

Performatywne zwiedzanie. Interaktywna aplikacja w projekcie tanecznym *site-specific*

Prace
Kulturoznawcze XVII
Wrocław 2015

1.

Choreograf Boris Charmatz był w roku 2013 kuratorem programu performatywnego *Musée de la danse: Three Collective Gestures* w Museum of Modern Art w Nowym Jorku. Podczas wieczoru zatytułowanego *20 Dancers for the XX Century* dwudziestu zaproszonych twórców „ożywiało archiwum”, odtwarzając/przywracając (*re-enact*) performanse taneczne z przeszłości. Artyści „wykonywali, przywoływali, zawłaszczali i przepuszczali przez siebie solowe prace minionego stulecia”, a ich ciało stanowiło „podstawowy muzealny nośnik i obiekt”¹. Projekt Charmatza miał kilka odsłon w różnych krajach. Był inspirowany ostatnim scenicznym performansem tanecznym Tino Sehgała, zatytułowanym *Twenty Minutes for the Twentieth Century* (1999), którego istotą było ucieleśnienie jakości ruchu dwudziestu sławnych choreografów XX wieku. Warto podkreślić, że począwszy od tego spektaklu, Sehgal porzucił scenę i zaczął tworzyć choreografie do przestrzeni muzealnych.

Jednym z zaproszonych artystów był Adam H. Weinert. Reaktywował prace solowe amerykańskiego choreografa Teda Shawna, jednego z pionierów tańca modern. By poprawnie zrekonstruować ruch, przygotowując swój performans, czerpał wiedzę z różnych zachowanych źródeł: książek, fotografii, nagrań wideo, labanotacji, ale też z anegdotycznych opowieści². Przeszukując archiwa, odkrył,

¹ Strona wydarzenia: <http://www.moma.org/visit/calendar/events/18897> [dostęp: 5 stycznia 2014]. Podobny w założeniu projekt zatytułowany *RE//MIX* realizowała w latach 2010–2014 Komuna//Warszawa, a jego pomysłodawcą był Tomasz Plata. Więcej informacji na temat cyklu zob. <http://komuna.warszawa.pl/category/re-mix> [dostęp: 12 listopada 2014].

² Wszystkie informacje na temat źródłowego projektu MoMA oraz postprojektu Weinerta, jeśli nie podano inaczej, zob. <http://www.thereaccessionoftedshawn.com> [dostęp: 29 grudnia 2014].

że muzeum, działając wbrew własnej polityce praktykowanej wobec dzieł żyjących artystów, przekazało New York Performing Arts Library oraz archiwum Jacob's Pillow Centre prace ofiarowane mu jeszcze w latach 40. przez samego Shawna. W ten sposób, zdaniem Weinerta, władze muzeum dały jasno do zrozumienia, że troska o dzieła artysty sztuki tańca nie leży w gestii muzeum sztuki.

Wyniki poszukiwań archiwalnych zainspirowały go do realizacji subwersywnego postprojektu, interwencji określonej przez artystę mianem reinstalacji (*re-installation*), umożliwiającej ponowne udostępnienie (*reaccession*) prac Shawna w ekspozycyjnej przestrzeni instytucji, której sam artysta powierzył swoje prace. Projekt *Reaccession of Ted Shawn* powstał w ramach rezydencji twórczej wspieranej przez dance-tech.tv, podczas której zapewniono Weinertowi konsultacje techniczne, wirtualne studio oraz własny kanał. Zrealizowany w przestrzeni hybrydowej — obejmującej przestrzeń fizyczną i cyfrową — przyjął formę technologicznie wspomaganej interwencji.

Aplikacja *dancetechtvARapp* — aplikacja AR (*augmented reality*, czyli poszerzająca rzeczywistość) zainstalowana w urządzeniach przenośnych pozwala zwiedzającym MoMA obcować z zamieszczonymi w poszerzonej przestrzeni pracami. Są to prace choreograficzne Shawna zrekonstruowane przez Weinerta i zarejestrowane przez Philippe'a Tremblay-Berberiego podczas wieczoru *20 Dancers for the XX Century*. Warto podkreślić, że artysta udostępnił nagrania bez porozumienia z muzeum. Według zamieszczonej na stronie projektu instrukcji: „Aplikacja zainstalowana w urządzeniu mobilnym rozpoznaje architektoniczne detale oraz muzealne oznaczenia i uruchomi cyfrową instalację. Również mapa MoMA jest osadzona w aplikacji, umożliwiając zabranie fragmentu instalacji ze sobą lub oglądanie go w sieci”. „Widzialność” prezentowanych obiektów zależy zarówno od dostępu do urządzeń, aplikacji i kanału, jak i od kompetencji medialnych zwiedzających.

Weinert zaproponował zwiedzającym inną „ścieżkę dostępu”, czyli alternatywną trasę przemieszczania się po przestrzeni muzeum. Funkcję przewodnika po tej przestrzeni pełniła — i do tej pory pełni — internetowa strona projektu.

2.

W kolejnych fazach swojego projektu artystycznego Weinert odniósł się do ważnych zagadnień, tendencji i problemów, z którymi mierzą się współcześni teoretycy sztuki: rosnącej popularności performansów tanecznych w rzeczywistości hybrydowej (fizycznej-i-cyfrowej), obecności tańca i choreografii w muzeach i galeriach, krytyki nowoczesnych praktyk wystawienniczych i archiwizacyjnych, zwłaszcza w odniesieniu do sztuki tańca i performansu³ oraz krytyki polityki muzealniczej z wykorzystaniem mediów taktycznych.

³ Więcej na ten temat zob. *RE//MIX. Performans i dokumentacja*, red. T. Plata, D. Sajewska, Warszawa 2014.

Artyści tańca współczesnego coraz częściej wykorzystują technologie umożliwiające augmentację rzeczywistości, co jest możliwe dzięki szybkiemu rozwojowi rynku urządzeń przenośnych. Choreografie poszerzone o wymiar wirtualny pojawiają się i na tradycyjnej teatralnej scenie, i w przestrzeni publicznej. Realizacje wykorzystują zarówno kompetencje odbiorcy związane ze znajomością języka filmu, jak i nowe nawyki, których źródłem jest interaktywność urządzeń codziennego użytku.

Rita Marcalo (choreografka, założycielka grupy Instant Dissidence) i Lucy Barker (filmowiec) — uczestniczki rezydencji artystycznej towarzyszącej trzydniowej konferencji *Digital Futures in Dance* (2011) w Bournemouth — stworzyły prototyp bardzo prostej mobilnej aplikacji MotionOptic⁴, która służy do nawigacji w fizycznej przestrzeni. Artystki odniosły się do idei „duchów” lub „cieni” przeszłości zamieszkujących określone miejsca. Na projekt składały się, zarejestrowane z udziałem tancerki, sekwencje wideo udostępniane dzięki zainstalowanej w smartfonie aplikacji oraz dźwiękowa narracja, dostępna za pomocą słuchawek⁵. Uczestnik, obserwując przebieg performansu, podążał śladem operatora kamery, stając się tancerzem realizującym jego partyturę ruchową.

Rezydentami konferencji byli również choreograf Jonah Bokaer i tancerz Adam H. Weinert, którzy zaproponowali projekt sceniczny oparty na bardziej zaawansowanej interaktywnej platformie Mass Mobile App: Responsive Smartphone App Performance⁶. Weinert w solowym performansie tanecznym reagował na strumień danych, transmitowanych za pomocą aplikacji obsługiwanej przez widzów oraz przebywającego w Stanach Zjednoczonych choreografa.

Również w Polsce choreografowie i tancerze uczestniczą w interdyscyplinarnych projektach wykorzystujących poszerzoną rzeczywistość. W listopadzie 2014 roku w Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie można było uczestniczyć w projekcie *MONadOLOGIA. Traktat o relacyjności* (pomysł, reżyseria: Aleksandra Hirszfeld; choreografia i reżyseria tekstu: Marta Ziółek; AR: Krzysztof Syruć). Wykonawcami części performatywnej są tancerze: Agnieszka Kryst, Anna Nowicka, Katarzyna Sitarz i Paweł Sakowicz. Instalacja składała się „z części performatywnej, konstrukcji architektonicznej, instalacji świetlnej, instalacji *Augmented Reality* oraz instalacji dźwiękowej”⁷ i obrazowała gęstą sieć wzajem-

⁴ http://digitalfuturesindance.org.uk/?page_id=27 (strona archiwalna).

⁵ Pomysł opowieści, za którą podąża uczestnik stając się performerem w przestrzeni miasta (gra miejska), jest współcześnie bardzo popularny: np. „Artistic City Trips” były realizowane w ramach Krakowskich Reminiscencji Teatralnych 2013 przez Annę Herbut, Łukasza Wojtysko, Macieja Chorażego i Filipa Surowiaka, <http://krt-festival.pl/program/artistic-city-trips/?lang=pl> [dostęp: 4 stycznia 2015].

⁶ Projekt zrealizowany przez Bokaera podczas ARTech Residency w Georgia Institute of Technology i Ferst Centre for the Arts we współpracy z Digital School of Music; http://digitalfuturesindance.org.uk/?page_id=25 (strona archiwalna).

⁷ http://www.funbec.eu/produkcje,744,monadologia_warszawa_21-2311.html [dostęp: 4 stycznia 2015].

nych oddziaływań między organizmami ludzkimi — leibnizjańskimi monadami — i miastem.

Współcześnie sztuka tańca, ruch i choreografia coraz częściej pojawia się w przestrzeniach ekspozycyjnych muzeów. Przykładowo, w Narodowej Galerii Sztuki Zachęta kuratorka Maria Brewińska stworzyła wystawę *Choreografia ciał* (2011)⁸. Pytała o to, jak artyści wizualni tematyzują w swoich pracach ruch, dynamikę, interakcję ciał i obiektów w przestrzeni, jak choreografują siebie i innych, również publiczność.

Z drugiej strony artyści tańca problematyzują praktyki muzeologiczne, rekontekstualizując dyskurs muzealny i performatywnie przejmując przestrzeń ekspozycyjną. Francuski choreograf Boris Charmatz przemianował francuskie Centre choreographique national de Rennes et de Bretagne (centrum choreograficzne) na Musée de la danse (tańczące muzeum). Swoją wizję przedstawił w *Manièscie tańczącego muzeum* (2009):

W tych niezwykle ekscytujących czasach muzeografia otwiera się na nowe idee i technologie, pozwalając czemuś zupełnie nowemu zastąpić pospolite wystawy rekwizytów, wyblakłych kostiumów, modeli scenografii i rzadkich fotografii spektakli. Żyjemy w czasach, w których muzeum może stać się tak pełne życia jak teatr, może objąć przestrzeń wirtualną i zaproponować kontakt z tańcem, który będzie równocześnie praktyczny, estetyczny i widowiskowy...⁹

Muzea organizują pokazy performansów tanecznych. W ramach trwającego od roku 2009 *Programu performatywnego* Nowojorskie Museum of Modern Art zaprosiło wielu choreografów — Simone Forti, Eszter Salamon, Borisa Charmatza, Lucinda Childs Dance Company, Trajala Harrella. Także w Polsce współpracę z artystami sztuki tańca nawiązało kilka liczących się muzeów: Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie (programy *Zwrot Performatywny 2011*, *Muzeum Otwarte 2013*; zaproszeni artyści to choreografka Maria Stokłosa, Mikołaj Mikołajczyk, Ramona Nagabczyńska), łódzkie Muzeum Sztuki (*Przyjdźcie, pokażemy Wam, co robimy. O improwizacji tańca 2013*; artyści praktykujący tak zwany kontakt improwizację), Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski w Warszawie (*Performance Day od 2013*, *Tydzień Performance 2014*; Florentina Holzinger i Marta Ziółek, Marie-Caroline Hominal, Kaya Kołodziejczyk, Ramona Nagabczyńska, Janusz Orlik, Magda Ptasznik).

Jeszcze większe znaczenie mają projekty *stricte* muzealne, tak zwane instalacje choreograficzne lub taneczne. Artystka wizualna Zorka Wollny zrealizowała kilka projektów opartych w warstwie ruchowej na zachowaniach publiczności i pracowników muzeum. Tancerze-performerzy wchodzili w relację z obiektami, przestrzenią i sobą wzajemnie; projekty odnosiły się zarówno do społecznej ar-

⁸ Wystawa *Choreografia ciał*, <http://www.zacheta.art.pl/article/view/416/choreografia-cial> [dostęp: 4 stycznia 2015].

⁹ B. Charmatz, *Manifesto for the Dancing Museum*, 2009, s. 2 (przeł. M.Z.); http://www.moma.org/momaorg/shared/pdfs/docs/calendar/manifesto_dancing_museum.pdf [dostęp: 4 stycznia 201].

chitektury miejsc, jak i rytualizacji zachowań (*Koncert na Landesmuseum, Westfaelischer Kunstverein w Muenster, 2005*¹⁰; *Muzeum — performance taneczny, Muzeum Narodowe w Krakowie, 2006; Chodzony na kolekcję sztuki XX i XXI wieku, Muzeum Sztuki w Łodzi, 2007*¹¹; *Sześć sylwetek na tle kolekcji, Muzeum Sztuki w Łodzi, 2009*).

Z kolei choreograf Przemek Kamiński w performansie-instalacji *Some Other Things* (Galeria Labirynt 2 w Lublinie, 2014) badał relację między ciałem a obiektem, którą określił jako „potencjał choreograficzny wpisany w obiekt”¹². Uznając, że autorstwo ruchu dzieli z architekturą i obiektami, przyjmującymi rolę „choreografa” i modelującymi partyturę ruchową¹³, włączył się przez praktykę artystyczną do dyskursu sprawczości (*agency*).

Taniec współczesny funkcjonuje zatem w nowych przestrzeniach: hybrydowej oraz muzealnej, zarezerwowanej wcześniej dla obiektów i instalacji.

Trzecim ważnym kontekstem projektu Weinerta jest wzrastająca popularność aplikacji przeznaczonych do urządzeń mobilnych w roli przewodników muzealnych. Wykorzystana przez Weinerta aplikacja dancetechtvARapp została stworzona w ramach dancetech.tv, globalnej platformy poświęconej współczesnym eksperymentom i innowacjom performansu tanecznego. Jej użytkownicy mogą odkrywać rzeczywistość poszerzoną o wideo i trójwymiarowe animacje; pozwala ona też stworzyć własną geolokowaną i opartą na rozpoznawaniu obrazów zawartość¹⁴. Aplikacja ta została wykorzystana w projekcie muzealnym *Theatre Magic: Technology, Innovation, and Effect* dla Thompson Library Gallery Uniwersytetu Stanowego Ohio oraz podczas festiwalu Panorama w Rio de Janeiro w roku 2012.

Publiczność używa smartfonów i tabletów do skanowania programów, plakatów festiwalowych oraz fasad budynków teatralnych, do odkrywania warstw wideo zawierających fragmenty spektakli, wywiady z artystami i inną zawartość stworzoną przez zespół wolontariuszy wywodzących się z lokalnej społeczności¹⁵.

Inny przykład to Second Canvas™, aplikacja madryckiego Museo del Prado, będąca przewodnikiem po ekspozycji muzealnej, z której pomocą muzeum udostępnia wysokiej jakości elektroniczne reprodukcje i bogate opisy dzieł. Daje ona możliwość powiększania detali czy uzyskiwania wrażenia prześwietlania kolej-

¹⁰ <http://www.buero-kopernikus.org/pl/project/2/29/> [dostęp: 4 stycznia 2015].

¹¹ <http://www.zorkawollny.net/#!chodzony-na-kolekcji-sztuki-xx-i-xxi> [dostęp: 4 stycznia 2015].

¹² <http://labirynt.com/przemyslaw-kaminski-some-other-things/> [dostęp: 4 stycznia 2015].

¹³ Współcześni teoretycy tańca używają kategorii „choreografia” w bardzo szerokim rozumieniu. Susan Leigh Foster w wydanej w 2011 roku książce *Choreographing Empathy: Kinesthesia in Performance* określa choreografię jako „strukturyzowanie ruchu” i to niekoniecznie ruchu ludzkiego.

¹⁴ DancetechtvARapp, <http://dance-tech.tv/2012/10/24/augmented-reality-app/> [dostęp: 4 stycznia 2015].

¹⁵ <http://www.dance-tech.net/profiles/blogs/augmented-reality-app-festival-panorama-2012-rio-de-janeiro> [dostęp: 4 stycznia 2015].

nych warstw farby za pomocą promieni rentgenowskich i podczerwieni¹⁶. W Polsce aplikację mobilną przygotowało na przykład Muzeum Sztuki Współczesnej MOCAK w Krakowie. Jej elementami są interaktywna mapa przestrzeni wystawienniczej oraz informacje dotyczące prezentowanych prac¹⁷.

Podobne aplikacje AR wykorzystują artyści specjalizujący się w miejskich — i muzealnych — interwencjach.

Artyści posługujący się tzw. taktycznymi mediami wykorzystują istniejącą technologię w sposób odmienny, niż była do tego zaprojektowana, przekraczając granice mediów i stawiając pytania o ich kondycję. Pojęcie taktycznych mediów (terminologia zaczerpnięta z myśli Michela de Certeau), które w roku 1996 ukuli m.in. Geert Lovink i David Garcia, wciąż zmienia znaczenie, przy nieustannej aktualności zawartego w nim problemu¹⁸.

Tradycja krytycznego ingerowania w przebieg wystawy lub program kuratorski nie jest niczym nowym — stosuje ją od lat goszczący wielokrotnie w Polsce Istvan Kantor, performer węgierskiego pochodzenia, twórca neoizmu. Kantor zasłynął przede wszystkim jako autor partyzanckiego projektu Blood X Donation,

który polegał na malowaniu, a raczej spryskiwaniu ścian muzeów/instytucji własną krwią na znak dużej litery „X” bez wiedzy władz muzealnych, dyrektorów czy kuratorów. Przeprowadzone akcje konsekwentnie kończyły się interwencją policji, wielokrotnym aresztowaniem, a także sądzeniem artysty. [...] Niezbędnymi elementami interwencji są: czytanie manifestu oraz wręczenie przygotowanego aktu darowizny z opisem podarowanej danej instytucji pracy¹⁹.

Działania artysty są zwykle postrzegane przez instytucje, w których doszło do interwencji, jako akty wandalizmu, natomiast sam artysta określa je jako „donację jednej ze swoich prac na rzecz danego muzeum”²⁰.

Jedną z najszerzej zakrojonych interwencji w prestiżowej instytucji sztuki przygotował międzynarodowy kolektyw Manifest.AR²¹. Dwaj członkowie grupy Sander Veenhof i Mark Skwarek zorganizowali w październiku 2010 roku w MoMA — oczywiście bez porozumienia z muzeum — wystawę sztuki w rze-

¹⁶ Second Canvas™, <http://www.secondcanvas.net> [dostęp: 4 stycznia 2015].

¹⁷ Nawigacja odbywa się za pomocą kodów QR i urządzeń HG Beacon (platforma Synerise firmy HG Intelligence S.A.), które są czytelne dla smartfonów wyposażonych w systemy Android, iOS lub Windows Phone oraz w Bluetooth; <http://pl.mocak.pl/innowacyjna-aplikacja-mobilna-dla-zwiedzajacych> [dostęp: 4 stycznia 2015].

¹⁸ E. Wójtowicz, *Sztuka mediów taktycznych*, 3 stycznia 2014, <http://magazyn.o.pl/2014/ewa-wojtowicz-sztuka-mediow-taktycznych> [dostęp: 4 stycznia 2015].

¹⁹ K. Wróbel, *Revolutionary song bohatera. Istvan Kantor aka Monty Cantsin AMEN!*, tekst przedstawiony podczas Międzynarodowej Konferencji Naukowej Instytutu Historii Sztuki UW *Strategie trickstera w praktyce artysty i kuratora* (26–27 października 2011); <https://rewizje.wordpress.com/2011/12/18/revolutionary-song-antybohatera-istvan-kantor-aka-monty-cantsin-amen-i-jego-totalitaria/> [dostęp: 16 lutego 2015].

²⁰ http://www.thestar.com/entertainment/visualarts/2014/08/21/toronto_performance_artist_istvan_kantor_targets_jeff_koons_exhibit.html [dostęp: 4 stycznia 2015].

²¹ <http://manifestarblog.wordpress.com/about/> [dostęp: 4 stycznia 2015].

czywistości poszerzonej (*augmented reality art*) *We AR in MoMA*²². Twórcy, realizując wystawę zgodnie z etosem DIY, podjęli bardzo aktualne zagadnienie: jak technologia AR kształtuje naszą prywatną i publiczną przestrzeń? Ogłaszając otwarty nabór (*open call*) prac, wypowiedzieli się też za egalitarnym dostępem do prezentacji w przestrzeni muzealnej. Tym samym — podobnie jak Kantor nieodpłatnie „oddający” muzeom własne prace — wpisali się w nurt krytyki polityki instytucjonalnej, opartej na eksperckiej władzy funkcjonariuszy sztuki (kuratorów, krytyków, kolekcjonerów itp.).

W ostatniej dekadzie przestrzeń funkcjonowania sztuki tańca znacząco poszerzyła się: realizacje taneczne mają miejsce w przestrzeni muzealnej i hybrydowej. W tym samym okresie muzea zaczęły wzbogacać ekspozycje o treści przekazywane z użyciem technologii AR, tej samej, którą artyści mediów taktycznych wykorzystują, by podważyć strategie muzealne.

3.

Realizując projekt *Reaccession of Ted Shawn*, Weinert zaproponował zwiedzającym alternatywną podróż po przestrzeni muzeum. Funkcję przewodnika pełni internetowa strona projektu. To na niej artysta zamieścił wiele informacji dotyczących procesu „reaktywowania” i „ponownego udostępniania” choreografii Shawna: pierwszej fazy projektu, podczas którego zarejestrowano rekonstrukcyjne performanse taneczne realizowane przez Weinerta; drugiej, obejmującej przygotowanie aplikacji AR; oraz trzeciej, partycypacyjnej, podczas której widzowie zamieszczali w odpowiednim kanale aplikacji własne „wrażenia, performanse i krytyczne komentarze”, w tym artystyczne rekonstrukcje i remiksy dzieł Shawna. Oprócz tego Weinert zamieścił na stronie linki do portalu, zawierającego aplikację do ściągnięcia oraz — co jest szczególnie istotnym aspektem omawianego projektu — informację dotyczącą praktyk muzealnych MoMA, które zdaniem artysty powinny zostać ujawnione i poddane krytyce.

Lektura materiałów zamieszczonych na stronie projektu uświadamia, że projekt nie powstał ani na zamówienie, ani jako rezultat współpracy z muzeum. Czy zatem platformę dostępu stworzoną przez Weinerta, na którą składają się strona internetowa i kanał w aplikacji dancetechtvARapp, można uznać za interaktywny przewodnik? Znajomość kontekstu komplikuje odpowiedź na to pytanie.

W założeniu przewodnik po wystawie umożliwia zwiedzającemu pełniejsze poznanie ekspozycji i jej kontekstów. Instytucja, wypowiadając się z pozycji eksperta — dysponenta wiedzy — pomaga widzowi zrozumieć i właściwie zinterpretować prezentowaną kolekcję. Artyści z kolektywu Manifest.AR posłużyli się apli-

²² <http://www.sndrv.nl/moma/?page=press>; <http://turbulence.org/blog/2010/10/03/live-stage-we-ar-in-moma-nyc/> [dostęp: 4 stycznia 2015].

kacją poszerzającą rzeczywistość między innymi po to, by poddać krytyce sposób funkcjonowania muzeum, oparty na eksperckiej władzy kuratorów. Ich działanie było zarówno pytaniem o to, czym jest przestrzeń publiczna i jak daleko można rozciągnąć jej granice, korzystając ze współcześnie dostępnych technologii, jak i manifestem na rzecz wolności sztuki, której nie powinny ograniczać prawa rynku i hierarchie tworzone przez reprezentantów instytucji.

Czy projekt Weinerta ma podobny cel? *Reaccession* to prezentacja filmów tańecznych (*screendance*) w formule *site-specific*. Artysta umieszcza na stałe rekonstrukcje prac solowych Shawna w przestrzeni prestiżowego muzeum sztuki, dzięki czemu z twórczością modernistycznego choreografa mogą zapoznać się także zwiedzający, którzy nie byli obecni w muzeum podczas wieczoru *20 Dancers for the XX Century* (należy dodać, że projekcje nagrań uruchamiają się w aplikacji po skierowaniu kamery smartfonu/tabletu na dostępny również na stronie internetowej plan muzeum²³).

Jednocześnie artysta unaocznia instytucjonalne strategie władzy (w postaci decyzji o oddaniu prac Shawna New York Performing Arts Library oraz archiwum Jacob's Pillow Centre), a ten rodzaj krytycznej interwencji za pomocą aplikacji AR jak najbardziej wpisuje się w model funkcjonowania mediów taktycznych, stosujących strategie partyzanckie (*guerilla*), celem „zhakowania instytucji” produkującej określony, dominujący przekaz kulturowy, podważenia jej hegemonii. Projekt nosi znamiona krytyki instytucjonalnej i wykorzystuje nowe technologie w celach taktycznych. Tym bardziej że w trzeciej fazie projektu zatytułowanej *Without consent* (bez pozwolenia) artysta umożliwił publiczności współtworzenie zawartości.

Dodatkowo urządzenie, którym posługują się zwiedzający, modeluje ruch, sposób przemieszczania się w przestrzeni. Odbiorca jest więc choreografowany przez obiekt. Podobnie jak w przypadku wspomnianej wcześniej wystawy *We AR in MoMA* zbiorowa aktywność zapatrzonych w ekran, poruszających się w przestrzeni hybrydowej zwiedzających może być postrzegana jako *flash mob*, czyli aktywność o dużym potencjale krytycznym. W przypadku takiej interpretacji goście muzeum niekorzystający z aplikacji mogą jedynie fantazjować na temat celu i sensu performansu oraz obserwować pozbawioną kontekstu trajektorię ciał w przestrzeni.

Ale też, o czym świadczy zamieszczona na stronie projektu informacja — „Weinert w subwersywnym akcie zwraca choreografii Teda Shawna instytucji, która miała zadbać o powierzone prace”²⁴ — artysta uzurpuje sobie prawo do rozstrzygania o właściwej polityce muzeum. Podobnie jak sama instytucja, przedstawia zwiedzającym poprawną wykładnię, w tym przypadku relacji muzeum sztuki

²³ Mapa Museum of Modern Art, http://www.moma.org/momaorg/shared/pdfs/docs/visit/MoMA_English.pdf [dostęp: 4 stycznia 2015].

²⁴ <http://www.thereaccessionoftedshawna.com/proposal/> [dostęp: 4 stycznia 2015].

ki i sztuki tańca. Tym samym polityczny akt obywatelskiego nieposłuszeństwa i krytyki instytucjonalnej traci siłę rażenia. Można więc uznać, że głównym celem projektu *Reaccession of Ted Shawn* jest jednak edukacja zwiedzającego-ignoranta przez eksperta dysponującego trudno dostępną wiedzą, a nie wywrotowa krytyka instytucji archiwizacyjno-edukacyjnej. Zatem celem Weinerta, celem zarówno poznawczym, jak i politycznym, jest stworzenie alternatywnego („bez zgody muzeum”) i interaktywnego przewodnika.