulującego interakcję z otoczeniem).

Ostatni rozdział monografii („Sztuka cybernetyczna a problematyka sztucznej inteligencji”) oraz jej zakończenie poświęcone są roli, jaką artysta przeznaczał komputerom w procesie kreacji dzieła sztuki. Kontekstem dla tej części rozważań są teksty i prace powstałe po realizacji

<sup>13</sup> Por. wypowiedź Jasi Reinhardt, zarejestrowaną z okazji odtworzenia wystawy „Cybernetic Serendipity” w 2014 roku: *Cybernetic Serendipity: A Walkthrough With Jasia Reichardt*, ICA 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=oSwovB28B34>, (dostęp: 18.08.2015).

<sup>14</sup> Sprostowania wymaga kwestia wczesnego użycia terminu „sztuka cybernetyczna” („cybernetic art”) – Burnham posługiwał się określeniem „cybernetic sculpture”, przywoływał też pojęcia „cyborg art” i „computer art”, por. J. BURNHAM, *Beyond the Modern Sculpture*, s. 29, 312, 358, 345 (jak w przyp. 5).

<sup>15</sup> Proponowane przez Autorkę tłumaczenie zwrotu „proceduralism” odpowiada używanemu niekiedy w polskiej historiografii sztuki określeniu „sztuka programowana”.

<sup>16</sup> *Senster* był zainstalowany w Evoluonie w latach 1970–1974.

*Senstera*, w okresie, gdy Ihnatowicz został zatrudniony na Wydziale Inżynierii Mechanicznej londyńskiego University of College. Czytelnik dowiaduje się z niej również o *The Bandit*, późnym projekcie rzeźby interaktywnej, której mechanizm znalazł ostatecznie zastosowanie w konstrukcji robotów przemysłowych. Wzmiankowane są też grafiki komputerowe Ihnatowicza. Autorka podkreśla, że pod koniec życia Ihnatowicza zajęły teoretyczne rozważania nad naturą percepcji, studia nad sztuczną inteligencją (s. 182–183). Poglądy artysty analizuje korzystając częściowo z niepublikowanych tekstów znajdujących się w archiwum Olgi Ihnatowicz. W tym kontekście znacząca jest prezentacja krytycznego spojrzenia artysty na wartość informacji. Jak wykazuje Autorka, Ihnatowicz dystansował się od cybernetyków definiujących informację „jako coś abstrakcyjnego, jako formalną operację przyporządkowywania znaczeń do [...] przypadkowego zbioru danych” (s. 189). Doświadczenie twórcze kazało artyście przypominać mu o tym, że informacja mechaniczna (dynamika, ruch) jest podstawą „efektywnego działania w świecie zarówno człowieka jak i innych istot żywych” (s. 188–189). Stąd wnioskował, że „inteligentna maszyna”, jeżeli taką uda się zbudować, będzie miała formę robota – nie komputera (s. 209).

Niektórym czytelnikom książka wydać się może miejscami nieco szkolna. Dotyczy to pełnych młodzieńczego zapału wypowiedzi o potrzebie poszerzenia kanonu historii sztuki, a zwłaszcza passusów rekapitulujących wiadomości o podstawowych zjawiskach sztuki współczesnej. Zwraca przy tym uwagę brak odniesień do współczesnych opracowań porządkujących historię sztuki nowych mediów, które byłyby przydatne, gdy mowa jest o pokrewieństwie rzeźby cybernetycznej i sztuki interaktywnej (s. 119). O relacjach tych zjawisk pisali chociażby autorzy tacy jak cytowani przez Autorkę Frank Popper czy Katja Kwasek a także Ryszard Kluszczyński<sup>17</sup>. Finalnego dopracowania wymagałaby stosowana w pracy terminologia z zakresu technologii (s. 55)<sup>18</sup>.

*Portret artysty jako inżyniera* jest publikacją istotną. Wprowadza prace Ihnatowicza w kontekst historii nurtów naukowych i artystycznych drugiej połowy XX w. Joannie Walewskiej udało się ukazać, jak kształtowała się postawa twórcy względem cybernetyki oraz badań nad sztuczną inteligencją. Praca przynosi szereg ustaleń, dotyczących

biografii artystycznej Ihnatowicza. Książka jest również ważnym drogowskazem dla kuratorów, którzy podejmują się prac nad konserwacją lub odtwarzaniem zaginionych dzieł sztuki nowych mediów, tym bardziej, że pomysł rekonstruowania rzeźb Ihnatowicza stale powraca w dyskusji o jego sztuce<sup>19</sup>. W przyszłości warto byłoby podjąć w tym kontekście studia nad algorytmami, regulującymi interaktywne działania rzeźb Ihnatowicza. Postulatem na przyszłość jest też analiza pomniejszych prac artysty oraz głębsze wniknięcie w kwestie metody wykonania jego rzeźb.

<sup>17</sup> K. KWASTEK, *Aesthetics of Interaction in Digital Art*, Cambridge Mass. 2013, s. 7–8; F. POPPER, *From Technological to Virtual Art*, Cambridge Mass. 2007.

<sup>18</sup> W tekście jest mowa o korelowaniu tłoków hydraulicznych z serwomechanizmami, podczas gdy te są częścią układu nazywanego w ten sposób; s. 208: termin „urządzenie wyjścia” został użyty w odniesieniu do przekazu danych docierających do urządzenia, powinno być „urządzenie wejścia”; s. 136: określenie „assembly language” stosowane jest nie tyle dla oznaczenia do konkretnego języka, co w odniesieniu do rodziny języków programowania, asemblyery jako takie są nadal stosowane w informatyce.

<sup>19</sup> R. MULHOLLAND, *Play it Again SAM: Replicating Cybernetic Sculpture using 3D Painting*, 18.11.2013; <http://www.vam.ac.uk/blog> (dostęp: 18.08.2015); A. OLSZEWSKA, *Rekonstrukcja Senstera*, „Biuletyn AGH”, 2014, nr 82. Walewska cytuje za Celią Kemsley wypowiedź artysty świadczącą o tym, że afirmował pomysł tworzenia swoich technologicznych rzeźb w krótkich seriach (s. 147).